

# fcricri

Fundació  
Catalana per a  
la Recerca i la  
Innovació

# JOC "CHECK OR CHEAT"

Tutorial



This project is co-funded by the European Commission under the preparatory action "Media Literacy for All 2018".

El joc *Check or Cheat* (Comprova o enganya) ha estat desenvolupat en el marc del projecte europeu sobre Media Literacy amb l'objectiu d'ajudar l'alumnat de Secundària a millorar, de manera lúdica, habilitats crítiques per analitzar el contingut dels mitjans de comunicació i xarxes socials i, així, facilitar la detecció d'informació falsa.

El joc és d'us lliure i està dissenyat de manera que, amb una baralla qualsevol i unes simples instruccions que es detallen a continuació, es pugui dur a terme sense necessitat de descarregar cap programari ni adquirir materials especials.

Abans de jugar, es recomana llegir el document "10 tipus de desinformació utilitzats a les xarxes socials" i la postal amb informació bàsica sobre *fake news*.

<http://www.checkorcheat.eu/>

## Preparació del joc

**Nombre de jugadors:** 4-5 persones o 4-5 grups de 2 o més persones

**Durada:** 90 minuts

### Què es necessita per jugar-hi:

- 2 baralles de joc de 52 cartes, en total 104 cartes, es poden fer servir baralles francesa o espanyola
- 10 cartes il·lustrades de Rol (poden ser les figures - J, Q, K, sota, cavall i rei). La meitat les marcarem com a "Troll" i l'altra meitat com a "Normal"
- 10 cartes de "Comprovació de dades"
- 40 cartes de "Compartir"
- 40 cartes de "Passar"
- Deixem reservades 4 cartes il·lustrades: es podran utilitzar com a cartes addicionals de "Comprovació de dades"
- Compte de Padlet (o alguna cosa similar) (vegeu, per exemple, [www.padlet.com](http://www.padlet.com)).
- Ordinador amb accés a internet
- Projector
- Telèfon intel·ligent, tauletes o ordinadors per a jugadors
- Una pissarra o un tros de paper per comptar punts

Si voleu, podeu utilitzar els pals i colors (negre i vermell) de les cartes per a la vostra comoditat.

**Exemples:** les cartes vermelles són "Troll", les negres "Normal", etc.; utilitzeu la resta de cartes il·lustrades com a "Comprovació de dades". De manera similar, les cartes de números negres podrien actuar com a "Compartir" i les vermelles com a "Passar".

Aquests "valors" de les cartes haurien d'estar clarament marcats, ja sigui imprimint-les i utilitzant fundes especials de plàstic (que s'utilitzen sovint en jocs de cartes col·leccionables, etc.), o bé marcant-los amb un rotulador. Per aquest motiu, les cartes de plàstic serien les millors, ja que es poden rentar. Un rotulador permanent seria el millor, ja que un de soluble embrutaria les mans dels jugadors.

Com a resultat, hauríeu de tenir tres piles separades: una amb 10 cartes de "Rol", una altra de 10 cartes de "Comprovació de dades" i una tercera pila de 80 cartes de "Passar/Compartir" i 4 cartes de figures addicionals.

Remeneu per separat les piles "Rol" i "Passar/Compartir" de manera que les cartes quedin ben remenades.

Prèviament prepareu el Padlet. Trieu, per exemple, "Mur" com a visió: per simular millor les xarxes socials.

A la pissarra o a full de paper prepareu la taula de puntuació.

**Exemple:**

	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Punts lliures
Jugador 1						
Jugador 2						
Jugador 3						
Jugador 4						
Jugador 5						

Comproveu que tant el projector com l'ordinador funcionin correctament.

## Doneu la idea del joc

**Nota:** el joc és més útil com a eina didàctica per a temes específics, per exemple, història, ciències, biologia, educació per a la salut, etc., per ensenyar a distingir entre informació verificada i no verificada, i també la que és falsa o errònia (*fake news*).

### **A. Feu una sessió informativa sobre la desinformació i el joc, sobre el seu propòsit i context:**

Tracteu almenys aquests temes:

- Què és la desinformació?
- Com es difon a les xarxes socials? Com de difícil és de reconèixer-la i els diversos motius per difondre-la
- Com comprovar els fets, avaluar la credibilitat de la font, buscar banderes vermelles i trobar fonts d'informació alternatives?

Prèviament heu de preparar alguns exemples concrets i il·lustratius i donar instruccions sobre on i com cercar tant la informació vàlida com la desinformació, com distingir-les.

Es requereix una informació detallada sobre com comprovar la informació i fer cerques d'imatges inverses, ja que els nens probablement no saben fer-ho, sinó que confien en els seus sentiments sobre si les coses són certes o no. Feu que els jugadors facin comprovació de dades sobre algunes afirmacions o imatges.

Trobar deliberadament la desinformació d'Internet pot resultar bastant difícil per als nens, de manera que s'haurien de donar alguns consells i instruccions detallades: com i on buscar-la, i quin tipus de temes generen molta desinformació (per exemple, salut, política, immigració...). Prepareu exemples per endavant.

## **B. Doneu les instruccions del joc**

- Si jugueu amb un grup d'alumnes/tota la classe, dividiu els jugadors en cinc grups.
- Obriu el Padlet en vista projectada per mostrar com funciona
- Compartiu l'accés al Padlet per a cada grup i feu que decideixin el nom del seu grup. Aquest nom sempre s'ha de publicar al camp "tema" de cada publicació, de manera que mostri qui ha publicat i què.
- Demaneu als jugadors que provin el Padlet, és a dir, que publiquin alguna cosa que trobin a Internet. Assegureu-vos que utilitzin l'opció "enllaç" i no només copiar/enganxar. L'ús de l'opció "enllaç" proporciona una visualització prèvia del contingut.

Continueu explicant com es juga el joc. Podeu utilitzar un PowerPoint.

## **Reglament**

L'objectiu del joc és compartir notícies, publicacions a les xarxes socials, imatges, vídeos curts i d'altres continguts a les "xarxes socials" (que és simulat per Padlet). Per guanyar la partida, heu d'aconseguir que les vostres notícies siguin molt compartides. Cada "Compartir" serà un punt.

1. Cada jugador rep una carta de "Rol", que pot ser "Normal" o "Troll". Només ho mira el jugador/grup i no ho ha de revelar a altres jugadors/grups.
  - Si un jugador/grup té el rol "Normal", juga com si estigués compartint notícies i altres coses de bona fe, intentant que es comparteixi al màxim.
  - Si un jugador rep la targeta "Troll", pot publicar de bona fe coses falses o fraudulentas. És a dir, es permet que un "Troll" enganyi d'altres jugadors.
  - El nombre de "Trolls" a cada partida és totalment aleatori. Ningú no sap quants hi ha (tots els jugadors poden ser un "Troll").
  - En altres paraules, els jugadors reconeixen el seu paper com a "Normal" o "Troll", i després col·loquen la carta cap avall sobre la taula.
2. Repartir cartes. Cada jugador/grup comença amb 7 cartes a la mà: 2 de "Verificació de dades" i 5 de "Passar/Compartir" (aleatòries). Durant el joc, els jugadors sempre han de tenir 7 cartes a la mà.
3. La partida comença per la fase de "recol·lecció", en la qual els jugadors busquen a Internet articles compartibles, preferentment notícies, publicacions de blocs, vídeos o altres que facin afirmacions identificables.

## **Nota:**

- ✓ Per fer-ho més fàcil, el professor hauria de donar un tema sobre el qual buscar a Internet. És difícil cercar informació en línia en general, així que si es redueix el tema, farà més fàcil la cerca i alhora serà més educatiu.
- ✓ Doneu als jugadors/grups un breu període de temps (per exemple, de 5 a 15 minuts) per preparar-se, per cercar i triar un total de 5 objectes compartibles i decidir en quin ordre es juguen. Si ets un Troll, potser començar amb la desinformació no és la millor idea...

**La partida dura 5 rondes. En una ronda, cada jugador/grup té 1 torn, durant el qual publica notícies. Després de la ronda completa, s'inicia una nova ronda.**

A cada torn, un jugador/grup publica alguna cosa al Padlet.

Després de la publicació, altres jugadors/grups voten triant una carta de les seves mans. Les cartes es revelen simultàniament i poden ser:

- 1) **Compartir:** tant qui ha publicat la notícia com qui la comparteix obté un punt. El jugador que ha jugat la carta "Compartir" la retorna a la baralla i es remenen les cartes. A continuació roba una nova carta. Dit d'una altra manera: quan comparteixen, tant el jugador que publica com el que comparteix reben punts. El jugador que publica obté els punts (màxim 4 punts) dels jugadors que comparteixen, i els jugadors que comparteixen obtenen un punt. Tot seguit, els jugadors que comparteixen roben cartes de la pila "Passar/Compartir" fins a tenir-ne 7.
- 2) **Passar:** si el jugador / grup juga "Passar", no passa res. Es retorna la carta a la pila, es remena bé i roba una de nova.
- 3) **Comprovació de fets:** cada jugador/grup comença amb 2 cartes de "Verificació de dades" que poden utilitzar durant la partida. Si 2 o més jugadors/grups juguen cartes de "Verificació" s'activa la comprovació d'errors i desinformació de l'article publicat. Si es demanen dues o més comprovacions de dades, es fan i es comprova si hi ha errors i desinformació de l'article publicat. Tots els jugadors (excepte el que publica) participen en la comprovació de fets.
  - Si la comprovació resulta que la notícia és certa o hi ha empat (50% cert i 50% fals), no passa res. Es descarten les cartes "Comprovació de dades" i cada jugador completa la seva mà robant de la baralla "Passar/Compartir".
  - Si la comprovació dels fets dona com a resultat que la notícia, etc., és falsa ("falsa"), el jugador que l'ha publicada perd un punt i els qui han jugat les cartes de comprovació dels fets obtenen dos punts cadascun. A continuació es descarten les cartes utilitzades i es roben de noves de la pila "Passar/Compartir".
- 4) **Rebre punts:** els punts rebuts es marquen en un full de paper o pissarra. Hi ha dues maneres principals de rebre punts: a) com a jugador que publica i obté "Compartir", i b) com a jugador que comparteix o que comprova dades (els anomenats "punts flotants lliures"). Els jugadors haurien de marcar aquests dos punts per separat:
  - a) Per a cada ronda, una columna per comptar quants "Compartir" ha rebut cada publicació.

- b) Una columna per a la resta de punts: els que es reben per compartir o comprovar les publicacions d'altres jugadors.

**Exemple:**

Primera ronda, primer torn: el jugador 1 publica un article de notícies i tothom comparteix. El jugador 1 obté 4 punts (un per cada "Compartir" obtingut) i la resta de jugadors obté 1 punt cadascun:

	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Punts lliures
<b>Jugador 1</b>	4					
<b>Jugador 2</b>						1
<b>Jugador 3</b>						1
<b>Jugador 4</b>						1
<b>Jugador 5</b>						1

Aquesta seria la taula de puntuació després de la primera ronda. Les diferències que s'observen són conseqüència de jugar "Compartir" i "Passar". Encara no s'ha jugat cap comprovació de dades:

	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Punts lliures
<b>Jugador 1</b>	4					1111
<b>Jugador 2</b>	3					111
<b>Jugador 3</b>	2					1111
<b>Jugador 4</b>	3					111
<b>Jugador 5</b>	4					11

Punts després del primer torn de la segona ronda, quan el jugador 3 i 4 voten per "Comprovació de Dades" al jugador 1, la publicació de la qual resulta que és una

notícia falsa. El jugador 1 obté -1 punts i els jugadors 3 i 4 obtenen +2 cadascun. Els jugadors 2 i 5 no reben punts:

	Ronda 1	Ronsa 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Punts lliures
Jugador 1	4	-1				1111
Jugador 2	3					111
Jugador 3	2					11112
Jugador 4	3					1112
Jugador 5	4					11

### Fi del joc/ recompte de punts:

- El joc finalitza quan s'han jugat 5 rondes completes.
- Es revelen les cartes de rol: qui era un "Troll" i qui era "Normal".
- Per cada notícia falsa o enganyosa no detectada, el Troll rep punts. Tants punts com "Compartir" tingui, i els jugadors/grups que van compartir la notícia falsa es resten el punt.
- Guanya la partida qui aconsegueixi més punts.

### C. Jugar la partida

El facilitador ha d'observar i resoldre totes les contradiccions possibles, donar consells i corregir/recordar com s'ha de jugar i utilitzar el Padlet. També poden tenir en compte qui ha compartit què per a un seguiment de la fase de recompte de punts.

### D. Debat resum

Cal fer una petita reflexió sobre el joc, sobre les notícies publicades i sobre la dificultat per detectar notícies falses (*fake news*). Una bona discussió resum connecta les coses apreses al joc amb la vida real a les xarxes socials.