





DEMOCRACIA EN PISTAS

El juego "Democracia en pistas" forma parte del Proyecto de Extensión Universitaria: "Juventudes, democracia y derechos políticos: herramientas para promover la participación e inclusión ciudadana".
El mismo es llevado adelante por el Observatorio Político y Social de la Facultad de Humanidades durante el año 2025.



Tipo de juego

Juego de cartas inspirado en juegos clásicos, pero con contenido político y social.



Destinatarios

Estudiantes de Escuelas Secundarias, particularmente aquellos jóvenes que alcancen la edad para ejercer el sufragio optativo u obligatorio.



Objetivo

Que los estudiantes comprendan, asimilen y relacionen conceptos clave de ciencia política y el proceso electoral argentino, fomentando la participación y el pensamiento crítico.



Materiales

Cartas con conceptos, reloj de arena/cronómetro, anotadores.



Estructura de las cartas

Cada carta posee un "concepto secreto" y una serie de "palabras prohibidas"



Grupos

El juego supone la formación de equipos y grupos.

INSTRUCCIONES

DEMOCRACIA EN PISTAS

Los participantes se dividen en 2 o más equipos de al menos 3 personas cada uno.

Esto dependerá de la cantidad de participantes.

El juego supone **tres rondas** diferentes, en cada una de las cuales se mantienen los equipos iniciales.

Las cartas poseen colores diferentes, que indican el **nivel de dificultad**:

bajo (color azul), medio (color verde) y alto (color violeta).

-  **• Cartas**
Un jugador de un equipo toma una carta sin que su equipo vea el "Concepto Secreto" ni las "Palabras Prohibidas".
-  **• Tiempo**
El jugador tiene un tiempo limitado (30 a 45 segundos) para dar pistas verbales a su equipo para que adivinen el "Concepto Secreto". En la **primera ronda** el jugador podrá dar diferentes indicios verbales. En la **segunda ronda** sólo podrá mencionar una sola palabra. En la **tercera ronda** únicamente pueden realizarse mímicas o gestos.
-  **• Palabras prohibidas**
Regla fundamental: no puede usar ninguna de las "**Palabras Prohibidas**" ni derivados de las mismas.
-  **• ¡A jugar!**
Los compañeros de equipo intentan adivinar el **concepto secreto**.
-  **• Restar puntos**
Si el jugador usa una palabra prohibida el turno se pierde o se resta un punto.
-  **• Sumar puntos**
Si el equipo adivina el concepto antes de que se acabe el tiempo y sin usar palabras prohibidas, gana un punto. El turno pasa al siguiente equipo. El equipo con más puntos al final del juego es el ganador.

Democracia

VOTO
PUEBLO
GOBIERNO
ELECCIONES
MAYORIA



Estado

PAIS
GOBIERNO
NACION
LEYES
TERRITORIO



Poder legislativo

LEYES
DIPUTADOS
SENADORES
CONGRESO
PARLAMENTO



Partido político

AGRUPACION
IDEAS
CANDIDATOS
ELECCIONES
GOBERNAR



Participación ciudadana

PUEBLO
GENTE
OPINAR
DECIDIR
VOTO



Paridad de género

MUJERES
VARONES
IGUALDAD
LEY
CUPO



Poder ejecutivo

PRESIDENTE
GOBIERNO
DECRETOS
ADMINISTRAR
PAIS



Derechos políticos

CIUDADANIA
ELEGIR
LIBERTAD
VOTAR
PODER





Derechos humanos

**LIBERTAD
INALIENABLES
UNIVERSALES
LEY
VIDA**



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Poder Judicial

**JUSTICIA
JUECES
CORTE
LEYES
SENTENCIAS**



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Ideología

**PENSAMIENTO
CREENCIAS
DOCTRINA
PARTIDO
VISION**



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Consenso

**ACUERDO
COINCIDIR
MAYORIA
OPINION
GRUPO**



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Sufragio universal

**VOTO
LIBRE
IGUAL
ELECCION
PUEBLO**



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Federal

**PROVINCIAS
ESTADO
GOBIERNO
UNIDADES
NACIONAL**



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Coalición electoral

**ALIANZA
PARTIDOS
UNION
ACUERDO**



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Disenso

**DESACUERDO
OPUESTO
DIFERENCIA
CONFLICTO
NO**



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata



Voto en blanco

VACIO
NADA
NO ELEGIR
OPCION



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Constitución nacional

LEY SUPREMA
CARTA MAGNA
REPUBLICA
DERECHOS
NORMA



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Lobby

INTERES
POLITICOS
DECISIONES
GRUPO
PODER



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Opinión pública

GENTE
PENSAMIENTO
ENCUESTAS
MEDIOS
MAYORIA



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Voto Nulo

MAL
NO VALE
ANULADO
ERROR
BOLETA



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Soberanía

TERRITORIO
ESTADO
PODER
AUTORIDAD
CONTROL



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

Representación

ELEGIR
CONFIANZA
CIUDADANOS
DELEGADOS
MANDATO



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata

FAKE NEWS

MENTIRA
NOTICIA
ENGAÑO
FALSO



Facultad de
Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata



Cuarto oscuro

VOTAR
SECRETO
LUGAR
CABINA
AISLADO



División de poderes

EJECUTIVO
LEGISLATIVO
JUDICIAL
GOBIERNO
SEPARACION



Clientelismo

VOTO
FAVOR
CAMBIO
COMPRA
REGALO



Candidato

POSTULANTE
POLITICO
VOTO
ELECCIONES
PERSONA
ELEGIDO



Campaña política

PUBLICIDAD
ELECCIONES
DISCURSOS
PROMESAS
VOTO



Proceso electoral

ELECCIONES
VOTAR
CAMPAÑA
PASOS
RESULTADOS



Padrón electoral

LISTA
VOTANTES
GENTE
REGISTRO
NOMBRE



Fiscal de mesa

CONTROLAR
VOTO
PARTIDO
ELECCIONES
VERIFICAR





Mesa electoral
VOTAR
LUGAR
URNA
AUTORIDAD
ESCUELA



Urna
VOTAR
CAJA
BOLETA
ELECCIONES
DEPOSITAR



Presidente de mesa
AUTORIDAD
ELECCIONES
CONTROLAR
CONTAR
VOTOS



Boleta Única de Papel
VOTO
LISTA
CANDIDATO
SISTEMA
ELEGIR



Voto Obligatorio
DEBER
VOTAR
MULTA
LEY
AUSENCIA







