



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 sóla palabra. En la **tercera ronda** únicamente pueden realizarse minicas 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**

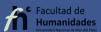




Estado

PAIS GOBIERNO NACION LEYES TERRITORIO





Poder legislativo

LEYES **DIPUTADOS SENADORES CONGRESO PARLAMENTO**





Partido político

AGRUPACION **IDEAS CANDIDATOS ELECCIONES GOBERNAR**





Facultad de Humanidades

Participación ciudadana

PUEBLO GENTE OPINAR DECIDIR VOTO





Paridad de género

MUJERES VARONES IGUALDAD LEY **CUPO**

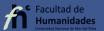




Poder ejecutivo

PRESIDENTE GOBIERNO DECRETOS ADMINISTRAR PAIS





Derechos políticos

CIUDADANIA ELEGIR LIBERTAD VOTAR PODER

















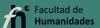




Derechos humanos

LIBERTAD
INALIENABLES
UNIVERSALES
LEY
VIDA





Poder Judicial

JUSTICIA
JUECES
CORTE
LEYES
SENTENCIAS





Ideología

PENSAMIENTO CREENCIAS DOCTRINA PARTIDO VISION





Consenso

ACUERDO COINCIDIR MAYORIA OPINION GRUPO





Sufragio universal

VOTO
LIBRE
IGUAL
ELECCION
PUEBLO





Federal

PROVINCIAS
ESTADO
GOBIERNO
UNIDADES
NACIONAL





Coalición electoral

ALIANZA
PARTIDOS
UNION
ACUERDO





Disenso

DESACUERDO
OPUESTO
DIFERENCIA
CONFLICTO
NO





















Voto en blanco

VACIO NADA NO ELEGIR OPCION





Constitución nacional

LEY SUPREMA **CARTA MAGNA REPUBLICA DERECHOS NORMA**





Lobby

INTERES POLITICOS DECISIONES GRUPO PODER





Opinión pública

GENTE PENSAMIENTO ENCUESTAS MEDIOS MAYORIA





Facultad de Humanidades

Voto Nulo

MAL **NO VALE ANULADO ERROR BOLETA**





Soberanía

TERRITORIO ESTADO PODER AUTORIDAD CONTROL





Representación

ELEGIR CONFIANZA CIUDADANOS DELEGADOS MANDATO





FAKE NEWS

MENTIRA NOTICIA **ENGAÑO** FALSO





















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**





Facultad de Humanidades

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

































