



juego

e

instrucciones

# **Materiales**

## **Una baraja de roles de @Stake**

Las páginas de baraja han sido diseñadas para imprimirse a doble cara. Se recomienda papel grueso. Necesitarás tijeras para cortar las cartas de la baraja.

## **Un implemento de escritura para cada jugador**

## **Un papel en el que escribir para cada jugador**

## **Una copia impresa de las instrucciones de juego**

## **50 garbanzos, aproximadamente**

Los garbanzos se usan como puntos en el juego, pero pueden ser sustituidos por cualquier otra forma de contar puntos.

## ¿Por qué @Stake?

La deliberación es el núcleo del proceso democrático. Pero el proceso deliberativo ideal, en el cual una pluralidad de jugadores intercambian ideas de forma equitativa, significativa y racional, está lejos de la realidad. Incluso con las mejores intenciones, el diálogo abierto, constructivo, y empático dirigido a compartir ideas y experimentar entendimiento mutuo y llegar a un acuerdo es difícil de conseguir. Con estas aspiraciones y desafíos en mente, @Stake ha sido desarrollado para mejorar la deliberación en procesos en el mundo real. @Stake depende de ideación rápida, discusiones facilitadas a través de juego de rol, experimentación con ideas, y colaboración entre una diversidad de interesados. En pequeños grupos de 3 a 5, los jugadores compiten para convencerse entre sí de la eficacia de soluciones presentadas desde la perspectiva de personajes asignados. Los jugadores no sólo intentan que sus soluciones sean las elegidas por el juez de la ronda, también han de balancear los objetivos secundarios de su personaje con los de los otros jugadores en el juego. @Stake permite que los jugadores experimenten con estrategias de deliberación, practiquen el considerar las percepciones de otros en un contexto lúdico, previamente a participar en procesos en el mundo real. Visita el sitio web de @Stake para aprender más y ver un videotutorial.

## Objetivo

En @Stake, los jugadores adquieren el rol de personajes con objetivos secundarios en un problema público abierto a debate. Los jugadores se turnan proponiendo soluciones a problemas, y argumentan sus puntos de vista al Juez de la ronda. Construir un argumento persuasivo para el bien común es clave, pero al lograr incluir elementos de tus objetivos secundarios se consiguen puntos adicionales. El jugador con más puntos al final del juego gana.

## Antes del juego

Todos los participantes dedican un poco de tiempo a escribir en común al menos 10 problemas que son relevantes a su comunidad. Estos problemas deberían ser expresados como preguntas que piden respuestas.

Los problemas pueden ser cualquier cosa desde infraestructura, colaboración entre agencias, retos socioeconómicos, o planes para problemas más informales como orgullo cívico, campañas de relaciones públicas, eventos sociales --- cualquier cosa. Lo más importante es enmarcar el problema en términos de una pregunta que arranque soluciones aplicables. Por ejemplo:



¿Cómo podemos facilitar el acceso de jóvenes en entornos rurales a formación profesional?



¿Cómo podemos mejorar el servicio de Internet en vecindarios con bajas velocidades?



Qué se puede hacer con el problema del incremento del abuso de drogas en la región?

Todos los problemas deberían ser recogidos y escritos en tarjetas o post-its, y conservados para su uso en el juego.

## Preparación del juego

Reparte a cada jugador: papel para escribir, un lápiz o boli y 3 puntos (garbanzos). Un jugador debe presentarse voluntario para hacer de Juez en la primera ronda. Si no hay voluntarios, votad uno. El Juez de la primera ronda recibe 2 puntos extra. Los demás jugadores reciben un carta de personaje aleatoriamente.

La parte frontal de la carta (Título de Rol) es pública. El reverso de la carta, que contiene el bio y los objetivos secundarios del personaje, es privado - sólo el jugador que tiene la carta puede leerlo.

Pon tres puntos (garbanzos) en el centro de la mesa para que haga de "bote". El bote irá en cada ronda al jugador cuya propuesta sea elegida por el Juez.

El Juez se encarga de controlar el tiempo y selecciona el primer problema para la primera ronda.

# Jugando el juego

## Paso 1: Introducción

La ronda empieza con todos los jugadores presentándose fingiendo ser sus personajes, compartiendo el nombre de su personaje y su bio (Sus objetivos secundarios NO) del reverso de su carta.

## Paso 2: Ideación

El Juez anuncia el problema de la primera ronda. Después, inicia un contador de tiempo para un minuto. Los demás jugadores deben usar ese tiempo para considerar una propuesta que ayude a resolver el problema. Los jugadores pueden usar sus papeles para organizar sus pensamientos.

## Paso 3: Lanzamiento

Al acabar el minuto, el Juez pide las propuestas de los jugadores. Empezando por el jugador a su izquierda, y moviéndose en sentido horario, cada jugador tiene un minuto para presentar su propuesta al Juez. El juez debe controlar el tiempo. Si un jugador quiere más tiempo, puede pagar un punto al bote para tener 30 segundos más.

## Paso 4: Deliberación

Una vez todos los jugadores han tenido la oportunidad de presentar sus propuestas, el Juez dirige una discusión con el grupo. Los jugadores (incluido el Juez) pueden pedirse entre ellos que detallen su propuesta, ofrecer contraargumentos, o pedir cambios en las propuestas. El reloj se ajusta para 90 segundos, al final de los cuales el Juez debe decidir qué propuesta es la ganadora. De nuevo, los jugadores pueden pagar un punto al bote para tener 30 segundos extra en los que responder preguntas, preguntar a sus oponentes, o refutar la oposición. Puede ser estratégico para los jugadores sugerir mejoras a los planes de los demás.

## **Paso 5: La decisión**

Al final del tiempo de deliberación, el Juez anuncia la propuesta ganadora. El Juez puede dedicar 10-15 segundos (aproximadamente, sin cronometrar) si lo necesita para llegar a una conclusión y compartir su razonamiento. El jugador cuya propuesta haya sido elegida gana todos los puntos en el bote, más una cantidad de puntos extra basados en sus objetivos secundarios (ver Puntuando objetivos secundarios más abajo). Los demás jugadores consiguen puntos por sus objetivos secundarios, si y sólo si la propuesta ganadora los satisface de forma explícita.

## **Puntuando objetivos secundarios**

El jugador que gana la ronda gana el bote, pero todos los jugadores pueden ganar puntos extra según sus objetivos secundarios. Empezando con el jugador ganador, los jugadores muestran los objetivos secundarios a la mesa. Por cada objetivo secundario con que el Juez esté de acuerdo que está incluido en la propuesta ganadora, ese jugador gana los puntos extra indicados en la carta.

## Ejemplo de puntuación

La propuesta de Vladimir para que el gobierno provea billetes de transporte para que los estudiantes vayan a la universidad es seleccionado como la ganadora de la ronda. Vladimir gana el bote, y entonces descubre sus objetivos secundarios.

Los objetivos secundarios de Vladimir:

Aumenta el acceso a la educación/entrenamiento +1 Punto

Crea oportunidades de trabajo para jóvenes fuera de la ciudad +1 Punto

Hacer más fácil el traslado diario entre ciudades +2 Puntos

El Juez puede decir que su propuesta satisface el primer y tercer objetivo, pero no el segundo, y asignar tres puntos extra a Vladimir.

A continuación, Caterina muestra su agenda.

Incluye desarrollo de infraestructura +1 Punto

Incluye nueva construcción +1 Punto

Debe ser financiado por el gobierno +2 Puntos

El Juez decide que como la propuesta de Vladimir está financiada por el gobierno, ella recibe 2 puntos extra, pero los otros dos objetivos secundarios no son relevantes.

Si Caterina hubiese gastado un punto durante el período de Deliberación para pedirle a Vladimir que incluya el desarrollo de infraestructura en su propuesta (como por ejemplo mejoras al sistema de transporte público junto con los billetes), podría haber conseguido el doble de puntos.



## Terminar el juego

Tras cada ronda, el jugador que ganó el bote es el nuevo Juez (o escurrir el bulto), y los pasos anteriores se repiten. (Sólo el Juez de la primera ronda recibe puntos extras al inicio del juego) Tras cuatro rondas, el jugador con más puntos gana.

Regla opcional: Escurrir el bulto

El jugador cuya propuesta ganó el bote se convierte en el Juez de la siguiente ronda. Si por cualquier razón ese jugador no quiere ser el nuevo Juez, puede "escurrir el bulto" para evitar ser Juez. Para hacer esto, debe pagar un punto al jugador de su izquierda. Éste jugador se convierte en el nuevo Juez.

El nuevo Juez también puede escurrir el bulto, pero debe pagar dos puntos al jugador de su izquierda. El siguiente debe pagar 3 puntos para escurrir el bulto, el siguiente 4, y así hasta que un jugador acepta ser Juez, o no tiene puntos con los que escurrir el bulto.

## Con Grupos más Grandes

Si estás jugando @Stake con un gran grupo, usa la siguiente variante:

- 1) Reparte los jugadores en grupos de 4 (5 si necesario)
- 2) Cada grupo necesita un set completo de componentes de juego
- 3) Se juega de forma simultánea en múltiples mesas.
- 4) Seleccionar un moderador para toda la habitación para coordinar el juego para todos. El moderador se encargará de los tiempos y anunciará el problema para cada ronda.
- 5) El juego se desarrolla de forma normal, terminando cuando todos los participantes hayan jugado 4 rondas.

## Consejos de juego

Recuerda a los jugadores que pagan un punto al bote para tener 30 segundos extra durante la parte de discusión, si quieren tiempo extra para presentar su propuesta.

Recuerda a los jugadores que pueden realizarse preguntas los unos a los otros durante la ronda de discusión, y que deberían usar ese tiempo para soportar más fuertemente sus objetivos secundarios.

Pide a los Jueces que decidan rápidamente cuando se acabe el tiempo.

Subraya que todos los jugadores ganan puntos extra si la propuesta ganadora incluye sus objetivos secundarios, incluso si su propuesta no gana.

Subraya que el ganador de la ronda anterior se convierte en el Juez de la siguiente.

Aunque algunas mesas puedan terminar antes que otras, asegúrate de que todas las mesas empiezan las nuevas rondas al mismo tiempo.

Profesor de  
biología



Artista



Padre/Madre  
soltero/a



Activista  
comunitario



Político



Periodista  
autónomo



Dueño de bar



Estudiante de  
secundaria



Profesor



## Bio

Treintañero con dos niños pequeños

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

- Servicios de cuidado para que padres con niños puedan atender reuniones públicas

**+1 punto extra**

- Clases extraescolares gratuitas o a bajo precio

**+2 puntos extra**

## Bio

Cubre noticias locales para varias publicaciones

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Mayor acceso a la información

**+1 punto extra**

Oportunidades para ser publicado

**+2 puntos extra**

## Bio

Profesor de historia en escuela pública, produce un podcast de historia local

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Recursos para bibliotecas locales

**+1 punto extra**

Anima a estudiantes universitarios a que participen localmente

**+2 puntos extra**

## Bio

Administra un estudio de arte con clases baratas

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Actividades públicas divertidas e interactivas

**+1 punto extra**

Oportunidades para que artistas muestren sus obras

**+2 puntos extra**

## Bio

Construir una reputación tras su reciente elección

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Un plan que sea eficiente con los recursos públicos

**+1 punto extra**

Una posición prominente para el alcalde

**+2 puntos extra**

## Bio

Ha vivido en la ciudad casi toda su vida, toca en una banda local

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Nueva tecnología

**+1 punto extra**

La participación de adolescentes en el diseño del proyecto

**+2 puntos extra**

## Bio

Defensor del medio ambiente que apoya el aprendizaje con nuevas tecnologías

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Oportunidades para el aprendizaje de jóvenes

**+1 punto extra**

Asociación entre escuelas y ONGs

**+2 puntos extra**

## Bio

Defensor de la igualdad racial y de viviendas baratas para mayores de 50 años

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Tiene en cuenta a las minorías

**+1 punto extra**

Mejoras en el transporte público

**+2 puntos extra**

## Bio

Comprometido con la creación de una comunidad abierta y diversa

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Reuniones de vecinos frecuentes

**+1 punto extra**

Un enfoque en el desarrollo económico del vecindario

**+2 puntos extra**



## Bio

Director de departamento

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Presupuesto para el desarrollo de la ciudad  
**+1 punto extra**

Un camino obvio hacia el beneficio económico  
**+2 puntos extra**

## Bio

Con educación universitaria, el español no es su lenguaje nativo

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Proveer soporte multilinguaje en reuniones públicas  
**+1 punto extra**

Conexión con trabajadores en horario nocturno  
**+2 puntos extra**

## Bio

Provee vegetales para restaurantes y mercadillos

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Aumentar el acceso a alimentos saludables  
**+1 punto extra**

Promoción de la conservación del medioambiente  
**+2 puntos extra**

## Bio

Recién graduado de la academia de policía

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Aumento de la seguridad pública  
**+1 punto extra**

Reforzar las conexiones entre policías y la comunidad  
**+2 puntos extra**

## Bio

Abogado veinteañero que acaba de mudarse a la ciudad

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Eventos informales de networking  
**+1 punto extra**

Comprometimiento con de la comunidad a través de las redes sociales  
**+2 puntos extra**

## Bio

Programador en una pequeña empresa enfocada en el aprendizaje online

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Soluciones basadas en tecnología  
**+1 punto extra**

Que atraiga específicamente a jóvenes adultos  
**+2 puntos extra**

## Bio

Reputado líder, profundamente implicado con la justicia social

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Establecer lazos entre comunidades de distintas creencias  
**+1 punto extra**

Conectar voluntarios con organizaciones locales  
**+2 puntos extra**

## Bio

Ginecólogo en clínica pública

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Promoción de hábitos saludables  
**+1 punto extra**

Acceso a servicios de salud  
**+2 puntos extra**

## Bio

Trabajador habilidoso con 20 años de experiencia en manufactura

### Objetivos secundarios:

Gana puntos extra si la propuesta ganadora incluye:

Ideas que mejoren el empleo localmente  
**+1 punto extra**

Oportunidades de empleo para artesanos y trabajadores con experiencia  
**+2 puntos extra**

