

## ANEXO 4. Reglas del juego.

# SPEECH PARTY

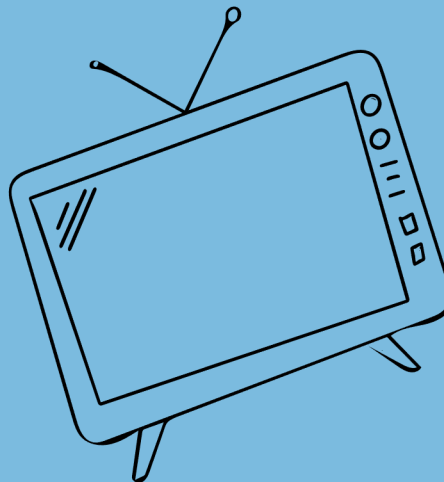
UN JUEGO PARA APRENDER A ARGUMENTAR Y PARA EVITAR SESGOS Y FALACIAS



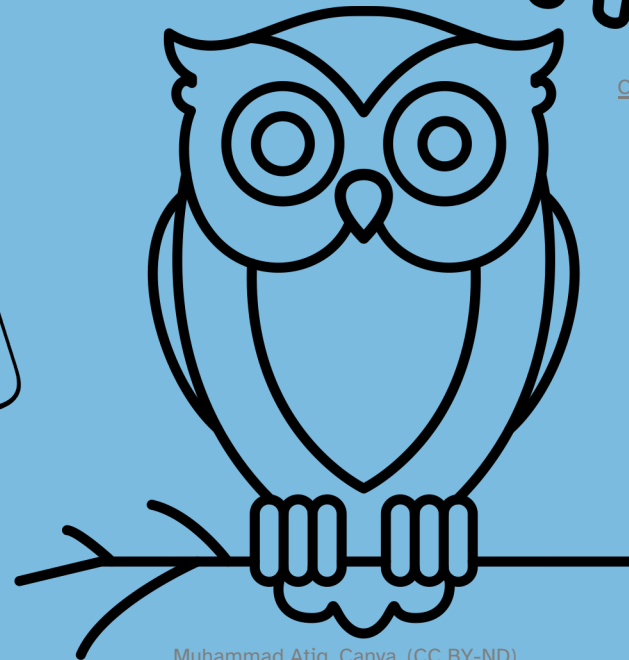
[DailyPM Studio](#). [Canva](#). (CC BY-ND)



[Cuputo](#). [Canva](#). (CC BY-ND)



[Joanna Rzonca](#). [Canva](#). (CC BY-ND)



[Muhammad Atiq](#). [Canva](#). (CC BY-ND)

# REGLAS

El juego *Speech Party* se juega en equipos. Es un juego colaborativo/competitivo. Por un lado, cooperaréis todos los miembros del equipo para lograr el mayor número posible de puntos y, por otro, rivalizaréis con el resto de equipos para conseguir más puntos que los demás.

Una vez tengáis preparadas las tarjetas del juego y el tablero, se lo entregaréis a otro equipo, que será el que jugará con él, mientras que vosotros jugaréis con el *Speech Party* de otro equipo.

Para evitar posibles trampas un miembro de cada equipo se sentará con el equipo que tenga vuestro juego y hará de «polizón», esto es, se encargará de evitar que se miren las respuestas antes de tiempo. El «polizón» puede ser el encargado de leer las tarjetas, o simplemente observar que el jugador o jugadora que las lee no hace trampas.

La mecánica de juego es muy simple. Cada jugador o jugadora moverá el peón o ficha de un color tras tirar un dado (podéis traer estas fichas y el dado de otros juegos de mesa que tengáis en casa) y, dependiendo de la casilla en la que caiga (casilla de «En clave filosófica», «Se ha escuchado», «En las redes» o «Círculo de amigos», representada cada una con un dibujo diferente), sacará una tarjeta del tipo de pregunta que le ha tocado, se la leerá al resto del equipo (o la leerá el polizón) y, entre todos (excluyendo al que la ha leído, pues él o ella podrá ver la respuesta correcta en la tarjeta), deberéis intentar responder a la pregunta que aparece en la tarjeta.

# SPEECH PARTY

## TIPOS DE PRUEBAS

Los cuatro tipos de tarjetas que hay en el juego se corresponden con cuatro tipos de pruebas que tendréis que intentar resolver en equipo. Los cuatro tipos de prueba consisten en lo siguiente:

**«En clave filosófica»:** Deberéis determinar si el argumento filosófico que aparece en la tarjeta es válido o inválido (si aparece alguna falacia formal en la argumentación).

**«Se ha escuchado»:** En esta prueba se presentarán palabras extraídas de los medios de comunicación. Los jugadores deberéis identificar el sesgo o falacia informal en el que se incurre.

**«En las redes»:** Deberéis reconocer el sesgo o la falacia informal que se esconde en el texto extraído de las redes sociales.

**«Círculo de amigos/as»:** Deberéis identificar cuál es la falacia o sesgo contenida en las ideas sostenidas por personas de vuestra generación acerca de temas relacionados con los ODS.

## PUNTUACIÓN

Si identificáis el tipo de falacia (formal o informal), sesgo o argumento válido (modus ponens, modus tollens, silogismo hipotético...) que se presenta en la tarjeta recibiréis **dos puntos**.

En caso de que solo acertéis (en el caso de las tarjetas «En clave filosófica» y «Círculo de amigos y amigas») que hay un error argumentativo o que no lo hay, pero no seáis capaces de identificar de qué error se trata, obtendréis **un punto**.

Finalmente, en las tarjetas «Se ha escuchado» y «En las redes», si no lográis identificar la falacia o sesgo en la que se incurre, no recibiréis **ningún punto**.

Los puntos que el equipo vaya sumando se irán apuntando en la tarjeta de puntos.

Al finalizar el tiempo de juego, el grupo que más puntos haya logrado obtener será el equipo ganador.