

WIKIKEYS

El juego que te da las llaves para entender Wikipedia

1 - 6 personas / 15 minutos / Mayores de 12 años



Juego diseñado por Léo Capou de Prismatic para Wikimédia France

INSTRUCCIONES DE USO

¿QUÉ PARTES SE IMPRIMEN?

Nota: No es necesario imprimir el documento completo que se muestra a continuación antes de jugar.

Puedes encontrar el archivo que debe ser impreso en la dirección:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikeys.pdf>

Para contar con el material necesario para el juego, se debe imprimir las páginas **7 a la 22**. Para imprimir las reglas del juego, debe imprimirse las páginas **5 y 6**.

Para una impresión óptima, sugerimos imprimir **solo una vez** las páginas no esenciales. Adicionalmente, se recomienda el uso del **papel más grueso posible** al imprimir este material.

COLORES Y DALTONISMO

Los archivos han sido pensados para imprimirse a color; sin embargo, estos también pueden ser impresos en **blanco y negro**. Toda la información que tiene al color como elemento importante, posee también un **ícono diferenciado** que permite que las personas con daltonismo puedan distinguirla.

IMPRESIÓN ANVERSO-REVERSO, CORTES, Y PLASTIFICADO:

El archivo está diseñado para ser impreso en anverso-reverso, aunque los reversos son **opcionales** para el juego como tal. Para ahorrar tinta, imprima solamente las páginas impares de la **7 a la 21**.

Para recortar las cartas, siga las líneas negras en el **anverso**. El reverso no cuenta con bordes, previniendo así los desfases provocados por la impresora.

Si así lo quieres, puedes **plastificar** el material del juego para que éste sea más **durable**. En todo caso, recomendamos plastificar el material **antes** de recortarlo.

INTRODUCCIÓN

MODO DE PRESENTAR LA ACTIVIDAD:

El juego trata de los **5 pilares** fundamentales de la **Wikipedia**. En las páginas **23 a la 28** puede encontrarse los argumentos a desarrollar por los jugadores y jugadoras **al final de la partida**, a fin de transmitirles esos valores. A pesar de haberse diseñado para estudiantes de secundaria, también es **muy accesible** para el público en general, por lo que alentamos a jugar con amigos y amigas.

Divide tu clase en distintos grupos. Se recomienda grupos de **4 estudiantes**, pero pueden participar **hasta 6**, según sea necesario. En ese caso, recuerda imprimir la cantidad adecuada de copias con antelación.

Puedes comenzar el juego preguntando si los y las participantes conocen la **Wikipedia**. Si no la conocen, explica lo que tú consideras que es la enciclopedia. Entonces, invíteles a intentar **crear un artículo** mediante este pequeño juego.

A continuación, puedes **leer las reglas del juego**; sin embargo, aconsejamos jugarlo antes con tus amigos y amigas, para tener una mejor idea y así poder **presentarlo con tus propias palabras** (las formas escrita y oral de las reglas de un juego no son exactamente las mismas).

LIBRE MODIFICACIÓN:

Este juego no es un recurso fijo, pues puede ser **adaptado** a tus prácticas, experiencias, y estudiantes.

No dudes en interrumpir una partida para restaurar puntos, deshacer malas jugadas, etc. El objetivo principal es que los jugadores y las jugadoras pasen una **experiencia agradable**, y al mismo tiempo puedan familiarizarse con la **Wikipedia**. Si alguna de las reglas es perjudicial, o si piensas en alguna regla adicional, puedes modificar, eliminar, o añadirlas. No te limites a lo que indican estas páginas.

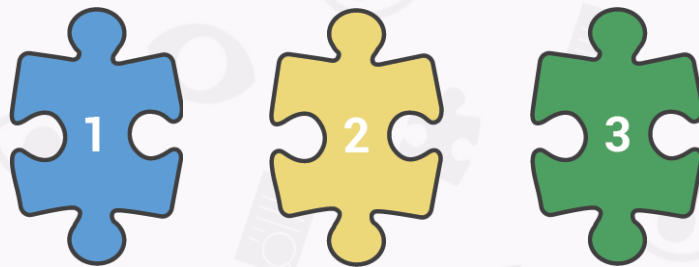
No obstante, es importante evitar las modificaciones contrarias al espíritu de Wikipedia, como se detalla en las páginas **23 a 28**, pues estas podrían ser contraproducentes para el mensaje que se pretende enviar.

ÍCONOS

En las cartas del juego puedes encontrar varios íconos. Estos se denominan de la siguiente manera:



PUNTOS DE VISTA



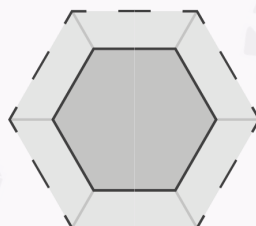
INFORMACIONES



REFERENCIAS



ERRORES



ESTRUCTURAS

REGLAS DEL JUEGO

Crear **de manera conjunta** el mejor artículo de Wikipedia posible: referenciar la información, equilibrar los puntos de vista, y reforzar la estructura del artículo, evitando errores.

DISPOSICIÓN DEL TABLERO

- Ubica el **Tablero** al centro del espacio de juego.
- Baraja las cartas de **Contribución**, y reparte 3 a cada participante.
- Ubique el marcador del **Medidor de Ediciones** en la casilla 0.



TURNOS

En cada turno, debe efectuarse una de las acciones siguientes, y luego tomar una nueva carta de **Contribución**

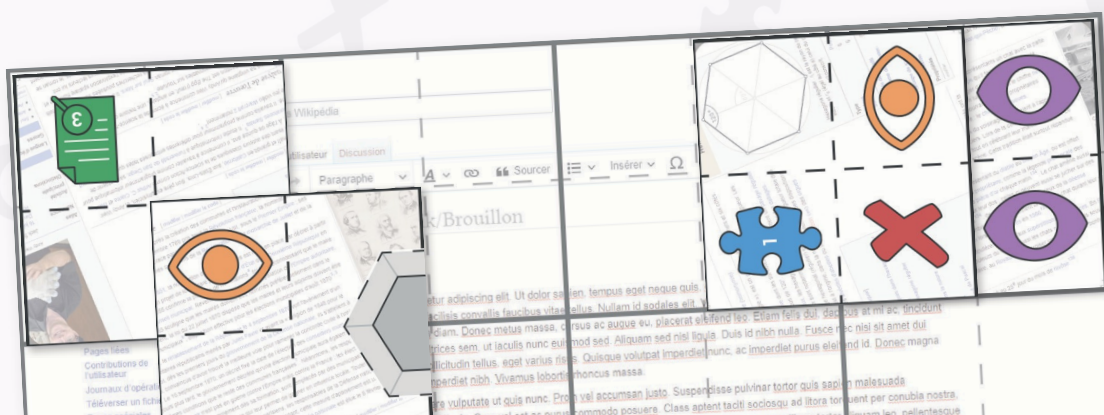
PASAR EL TURNO

Descartar una carta de tu mano.

JUGAR UNA CARTA

Escoge una carta de **Contribución** de tu mano, y ponla sobre el tablero, **sin salir de los bordes**, alineándola sobre la cuadrícula en cualquier sentido.

Cada carta puede posicionarse cubriendo **total o parcialmente** otra carta. No obstante, **cada ícono** modificado o escondido de ese modo incrementa en 1 el marcador del **Medidor de Ediciones**.



FIN DE LA PARTIDA

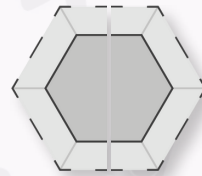
El juego termina cuando:

- El marcador del **Medidor de Ediciones** llega a **10**;
- Cada participante pasa su turno de modo **sucesivo**.

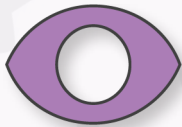
En ese momento, se determina la calidad del artículo en función de los **íconos visibles** sobre el tablero. Empezando desde el fondo, debe contarse:



+1 por cada **Información** cuya **Referencia correspondiente** esté presente



+ 4 por cada **Estructura completa**



+1 por cada **par** de **Puntos de Vista** distintos



- 1 por cada **Error**

Artículo Destacado
Artículo Bueno
Artículo Avanzado
Artículo Bien Construido
Buen Comienzo
Esbozo

VARIACIONES

CARTAS TEMÁTICAS

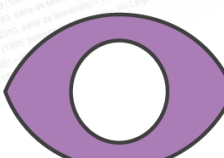
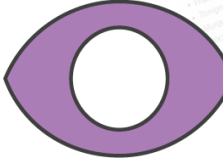
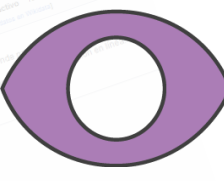
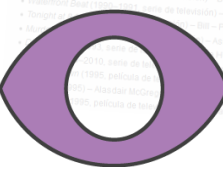
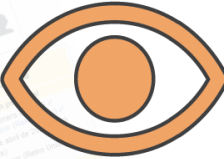
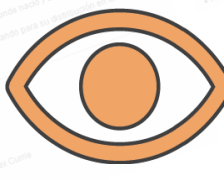
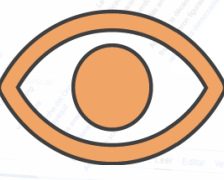
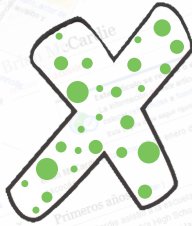
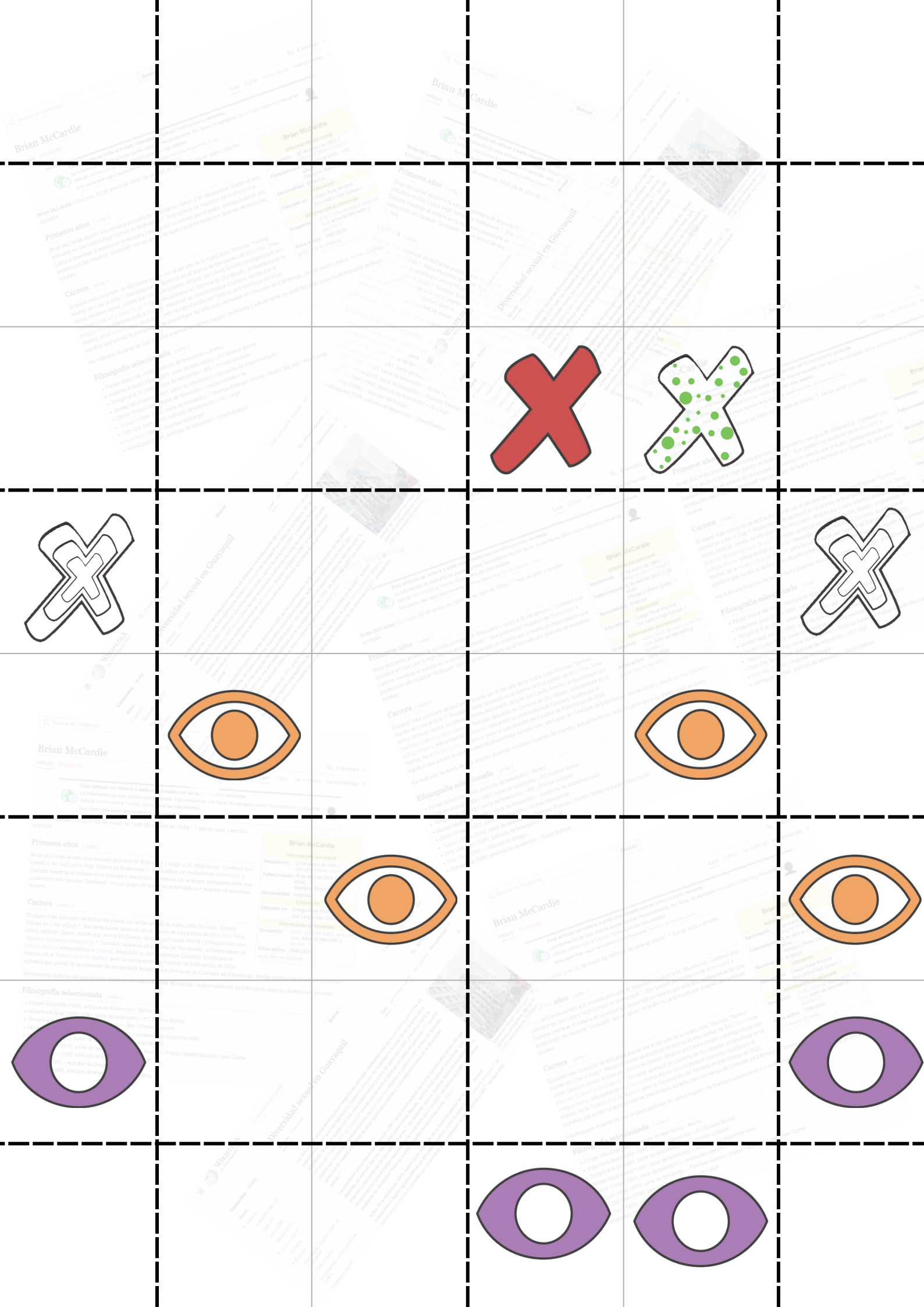
Al principio de la partida levante al azar una carta **Temática**, la cual agregará restricciones adicionales y modificará el valor límite del **Medidor de Ediciones**.



CARTAS PERFIL

Mezcle las cartas **Perfil**, y reparta una a cada participante. Si la habilidad que otorga la carta no es compatible con la carta **Temática**, escoja otra carta **Perfil**. Para grupos con **más experiencia**, el perfil **Admin** es único, y puede asignarse mediante voto al principio de la partida







CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



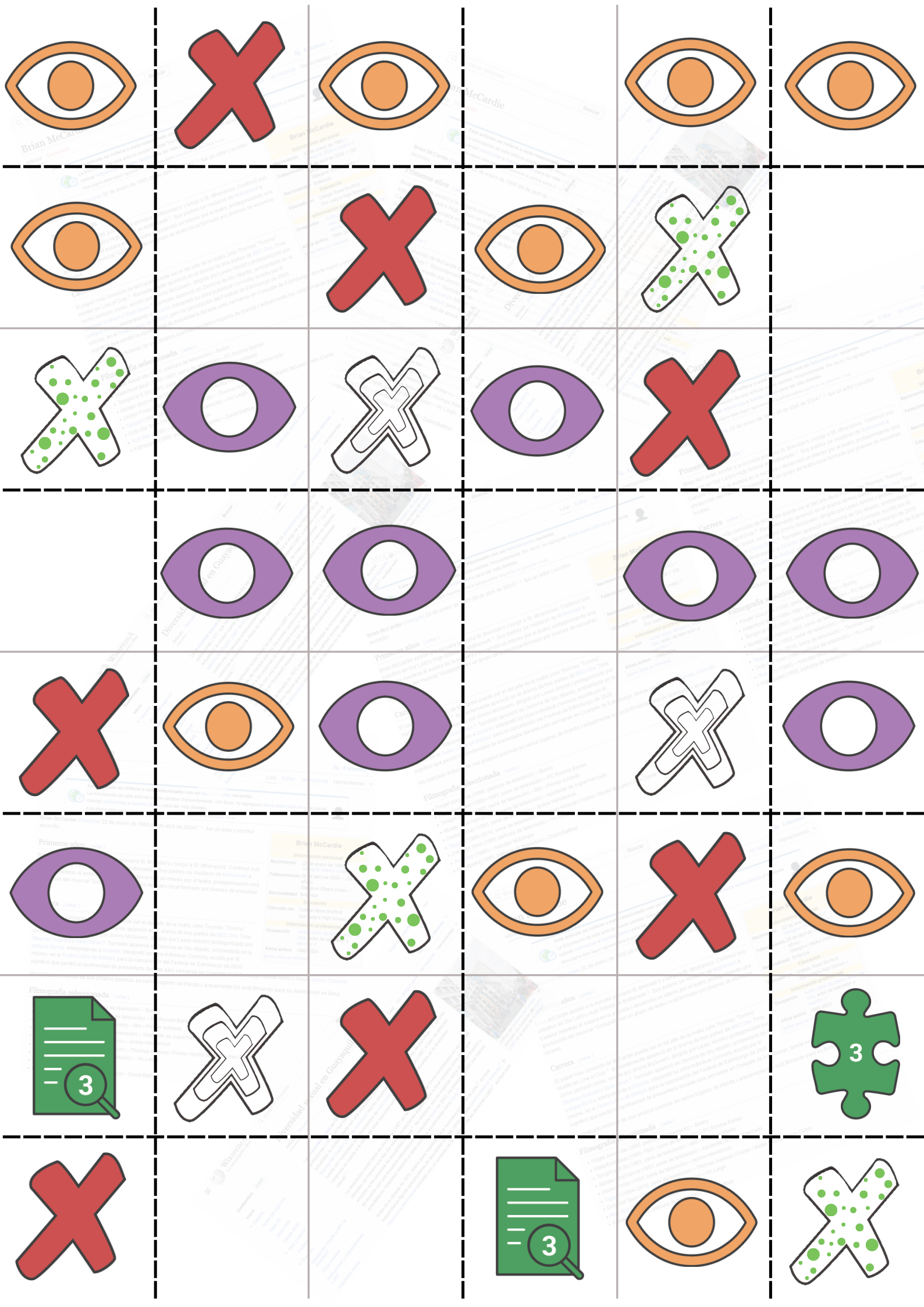
CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN





CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



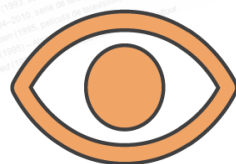
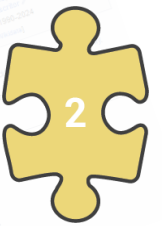
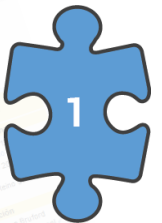
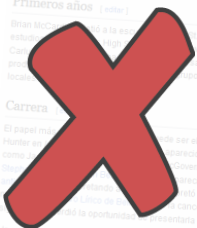
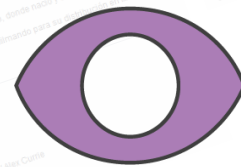
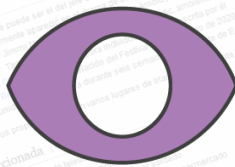
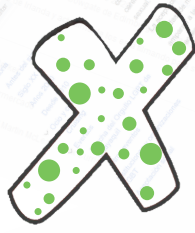
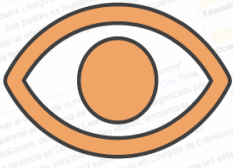
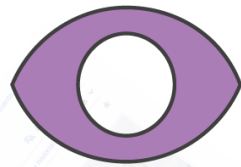
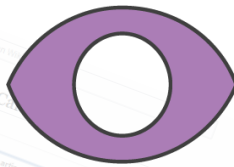
CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN





CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



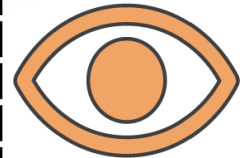
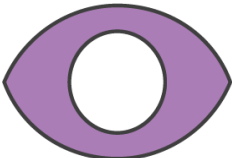
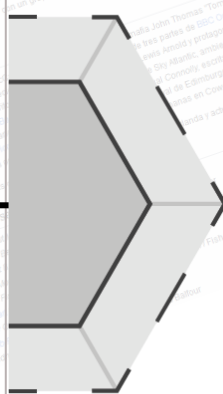
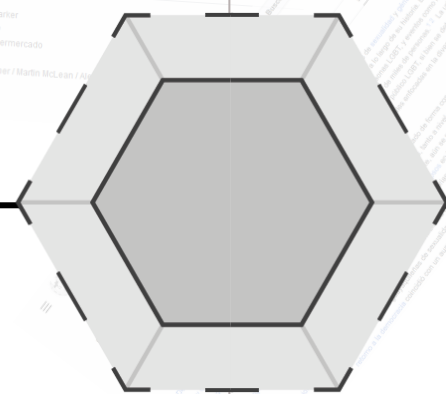
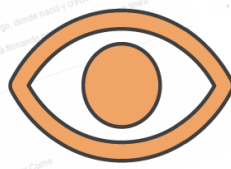
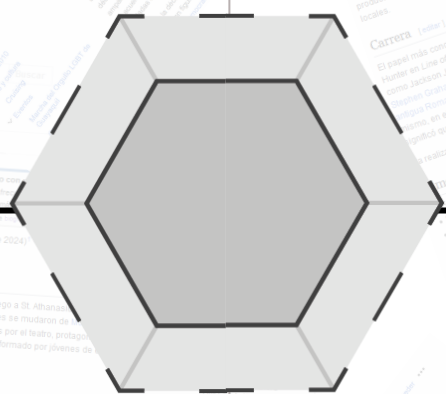
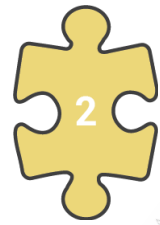
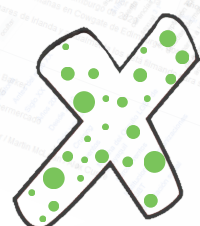
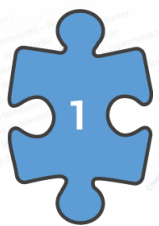
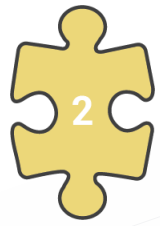
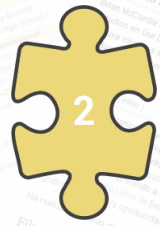
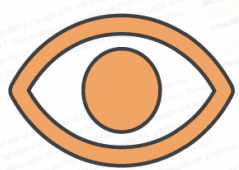
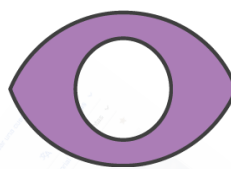
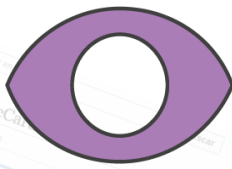
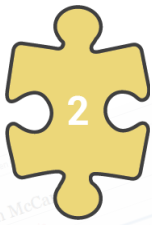
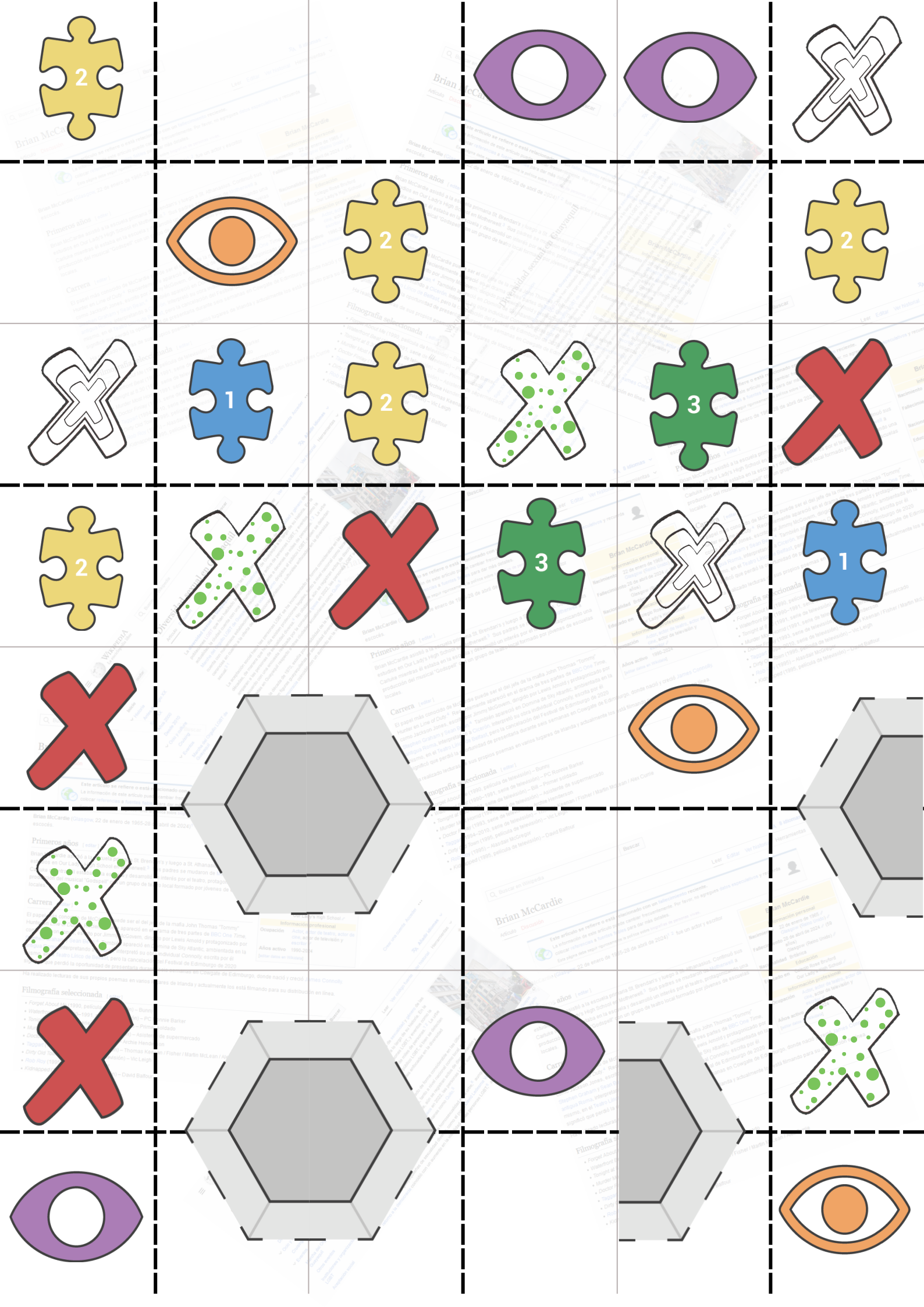
CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN





CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN



CONTRIBUCIÓN

ERUDITO(A)

Tu mano tiene 2 cartas adicionales.

ESTUDIANTE

El medidor de ediciones no sube cuando cubres solamente un símbolo.

REVISOR(A)

Cuando arreglas al menos 2 errores, el medidor de ediciones baja 1 punto.

BIBLIOTECARIO(A)

Puedes colocar hasta 3 cartas que sobresalgan del tablero. Solo cuentan los símbolos sobre el tablero.

PRINCIPANTE

Tu mano tiene 1 carta menos, pero nunca subes el medidor de ediciones.

PATRULLERO(A)

El medidor de ediciones no sube cuando corriges errores.

DESARROLLADOR(A)

El medidor de ediciones no sube cuando mejoras un punto de vista.

DOCENTE

El medidor de ediciones no sube cuando añades una fuente o una información cuya fuente ya está presente.

INVENTOR(A)

Puedes colocar tus cartas debajo de las cartas en el tablero.

DIPLOMÁTICO(A)

El medidor de ediciones no sube cuando colocas una carta que equilibra los puntos de vista.

INVESTIGADOR(A)

Cuando pasas tu turno, puedes descartar tantas cartas como desees de tu mano y volver a tomar el mismo número de cartas nuevas.

MULTITAREA

Copia el rol del jugador(a) a tu derecha o a tu izquierda.



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL



PERFIL

TEMA DE PRUEBA

Se juega sin Marcador de Ediciones

TEMA CIENTÍFICO

Cada Error resta 2 puntos.

TEMA RÁPIDO

Se juega en un tablero de 3 por 3.

TEMA CONTROVERSIAL

Agrega 5 puntos al finalizar la partida.

TEMA DE ACTUALIDAD

Los turnos no siguen un orden. Cada que se pasa el turno, el Medidor de Ediciones avanza una casilla.

TEMA POLÍTICO

Los Puntos de vista desbalanceados restan 2 puntos.

TEMA PECULIAR

Cada persona tendrá una carta menos en su mano.

TEMA ESPECÍFICO

Cada referencia solo puede justificar un máximo de 2 elementos de Información.

TEMA LIGERO

El medidor de ediciones solo aumenta 1 punto, sin importar el número de íconos remplazados.

TEMA NOVEDOSO

Cuando termina el turno, no se produce el descarte.

TEMA ANTIGUO

Antes de comenzar la partida, pon 3 cartas en el tablero de modo aleatorio.

TEMA ESBOZADO

Cada persona recibe 6 cartas en lugar de 3, y en seguida se retira el mazo del juego.



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA



TEMA

Luis Fernando Díaz

Contenidos

Inicio

Trayectoria

Barranquilla F. C.

Junior de Barranquilla

F. C. Porto

Liverpool

2022–2023

Selección nacional

Categorías inferiores

Participaciones en Sudamericanos

Selección absoluta

Participaciones en Copas América

Partidos con la selección absoluta

Categorías inferiores

Participaciones en Sudamericanos

Selección absoluta

Participaciones en Copas América

Partidos con la selección absoluta

Goles Internacionales

Estadísticas

Clubes

Trayectoria

Luis Fernando Díaz Marulanda (Barranquilla, La Guajira, 13 de enero de 1997) es un futbolista colombiano que juega como extremo izquierdo en el Liverpool F. C. de la Premier League. Es Internacional absoluto con la selección Colombia.

Desde muy joven inició su carrera de futbolista en el Club Deportivo Juventud Albania, equipo que lo puso a competir en el Torneo nacional Sub-20 y Sub-21, bajo la dirección técnica del exfutbolista Eder Márquez y el apoyo del periodista Julio César Payares, quienes le brindaron apoyo y donde demostraría sus grandes destrezas técnicas, Díaz estuvo representando al club durante sus participaciones con la selección indígena para el certamen, el futbolista logró conquistar un gran desempeño como extremo izquierdo, mediante el drible, velocidad y toque descresó al cuerpo técnico de la selección indígena, esto hizo que el Pibe Valdeparama y John Jairo "Pacillo" Díaz lo eligieran como uno de sus mejores jugadores para el torneo.

Viajó a Chile a la Copa Americana de Pueblos Indígenas, jugó todos los partidos con Colombia, anotó dos goles y portó el brazalete de capitán.

Luego de la participación, el "Pibe" lo recomendó al Junior de Barranquilla y quedó en la filial del Barranquilla.³

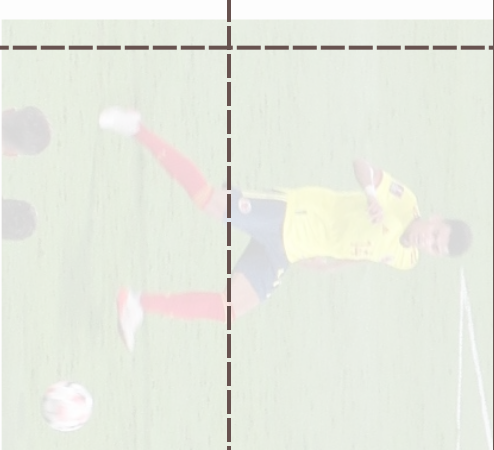
Barranquilla F. C.

Un 15 de mayo de 2016 sucedió un hecho importante para él en un partido frente al Cúcuta Deportivo en el Estadio Metropolitano Roberto Meléndez anotó su primer gol como profesional, ^[*cita requerida*] ^[*se necesita la referencia del Pibe F.C.*]

Estando en el Barranquilla F. C., en 2017 fue convocado para la selección de fútbol sub-20 de Colombia.

Junior de Barranquilla

El entrenador Arturo Reyes le habló sobre Luis Díaz al orientador Julio Comesaña, que cuando



Díaz con Colombia en 2022.

Datos personales

Nombre completo Luis Fernando Díaz Marulanda¹

Apodo(s) *Lucho, El Guajiro.*

Nacimiento Barranquilla, La Guajira, Colombia

13 de enero de 1997 (27 años)

Nacionalidad(es) Colombiana

Altura 1,78 m (5 10)²

Peso 75 kg (167 lb)

Carrera deportiva

Deporte Fútbol

Club profesional

Debut deportivo 2016

(Barranquilla F. C.)

Club Liverpool F. C.

Luis Fernando Díaz

Contenidos

Inicio

Trayectoria

Barranquilla F. C.

Junior de Barranquilla

F. C. Porto

Liverpool

2022–2023

Selección nacional

Categorías inferiores

Participaciones en Sudamericanos

Selección absoluta

Participaciones en Copas América

Partidos con la selección absoluta

Categorías inferiores

Participaciones en Sudamericanos

Selección absoluta

Participaciones en Copas América

Partidos con la selección absoluta

Goles Internacionales

Estadísticas

Clubes

Selección

Artículo Discusión

Luis Fernando Díaz Marulanda (Barranacas, La Guajira, 13 de enero de 1997) es un futbolista colombiano que juega como extremo izquierdo en el Liverpool F. C. de la Premier League. Es Internacional absoluto con la selección Colombia.

Trayectoria

Desde muy joven inició su carrera de futbolista en el Club Deportivo Juventud Albatría, equipo que lo puso a competir en el Torneo nacional Sub-20 y Sub-21, bajo la dirección técnica del exfutbolista Eder Márquez y el apoyo del periodista Julio César Payares, quienes le brindaron apoyo y donde demostraría sus grandes destrezas técnicas, Díaz estuvo representando al combinado nacional con la *selección indígena* en el certamen, el futbolista logró mostrar un gran desempeño como extremo izquierdo, mediante el drible, velocidad y toque descreó al cuerpo técnico de la selección indígena , esto hizo que el Pibe Valderama y John Jairo "Pacillo" Díaz lo eligieran como uno de sus mejores jugadores para el torneo. Viajó a Chile a la Copa Americana de Pueblos Indígenas, jugó todos los partidos con Colombia, anotó dos goles y portó el brazalete de capitán.

Luego de la participación, el "Pibe" lo recomendó al Junior de Barranquilla y quedó en la filial del Barranquilla.³

Barranquilla F. C.

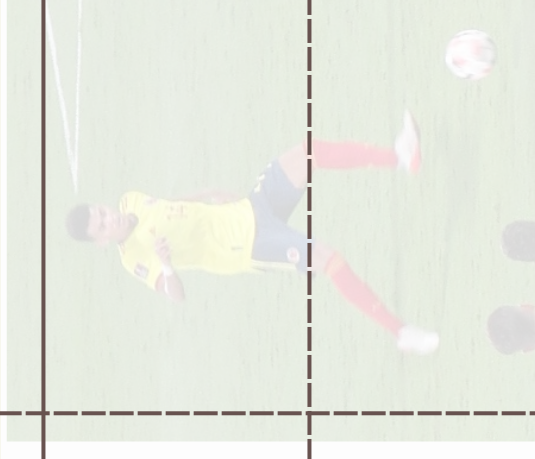
Un 15 de mayo del 2016 sucedió un hecho importante para él en un partido frente al Cúcuta Deportivo en el Estadio Metropolitano Roberto Meléndez anotó su primer gol como profesional, *Historia de su club Junior de Barranquilla*

Estando en el Barranquilla F. C., en 2017 fue convocado para la selección de fútbol sub-20 de Colombia.

Junior de Barranquilla

El entrenador Arturo Reyes le habló sobre Luis Díaz al orientador Julio Comesaña, que cuando vio los movimientos de Díaz lo llamaría para el equipo principal de Junior de Barranquilla sin

Luis Díaz



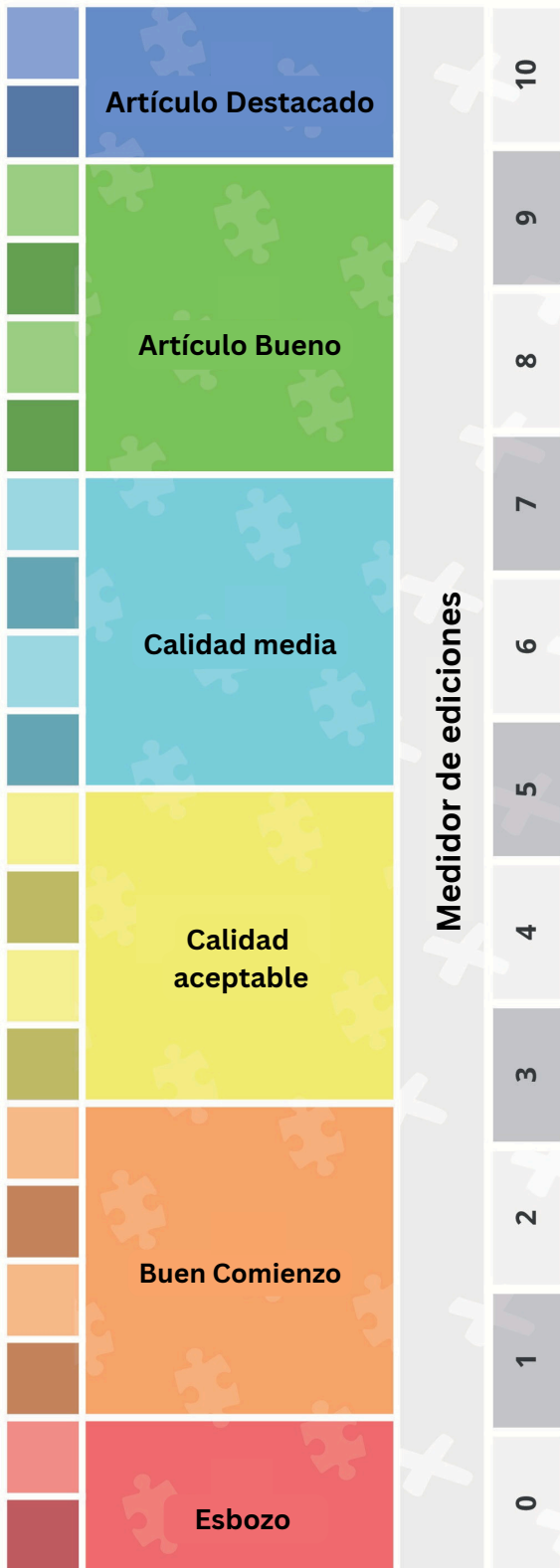
Díaz con Colombia en 2022.

Datos personales

Nombre completo	Luis Fernando Díaz Marulanda ¹
Apodo(s)	<i>Lucho</i> , <i>El Guajiro</i> .
Nacimiento	Barranacas, La Guajira, Colombia
Nacionalidad(es)	Colombiana
Altura	1,78 m (5' 10" ²)
Peso	73 kg (161 lb)

Carrera deportiva

Deporte	Fútbol
Club profesional	
Debut deportivo	2016 (Barranquilla F. C.)
Club	Liverpool F. C.
Liga	Premier League



ADMIN

Puedes modificar hasta 3 reglas del juego durante la partida.



ADMIN

Puedes modificar hasta 3 reglas del juego durante la partida.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Quién empieza el juego?

Tú tienes la libertad de establecer los criterios para determinar quién juega primero. Una sugerencia es **lanzar una pregunta** y permitir que quien la conteste correctamente primero sea quien empiece. Este es un elemento de atracción al inicio del juego.

¿En qué sentido siguen los turnos?

Se recomienda seguir los turnos en el **sentido de las agujas de un reloj**, pero este detalle también puede ser cambiado libremente.

¿Podemos hablar sobre las cartas que tenemos en la mano?

No está permitido por las reglas, pero tampoco está expresamente prohibido. Aconsejamos **tolerar** esto en cierta medida, para mantener el interés en el juego, **siempre y cuando** no se muestren las cartas directamente entre jugadores o jugadoras.

¿Se requiere una referencia para cada información?

No. Cada **Referencia** de un cierto tipo justifica **toda** la **información** del mismo tipo. Un segundo ejemplar de la misma **Referencia** es **redundante**.

¿Qué hacer si el mazo queda vacío?

Básicamente, no hay nada que especifique que un mazo deba conformarse de la pila de descarte, por lo que se espera que normalmente los y las participantes continúen jugando **hasta quedarse sin cartas en la mano**.

¿Pueden participar más de 6 personas?

Se puede, pero recomendamos imprimir varias copias de las cartas de **Contribución** a fin de que el mazo no se acabe demasiado rápido, y poner varios tableros de lado a lado.

PILAR 1: ENCICLOPEDIA

EN WIKIPEDIA

Wikipedia es una enciclopedia que combina elementos de enciclopedias, almanaques, y atlas, generales y especializados.

No es una compilación aleatoria de información, ni tampoco una fuente de documentos de investigación originales y de primera mano, ni es un lugar para distribuir propaganda.

Wikipedia no funciona como un diario, un servicio de alojamiento gratuito, un proveedor de páginas web personales, una red social, una serie de artículos promocionales, una colección de memorias, un experimento de anarquismo o democracia, ni un repositorio de hipervínculos.

Finalmente, Wikipedia no es la plataforma apropiada para compartir opiniones personales, experiencias, o involucrarse en debates. Las personas involucradas en escribir artículos deben evitar publicar investigaciones originales o trabajos inéditos. En cambio, deberían esforzarse por **lograr la máxima precisión e información fáctica posible**.

EN EL JUEGO

Seguro ya te diste cuenta que el juego no está basado en un **tema específico**. De hecho, independientemente del tema, general o especializado, la filosofía sigue siendo la misma. Si enseñas un tema en particular o eres especialista en un área específica, intenta llevar el sistema de "**Fuente, Error, Punto de Vista**" a tu **campo de acción**.

También puedes notar que las **contribuciones** realizadas no apelan a las opiniones de jugadores, ni al debate sobre la información en sí misma.

El principio del juego es la búsqueda de esta precisión enciclopédica en sí misma, con el objetivo de producir el **mejor artículo posible**.

Artículo Avanzado

Artículo Bien Construido

PILAR 2: PUNTO DE VISTA NEUTRAL

EN WIKIPEDIA

Los artículos publicados en **Wikipedia** no deben promover ningún punto de vista particular. En ocasiones, esto implica **mencionar múltiples perspectivas** y presentar cada una de la manera más fiel posible, teniendo en cuenta su respectiva importancia en el campo del conocimiento.

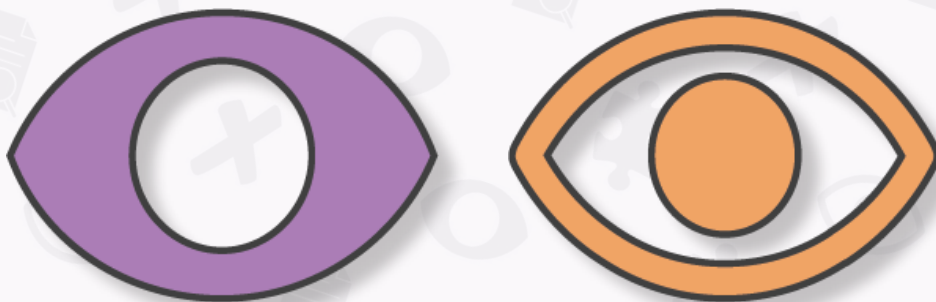
Esto también implica **proporcionar el contexto** necesario para comprender estos puntos de vista según las fuentes que los sostienen. Ningún punto de vista debería ser caracterizado como la verdad o el mejor. Esto permite verificar la información al **citar fuentes autorizadas** sobre el tema (particularmente en el caso de temas controversiales).

EN EL JUEGO

Aquí el vínculo con la mecánica del juego es muy directo: el **sistema de equilibrio** de **puntos de vista**.

El mensaje principal del juego es que a menudo es **imposible** escribir un artículo **sin integrar** elementos influenciados por diversos puntos de vista. Por lo mismo, estos deben equilibrarse; de lo contrario, estos puntos de vista no aportan nada al artículo.

También puedes probar el desafío adicional de escribir un artículo **sin ningún punto de vista visible**.



PILAR 3:CONTENIDO LIBRE

EN WIKIPEDIA

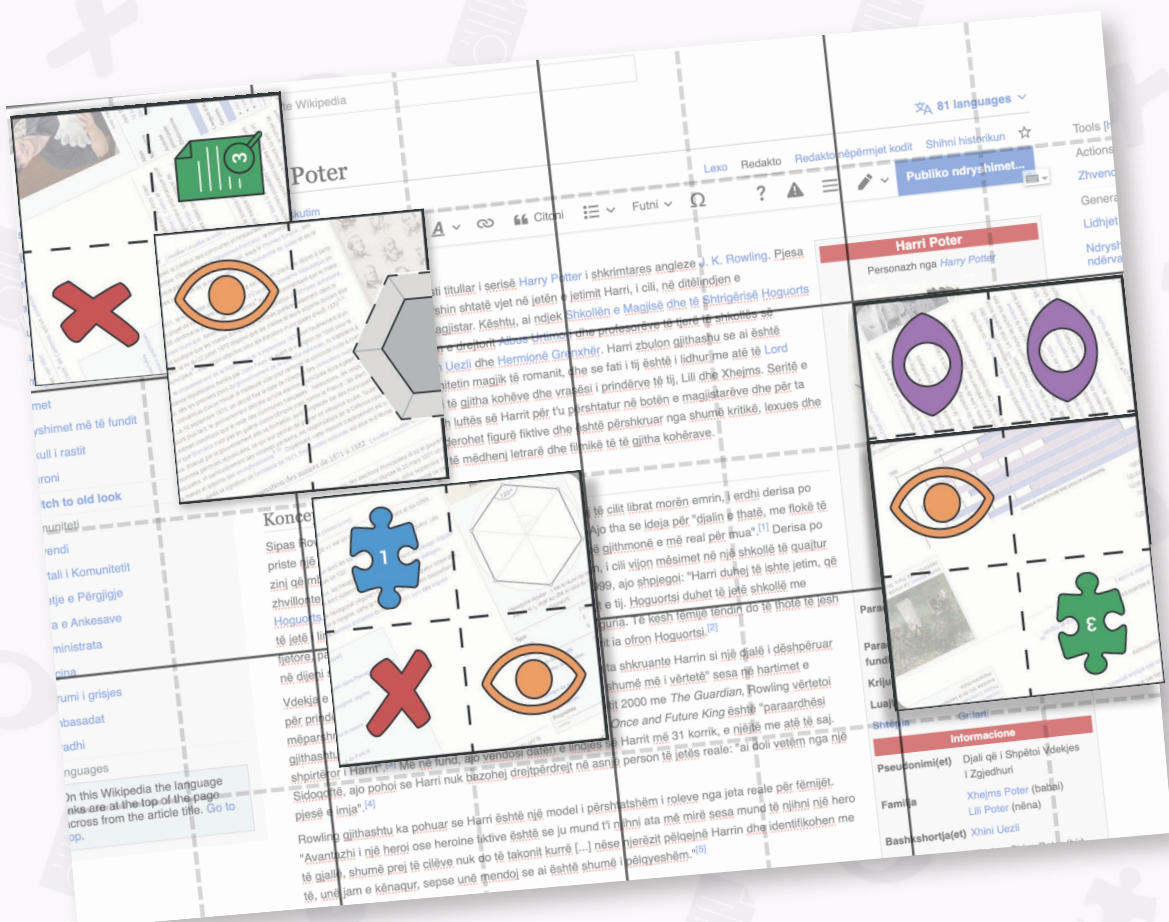
Cualquier texto publicado en **Wikipedia** está disponible bajo una licencia **CC BY-SA 3.0** y la Licencia de documentación libre **GNU**. Estas licencias permiten a cualquier persona crear, copiar, modificar y distribuir contenido de **Wikipedia**.

Tenemos la obligación de mantener la misma licencia para las copias que se realicen, así sean modificadas. También debemos dar atribución a sus autores originales. **Nadie tiene control** sobre ningún artículo en particular.

Cualquier contribución de texto a **Wikipedia** puede ser modificado y redistribuido sin previo aviso por cualquier persona, incluso con fines comerciales. "Libre" no significa que cada uno pueda escribir o hacer lo que quiera con total libertad. **Se deben respetar los derechos de autor**.

EN EL JUEGO

La mecánica de juego de las tarjetas de **Contribución** ilustra esta idea de libertad de contenido: una vez colocadas en el tablero, las tarjetas **ya no pertenecen a nadie** y cualquier jugador(a) es libre de **reutilizarlas, modificarlas, mejorarlas** o incluso **eliminarlas**.



PILAR 4: NORMAS DE ETIQUETA

EN WIKIPEDIA

Las personas que aportan a **Wikipedia** debe respetarse mutuamente, incluso cuando surgen desacuerdos. Debemos mantener **la cortesía, la amabilidad y el respeto**, buscando el consenso, y evitando los ataques a las personas o caer en generalizaciones insultantes.

De igual manera, es importante mantener la calma en situaciones intensas y evitar **conflictos de edición**. Es fundamental actuar de buena fe y asumir que cada participante hace lo mismo, salvo que existan evidencias claras de lo contrario.

Debemos esforzarnos por promover un ambiente de apertura, inclusión y amistad.

EN EL JUEGO

Muchos elementos contribuyen a promover este sentimiento de convivencia:

En primer lugar la mecánica **colaborativa** del juego, que motiva a cada participante a perseguir el **mismo objetivo** intentando crear el mejor artículo posible.

Luego, el hecho de que las cartas estén ocultas nos anima a **discutir** con respeto, para no dañar demasiado al jugador(a) siguiente con nuestras acciones.

Finalmente, la existencia del **medidor de ediciones** y el **potencial conflicto de ediciones** son factores que muestran la responsabilidad de cada participante sobre **el impacto** de sus **contribuciones**.

Medidor de ediciones

7

6

5

4

3

PILAR 5: REGLAS FLEXIBLES

EN WIKIPEDIA

Wikipedia no tiene reglas fijas aparte de **los 5 pilares fundamentales** listados aquí. Siéntete libre de "ser valiente" con tus contribuciones, ya que una de las ventajas de poder modificar **Wikipedia** es que los artículos **no tienen por qué ser perfectos desde el inicio**.

Por lo tanto, no es necesario conocer todas las reglas para contribuir. Si se cometen errores, otras personas los **detectarán, corregirán y explicarán**.

Tampoco tienes que preocuparte si cometes un error: todas las versiones anteriores de los artículos se conservan y son accesibles a través del historial de un artículo. Esto significa que la información en **Wikipedia** no se dañará o perderá de manera irreparable.

Por esta razón, debemos tener presente que todo lo que escribamos será registrado para la posteridad.

EN EL JUEGO

Este juego se diseñó para ser **muy sencillo** por varias razones; una de ellas es permitir esta **flexibilidad** en cuanto a las reglas. El juego es fácil de entender, **fácil de modificar** si es necesario, cambiando o agregando reglas.

Para motivar **nuevas formas** de jugar, las reglas son deliberadamente sencillas y no cubren todos los detalles - así puedes **hacer tuyo el juego**.

Nuestro objetivo nunca ha sido crear un juego perfectamente estructurado, sino **una herramienta** con propósito, adaptada a la forma en que percibes, utilizas y contribuyes a **Wikipedia**.

The logo for WIKKEYS features the word "WIKKEYS" in a bold, black, serif font. The letter "I" is replaced by a stylized key icon. The key has a blue head, a yellow shaft, and a green blade. The background of the page is white with a repeating pattern of faint, light gray icons including puzzle pieces, eyes, and document symbols.

CRÉDITOS

PRISMATIK
www.prismatik.fr

Diseño y gráficos: Léo Capou

Equipo Prismatik: Léo Capou, Aurélien Lefrançois, Libs, Richard Le Fur, Ludivine Tirel

Agradecimientos: Mélodie, Diane, Miryam, Alexandre, François, Simon, Les Crafteurs, Solène, Quentin, Kuma, Thomas, Fabrice, Océane, Pierre ainsi que les élèves de l'ENJMIN et E-artsup Lille, nē veçanti Raph, Yasmina, Noémie, Antoine dhe Jean.

WIKIMÉDIA FRANCE
www.wikimedia.fr

Promotores del proyecto: Mathieu Denel, Mathilde Louis

Coordinadora: Mathilde Louis

Supervisión y gráficos: Sarah Krichen

Docentes: Jérôme Hublart, Agnès Lafourcade

Traducción y adaptación al español: Guillermo Jauregui Magne (Wikimedistas de Bolivia), Melissa Guadalupe Huertas (Wikimedia Foundation), Sara Idárraga Moreno (Wikimedia Colombia)

RECURSOS

Tipos de fuente: Open Sans e Linux Libertine

Íconos: Licencias adquiridas por www.thenounproject.com

LICENCIA

Wikeys fue diseñado bajo una licencia Creative Commons CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Juego creado con el apoyo financiero del Ministerio de Cultura francés.