

GUÍA DE IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO EN EL AULA

CÓMO LLEVAR ATTACK THE FAKE AL AULA PARA TRABAJAR
PENSAMIENTO CRÍTICO Y DESINFORMACIÓN CIENTÍFICA

1. ENFOQUE DIDÁCTICO

Attack the Fake es un juego de cartas educativo para abordar la desinformación científica desde una dinámica lúdica. El alumnado se enfrenta a bulos y los neutraliza mediante cartas de evidencia científica. La clave no es solo ganar la partida, sino usar el juego como punto de partida para debatir cómo se construye el conocimiento científico y cómo podemos verificar información en contextos digitales.

El recurso está pensado para últimos E.S.O., Bachillerato y Formación Profesional. Puede emplearse también en últimos cursos de Primaria si se seleccionan previamente los bulos más sencillos y se guía la reflexión.

2. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer bulos científicos y señales habituales de desinformación.
- Diferenciar opinión, creencia, dato, evidencia y consenso científico.
- Comprender la utilidad del método científico, la revisión por pares, los ensayos clínicos y los estudios verificados.
- Reflexionar sobre el papel de redes sociales, algoritmos e influencers en la difusión de contenidos falsos.
- Desarrollar una rutina básica antes de compartir información: parar, pensar, comprobar y contrastar.

3. MATERIAL NECESARIO

- Una baraja de Attack the Fake.
- Mesa o espacio para grupos de 3 a 6 jugadores.
- Pizarra, pantalla o cartulina para la puesta en común.
- Fichas de trabajo impresas para el alumnado.
- Acceso a internet para la actividad posterior de verificación, si se realiza.

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

Momento	Qué hace el docente	Qué hace el alumnado
Antes de jugar	Selecciona cartas adecuadas al nivel, prepara grupos y explica el objetivo didáctico.	Responde preguntas iniciales sobre bulos, fuentes y evidencias.
Durante la partida	Observa, resuelve dudas de reglas y anota bulos o conceptos que generen debate.	Juega, lee cartas, toma decisiones y detecta ideas llamativas.
Después de jugar	Conduce la reflexión, propone investigación y recoge evaluación.	Analiza bulos, contrasta fuentes y comparte conclusiones.

5. ESTRUCTURA RECOMENDADA DE UNA SESIÓN COMPLETA

Fase	Descripción	Resultado esperado
Inicio	Preguntas de activación: qué es un bulo, dónde aparece, cómo lo comprobaríamos.	Detectar ideas previas.
Reglas	Explicación rápida de cartas de bulo, evidencia, sabotaje y especiales.	Entender la mecánica.
Partida	Juego por grupos. El docente observa sin interrumpir en exceso.	Implicación y aparición de debates.
Reflexión	Puesta en común de bulos y cartas de evidencia utilizadas.	Conectar juego y pensamiento crítico.
Cierre	Ficha final o ticket de salida.	Evidencia rápida de aprendizaje.

6. PREGUNTAS PARA ABRIR LA ACTIVIDAD

- ¿Qué diferencia hay entre una noticia falsa, una opinión y una información incompleta?
- ¿Por qué algunos bulos se comparten tanto?
- ¿Qué os haría desconfiar de un titular?
- ¿Qué significa que una idea tenga evidencia científica?
- ¿Pensar críticamente significa desconfiar de todo?

7. REGLAS DIDÁCTICAS DE USO

Conviene explicar que las cartas de bulo no representan ideas “graciosas” sin consecuencias. Muchas de ellas se relacionan con salud, medio ambiente o tecnología, y pueden influir en decisiones reales. La partida permite tratar esos temas sin convertir la clase en una charla magistral.

El docente debe evitar ridiculizar a quien haya escuchado o creído alguna de estas ideas. El mensaje central es que cualquiera puede caer en desinformación y que la herramienta más útil es aprender a comprobar mejor.



8. PAPEL DE CADA TIPO DE CARTA EN EL APRENDIZAJE

Tipo de carta	Color visual	Uso didáctico
Bulo	Rojo	Sirve para identificar afirmaciones falsas, conspirativas o engañosas
Evidencia	Morado	Introduce herramientas de validación científica
Sabotaje	Verde	Representa mecanismos que dificultan pensar críticamente.
Especial	Azul	Permite hablar de procesos, logos y dinámicas científicas

CONSEJO PARA EL AULA

Deja jugar primero y analiza después. El aprendizaje aparece con más fuerza cuando el alumnado ya ha vivido la dinámica y reconoce cartas concretas.

9. ADAPTACIONES POR NIVEL

Nivel	Adaptación recomendada
1º - 2º ESO	Seleccionar bulos sencillos, explicar vocabulario y usar ficha guiada.
3º - 4º ESO	Introducir sesgos, fuentes fiables y análisis de titulares.
Bachillerato	Profundizar en revisión por pares, ensayos, clínicos, consenso y datos.
FP	Relacionar bulos con la familia profesional: salud, tecnología, alimentación, energía o comunicación.

10. EVALUACIÓN RÁPIDA

- Ticket de salida: "Hoy he aprendido...", "Antes de compartir una noticia voy a..."
- Cuestionario inicial y final de 5 preguntas.
- Ficha de análisis de un bulo por grupos.
- Observación del debate y calidad de los argumentos.