



Anti-
RUMOUR

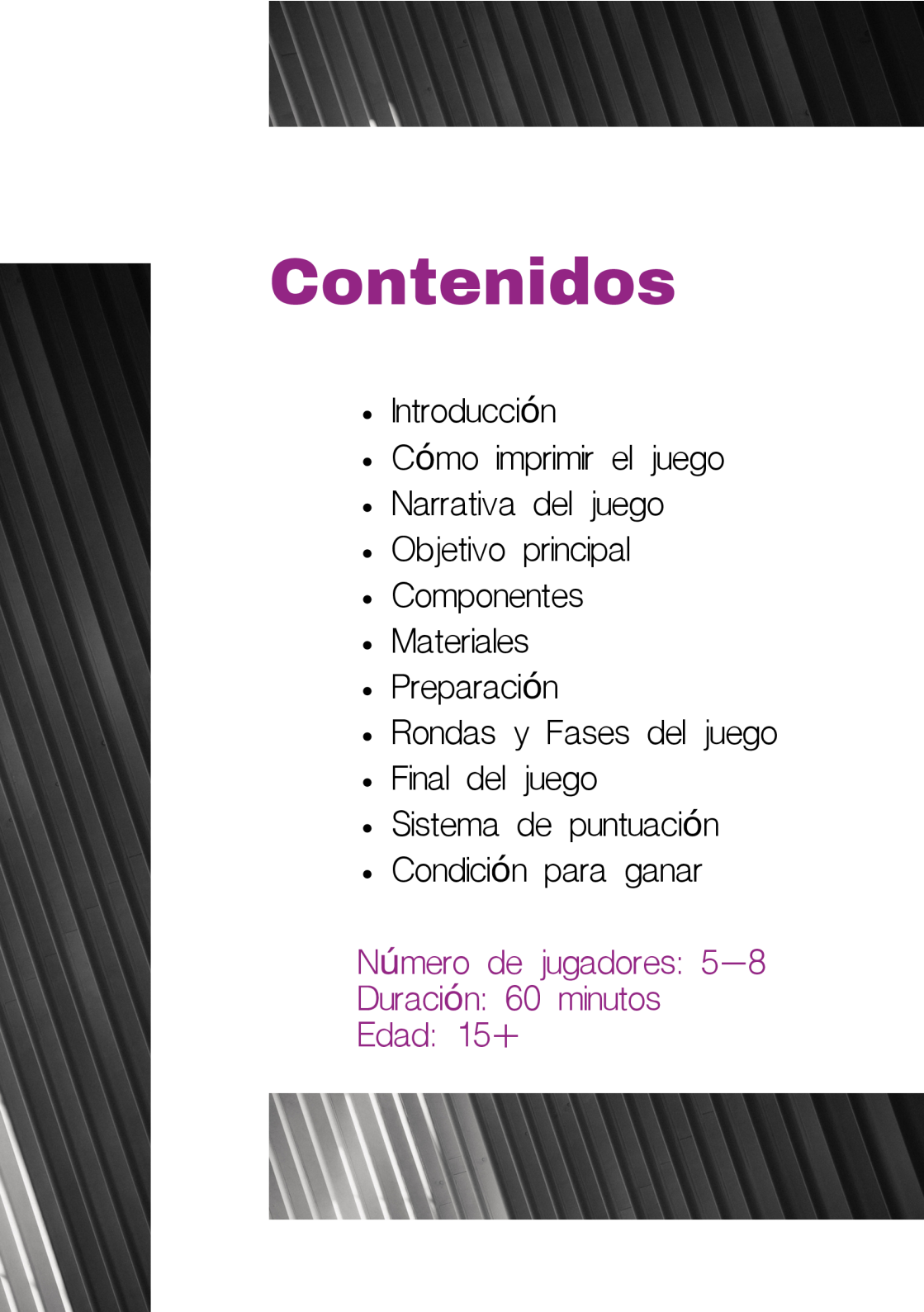
Anti-Rumour MANUAL DE INSTRUCCIONES



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them
Project Number: [2021-2-DE04-K220-YOU-000048336].



Cofinanciado por
la Unión Europea



Contenidos

- Introducción
- Cómo imprimir el juego
- Narrativa del juego
- Objetivo principal
- Componentes
- Materiales
- Preparación
- Rondas y Fases del juego
- Final del juego
- Sistema de puntuación
- Condición para ganar

Número de jugadores: 5—8

Duración: 60 minutos

Edad: 15+

Introducción

@anti_rumour

El juego se creó en el marco del proyecto Anti—Rumour (número de proyecto: 2021—2—DE04—KA220—YOU—000048336), desarrollado conjuntamente por socios de cuatro países europeos: Stiftung Digitale Chancen (Alemania), Citizens in Power (Chipre), Drambllys (España) y Challedu (Grecia).

Nuestra iniciativa se centra en combatir la desinformación y las noticias falsas, reforzando la capacidad intelectual de los jóvenes, ofreciendo un amplio conocimiento educativo, así como un sólido conjunto de herramientas y habilidades que permitirán a la Juventud Europea elevar su pensamiento crítico al siguiente nivel.

El ‘Serious game’ Anti—Rumour pretende ser un juego cooperativo centrado en evaluar las habilidades y características de personalidad de las personas que pueden identificar los diferentes tipos de medios de comunicación y los mensajes que envían. Como lectores o espectadores, los individuos formados en medios de comunicación necesitan ver los medios objetivamente, con la intención de averiguar o analizar lo que se está presentando.

Recuerda: Algunos temas pueden parecer muy obvios, pero esto es algo que el Consorcio de Anti—Rumour ha diseñado a propósito, para remarcar la variedad y el rango de fake news que existen, demostrando así cómo la desinformación puede infiltrarse incluso en los temas menos aparentemente tergiversables

En consecuencia, el juego ayuda a los jugadores a desarrollar nuevas habilidades y competencias relacionadas con la alfabetización mediática, como:

- Buscar la fuente(s);
- Explorar los medios;
- Entender prejuicios; y
- la habilidad de usar la tecnología digital para crear un trabajo o combinar piezas existentes de trabajo y hacerlas propias

Cómo imprimir el juego

Descarga los archivos PDF del juego para imprimir desde nuestro sitio web, mientras eliges tu idioma.

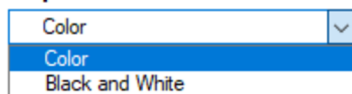


Se recomienda cualquier papel blanco A4 de 200–300 gsm. O utilizar papel normal A4 y láminas de plastificado para que las tarjetas sean más rígidas.

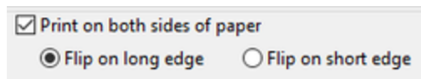


Imprime los archivos PDF en formato A4, en color, por ambas caras del papel.

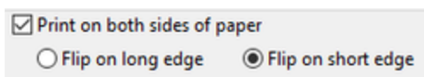
Output Color:



Cuando imprimas archivos en formato vertical y el manual de instrucciones por las dos caras del papel, elije "voltear por el borde largo" para imprimirlos correctamente.

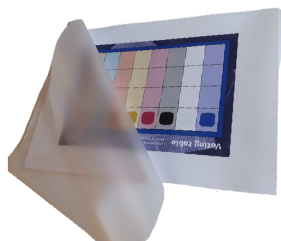


Cuando imprima archivos en horizontal en ambas caras del papel, elija "voltear por el borde corto" para imprimirlos correctamente.



Cómo cortar las cartas del juego

Lamina los papeles impresos antes de recortarlos.



Utiliza las marcas de corte del anverso de las tarjetas para recortarlas al tamaño adecuado.



No te preocupes por el sangrado que se cortará en la parte posterior de las tarjetas.

Se añade en caso de oblicuidad de la imprenta al imprimir en ambas caras del papel.



Narrativa del juego

Los jugadores se hacen pasar por creadores de contenidos seleccionados para participar en un reto iniciado por una plataforma, por ejemplo TikTok, con el objetivo de promover la alfabetización mediática. Cada día reciben un mensaje directo con un tema y deben preparar un guión para un vídeo de 1 minuto.

Posteriormente, comparten anónimamente sus guiones para que sus compañeros los aprueben para su publicación. Al cabo de tres semanas, la plataforma presentará los resultados y colgará los vídeos seleccionados, anunciando también si los creadores de contenidos presentaban hechos o noticias falsas

Objetivo principal

Los jugadores intentan influir en el equipo en función de su papel para publicar o no noticias falsas.

Componentes



8 Cartas de rol



200 fichas de votación



58 cartas de mensajes



8 tablas de votos



8 tablas para esconder



1 Guía para facilitadores

Materiales

1. Smart phone / ordenador con acceso a internet
2. Cronómetro
3. Rotuladores
4. Bolígrafos, lápices

Preparación

- 1) Cada jugador tiene delante una tabla de votación y una tabla par esconder del mismo color. A continuación, colocan la tabla para esconder en posición vertical para ocultar la tabla de votación a los demás jugadores.
- 2) Las fichas de votación se colocan en el centro de la mesa para que estén a disposición de los jugadores
- 3) El facilitador coge todas las tarjetas de Mensaje y, en función del número de jugadores, hace una pila con el mismo número de noticias falsas y de hechos reales.
 - Para 5 jugadores: la pila debe tener 8 noticias falsas y 8 hechos reales.
 - Para 6 jugadores: la pila debe tener 9 noticias falsas y 9 hechos verdaderos.
 - Para 7 jugadores: la pila debe tener 11 noticias falsas y 11 hechos verdaderos.
 - Para 8 jugadores: la pila debe tener 12 noticias falsas y 12 hechos verdaderos.

4) Se baraja el montón de cartas de mensaje y se coloca en el centro de la mesa con las cartas boca abajo.

5) El facilitador toma las cartas de rol y, en función del número de jugadores, hace un montón con un número igual, en la medida de lo posible, de conspiradores y entusiastas de la verdad

— Para 5 jugadores: la pila debe tener 2 conspiradores y 3 entusiastas de la verdad.

— Para 6 jugadores: la pila debe tener 3 conspiradores y 3 entusiastas de la verdad.

— Para 7 jugadores: la pila debe tener 3 conspiradores y 4 entusiastas de la verdad.

— Para 8 jugadores: la pila debe tener 4 conspiradores y 4 entusiastas de la verdad.

6) Se baraja el montón de cartas de Rol y se coloca en el centro de la mesa con las cartas boca abajo.



Rondas y Fases

El juego se desarrolla en 3 rondas y cada ronda se divide en 3 fases. Al comienzo de la primera ronda los jugadores cogen una carta de rol y una de mensaje de los respectivos montones y las mantienen boca abajo frente a ellos y comienza la fase de investigación....

Investigación

Los jugadores leen sus tarjetas de mensajes y el facilitador pone en marcha el cronómetro. Los jugadores tienen 10 minutos para buscar en Internet información sobre su tema. Su búsqueda también se verá afectada por el rol que tengan, ya que si son conspiradores buscarán más noticias falsas, mientras que si son entusiastas de la verdad buscarán más hechos reales. La información de las pestañas Ocultar puede ayudar en la búsqueda. Una vez completados los 10 minutos de investigación, los jugadores pueden solicitar 5 minutos más si quieren encontrar más información. Para ello, al menos un jugador debe pedir una prórroga y la mayoría de los jugadores deben estar de acuerdo levantando la mano. Pero esto sólo puede hacerse en una ronda del juego y no en todas.

Presentación de los temas

Cuando se acaba el tiempo, los jugadores deben detener la investigación y, a continuación, uno por

Votación / debate

Distribución de los puntos

Después de la presentación de todos los jugadores, y después de que la votación se haya hecho, la ronda se completa y antes de que comience la siguiente, el facilitador distribuye los puntos. Así, los jugadores revelan sus roles y dicen qué han votado. El facilitador registra los votos y otorga puntos a cada jugador en base a su rol (ver sistema de votación). Este proceso se repite al final de cada ronda, es decir, un total de 3 veces.

El facilitador calcula los votos positivos y negativos de cada guión. Si un guión ha recibido más votos positivos que negativos, entonces se compartirá. Si por el contrario ha recibido más votos negativos, no se compartirá. Después de verificar los votos y los guiones, el facilitador anuncia los temas, revelando también si se tratan de hechos reales o fake.

Antes del comienzo de cada ronda, los jugadores devuelven sus cartas al mazo original, y las cartas se barajan. Luego, cada jugador recibe una carta de ese mazo, junto con una nueva carta del mazo de cartas de mensaje.

La nueva ronda entonces comienza siguiendo el mismo procedimiento que la primera.

Sistema de votación

Existe un sistema de puntuación distinto para cada grupo de jugadores.

Para el grupo de los conspiradores:

- Por cada fake new publicada, 1 punto.
- Por cada hecho real no compartido, 1 punto

Para el grupo de entusiastas de la verdad:

- Por cada noticia real publicada, 1 punto
- Por cada fake news no publicada, 1 punto.

Condición para ganar

Gana el equipo que alcance
la puntuación más alta.

Manual para el facilitador

Si te interesa utilizar el juego
como facilitador, visita la web
de Anti-rumour y descárgate
el Manual del facilitador!



Antirumour

Manual de instrucciones

**Permanece atento y no olvides
seguir nuestros canales sociales
para no perderte las nuevas
actualizaciones.**



@anti_rumour



@AntiRumour_Page



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them
Project Number: [2021-2-DE04-K220-YOU-000048336].



**Cofinanciado por
la Unión Europea**