

## Manual del Facilitador de Demogames

El Manual del Facilitador de Demogames es un resultado del proyecto Democracia y Juegos - Herramientas de aprendizaje basadas en juegos analógicos y digitales para el trabajo con jóvenes - Demogames. Demogames fue un proyecto de seis organizaciones asociadas de cinco países europeos cofinanciado para el período 2019-2022 por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (2019-2-DE04-KA205-018330). Otros resultados del proyecto son la Caja de Juegos de la Democracia con ocho juegos educativos analógicos y digitales con el propósito de fomentar las competencias para la cultura democrática, y los vídeos de aprendizaje, que complementan este manual.

Beneficiario de la subvención:

Instituto Alemán de Estudios Globales y de Área (GIGA)

Neuer Jungfernstieg 21

20354 Hamburgo

Contacto: [info@giga-hamburg.de](mailto:info@giga-hamburg.de)

Consorcio del proyecto (en orden alfabético):

Asociación Cultural Da2 Trucados

CULTURE GOES EUROPE (CGE) - Soziokulturelle Initiative Erfurt

Red de Educación para la Democracia y los Derechos Humanos en Europa (DARE)

Demokrative - Initiative für politische Bildung

Instituto Alemán de Estudios Globales y de Área (GIGA)

Instituto Intercultural de Timisoara

Página web del proyecto: [www.demogames.eu](http://www.demogames.eu)

Manual del Facilitador de Demogames

Coordinación y edición: Moritz Borchardt, con Michael Cotterell

Edición adicional: Andreea Kristea, Sabine Jenni, Saskia Ruth-Lovell

Diseño visual: Sofia Mondini, con Francis Stieglitz y Stefanie Mayrwörger

Autores colaboradores: Rebecca Welge, Timea Serb, Jordi Sabari, Saskia Ruth-Lovell, Calin Rus, Michael Remmert, Ramón Martínez, Corina Leca, Patrik Kessler, Laura Junglas, Sabine Jenni, Johanna Flach, Michael Cotterell, Moritz Borchardt

El Manual se publica bajo una licencia CC BY-SA 4.0. Puede compartir y adaptar el material libremente siempre que dé el crédito apropiado como se sugiere a continuación, proporcione un enlace a la licencia e indique si se hicieron cambios. Además, debe distribuir el Manual incluyendo sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

## Índice

### Prólogo

#### 1. Introducción

#### 2. La democracia y los juegos

##### 2.1 ¿Por qué necesitamos educación para la democracia?

##### 2.2 La educación para la democracia y el aprendizaje basado en juegos

#### 3. La Caja de Juegos de la Democracia (D-Box)

##### 3.1 ¿Cómo utilizar la Caja de Juegos de la Democracia (D-Box)?

##### 3.2 Competence Card Game

##### 3.3 Deckmocracy

##### 3.4 Demodice

##### 3.5 Fake expert: a Demodice game

##### 3.6 Draw the line

##### 3.7 Observers

##### 3.8 Participedia

##### 3.9 Utopía

#### 4. Ejemplos para el uso de juegos Demogames en la educación formal y no formal

##### 4.1 Facilitación de Demogames - ejemplos

##### 4.2 Pautas y preguntas para el debriefing

## Prólogo

En el actual contexto de múltiples crisis en Europa y fuera de ella, la enseñanza y el aprendizaje de la democracia y la ciudadanía activa parecen más importantes que nunca. El Marco de Referencia de Competencias para la Cultura Democrática (RFCDC) del Consejo de Europa es un conjunto de materiales diseñados para enseñar no sólo los valores democráticos, sino también los conocimientos, las actitudes, las habilidades y la comprensión crítica relacionados con su ejercicio.

El RFCDC dota a los jóvenes de las competencias necesarias para actuar en la defensa y promoción de los derechos humanos, la democracia y el Estado de Derecho, para participar eficazmente en una cultura democrática y para convivir pacíficamente con los demás en sociedades culturalmente diversas. Basado e inspirado en el RFCDC, el proyecto Demogames lo utilizó como punto de partida para desarrollar herramientas educativas listas para usar.

El aprendizaje basado en el juego es una forma específica de aprendizaje experimental. La experiencia educativa ha demostrado que el aprendizaje experimental es especialmente adecuado para desarrollar competencias para la cultura democrática. Desde esta perspectiva, el Manual es un ejemplo convincente de la viabilidad de aplicar la gamificación/los juegos formativos a la educación para la democracia.

La alta calidad y variedad de los juegos y su material de acompañamiento puede atribuirse a los equipos interdisciplinarios que han participado en su desarrollo, desde profesionales de la educación, desarrolladores de juegos, politólogos y gestores de organizaciones sin ánimo de lucro.

El Manual de Demogames es una herramienta práctica adicional muy apropiada que los profesionales de la educación pueden utilizar en diferentes entornos para ayudar a los alumnos a desarrollar sus competencias para la cultura democrática.

Estoy convencido de que sus usuarios encontrarán los juegos instructivos y agradables.

Dr. Michael Remmert

Jefe de la División de Política Educativa

Consejo de Europa

## 1. Introducción

Por Saskia Ruth-Lovell, Sabine Jenni y Michael Cotterell

La democracia está siendo atacada en diferentes partes del mundo, incluida Europa. Los retos a los que se enfrentan los líderes y las sociedades dentro de los sistemas democráticos son múltiples y van desde la polarización social y política, la desinformación y las noticias falsas, hasta la manipulación abierta del núcleo mismo de las instituciones democráticas, como las elecciones, el Estado de Derecho y los espacios civiles<sup>1</sup>. Estos acontecimientos no son inevitables, y el retroceso democrático no es irreversible. Pero debemos tener en cuenta que las democracias fuertes y resistentes dependen de los individuos que las habitan: en definitiva, las democracias necesitan demócratas.

Proporcionar a los jóvenes los conocimientos y la capacidad para participar eficazmente en los procesos democráticos y valorar los principios democráticos (como la libertad y la igualdad) es muy importante. Nuestro objetivo es contribuir a ello de forma significativa.

El proyecto Demogames y este manual.

Este manual está dirigido a los profesionales de la educación para la democracia y, en particular, a los facilitadores. Ofrece al lector información de fondo, consejos prácticos y ejemplos de cómo utilizar los resultados del proyecto Erasmus+ Juventud en Acción "Democracia y juegos: Herramientas de aprendizaje basadas en juegos analógicos y digitales para el trabajo con jóvenes" (Demogames). Los miembros del consorcio Demogames han diseñado varios juegos formativos con el fin de educar en la democracia y los reunieron en la Democracy Game Box (D-Box).

Los juegos formativos presentados en este manual se basan en el enfoque didáctico del "aprendizaje basado en juegos" y en los enfoques y principios actualizados de la educación para la democracia en Europa. Pueden utilizarse tanto en la educación formal como en el trabajo juvenil no formal y permiten a los profesionales involucrar, conectar y capacitar a los jóvenes y promover la ciudadanía (europea) activa. Al jugar a los Demogames, los jóvenes participan en debates sobre la democracia más allá de su experiencia local, regional o nacional. Ayudan a los jugadores a dar sentido a su papel como ciudadanos democráticos (y europeos) y fomentan su participación política y social y su compromiso activo a nivel local, regional, nacional, europeo y mundial.

Los juegos, métodos y materiales descritos en este manual:

- enseñan a los jóvenes ciudadanos sobre democracia, ya que proporcionan conocimientos y estimulan la reflexión cognitiva,
- enseñan a los jóvenes ciudadanos a través de la democracia, ya que crean experiencias con procesos y valores democráticos y
- preparan a los jóvenes ciudadanos para la democracia, ya que ayudan a los jóvenes a ser y convertirse en demócratas.

Los juegos y las actividades que se describen en este manual se basan en el modelo de competencias para la cultura democrática (el modelo CDC), que es el núcleo del "Marco de referencia de competencias para la cultura democrática" (RFCDC) del Consejo de Europa<sup>2</sup>. Los Demogames y los materiales que los acompañan han sido especialmente diseñados para incluir diferentes perspectivas sobre la democracia y resaltar los beneficios de la diversidad cultural para la vida social y política y tienen como objetivo aumentar la inclusión social mediante el fomento de una disposición positiva hacia la democracia.

Las competencias formadas con nuestras herramientas cubren las cuatro dimensiones del modelo CDC, ya que:

- aumentan el conocimiento factual y la comprensión crítica de las normas, los valores, las instituciones y los procesos democráticos
- dotan a los jóvenes de las habilidades necesarias para comportarse eficazmente dentro de los procesos democráticos (por ejemplo, pensamiento analítico, habilidades de cooperación y comunicación)

---

1 Para más detalles sobre este desarrollo consultar (entre otros): The varieties of Democracy (V-Dem) Democracy Report, 2019.

2 Consultar [www.coe.int/rfcdc](http://www.coe.int/rfcdc) (último acceso 24/08/2022)

- fomentan valores democráticos fundamentales como los derechos humanos, la diversidad cultural y la equidad, la igualdad, la justicia y el Estado de Derecho

- desarrollan actitudes como la apertura a otras visiones del mundo, la tolerancia a la ambigüedad, la responsabilidad o el civismo.

La caja de juegos de la democracia (D-Box).

El campo del aprendizaje basado en juegos es vibrante y de rápido crecimiento, pero a menudo aislado. Las herramientas existentes de aprendizaje basado en juegos para la educación democrática suelen dirigirse a grupos y contextos muy específicos y rara vez proporcionan los materiales educativos necesarios para ser transferidos y aplicados en el trabajo juvenil no formal. Los juegos de la Caja de Juegos de la Democracia se dirigen a jóvenes estudiantes y grupos de jóvenes de todo el mundo. Los Demogames se han adaptado a los jóvenes sin conocimientos previos específicos. Muchos de los juegos se basan en las experiencias y conocimientos que los jugadores traen consigo. Algunos juegos requieren un cierto nivel de competencia en comunicación, lectura y pensamiento analítico.

El consorcio Demogames pretende lanzar una amplia red y, por ello, ha desarrollado una gran variedad de juegos, desde los más breves y fáciles de entender hasta experiencias de juego de una larga duración. La D-Box permite a los profesionales elegir con flexibilidad los juegos y actividades y ajustarlos a sus limitaciones de tiempo y al grupo al que van dirigidos.

Los juegos de la D-Box son una forma excelente de tender un puente entre la teoría y la práctica, de animar a los alumnos a participar activamente e interactuar entre ellos, y de ayudar a los facilitadores a crear una atmósfera de aprendizaje estimulante e integradora. Para aprovechar al máximo el potencial de los juegos, éstos se integran en un proceso de aprendizaje experimental, que incluye aportaciones y evaluaciones de dicho proceso.

Al jugar a los Demogames, los jóvenes...

- tratan la democracia más allá de su experiencia local, regional o nacional. Por ejemplo, los jugadores de Deckmocracy se comprometen con acontecimientos de la vida real en diferentes países y los jugadores de Participedia aprenden sobre ejemplos de la vida real de la participación política en todo el mundo;

- entrenar las habilidades necesarias para participar eficazmente en la democracia. Por ejemplo, los jugadores aprenden a escuchar activamente a los demás en Fake Expert o a aplicar su capacidad de pensamiento analítico en Observers.

- reciben apoyo para dar sentido a su papel como ciudadanos democráticos y europeos. Por ejemplo, los jugadores comparten sus historias y experiencias con la democracia cuando juegan al Juego de Cartas de Competencia o a Demodice;

- se conocen mejor a sí mismos y reflexionan sobre su comportamiento y sus preferencias. Por ejemplo, los jugadores compiten o cooperan en el juego de mesa Draw The Line o pueden experimentar el complejo proceso de toma de decisiones políticas en el juego Utopía.

Los profesionales de la educación pueden elegir entre la D-Box...

- juegos de diversa duración. Por ejemplo, el Juego de Cartas de Competencia puede servir como breve ejercicio introductorio. Draw the Line y Deckmocracy pueden ser actividades de duración media, mientras que Utopía requiere más tiempo.

- juegos analógicos o con ayuda digital. Por ejemplo, tanto el juego de adivinanzas Observadores como el juego de narración basado en dados Demodice pueden jugarse de forma analógica o digital, sin necesidad de preparar previamente los materiales de impresión y juego.

- juegos de diferentes niveles de complejidad: Por ejemplo, el juego Fake Expert se basa en reglas fáciles de entender y no requiere muchos conocimientos previos. El juego Participedia se basa en una combinación de mecanismos de juego menos conocidos y requiere que tanto facilitadores como jugadores inviertan tiempo en la explicación de las reglas. Además, en las cartas aparece mucha información sobre innovaciones menos conocidas en materia de participación democrática.

## Cómo utilizar este manual

Este manual está dirigido a los profesionales de la educación para la democracia y pretende convencer de por qué tiene sentido incluir los Demogames en talleres y sesiones relacionados con la democracia; además, proporciona a los facilitadores una serie de sugerencias sobre cómo hacerlo.

El manual se divide en tres secciones principales: La primera sección contiene información de fondo que ayuda a comprender la razón de ser, el objetivo y la filosofía del proyecto Demogames. La sección responde a la pregunta "¿por qué necesitamos la educación para la democracia?" y ofrece una introducción al aprendizaje basado en juegos en la educación para la democracia.

La segunda sección presenta la Caja de Juegos de la Democracia (D-Box), el principal resultado del proyecto Demogames. Incluye ocho capítulos, uno sobre cada uno de los juegos de la D-Box. En estos capítulos, los desarrolladores del juego explican cómo abordan la educación para la democracia, qué competencias entrenan predominantemente sus juegos y ofrecen recomendaciones sobre cómo facilitar un proceso de aprendizaje basado en la experiencia con el juego<sup>3</sup>. Los facilitadores son libres de utilizar sus propias ideas para usar los juegos y ajustar el proceso a sus necesidades. Para ello, todos los juegos se publican bajo una licencia Creative Commons<sup>4</sup>: Siéntete libre de utilizarlos, adaptarlos y desarrollarlos.

La tercera y última sección ofrece una recopilación de ideas prácticas, kits de herramientas y planes concretos para sesiones con Demogames específicos.

Esperamos que este manual informe, inspire e intrigue. Las secciones y los capítulos pueden leerse individualmente, como entradas específicas sobre temas concretos. Pero el manual también puede leerse de principio a fin, empezando por la información de fondo sobre el proyecto y la teoría del aprendizaje, hasta los juegos y las recomendaciones y ejemplos muy prácticos.

Hemos estructurado este manual de esta manera para que los lectores puedan seguir el orden escrito y obtener los fundamentos de cada elemento, o saltar entre los capítulos de interés, antes de dedicarse a las ideas que hay detrás de los juegos.

---

3 Las reglas de cada uno de los juegos se explican en sus documentos correspondientes que se facilitan junto al material "print & play". <http://www.demogames.eu/> (último acceso 24/08/2022).

4 <https://creativecommons.org/> (último acceso 24/08/2022).

## 2. La democracia y los juegos

### 2.1 ¿Por qué necesitamos educación para la democracia?

Por Sabine Jenni, Calin Rus, Saskia Ruth-Lovell y Rebecca Welge

"Sería un gran error pensar y enseñar la democracia como un sistema procedimental o político, o como el principio de la regla de la mayoría. [...] No se trata sólo de reglas; es una forma de vida. Anima a todo el mundo a sacar lo mejor de sus capacidades, y sostiene que tenemos la responsabilidad moral de hacerlo".

Thomas Mann,

La próxima victoria de la democracia (1938)<sup>5</sup>

"Sólo los continuos esfuerzos de muchas personas (...) presionando por más derechos civiles y democracia, nos han llevado a donde estamos hoy: una sociedad más democrática de lo que hemos visto nunca. No perfectamente democrática, no sin desafíos, y ciertamente no sin defectos".

Lea Heyne,

A pesar de los desafíos iliberales, la edad de oro de la democracia es ahora (2021)<sup>6</sup>

La democracia ofrece una enorme oportunidad. Nos permite vivir con dignidad, que se protejan nuestros derechos fundamentales y que podamos opinar sobre las normas que rigen nuestra vida cotidiana. Pero la democracia es también un reto. Necesitamos una educación para la democracia porque ésta vive de nuestras acciones. Debemos comprender nuestros propios intereses y preferencias y enfrentarnos a los de los demás. Debemos participar activamente en la vida política para defender nuestros intereses al tiempo que nos adaptamos a las nuevas circunstancias y argumentos. Debemos estar abiertos a nuevas visiones del mundo, a la información, a las opiniones y tener siempre a la vista los valores fundamentales de la democracia.

En este capítulo, primero esbozamos lo que es la democracia, reconociendo la diversidad de los sistemas democráticos, identificando los elementos esenciales de todas las democracias y discutiendo algunos de los retos más urgentes a los que se enfrentan las democracias. A continuación, presentamos un modelo desarrollado por el Consejo de Europa<sup>7</sup> sobre las competencias que necesitan los ciudadanos para participar activamente en una sociedad con cultura democrática y proporcionamos algunos argumentos clave relacionados con las formas en que estas competencias pueden y deben desarrollarse a través de la educación.

Democracia.

¿Cómo pueden los individuos influir y participar en la toma de decisiones colectiva? ¿Qué objetivos quieren alcanzar los individuos para sí mismos o como miembros de diferentes grupos? ¿Cómo se pueden resolver los conflictos de intereses? La democracia pretende dar respuesta a estas y otras preguntas similares, teniendo en cuenta que los individuos son diferentes pero iguales.

La convivencia como seres humanos individuales requiere decisiones sobre la forma, el proceso y el contenido de la vida. La forma la fijan las constituciones, las instituciones y las normas que definen el ámbito de actuación. Los procesos, por su parte, están determinados por los intereses y los conflictos de

5 Mann, Thomas (1938): The coming victory of democracy. Translated by Agnes E. Meyer. New York: A.A. Knopf.

6 Heyne, Lea (2021): Despite illiberal challenges, the golden age of democracy is now. The Loop ECPR's Political Science Blog, septiembre 7, 2021, URL: <https://theloop.ecpr.eu/despote-illiberal-challenges-the-golden-age-of-democracy-is-now/> (último acceso 24/08/2022).

7 El Consejo de Europa (CoE) se fundó al término de la segunda guerra mundial con el objetivo de promover la democracia, los derechos humanos y el estado de derecho, siendo su primer instrumento jurídico el Convenio Europeo de Derechos Humanos. El CoE fue uno de los primeros defensores de la educación democrática como forma de fortalecer las democracias. Mención especial merecen los documentos del CdE "Carta de Educación para la Ciudadanía Democrática y la Educación en Derechos Humanos" (2010) y "Marco de Referencia de Competencias para la Cultura Democrática" (RFCDC) (2018). Mientras que la carta sirve como referencia principal para la educación para la ciudadanía y los derechos humanos como defensa contra los desafíos antidemocráticos y como herramienta para promover la democracia, los derechos humanos y el Estado de Derecho, el RFCDC puede entenderse como una referencia que guía la forma en que las actividades educativas pueden fortalecer la democracia, los derechos humanos y el Estado de Derecho (véase la sección 2.1).

intereses, la lucha por el poder, el reparto del poder y la toma de influencias en la búsqueda de soluciones. El contenido de la vida se refleja en las tareas y objetivos de los distintos miembros de la sociedad, las agendas políticas y la negociación de cuestiones controvertidas.

La democracia ofrece criterios para las tres dimensiones de la convivencia, su forma, sus procesos y su contenido. La democracia implica ciclos de toma de decisiones: Los problemas y las cuestiones se discuten, las decisiones se toman a partir de la formación de opiniones y el debate, las decisiones se aplican y se evalúan y se generan nuevas cuestiones y nuevas propuestas a partir de las reacciones de los individuos y los grupos.

La democracia pretende aplicar varios principios que no siempre son fáciles de combinar: La mayoría debe poder tomar decisiones, pero al mismo tiempo el poder debe ser limitado, de modo que la mayoría no pueda tiranizar a las minorías: el abuso de poder debe impedirse o sancionarse. Los individuos deben poder participar y tener sus opiniones representadas en una democracia, pero las diferentes ideas deben ser visibles y competir entre sí.

Hay muchos grupos, organizaciones, lugares, regiones, países o grupos de países que son democracias o se organizan en base a principios democráticos. Las democracias tienen diversas caras y son constantemente desafiadas y, a veces, incluso, amenazadas. Por ello, los países democráticos que conocemos difieren tanto entre ellos y, en algunas ocasiones, estas diferencias nos impiden ver incluso los fundamentos básicos de todas las democracias. Esta base de la democracia moderna es la creencia de que todos los seres humanos poseen la misma dignidad y los mismos derechos. El núcleo de la democracia son los derechos humanos y el Estado de Derecho. Esto implica la necesidad de que la dignidad humana y los derechos humanos sean respetados y protegidos por la forma de gobierno, de sociedad, una forma de vida y, por tanto, una cultura democrática.

#### Democracia y participación política.

La democracia como forma de gobierno se basa en la creencia de que la dignidad humana se pone en marcha de manera efectiva a través de la autodeterminación. Esto significa que los miembros de una democracia deben tener derecho a participar en la toma de decisiones que rigen sus vidas, en la vida política y pública. Cómo organizar la participación política es una de las cuestiones fundamentales y uno de los mayores dilemas de las democracias modernas. ¿Quién debe tener derecho a participar y cómo? Mientras que algunos derechos, como la libertad de expresión, de reunión o de organización, son reconocidos como derechos humanos universales, otros, como el derecho a la participación política, no lo son. La realización del derecho a la participación política en la práctica es a menudo parcial, dependiendo de la medida en que se garanticen numerosos derechos interrelacionados, como los de la libertad de expresión, el acceso a la información y la protesta pacífica.

Especialmente cuando nos referimos a la democracia y a la juventud, es importante mirar más allá de las formas convencionales de participación y de la democracia representativa<sup>8</sup>. La participación política va mucho más allá de los procesos democráticos formales como el derecho a votar y el derecho a ser elegido, la creación de partidos políticos y la participación en el debate político.

La participación política incluye actividades como las campañas, la protesta democrática y el activismo que tienen como objetivo la defensa política o la influencia en la toma de decisiones públicas. A menudo, estas formas de participación se centran en temas concretos y buscan el cambio político en torno a esas causas. Son independientes de las autoridades públicas y la participación de los ciudadanos puede ser directa o mediada a través de organizaciones, partidos políticos, sindicatos y movimientos informales.

Las formas de democracia deliberativa se basan en el debate público y el diálogo sobre una cuestión o un conjunto de cuestiones, para influir en la forma en que se toman las decisiones sobre estas cuestiones directamente a través de la participación política de la comunidad y no sólo de sus representantes elegidos. Un ejemplo de esta forma de participación es el sistema de cogestión<sup>9</sup>, en el que todas las decisiones que

8 Yurttagüler, Laden and Ramon Martinez (2020): Compendium "The future of young people's political participation: questions, challenges and opportunities", available at: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262631/Compendium-YouthPolPart-FINAL.pdf/>

9 Consultar: Cogestión <https://www.coe.int/en/web/youth/co-management> Este sistema del Consejo de Europa es un ejemplo de democracia participativa. Gracias al diálogo entre los jóvenes europeos y las autoridades públicas responsables de los asuntos de juventud, en el que cada parte tiene la misma voz, se pueden intercambiar ideas y experiencias, con espíritu de comprensión y respeto mutuos, lo que da legitimidad a las decisiones del Consejo Conjunto de la Juventud.



afectan a un grupo, como los jóvenes o los padres, se toman conjuntamente con ellos en un Consejo Conjunto.

El mundo digital aporta nuevas perspectivas y desafíos a la participación en democracia. El mundo online sirve como un espacio adicional para la participación política que permite diferentes formas de participación política, movilización, debate político y activismo. Las herramientas digitales pueden ser utilizadas por las instituciones para llegar a los ciudadanos, utilizando encuestas de opinión, consultas o ideas de crowdsourcing. Las herramientas digitales pueden proporcionar el espacio y los medios para las acciones iniciadas por los ciudadanos, reuniendo apoyo para las campañas, recogiendo información o lanzando peticiones en línea para presentarlas a los responsables de la toma de decisiones.

El derecho de participación política más básico y formalmente definido es el derecho al voto. Este derecho pasa por un proceso de definición continuo: ¿Quién pertenece a una comunidad? ¿A quién afectan las decisiones políticas? ¿Quién debe tener y asumir la responsabilidad de la comunidad? ¿Exigimos a las personas que pueden votar contribuciones específicas a la comunidad? ¿Queremos que las personas tengan conocimientos y competencias específicas para participar en las decisiones políticas? Dependiendo de las respuestas a estas preguntas, los criterios de inclusión y exclusión pueden ser diferentes. Más de un siglo de campañas y manifestaciones a favor del sufragio universal para los ciudadanos adultos son sólo un ejemplo de este proceso en curso y de las diferencias entre los países democráticos.

A menudo se habla de la democracia como el gobierno del pueblo, por el pueblo y para el pueblo. Sin embargo, eso suena más inclusivo de lo que a menudo encontramos en la realidad política y social de los países de nuestro entorno. La palabra democracia procede de la antigua Grecia, donde se utilizó por primera vez para describir un sistema político participativo en el que no sólo los niños, sino también los adultos que eran esclavos o mujeres, estaban excluidos de la participación política. No se les consideraba ciudadanos. Aunque para muchas personas hoy en día esto puede parecer absurdo, si lo miramos más de cerca comprendemos que el derecho de voto ha sido durante mucho tiempo, y sigue siendo, un derecho exclusivo. A principios del siglo XX las mujeres no podían votar en ningún país europeo a nivel nacional. Y hubo que esperar hasta 1971 para que Suiza fuera el último país europeo en conceder el derecho de voto a sus ciudadanas. Hoy en día, la ampliación del derecho de voto a los residentes no nacionales o a los jóvenes está en la agenda de procesos similares<sup>10</sup>.

Otro criterio muy utilizado para el derecho de voto es la ciudadanía: el pasaporte o el documento de identidad de un país concreto capacita a alguien para votar en un país. La mayoría de las personas o bien la heredan de sus padres (ius sanguini), o bien obtienen la condición de ciudadano por haber nacido en un lugar determinado (ius soli). Aunque algunos países y sistemas políticos conceden el derecho de voto a los no nacionales<sup>11</sup> (residentes sin la ciudadanía del país en el que residen) a diferentes niveles, muchos países no lo hacen. Si bien las democracias modernas se basan en el principio de inclusión, sigue siendo un debate constante si los residentes permanentes deben (no) tener derecho a votar en las elecciones locales, regionales y nacionales, y cuándo y por qué.

La participación en la democracia requiere derechos establecidos junto con información de calidad y procesos accesibles, no importa si nos referimos a las elecciones y al derecho de voto, a los derechos de iniciativa, al activismo creativo o a otras formas institucionalizadas de compromiso civil. Es un elemento importante de la calidad democrática cómo se viven y experimentan en la práctica las instituciones y los derechos.

#### Democracia, diversidad cultural y derechos humanos

Las sociedades modernas son complejas y diversas. Incluyen una gran variedad de visiones del mundo, opiniones e intereses diferentes. Los conflictos de intereses entre individuos y grupos son inevitables y los procesos democráticos tienen como objetivo reunir las diversas visiones del mundo y tomar decisiones

---

10 Consultar European Youth Forum, el voto a los 16: <https://www.youthforum.org/topics/vote-at-16> Una campaña para rebajar la edad de voto a 16 años para las elecciones locales, nacionales y europeas, ya implantada en Austria y Malta para todas las elecciones, Estonia para las elecciones locales, Escocia (elecciones escocesas), Gales (elecciones galesas), Alemania (elecciones locales en algunos Länder) y Suiza (un cantón suizo). En Grecia se puede votar a los 17 años.

11 Hay más países que conceden el derecho de voto a los no nacionales residentes a nivel local que a nivel nacional. La UE regula que los ciudadanos de la UE sean siempre elegibles para votar en el ámbito local y en las elecciones al Parlamento Europeo en los Estados miembros de la UE en los que residen. Se está debatiendo si, cuándo y por qué los residentes de nacionalidad no comunitaria deberían (no) tener derecho a votar en las elecciones de la UE.

colectivas.

La diversidad de opiniones puede estar relacionada con factores económicos y sociales. Un agricultor tiene conocimientos, intereses y creencias sobre los retos ecológicos de una determinada región que son diferentes de los de un turista que va de excursión a esa región o una persona que vive en una ciudad del mismo país. Un viajero que vive en un área suburbana tiene experiencias y se enfrenta a retos en el tráfico que son diferentes a los de un padre con niños pequeños o una persona que trabaja en un reparto.

La diversidad de opiniones puede estar relacionada con la diversidad cultural. Las sociedades modernas son multifacéticas y multilingües. Las tradiciones y los hábitos muestran diferencias entre las zonas rurales y urbanas, entre las distintas regiones de un país. Difieren entre las profesiones y entre los niveles educativos. Las personas se adhieren a diferentes religiones o no tienen creencias religiosas.

A menudo, los factores sociales, económicos y culturales no pueden distinguirse fácilmente. Y lo que es más importante, distinguirlos es menos relevante que reconocer que nuestras sociedades son diversas, que las personas tienen experiencias e intereses diferentes y que los conflictos de intereses forman parte del proceso.

La democracia requiere y nos permite hacer frente a esta diversidad y resolver los conflictos de forma pacífica. Podemos participar en la política para defender nuestros propios intereses y, al mismo tiempo, debemos respetar a los demás, sus creencias e intereses. En consecuencia, debemos aceptar que las decisiones colectivas reflejen nuestro punto de vista sólo parcialmente la mayoría de las veces.

Este último punto, la aceptación de las decisiones colectivas que no se corresponden con nuestra visión del mundo o nuestra opinión, es difícil. Sólo es posible a partir de dos elementos cruciales de la democracia. El primero es el entendimiento común en una sociedad de que los derechos fundamentales deben ser protegidos. Los derechos fundamentales están consagrados en las constituciones de los países democráticos y en los acuerdos internacionales<sup>12</sup>. El segundo es el principio del "Estado de Derecho". El Estado de Derecho significa que todo el mundo es tratado de forma justa, imparcial y equitativa de acuerdo con las leyes compartidas<sup>13</sup>.

#### Elementos esenciales de la democracia

La democracia puede entenderse como un ideal hacia el que se dirigen las sociedades modernas. Los objetivos y principios de la democracia descritos anteriormente pueden alcanzarse y deben salvaguardarse mediante procedimientos e instituciones específicos, pero sólo cobran vida en presencia de la cultura democrática. El cuadro 2.1.1 resume estos elementos esenciales de la democracia:

Cuadro 2.1.1: Elementos esenciales de la democracia

Objetivos y principios	Dignidad humana y derechos humanos, que incluyen la igualdad e implican la inclusión.
	Las democracias se basan en el reconocimiento de que todas las personas tienen derecho a la dignidad, independientemente de quiénes sean y qué hagan. Las democracias se centran en garantizar el respeto de los derechos humanos de todos, sin discriminación y prestando especial atención a facilitar el acceso a los derechos a aquellos que necesitan apoyo adicional.
Procedimientos e instituciones	Elecciones periódicas, disputadas, libres y justas Los gobiernos democráticos se eligen a intervalos regulares mediante elecciones significativas. Las elecciones democráticas garantizan el pluralismo político y los votantes tienen diferentes opciones entre las que elegir. Las elecciones democráticas ofrecen a todos los contendientes una oportunidad justa de competir entre sí y garantizan a los votantes la libertad de hacer su elección sin ser presionados o sometidos a

12 Consultar: Naciones Unidas, <https://www.un.org/en/>, Declaración Universal de Derechos Humanos <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>, Convención Europea de Derechos Humanos [https://www.echr.coe.int/documents/convention\\_eng.pdf](https://www.echr.coe.int/documents/convention_eng.pdf), Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea [https://www.europarl.europa.eu/charter/pdf/text\\_en.pdf](https://www.europarl.europa.eu/charter/pdf/text_en.pdf) (último acceso 24/08/2022).

13 Para más detalles sobre el Estado de Derecho y sus elementos, véase "The Rule of Law Checklist" de la Comisión de Venecia del Consejo de Europa, [https://www.venice.coe.int/images/SITE%20IMAGES/Publications/Rule\\_of\\_Law\\_Check\\_List.pdf](https://www.venice.coe.int/images/SITE%20IMAGES/Publications/Rule_of_Law_Check_List.pdf) (último acceso 24/08/2022).

	<p>limitaciones injustas.</p> <p>Leyes y decisiones se adoptan por mayoría de votos con protección de las minorías Las decisiones democráticas se consideran legítimas si se basan (al menos) en una mayoría de votos (50%+1 voto). Pueden aplicarse normas de decisión más exigentes (por ejemplo, mayoría de dos tercios o consenso), pero no son una condición para la democracia. Sin embargo, una mayoría nunca puede decidir limitar los derechos fundamentales de una minoría.</p> <p>Límites constitucionales del gobierno Los gobiernos democráticos toman decisiones estrictamente dentro del ámbito definido por la Constitución y por las leyes. Existen procedimientos para garantizar que las instituciones se controlen y sancionen mutuamente.</p> <p>Estado de derecho Las decisiones se toman de acuerdo con leyes compartidas que se aplican de forma justa, equitativa, imparcial e igualitaria. Las leyes entran en vigor (generalmente) en el futuro y son administradas por tribunales independientes.</p> <p>Disposiciones legales que permiten y apoyan la participación de los ciudadanos Las autoridades están obligadas por ley a garantizar la transparencia, permitiendo el acceso del público al proceso de toma de decisiones, a responder a las peticiones del pueblo, a reconocer y apoyar una sociedad civil independiente y otras formas de participación cívica en la toma de decisiones, así como a reconocer y respetar unos medios de comunicación independientes y plurales.</p>
Cultura democrática	<p>Compromiso con la deliberación pública y el compromiso Para llegar a decisiones que tengan como objetivo el bien público, los responsables de la toma de decisiones, los políticos y los ciudadanos deben estar dispuestos a dar argumentos y explicaciones sobre sus posiciones y propuestas y estar abiertos al compromiso por el interés público.</p> <p>Compromiso con la resolución pacífica y constructiva de los conflictos En una sociedad democrática debe existir el compromiso de abordar los desacuerdos y conflictos de forma pacífica, teniendo en cuenta los derechos y, siempre que sea posible, los intereses de todos.</p> <p>Valorar la diversidad cultural y comprometerse con el diálogo intercultural Reconocer que la diversidad cultural es un activo para la sociedad y debe ser valorada y apreciada positivamente, así como que la sociedad debe esforzarse por el entendimiento mutuo y el diálogo significativo entre personas y grupos que se perciben como diferentes entre sí.</p> <p>Compromiso de participar activamente en el ámbito público Existe un reconocimiento general de la responsabilidad de los ciudadanos de participar en los distintos procesos democráticos y un número importante de ciudadanos utiliza las disposiciones legales e institucionales existentes que les permiten expresar sus opiniones y participar en la toma de decisiones.</p>

Para ser claros: la democracia plantea grandes exigencias a los procedimientos e instituciones, así como a la cultura democrática. No todos los elementos pueden realizarse plenamente incluso en la mejor democracia posible. Las democracias realizan estos elementos de diferentes maneras y en diversos grados. Pero no puede haber una democracia en la que uno o varios de estos elementos estén completamente ausentes. Un ejemplo son las elecciones: Ninguna democracia puede existir sin elecciones regulares, disputadas, libres y justas. Sin embargo, el número exacto de años entre elecciones o los procedimientos electorales concretos pueden variar. Además, las elecciones por sí solas no hacen una democracia.

#### La democracia, sus retos y sus límites

En los apartados anteriores hemos argumentado que, aunque la democracia es imperfecta, la necesitamos para hacer realidad nuestro ideal de dignidad y derechos humanos.

Pero si la democracia es imperfecta, ¿cómo podemos distinguir las democracias de las que no lo son? Estamos convencidos de que nuestro punto de vista no relativiza la democracia. Las democracias, aunque sean diversas e imperfectas en la realización de uno o varios de los elementos esenciales, pueden distinguirse de las no democracias. Si uno o varios de los elementos enumerados en el cuadro 2.1.1 no se realizan en absoluto, es probable que la sociedad sea, o llegue a ser pronto, no democrática. Para ser y seguir siendo democrática, los elementos esenciales deben interactuar.

Un ejemplo: Una sociedad en la que se celebran periódicamente elecciones libres y en la que la mayoría de los votantes ha votado al presidente o al partido que gobierna no puede considerarse democrática si las elecciones no han sido justas y disputadas. Para llevar a cabo unas elecciones justas y disputadas, una sociedad debe tener medios de comunicación independientes como plataformas de deliberación y diálogo: que den espacio a todos los candidatos y partidos; que examinen a todos los candidatos; y que no traten a ningún candidato de forma preferente. Si la independencia de los medios de comunicación no se da plenamente, lo que rara vez ocurre por consideraciones políticas o económicas, necesitamos una sociedad civil libre que busque mejorar los medios de comunicación, y necesitamos el Estado de Derecho. Una sociedad civil libre puede exigir la necesidad de una cobertura mediática más justa, y el Estado de Derecho permite a las personas cuyos derechos fueron indebidamente restringidos llevar su caso ante un tribunal independiente.

Por lo tanto, no puede existir la "democracia iliberal", un término que a veces utilizan los políticos y los partidos que desmantelan elementos esenciales de la democracia y afirman que la suya es simplemente "otro tipo" de democracia. Si en el ejemplo anterior no hay tribunales independientes, la competencia política se vuelve injusta y la participación política ya no permite a los ciudadanos defender sus intereses.

Sigue siendo una tarea difícil distinguir las democracias de las no democracias. Lo importante es que uno o varios de los elementos esenciales pueden realizarse en menor grado, pero ninguno puede estar completamente ausente. Las democracias no son diversas porque se adhieran a principios diferentes. Son diversas porque proporcionan diferentes normas e instituciones para realizar estos elementos esenciales. Las razones de la diversidad son múltiples y radican en las raíces históricas de las instituciones, la situación concreta, los retos de sociedades específicas, etc.

La segunda pregunta que puede surgir al leer el apartado anterior sobre la democracia es que la dignidad humana y los derechos humanos son ideas bonitas, pero ¿no nos importa en primer lugar la satisfacción de las necesidades básicas, el bienestar y la seguridad? ¿No es la naturaleza humana la que primero se ocupa de nosotros mismos y de nuestros seres queridos y luego se preocupa por la comunidad en general? Estamos convencidos de que no hay forma mejor y más segura de gobernar que la democracia. La gente puede tomar malas decisiones, pero en las democracias el poder está limitado en el tiempo y los poderes están separados, por lo que las malas decisiones pueden corregirse. Las no-democracias no tienen ningún mecanismo inherente que permita corregir los errores.

Que no haya mejor gobierno que el democrático no significa que la democracia no conlleve retos específicos. Uno de los retos es que los políticos deben competir para ganar las próximas elecciones y, por tanto, piensan necesariamente en las próximas elecciones y en cómo convencer a los votantes a corto plazo. A veces, los políticos pueden preocuparse más por ser reelegidos que por desarrollar las mejores soluciones políticas para los problemas urgentes (o a largo plazo). Pero si todos los elementos esenciales de la democracia se cumplen en cierta medida, las elecciones son el instrumento por el que los votantes hacen responsables a los políticos de las soluciones políticas que aportan.

Otro gran reto es que los políticos elegidos no siempre son los actores más poderosos. Los críticos pueden llegar a decir que las decisiones no son tomadas por los representantes elegidos, sino por poderosos grupos de interés como las empresas multinacionales, y que los procedimientos democráticos son sólo una forma de legitimar el statu quo con sus desigualdades y su injusta distribución del poder. Esta percepción puede explicar la sensación de los ciudadanos de que los responsables de la toma de decisiones y los políticos "no nos representan" y trabajan en beneficio de una élite. El poder de los actores no elegidos constituye un verdadero desafío, especialmente cuando consiguen perjudicar elementos esenciales de la democracia, ya sea mediante una financiación muy desproporcionada y/o poco transparente de determinados actores políticos o mediante el control de influyentes medios de comunicación.

Un problema importante es que la democracia suele detenerse en las fronteras de un país, pero las actividades e interdependencias económicas y sociales no. La única manera de hacer frente a este reto y mantener el sentido de las decisiones democráticas es promover la transparencia, la responsabilidad y la

deliberación pública, especialmente en los temas más delicados. Y desarrollando y adaptando nuestras democracias a las circunstancias cambiantes de forma lenta y cuidadosa pero constante. Ejemplos de ello son la evolución del derecho internacional y la Unión Europea.

### Competencias para la cultura democrática

La democracia vive de la acción de los individuos. ¿Cómo pueden los individuos dar vida a la democracia? Una sociedad democrática conlleva muchos derechos y oportunidades, pero también desafíos; trata todo tipo de cuestiones, desde la eliminación de residuos hasta el transporte, desde la educación preescolar hasta las cuestiones éticas de la medicina, desde los subsidios familiares hasta las fuerzas policiales y militares.

¿Cómo pueden los ciudadanos tomar decisiones sobre estas cuestiones? ¿Cuáles son las mejores formas de delegar la autoridad en los representantes para esas decisiones? Las sociedades democráticas también incluyen formas de toma de decisiones colectivas directas, desde la consulta a los ciudadanos hasta la participación en los debates y la votación formal en los referendos.

Las sociedades actuales son multilingües, están globalizadas y utilizan diferentes instrumentos de comunicación, desde los medios de comunicación hasta las redes sociales. ¿Cómo pueden los ciudadanos procesar la información y participar en debates que a menudo incluyen a personas con diversos orígenes, ideas y afiliaciones culturales? ¿Cómo se pueden tener en cuenta las diferentes visiones del mundo, prácticas e intereses en las diversas interacciones entre los ciudadanos, o entre los ciudadanos y las instituciones públicas en una sociedad democrática? Todos los ciudadanos, incluidos los responsables de la toma de decisiones y los políticos, necesitan competencias específicas para contribuir a una cultura democrática.

El Marco de Referencia de Competencias para la Cultura Democrática (MCRD), publicado por el Consejo de Europa<sup>14</sup> en 2018, ofrece una respuesta a la pregunta: ¿cuáles son las competencias que necesitan los ciudadanos para participar activamente en las sociedades que tienen una cultura democrática y en las que hay diversidad cultural?

Aunque no es el único marco que aborda esta cuestión, el RFCDC ha sido elaborado con la contribución de expertos y profesionales de la educación de diferentes países europeos, teniendo en cuenta la diversidad de tradiciones, prácticas y políticas educativas, y se basa en el análisis de más de 100 modelos de competencias relacionadas con la democracia, los derechos humanos y la diversidad cultural. Además, el RFCDC ha sido validado mediante consultas con expertos en educación a nivel mundial, ha sido respaldado por la Unión Europea y ha representado una fuente de inspiración para diversas organizaciones internacionales dentro y fuera de Europa. Así, considerándolo como un terreno común para la educación democrática en Europa, el proyecto Demogames utilizó el RFCDC como base para desarrollar juegos serios sobre la democracia.

En el RFCDC, el Consejo de Europa define una competencia como la "capacidad de movilizar y desplegar valores, actitudes, aptitudes, conocimientos y/o comprensión pertinentes para responder adecuada y eficazmente a las demandas, los retos y las oportunidades que presenta un tipo de contexto determinado". (p. 32 Vol 1 RFCDC).

El conjunto de valores, actitudes, aptitudes y conocimientos y comprensión crítica necesarios para una cultura democrática se esboza en la figura 2.1.2 siguiente:

Figura 2.1.2: Visualización de las 20 competencias para una cultura democrática del RFCDC

---

14 [www.coe.int/rfcdc](http://www.coe.int/rfcdc) (last accessed: 24/08/2022)

Aunque tener conocimientos sobre las leyes, las instituciones, los derechos humanos y sobre diversos aspectos de la sociedad es importante, es igualmente importante desarrollar una comprensión crítica basada en estos conocimientos, así como apoyarse en el conjunto de valores, actitudes y competencias indicados en la figura 1.1.1.

Cuando se participa en procesos democráticos, en la vida cotidiana, en actividades educativas o en un juego, es necesario movilizar y utilizar alguna combinación de estas competencias. En algunos casos, se necesitan casi todas; en otros, sólo unas pocas.

He aquí algunos ejemplos de lo que significa movilizar y utilizar las competencias democráticas:

Ejemplo 1. Participar en un debate político y expresar la propia opinión requiere conocer y comprender los temas en cuestión. Además, se necesitan habilidades de comunicación escrita u oral, así como la capacidad de adaptar la propia argumentación a la discusión en curso. La base del debate es la apreciación de la libertad de expresión, incluida la comprensión de sus límites; actitudes como el respeto y la apertura a las creencias de los demás son fundamentales para un resultado fructífero.

Ejemplo 2. Participar en unas elecciones o en un referéndum requiere civismo y responsabilidad, pero también una comprensión crítica de las cuestiones en juego, habilidades de aprendizaje autónomo, para poder lograr esa comprensión crítica, así como valorar la democracia, para reconocer la validez del resultado, aunque sea diferente de las propias preferencias.

Ejemplo 3. Resistirse a la propaganda o a la manipulación implica un amplio uso de la capacidad de análisis y de pensamiento crítico, la empatía, la comprensión crítica de uno mismo, así como la apertura a creencias, ideas y visiones del mundo alternativas. También puede relacionarse con la valoración de la dignidad y los derechos humanos, a la hora de evaluar las consecuencias de determinadas ideas, mensajes o propuestas.

Ejemplo 4. Participar en actividades cívicas a nivel local, nacional o mundial sobre cuestiones de sostenibilidad puede requerir, además de una comprensión crítica de la sostenibilidad, tener claro por qué es importante actuar, basándose en la valoración de la dignidad y los derechos humanos, y en la valoración de la justicia, la igualdad y la equidad. También puede requerir civismo, para reconocer que la acción es necesaria para el bien común, y empatía, para entender cómo comprometerse con los demás y movilizar el apoyo o lograr resultados efectivos.

Muchas de estas competencias no son específicas del ámbito político. Por ejemplo, actitudes como la responsabilidad, el respeto o la autoeficacia, la capacidad de comunicación, la capacidad de resolución de conflictos o la capacidad de aprendizaje autónomo, así como el conocimiento de uno mismo o de diversas cuestiones son relevantes en una amplia gama de situaciones. Es la combinación de competencias de los cuatro ámbitos lo que constituye el núcleo de las competencias democráticas que pretendemos fomentar con los juegos desarrollados en el proyecto Demogames.

#### Educación para la democracia

Si para tener una cultura democrática se necesitan competencias para la cultura democrática, ¿qué se puede hacer para que los ciudadanos las tengan? La buena noticia es que todas ellas pueden adquirirse y desarrollarse. A algunas personas les resulta más fácil que a otras comunicarse, utilizar la empatía o demostrar apertura, pero todo el mundo puede mejorar en cualquiera de las 20 competencias enumeradas anteriormente.

Adquirir o desarrollar las competencias para la cultura democrática puede hacerse de varias maneras:

- Por cuenta propia, a través de las experiencias en la sociedad y la reflexión sobre las mismas (aprendizaje informal)
- En la escuela y otras instituciones educativas (educación formal)
- Participando en actividades juveniles o en actividades organizadas, por ejemplo, por organizaciones no gubernamentales (educación no formal).

En el caso de las actividades de educación no formal, incluidas las actividades basadas en juegos, los facilitadores guían el proceso de aprendizaje de manera solidaria y no directiva. Esto es especialmente

importante si consideramos que la adquisición de valores y actitudes no es algo que pueda o deba imponerse, sino que debe ser una elección de cada individuo.

La Declaración de las Naciones Unidas sobre la educación y la formación en materia de derechos humanos (2011)<sup>15</sup>, que también afirma que la educación en materia de derechos humanos es un derecho de todos, la describe como algo que tiene tres dimensiones: La educación sobre los derechos humanos, que incluye proporcionar conocimientos y comprensión de las normas y principios de los derechos humanos, los valores que los sustentan y los mecanismos para su protección; La educación a través de los derechos humanos, que incluye el aprendizaje y la enseñanza de manera que se respeten los derechos tanto de los educadores como de los alumnos; La educación para los derechos humanos, que incluye el empoderamiento de las personas para que disfruten y ejerzan sus derechos y respeten y defiendan los derechos de los demás.

De forma similar, puede considerarse que la educación para la democracia tiene estas tres dimensiones<sup>16</sup>:

- La educación sobre la democracia tiene como objetivo desarrollar el conocimiento y la comprensión crítica de la democracia, sus principios, sus leyes y su forma de funcionamiento, así como una comprensión crítica de la importancia y las características de una cultura democrática.

- La educación a través de la democracia ofrece oportunidades para desarrollar, además de los conocimientos y la comprensión crítica, las actitudes, las habilidades y el compromiso con los valores que son la base de una sociedad democrática y culturalmente diversa. En este caso, la atención se centra en el proceso y en la experiencia de interacciones reales o simuladas que requieren el uso de toda la gama de competencias para la cultura democrática.

- La educación para la democracia significa desarrollar la capacidad de utilizar las competencias para la cultura democrática en situaciones reales, de establecer conexiones entre las situaciones de aprendizaje y los aspectos de la sociedad, y de demostrar una participación activa en los procesos democráticos y el compromiso de apoyar y promover los valores democráticos. Esto incluye la reflexión crítica sobre el aprendizaje y las situaciones de la vida real, centrándose en el desarrollo de actitudes como la autoeficacia, la responsabilidad o el civismo, así como las habilidades de aprendizaje autónomo para seguir desarrollando las propias competencias para la cultura democrática.

---

<sup>15</sup><https://www.ohchr.org/en/resources/educators/human-rights-education-training/11-united-nations-declaration-human-rights-education-and-training-2011> (último acceso 24/08/2022)

<sup>16</sup> Como se argumenta en el Marco de Referencia de las Competencias para la Cultura Democrática, [www.coe.int/rfcdc](http://www.coe.int/rfcdc) (último acceso 24/08/2022).

## 2.2 Educación para la democracia y aprendizaje basado en el juego<sup>17</sup>

Por Sabine Jenni, Corina Leca, Saskia Ruth-Lovell, Rebecca Welge y Jordi Sabari

Los juegos siempre han formado parte de la cultura humana y son un método de aprendizaje para la vida. Por lo tanto, utilizar los juegos para apoyar el aprendizaje sobre, para y a través de la democracia no es una idea descabellada. El aprendizaje basado en el juego ha estado en primera línea tanto en la educación formal como en el trabajo juvenil no formal desde hace bastante tiempo y ha experimentado un impulso adicional en el siglo XXI gracias a los procesos de digitalización y al auge de los juegos en línea.

### Aprendizaje basado en el juego

Sin embargo, el uso de los juegos para el aprendizaje más allá de la infancia, sigue enfrentándose a algunas críticas. Por ejemplo, los críticos destacan que, utilizado de forma irreflexiva, el amplio fenómeno de la gamificación (la transferencia de juegos y elementos de juego a campos no relacionados con el juego) conlleva el riesgo de priorizar excesivamente la diversión y el entretenimiento en la educación a expensas de un compromiso serio con los temas que se deben aprender. Para ir más allá del mero entretenimiento y contrarrestar esta crítica, en los últimos años los educadores se han volcado en el desarrollo de los llamados juegos formativos (analógicos y digitales) para enseñar sobre un conjunto diverso de temas. Si están bien diseñados, estos juegos permiten a los educadores crear entornos de aprendizaje seguros y atractivos, que permiten a los alumnos acercarse a la materia en cuestión desde nuevas perspectivas y, al mismo tiempo, evitan el escollo de limitarse a entretenerlos.

Aunque el aprendizaje basado en juegos ha sido ante todo un campo de juegos analógicos, los juegos digitales han cobrado mayor protagonismo en los últimos años. Tanto los juegos analógicos como los digitales comparten varias características que los hacen beneficiosos para enseñar sobre, para y a través de la democracia. Ambos ofrecen a los jugadores la oportunidad de interactuar entre sí, experimentar con diferentes estrategias y reevaluar su comportamiento en función de la reacción de otros jugadores. Mientras que los juegos analógicos se basan en la interacción cara a cara de los jugadores, los juegos digitales se basan en la interacción jugador-interfaz. Ambas formas de interacción tienen sus pros y sus contras. Por ejemplo, los juegos digitales pueden utilizarse para crear experiencias reactivas de un solo jugador, mientras que los juegos analógicos suelen utilizar las interacciones entre jugadores. Las interacciones en línea habilitadas digitalmente pueden permitir a un conjunto diverso de jugadores relacionarse entre sí desde diferentes lugares, mientras que la interacción cara a cara permite a los jugadores relacionarse de forma significativa entre sí sin una interfaz mediadora.

Tanto los juegos analógicos como los digitales fomentan el aprendizaje inmersivo y experimental. El uso de los juegos para el aprendizaje no consiste "sólo" en jugar. Por el contrario, aunque los jugadores adquieran nuevas experiencias durante el juego, es esencial para el éxito del aprendizaje que la fase de juego esté flanqueada por una fase de entrada y otra de salida, así como por un informe exhaustivo. Proporcionar a los jugadores información adicional antes del juego o ejercicios apropiados después del juego permite a los jugadores aprovechar al máximo la experiencia de juego y establece el ambiente adecuado para el entorno de aprendizaje. En esencia, el aprendizaje basado en el juego refleja los elementos centrales del ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb (2015)<sup>18</sup>. El aprendizaje basado en el juego permite a los alumnos evaluar sus nuevas experiencias a través de la observación reflexiva e, idealmente, conduce a la conceptualización abstracta y a la transferencia de las experiencias del juego a otras áreas relevantes. Por último, los juegos serios también permiten volver a jugar, lo que fomenta un elemento central en cualquier teoría del aprendizaje: la experimentación. Al jugar un juego varias veces, los jugadores pueden experimentar activamente con diferentes estrategias y ajustar su comportamiento a entornos cambiantes. Por ello, el aprendizaje basado en el juego es una herramienta inclusiva, que permite a los profesores, formadores y trabajadores juveniles integrar diferentes estilos de aprendizaje en sus actividades. En los capítulos sobre los distintos juegos presentados en este manual, encontrará sugerencias prácticas sobre cómo facilitar las etapas de una secuencia de aprendizaje basada en juegos, incluyendo la entrada, el juego y el informe.

Por último, pero no por ello menos importante, los juegos formativos y el aprendizaje basado en juegos se han relacionado con varios resultados de aprendizaje deseables. Por ejemplo, los juegos permiten a los

---

17 Esta sección se basa en Ruth-Lovell, Saskia P., Rebecca Welge, and Robert Lovell (2019a): Teaching Democratic Norms and Values with Analogue Games. In: Peters M., Heraud R. (eds) Encyclopedia of Educational Innovation. Springer, Singapore.

18 Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Upper Saddle River: Pearson Education.



alumnos adquirir nuevos conocimientos sobre un tema o aplicar los que ya tienen a un campo diferente. Los juegos pueden entrenar ciertas habilidades, especialmente relacionadas con la interacción humana, como la cooperación o la deliberación, por nombrar algunas. Además, una de las principales ventajas que suelen señalar los educadores de las herramientas de aprendizaje basadas en juegos es su potencial para despertar el interés de los jugadores y promover la motivación (intrínseca) de los alumnos para dedicarse a un determinado tema. Este tipo de actividades suponen un aumento de la motivación de los que participan, lo que se traduce en un aumento del compromiso. Por lo tanto, frente a las críticas, la "teoría de la diversión" defiende el uso de los juegos como herramientas de aprendizaje entretenido, ya que si pretendemos desarrollar las opiniones, los valores o el comportamiento de los alumnos, será más fácil si las actividades que diseñamos para estos objetivos son -entre otras cosas- también divertidas.

Los juegos formativos desarrollados en este proyecto pertenecen en su mayoría a la categoría de juegos analógicos, pero también ofrecemos dos juegos digitales. En ambos casos, hacemos hincapié en la interacción cara a cara entre los jugadores (ya sea de forma analógica o con soporte digital), ya que esto pone un mayor énfasis en la interacción social, un elemento importante de la educación para la democracia. Los juegos desarrollados en el proyecto se han desarrollado con un grupo objetivo particular en mente: adultos jóvenes, de entre 18 y 25 años. Sin embargo, esto no significa que no puedan jugarse con alumnos más jóvenes o más mayores, el facilitador es a quien corresponde juzgar la idoneidad de los distintos contextos en los que aplicar estas herramientas.

Las fases del aprendizaje basado en el juego.

Los juegos de D-Box se centran en diferentes aspectos de la democracia y en diferentes temas de la educación democrática, pero todos ellos incorporan elementos de enseñanza sobre, para o a través de la democracia (véase el capítulo 1 de este manual). Para alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos por los desarrolladores del juego, éste debe estar integrado en un proceso de aprendizaje experimental.

La introducción a una sesión de aprendizaje basada en el juego se denomina fase de entrada. Dependiendo del juego y de los objetivos de aprendizaje, pueden ser útiles diferentes tipos de actividades. Para algunos juegos, un primer compromiso con el tema ("sobre la democracia") puede ayudar a los jugadores a sumergirse en la situación. Para otros juegos, una actividad de creación de equipos puede ser fructífera (por ejemplo, un rompehielos, un check-in, quizá con elementos de educación "a través de la democracia"). Los desarrolladores del juego comparten sus ideas y sugerencias basadas en su experiencia de pruebas en los respectivos capítulos de este manual.

Después de la fase inicial sigue el juego propiamente dicho. En esta fase, es crucial que el facilitador esté familiarizado con las reglas del juego y haya elegido (si procede) la variante de juego que se va a realizar. También se debe decidir de antemano si se van a explicar las reglas del juego o si los jugadores las leerán por sí mismos. Esto depende, entre otras cosas, de su experiencia en el juego y de su capacidad de lectura. Algunos juegos contienen distintas sugerencias en cuanto a la gestión del tiempo (por ejemplo, establecer un tiempo o un límite de rondas de juego o jugar hasta que el juego termine). Elige el método de gestión del tiempo que mejor se adapte a tus planes.

La tercera fase del aprendizaje basado en el juego sólo se describe en algunos de los capítulos de los juegos. No porque sea una fase menos valiosa, sino porque en muchos casos requiere tiempo adicional. Esta fase se denomina fase de salida (también: debriefing, debate o juego posterior al juego). Normalmente, los jugadores se comprometen directamente con el material del juego o con un tema específico encontrado en el juego y continúan comprometiéndose activamente con este tema. Por ejemplo, crean sus propias tarjetas de juego, investigan más sobre el tema, escriben un texto y/o hacen una presentación sobre el mismo. La fase de salida potencia los efectos del aprendizaje, ya que los jugadores se comprometen de forma aún más activa e independiente.

Por último, los animadores deben asegurarse de que queda tiempo suficiente para la última fase (y, según algunos, la más importante) de un proceso de aprendizaje basado en el juego: la fase de informe (también: fase de reflexión). El debriefing, conocido por los facilitadores de procesos de aprendizaje experiencial, significa analizar la experiencia de aprendizaje en términos de

- los temas y conceptos incorporados,
- los métodos y herramientas empleados,
- las relaciones desarrolladas durante la actividad de juego/aprendizaje, y

- cualquier conexión entre estos aspectos y la vida real de los alumnos al final de cualquier tipo de elemento de aprendizaje o de todo el proceso.

Al participar en las sesiones informativas y de reflexión, los alumnos pueden asumir la responsabilidad de su proceso de aprendizaje y de sus logros. Pueden pedir orientación a sus compañeros y a los animadores cuando reflexionan sobre cómo aplicar las experiencias en su vida diaria.

Por las razones que se exponen en la siguiente sección, sugerimos que una sesión de aprendizaje con los Demogames incluya siempre una fase de reflexión, que puede venir antes o después de la fase de resultados. Por este motivo, en los siguientes párrafos describimos con más detalle la justificación de la fase de debriefing.

Debriefing: por qué y cómo lo hacemos

La sesión informativa no es un resumen de la actividad. Requiere la participación activa de los alumnos, guiada por preguntas específicas del facilitador. Al analizar sus sentimientos y experiencias durante la actividad y buscar las conexiones con las necesidades y los problemas de la vida real, los participantes se convierten en dueños de su experiencia de aprendizaje, profundizan en sus logros de aprendizaje y adquieren una percepción más práctica del mundo y de sus propias funciones en varios niveles.

El debriefing tiene ventajas especialmente valiosas en las actividades en el contexto de la educación para la ciudadanía democrática y la educación en derechos humanos (EDC/HRE):

El debriefing es una forma de aprendizaje participativo y se dirige a los alumnos como sujetos autorresponsables capaces de reflexionar, indagar, comparar, conectar y planificar sus propias experiencias de aprendizaje. Por lo tanto, tomarse en serio el debriefing significa también tomarse en serio la educación a través de la democracia.

El debriefing es necesario para un aprendizaje sostenible. Cuando analizan su experiencia de aprendizaje y abordan diferentes perspectivas en un debate de grupo, los alumnos obtienen información adicional, profundizan en su comprensión, desarrollan nuevas competencias y ganan confianza en sí mismos. Al ser conscientes de sus necesidades de desarrollo y reconocer su propio estilo de aprendizaje, adquieren conocimientos y una comprensión crítica de sí mismos.

El debate convierte a los alumnos en propietarios y coautores de su progreso de aprendizaje. Los juegos requieren que los alumnos se impliquen de forma activa, profunda y, a veces, personal. El debriefing les guía y les permite convertir estas experiencias, y probablemente también las futuras, en un resultado de aprendizaje fructífero. Así, el debriefing desarrolla la capacidad de aprendizaje autónomo. El debriefing puede fomentar el aprendizaje en las tres dimensiones de la educación para la democracia:

- El debriefing fomenta el aprendizaje sobre la democracia: ¿Cuáles fueron los temas de la actividad de aprendizaje basada en el juego? Los facilitadores pueden aprender cómo los individuos entienden la información y los conceptos retratados, los participantes aprenden de las perspectivas de los demás y los facilitadores pueden corregir los malentendidos en relación con un contenido específico y aprender a racionalizar el contenido.

- El debriefing fomenta el aprendizaje a través de la democracia: ¿Cómo te sentiste durante la actividad y sus distintas partes? ¿Por qué y cuando es bueno, por qué y cuando no es tan bueno? Estas preguntas ayudan a los alumnos a ver nuevos significados y consecuencias (prácticas) de lo que ha ocurrido, de cómo han actuado y reaccionado, y de cómo la misma situación puede experimentarse de diversas maneras. Ofrece a los participantes un entorno estructurado y seguro para practicar el cuestionamiento y la investigación mutua como modelo de una sociedad libre y responsable.

- El debriefing fomenta el aprendizaje para la democracia: Una vez que los participantes han entendido y explicado lo que han experimentado y aprendido, se les debe preguntar por la relación con sus experiencias en el mundo real. Lo ideal es que los participantes se inspiren en cómo poner en práctica las nuevas competencias y conocimientos en su vida real y tengan más curiosidad y ambición por aprender y desarrollarse personalmente.

La sesión informativa debe planificarse para concretar estas consideraciones generales y orientar los resultados de aprendizaje específicos, que dependen de cada juego y de los demás ejercicios realizados en combinación con los juegos. Por ejemplo, los facilitadores pueden preguntar a los participantes sobre la comprensión de conceptos concretos (por ejemplo, los derechos humanos) para asegurarse de que todos los entienden (sobre la democracia). Los facilitadores pueden preguntar sobre la experiencia y los sentimientos

respecto a comportamientos concretos que hayan observado durante el juego (por la democracia) o sacar a relucir retos y problemas concretos en la comunidad de los participantes y guiarlos para que transfieran la experiencia y los conocimientos adquiridos (por la democracia). Además de los objetivos específicos de aprendizaje, el debriefing siempre fomenta las habilidades de escucha activa, observación y cooperación, así como el conocimiento y la comprensión crítica de uno mismo.

Además de todos los beneficios señalados para los alumnos, el debriefing también beneficia a los facilitadores. El debriefing ayuda a los animadores a comprender el efecto de su trabajo y cómo podrían adaptar sus ideas para satisfacer las necesidades de aprendizaje y los intereses más importantes de su grupo objetivo. Basándose en la información obtenida en el debriefing, el facilitador debe planificar las siguientes actividades para ese grupo (intereses principales, nivel de dificultad, dinámica de grupo, etc.). Los animadores también pueden combinar el debriefing con formularios de evaluación adicionales. Estos formularios pueden repetir varios puntos discutidos durante el debriefing.

La caja de juegos de la democracia y las competencias para la cultura democrática

Los objetivos de aprendizaje a los que se dirigen nuestros juegos están íntimamente relacionados con el Marco de Referencia de la Cultura Democrática y pretenden capacitar a los jóvenes adultos como ciudadanos democráticos. Al fin y al cabo, ¡las democracias necesitan demócratas!

La siguiente tabla ofrece ejemplos de cómo los diferentes juegos de la Caja de Juegos de la Democracia fomentan las diferentes competencias del Marco de Referencia de las competencias para una cultura democrática:

Tabla 2.2.1: Visión general de los Demogames y el CDC

Competencia	Breve descripción	Juegos
Valores		
Valorar la dignidad humana y los derechos humanos	La creencia de que todos los seres humanos tienen el mismo valor, la misma dignidad, el mismo respeto y el mismo conjunto de derechos humanos y libertades fundamentales.	- Demodice - Draw the line
Valorar la diversidad cultural	La creencia de que la diversidad cultural es un activo para la sociedad, que las personas pueden aprender y beneficiarse de las diversas perspectivas de otras personas y que la diversidad cultural debe promoverse y protegerse.	- Demodice - Utopía
Valorar la democracia, la justicia, la equidad, la igualdad y el estado de derecho	La creencia de que la sociedad debe ser gobernada de forma democrática, prestando atención a la justicia, la equidad y la igualdad. El Estado de Derecho implica que todo el mundo sea tratado de forma justa, equitativa e imparcial de acuerdo con las leyes compartidas.	- Deckmocracy - Demodice - Draw the line - Observers - Participedia - Utopía
Actitudes		
Apertura a otras culturas y creencias, visiones del mundo y prácticas	Curiosidad e interés por descubrir y aprender sobre otras orientaciones y afiliaciones culturales y otras visiones del mundo, creencias, valores y prácticas, sin juzgar.	- Deckmocracy - Demodice - Participedia - Utopía
Respeto	Consideración, consideración positiva y estima hacia alguien o algo, incluso hacia las personas que se perciben con afiliaciones culturales, creencias, opiniones o prácticas diferentes, sin estar necesariamente de acuerdo con ellas.	- Deckmocracy - Demodice - Draw the line - Participedia
Civismo	Solidaridad y deber hacia comunidades o grupos, más allá del círculo inmediato de familiares y amigos, desde el ámbito local hasta la "comunidad global".	- Deckmocracy - Draw the line - Participedia
Responsabilidad	Actitud hacia las propias acciones basada en la obligación de actuar de una manera determinada y de merecer elogios o culpas por realizar ese acto o no hacerlo.	- Deckmocracy - Demodice - Utopía

Autoeficacia	Una creencia positiva en la propia capacidad para emprender las acciones necesarias para alcanzar determinados objetivos.	- Deckmocracy - Demodice
Tolerancia a la ambigüedad	Actitud ante situaciones que se perciben como inciertas y sujetas a múltiples interpretaciones, a veces incluso conflictivas o incompatibles.	- CDC Card game - Demodice - Observadores - Utopía
Habilidades		
Habilidades de aprendizaje autónomo	Habilidades que los individuos requieren para organizar y evaluar su propio aprendizaje, de acuerdo con sus propias necesidades, de manera autodirigida y autorregulada, sin ser incitados por otros.	- Deckmocracy - Demodice
Capacidad de análisis y pensamiento crítico	Habilidades necesarias para analizar, evaluar y emitir juicios sobre textos, argumentos, interpretaciones, temas, acontecimientos y experiencias de forma sistemática y lógica.	- CDC Card game - Deckmocracy - Demodice - Fake expert - Dibuja la línea - Observadores - Participedia - Utopía
Habilidades de escucha y observación	Habilidades necesarias para comprender lo que dicen los demás y aprender del comportamiento de los demás.	- Deckmocracy - Demodice - Fake expert - Draw the line - Observadores - Utopía
Empatía	Conjunto de habilidades necesarias para comprender y relacionarse con los pensamientos, creencias y sentimientos de otras personas, y para ver el mundo desde la perspectiva de otras personas.	- CDC Card game - Demodice - Fake expert
Flexibilidad y adaptabilidad	Habilidades que permiten a los individuos ajustarse positivamente a nuevas situaciones, al cambio y a las expectativas sociales o culturales, estilos de comunicación y comportamientos de otras personas.	- Deckmocracy - Demodice - Draw the line - Participedia
Competencias lingüísticas, comunicativas y plurilingües	Habilidades necesarias para comunicarse de forma eficaz y adecuada con otras personas.	- Deckmocracy - Demodice - Fake expert - Observadores - Participedia - Utopía
Habilidades de cooperación	Habilidades necesarias para participar con éxito con otros en actividades y tareas compartidas	- CDC Card game - Deckmocracy - Demodice - Draw the line - Observadores - Utopía
Habilidades de resolución de conflictos	Habilidades necesarias para abordar, gestionar y resolver conflictos de forma pacífica.	- CDC Card game - Deckmocracy - Demodice - Draw the line

Conocimiento y comprensión crítica		
Conocimiento y comprensión crítica de uno mismo	Conocimiento y comprensión de las propias afiliaciones culturales, de la propia perspectiva del mundo y del modo en que éstas influyen en las propias percepciones, juicios y reacciones ante otras personas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deckmocracy</li> <li>- Demodice</li> <li>- Utopía</li> </ul>
Conocimiento y comprensión crítica del lenguaje y la comunicación	Conocimiento del modo en que se espera que las personas se comuniquen, verbalmente y no verbalmente, en diferentes contextos sociales y culturales, y comprensión del impacto y los efectos en los demás de los diferentes estilos de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deckmocracy</li> <li>- Demodice</li> <li>- Fake expert</li> </ul>
Conocimiento y comprensión crítica del mundo	Especialmente el conocimiento y la comprensión crítica de la política y las leyes, los derechos humanos, el concepto de cultura y las culturas específicas, las religiones, la historia, los medios de comunicación, la economía, el medio ambiente y la sostenibilidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CDC Card game</li> <li>- Deckmocracy</li> <li>- Demodice</li> <li>- Dibuja la línea</li> <li>- Observadores</li> <li>- Participedia</li> <li>- Utopía</li> </ul>

### 3. La Caja del Juego de la Democracia (D-Box)

#### 3.1 ¿Cómo utilizar la Caja de Juegos de la Democracia (D-Box)?

Por Moritz Borchardt

Los juegos desarrollados a lo largo del proyecto Demogames cubren una amplia gama de temas en el campo de la educación en derechos humanos/educación para la ciudadanía democrática y pueden utilizarse en una gama igualmente amplia de entornos y ambientes. Los juegos difieren en cuanto al tipo de juego: la D-Box incluye un juego de dados, un juego de adivinanzas, juegos de cartas y juegos de mesa. También difieren en cuanto al tiempo y el trabajo necesarios para preparar y llevar a cabo una sesión de aprendizaje basada en juegos, y en cuanto al nivel de dificultad y el tipo de competencias que entrenan en los jugadores.

Del mismo modo que los distintos ensayos de este manual están pensados para ser utilizados tanto de forma conjunta como por separado, los juegos que aquí se presentan pueden utilizarse juntos, como parte de un plan de estudios compartido, o individualmente como parte de ejercicios más centrados en un tema.

Dicho esto, las recomendaciones, descripciones e ideas que se ofrecen en este manual no pueden abarcar todo el terreno y ni pueden dar cuenta de todos los posibles contextos en los que se pueden utilizar los Demogames. Por ello, animamos a los profesionales a que no se limiten a jugar, sino que jueguen con ellos. Todos los juegos se publican bajo licencia Creative Commons<sup>19</sup> y les animamos a que invente sus propios modos de juego y los adapte a los entornos y ambientes en los que desee utilizarlos.

Tabla 3.1.1: Visión global de las competencias tratadas en cada juego.

		CDC card game	Deckmocracy	Demodice	Fake expert	Draw the line	Observers	Participedia	Utopía
<b>Valores</b>	Valorar la dignidad humana y los derechos humanos				X				
	Valorar la diversidad cultural			X					X
	Valorar la democracia, la justicia, la equidad, la igualdad y el estado de derecho		X	X		X		X	X
<b>Actitudes</b>	Apertura a otras culturas y creencias, visiones del mundo y prácticas		X	X				X	X
	Respeto		X			X		X	
	Civismo		X			X		X	
	Responsabilidad		X						X
	Autoeficacia		X						
	Tolerancia a la ambigüedad	X		X			X		X
<b>Habilidades</b>	Habilidades de aprendizaje autónomo		X						
	Capacidad de análisis y pensamiento crítico	X	X		X	X	X	X	X
	Habilidades de escucha y observación		X	X	X	X	X		X
	Empatía				X				
	Flexibilidad y adaptabilidad		X			X		X	
	Competencias lingüísticas, comunicativas y plurilingües		X	X	X			X	X
	Habilidades de cooperación	X	X			X			X
	Habilidades de resolución de conflictos	X	X	X		X			
<b>Conocimiento</b>	Conocimiento y comprensión crítica de uno mismo			X					X

19 <https://creativecommons.org/> (último acceso 24/08/2022)

<b>y comprensión crítica</b>	Conocimiento y comprensión crítica del lenguaje y la comunicación		X		X				
	Conocimiento y comprensión crítica del mundo	X	X			X	X	X	X

\*X en CDC card game: Objetivos de aprendizaje.

\*Negrita en Deckmocracy: Las 7 competencias más desarrolladas por el juego.

\*Demodice: Elegidas por los autores.

\*Fake Expert: Elegidas por los autores.

CDC card game image text:

Conviértete en competente en democracia!! Con Competence card game, descubrirás jugando las competencias que los ciudadanos necesitan en una sociedad diversa democrática y culturalmente: Las competencias para la cultura democrática.



### 3.2 CDC Card game

Por Timea Serb y Calin Rus

Todos los juegos de la Caja de Juegos de la Democracia (D-Box) tienen como objetivo desarrollar determinadas combinaciones de valores, actitudes y habilidades, así como el conocimiento y la comprensión crítica que se incluyen en el modelo de Competencias para la Cultura Democrática (el modelo CDC), que es el núcleo del Marco de Referencia de Competencias para la Cultura Democrática (RFCDC)<sup>20</sup> del Consejo de Europa.<sup>20</sup> El Juego de Cartas de Competencias tiene como objetivo principal desarrollar una comprensión crítica del propio modelo CDC.

Las competencias para la cultura democrática son necesarias en todo tipo de situaciones y procesos democráticos, pero también son relevantes en los encuentros interculturales y en las interacciones diarias entre las personas. La idea del Juego de Cartas de Competencias es que los jugadores exploren el significado de las 20 competencias para la cultura democrática relacionándolas con situaciones de la vida real o imaginarias.

Descripción del juego

Información técnica:

Número de jugadores: 4-7

Edad: 16 +

Duración de la partida: 40-60 minutos

Nivel de dificultad: Fácil/intermedio. No se requiere conocimiento específico previo, los participantes deben analizar la situación dada mediante el uso del conjunto de competencias. Toda la información necesaria está disponible en las cartas a través del código QR.

Material:

Un mazo de 20 cartas de competencia para cada jugador

Cartas de rol (1 narrador/evaluador, 1 proponente y cartas de evaluador para el resto de jugadores)

Tarjeta de puntuación

Dispositivo válido para lectura de código QR

Enlace a las reglas del juego y el material P&P:

Enlace a la versión online:

CDC Card game es un juego basado en tarjetas y en la narración cooperativa, en el que los jugadores ganan o pierden en equipo.

Es importante saber qué valores, actitudes, habilidades y conocimientos y comprensión crítica son necesarios para participar activamente en una sociedad con cultura democrática. Sin embargo, para ver la relevancia de las competencias para la cultura democrática, los jóvenes deben percibirlas como útiles y prácticas, conectadas con situaciones cotidianas y con procesos democráticos que los jóvenes conocen, así como con diversos tipos de interacciones en la sociedad. El Juego de Cartas de Competencia ofrece la oportunidad de darse cuenta de que las competencias para la cultura democrática no son sólo conceptos abstractos, sino herramientas prácticas que nos ayudan a analizar y comprender lo que vemos en la sociedad. Además, el juego facilita una comprensión crítica de estos conceptos y reduce el riesgo de una comprensión superficial del modelo CDC que puede generarse con una lectura rápida de la lista de competencias.

Al compartir por turnos una situación, analizarla y proponer las competencias pertinentes, así como al entablar debates con los demás jugadores para intentar obtener una buena puntuación para todo el grupo, los jugadores descubren el significado de las 20 competencias para la cultura democrática y se les anima a mirar más allá de las etiquetas.

Intención del juego

---

<sup>20</sup> El modelo CDC se describe en el capítulo 2.1 de este manual. Los detalles sobre el RFCDC están disponibles en [www.coe.int/rfcdc](http://www.coe.int/rfcdc) . (último acceso 24/08/2022)

La intención del Juego de Cartas de Competencia es permitir una comprensión profunda de las competencias para la cultura democrática (valores, actitudes, habilidades y conocimientos y comprensión crítica). Como las tarjetas se basan en el RFCDC, al conectarlas con situaciones de la vida real, los jugadores podrán reflexionar mejor sobre las distintas situaciones en las que los derechos humanos, el Estado de Derecho y la democracia están presentes en su vida.

Los jugadores aprenden sobre las 20 competencias para la cultura democrática a partir de diversas fuentes:

- Leyendo los textos de las tarjetas: todos los jugadores reciben un mazo con 20 tarjetas, una por competencia, y las tarjetas incluyen el nombre de la competencia, la categoría a la que pertenece (valores, actitudes, habilidades o conocimientos y comprensión crítica), así como una breve explicación de lo que significa;

- Leyendo las definiciones más amplias de cada competencia, a las que se puede acceder a través del código QR del reverso de las tarjetas;

- Discutiendo con los demás jugadores cuando los evaluadores tengan que decidir qué tarjetas son las que el proponente puede asociar con la situación presentada por el narrador;

- Escuchando la explicación del proponente cuando se revelan las cartas.

Objetivos de aprendizaje y el RFCDC

*(Butterfly image)*

Además de proporcionar oportunidades para que los jugadores desarrollen una comprensión crítica de las competencias para la cultura democrática, que incluye aspectos relativos a la democracia, los derechos humanos y el Estado de Derecho, el juego puede contribuir al desarrollo de varias otras competencias. Las más relevantes se presentan en el cuadro 3.2.1:

Tabla 3.2.1: Visión general del modelo CDC y del juego de cartas de competencias

Actitudes	Tolerancia a la ambigüedad	Los jugadores tienen que lidiar con la ambigüedad y la incertidumbre a la hora de decidir qué cartas elegir y cuando discuten para identificar las cartas del proponente
Habilidades	Habilidades de pensamiento analítico y crítico	Todos los jugadores que desempeñan diferentes funciones utilizan la capacidad de pensamiento analítico y crítico para analizar las situaciones e identificar las conexiones con las competencias para la cultura democrática
	Empatía	Al tratar de adivinar qué cartas ha seleccionado el proponente, los evaluadores utilizan la empatía
	Habilidades de cooperación	Al ser un juego cooperativo, los jugadores utilizan sus habilidades de cooperación, apoyándose mutuamente para lograr el objetivo común
	Habilidades de resolución de conflictos	Lo más probable es que haya opiniones diferentes entre los evaluadores y, para llegar a un acuerdo, se necesitan habilidades de resolución de conflictos
Conocimiento y comprensión crítica	Conocimiento y comprensión crítica del mundo	Además de aprender sobre los conceptos que aparecen en las tarjetas, los jugadores aprenden también sobre diversos temas a partir de las situaciones compartidas por quienes desempeñan el papel de narradores y de los debates entre los evaluadores.

## Facilitación

La principal forma de utilizar el Juego de Cartas de Competencia es como introducción a las competencias para la cultura democrática, como parte de un proceso de educación formal o no formal más amplio en el que es necesario un conocimiento básico del modelo CDC. Por ejemplo, el Juego de Cartas de Competencia puede ser útil como preparación para facilitar las actividades educativas basadas en el juego de otros juegos de la Caja de Juegos de la Democracia (D-Box), teniendo en cuenta que el conocimiento de la CDC puede ayudar en el proceso de descifrar todos los demás Demogames.

También es posible utilizar el juego para enfatizar las conexiones entre el modelo CDC y tipos específicos de situaciones, por ejemplo, encuentros interculturales, elecciones, interacciones dentro de una organización no gubernamental de jóvenes o una escuela, interacciones en línea, uso de medios de comunicación de masas y/o medios sociales, seguimiento de noticias actuales, etc. El juego también puede utilizarse como método para impulsar conversaciones y debates sobre la democracia y como forma divertida de conectar conceptos abstractos con experiencias, perspectivas y significados personales.

Para aprovechar todo el potencial del Juego de Cartas de Competencia, el juego debe incluirse en un proceso de aprendizaje experiencial, que concluya con un informe de la experiencia de juego.

### Pre-juego: Información previa

Dado que puede que los jugadores no se conozcan entre sí, es importante garantizar un entorno social y abierto en el que todos se sientan suficientemente cómodos. Esto puede lograrse utilizando diferentes métodos para “romper el hielo”.

### Durante el juego: Fase de juego

En el reverso de cada tarjeta hay un código QR que lleva a la descripción del modelo CDC. Hay que animar a los jugadores a escanear el código QR con su dispositivo móvil y a desplazarse por las definiciones de las distintas competencias durante el juego.

Puede ser útil que, tras dar las instrucciones y comunicar las reglas, se muestre a los jugadores una breve demostración de la primera parte del juego, describiendo una situación y asociándola con algunas de las competencias.

Las instrucciones pueden darse como en las reglas básicas del juego, permitiendo a los jugadores pensar en cualquier situación, o pueden adaptarse para centrarse en aspectos específicos o para restringirlas a entornos concretos (por ejemplo, un grupo informal de jugadores, una organización, una escuela, una comunidad local, una región, un país, etc.)

Se puede animar a los jugadores a que escriban breves comentarios o preguntas para su posterior discusión cuando haya situaciones que generen desacuerdo en el grupo, cuando haya diferentes interpretaciones o cuando se necesiten aclaraciones con respecto a las definiciones de las competencias.

### Debriefing

El proceso de debriefing puede comenzar con preguntas generales sobre cómo fue el proceso de juego y cómo se sintieron los jugadores durante el mismo. La siguiente parte del informe debe adaptarse a los objetivos educativos previstos. Así, por ejemplo:

Si el objetivo es presentar el CDC en general, se pueden incluir las siguientes preguntas:

- ¿Hubo necesidad de comprobar el significado de ciertas competencias consultando las definiciones disponibles a través del código QR? ¿Obtuvo aclaraciones consultando la definición o intercambió con sus compañeros sobre ello? ¿Sigue necesitando aclaraciones? ¿Para qué competencias? ¿Cuáles son los aspectos problemáticos? Antes de pasar a proporcionar aclaraciones, los facilitadores podrían pedir a los demás participantes que compartan su comprensión.

- ¿Habrías preferido aprender sobre estas competencias simplemente leyendo las definiciones, en lugar de jugar al juego? ¿Cuáles son las ventajas y los inconvenientes de aprender jugando?

- Cuando tenías el papel de narrador, ¿te resultaba difícil elegir las situaciones? ¿Qué tipo de situaciones se compartieron?

- Cuando tenías el papel de proponente, ¿te resultaba difícil elegir tarjetas con competencias? ¿Dudó en

algunas ocasiones? ¿Fue siempre posible identificar más de una competencia? El facilitador hará notar aquí que, en general, en cualquier situación solemos necesitar un conjunto de competencias para ser utilizadas.

- ¿Hubo alguna situación compartida durante el juego en la que hubiera un fuerte desacuerdo entre los jugadores? ¿Hubo situaciones en las que todos estuvieron de acuerdo fácilmente? ¿Por qué fue así? Describe brevemente las situaciones relevantes. ¿Fue difícil o fácil por el tipo de situación, o porque otros jugadores tenían puntos de vista diferentes? En este punto, el facilitador puede señalar que, en muchos casos, una situación puede analizarse desde múltiples perspectivas, lo que puede dar lugar a un enfoque en diferentes combinaciones de competencias.

Si el objetivo es proporcionar algunos antecedentes sobre el CDC para hacer un debriefing más significativo de otros juegos en la Caja de Juegos de la Democracia (D-Box), centrado en las competencias adquiridas o utilizadas durante el juego, se pueden añadir las siguientes preguntas:

- ¿Estás preparado para observar y reflexionar sobre tus propias competencias utilizadas mientras pagas otros juegos?

- ¿Está dispuesto a observar el modo en que otros jugadores utilizan las competencias para la cultura democrática cuando juegan a otros juegos?

Si el objetivo es estimular el interés por la democracia o las cuestiones sociales en general, se pueden añadir otras preguntas, como:

- ¿Qué tipo de situaciones compartidas durante el juego le hicieron adquirir una nueva perspectiva sobre la democracia o sobre cuestiones sociales específicas?

El proceso de información puede concluirse en todos los casos con preguntas sobre el futuro, por ejemplo:

- ¿Hay algo relacionado con las competencias para la cultura democrática sobre lo que quieras aprender más? En caso afirmativo, ¿cómo va a proceder?

- ¿Qué podemos aprender al analizar el comportamiento de otras personas y el nuestro propio en diferentes situaciones con las lentes de la CDC? ¿Puede esto ser útil para encontrar mejores respuestas y opciones en situaciones futuras? ¿Por qué? ¿Cómo?

Deckmocracy image Text:

“Deckmocracy es un juego de cartas analógico sobre hechos en democracia. ¿Qué principios, instituciones, derechos, actores sociales y amenazas provocaron la ocurrencia del evento? Descúbrelo jugando.”

### 3.3 Deckmocracy

Por Jordi Sabari

Deckmocracy es un juego de cartas competitivo incluido en la Caja de Juegos de la Democracia que pretende fomentar la adquisición y el desarrollo de los valores, las actitudes y las habilidades, los conocimientos y el pensamiento crítico necesarios para garantizar que la cultura europea mantenga los ideales democráticos en el futuro.

Deckmocracy muestra cómo los acontecimientos políticos y sociales configuran la historia de cada país. Destaca los principios básicos de la democracia, la relevancia de las instituciones, la participación de los distintos actores de la sociedad, la necesidad de responder a las amenazas y los desafíos para salvaguardar los derechos humanos. Estos elementos están representados en cinco palos de cartas: principios (palo amarillo), instituciones (palo verde), sociedad (palo azul), amenazas (palo morado) y derechos (palo rojo). Los jugadores tratan los conceptos representados en estos diferentes palos de forma amplia y flexible.

Los jugadores utilizarán los conceptos representados en los diferentes palos para llevar a cabo eventos políticos y sociales.

#### Descripción del juego

Deckmocracy es un juego de cartas basado en la toma de puntos para 2 a 6 jugadores que se puede jugar individualmente o en equipos. Incluye una baraja de 60 cartas divididas en 5 palos numerados del 1 al 12, donde cada carta representa conceptos relacionados con la democracia y la sociedad como un parlamento, los derechos civiles o la integración europea. También incluye un conjunto de cartas de objetivo, formadas por 5 o más conceptos del mazo, que son acontecimientos políticos y/o sociales como la caída del Muro de Berlín, la introducción del euro o la organización de un referéndum.

El objetivo de los jugadores es completar sus eventos democráticos (cartas de objetivo). Para completar un evento, los jugadores compiten por los conceptos (cartas de mazo) que aparecen en cada tarjeta de evento, de modo que, al alcanzar el umbral, obtienen puntos.

A partir de estos principios, el objetivo de Deckmocracy es promover el aprendizaje de determinados conceptos, representativos de la sociedad europea actual, y ver cómo estos elementos de base son el germen de la ocurrencia de acontecimientos históricos que, al mismo tiempo, interfieren en la vida de los habitantes de los diferentes miembros de la Unión Europea.

Los facilitadores deben tener en cuenta que los acontecimientos propuestos no son más que muestras de acontecimientos proporcionados por los creadores del juego. Los facilitadores y los jugadores pueden idear sus propios eventos, para adaptar el juego a diferentes contextos. Además de los materiales de impresión y juego proporcionados, se proponen contenidos curriculares como fuente de inspiración para el desarrollo de nuevas tarjetas de eventos relacionadas con el nivel de desarrollo de los jugadores implicados.

#### Información técnica

Número de jugadores: 2, 3, 4, 6 (de manera individual o en grupo)

Introducción y lectura/explicación de reglas: 5 minutos

Tiempo de juego: 20 minutos.

Debate posterior: 35 minutos.

#### Material:

Mazo de cartas con 60 cartas de concepto.

Cartas de objetivo (eventos):

24 cartas de evento básicas.

6 cartas de evento en blanco.

Enlace al material P&P:

#### Intención del juego

Deckmocracy quiere iniciar un proceso de reflexión en los jugadores e inspirar una forma crítica de pensar sobre cómo se han desarrollado "sus" democracias a lo largo del tiempo hasta llegar a la situación

actual.

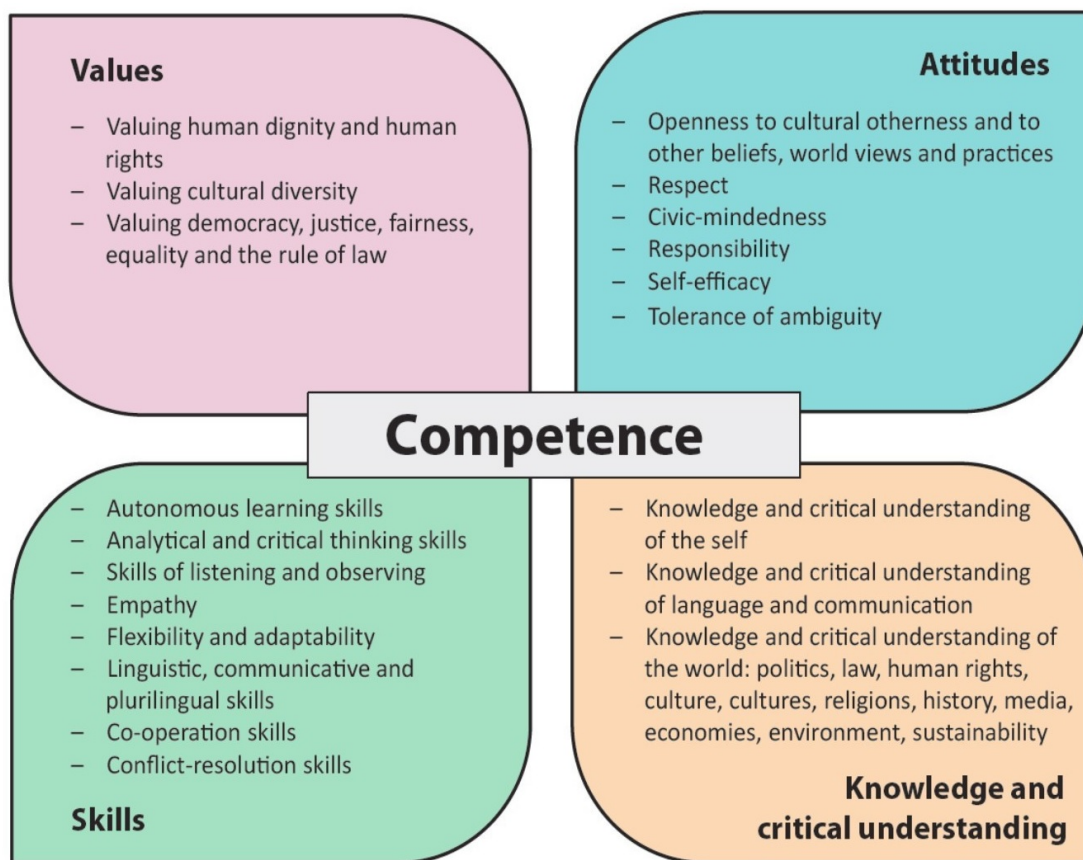
Las herramientas para inspirar este proceso son las cartas de evento (cartas de objetivo) y las cartas de concepto (cartas propiamente dichas) que permiten a los jugadores cumplir y alcanzar sus objetivos en el juego.

#### Objetivos de aprendizaje y el RFCDC

El Consejo de Europa propone ciertas competencias a desarrollar en el marco del crecimiento de la cultura democrática en los países que se desarrollan paralelamente en la Unión Europea. Para fomentar la cultura democrática entre los ciudadanos, se debe promover activamente el desarrollo de estas competencias entre los jóvenes de la UE, asegurando así los valores democráticos en el futuro. Este marco de referencia está concebido como una herramienta para que los Estados miembros desarrollen sociedades tolerantes y diversas a través de la educación.

Las competencias enumeradas por el Consejo de Europa se resumen en la siguiente imagen:

Figura 3.3.1



Deckmocracy apoya el trabajo y la adquisición de todas estas competencias mencionadas por el Consejo de Europa. El juego sirve como herramienta transversal que permite entrenar varias de las competencias propuestas, facilitando así la creación de una sociedad diversa, tolerante y democrática como un proceso holístico desde diferentes perspectivas.

En base a los comentarios recogidos de los jugadores del juego, las competencias más frecuentemente mencionadas que se entrenan jugando a Deckmocracy son:

Tabla 3.3.1: Las 7 principales competencias del RFCDC entrenadas por Deckmocracy

Valores	Valorar la democracia, la justicia, la equidad, la igualdad y el estado de derecho	55%
Actitudes	Responsabilidad	59%
	Autoeficacia	63%
Habilidades	Capacidad de análisis y pensamiento crítico	59%
	Habilidades de escucha y observación	91%
	Flexibilidad y adaptabilidad	93%
	Habilidades de cooperación	77%

Nota: Extraído de los datos de los comentarios de 158 participantes.

Como se destaca en la tabla 3.3.1, las competencias que más se entrenan en el juego son las habilidades personales: escucha y observación, flexibilidad y adaptabilidad, y habilidades de cooperación. Según los comentarios recibidos durante las sesiones de prueba del juego, estas competencias personales se consiguen a través del contacto social y la competición durante el propio juego. Un jugador lo expresa de la siguiente manera:

*"Tienes que mejorar tu comunicación con tu(s) compañero(s) pero, también es importante adaptarte a las cartas que se juegan, por lo que tienes que prestar atención"* (Participante en prueba de juego en reunión C2, Almuñécar, diciembre, 2021)

Capacidad de análisis y pensamiento crítico. La información proporcionada por el juego inspira a los jugadores a reflexionar sobre los conceptos o los acontecimientos representados en las cartas. Véanse el tercer y cuarto paso del concepto de facilitación más abajo.

La responsabilidad y la autoeficacia son claramente referidas por los jugadores debido al proceso competitivo del juego.

Valorar la democracia, la justicia, la equidad y el estado de derecho. Es en este punto donde Deckmocracy contribuye más al desarrollo de una cultura democrática. Aunque sólo la mitad de los jugadores eligen esta competencia tal y como la desarrolla el juego, esto puede indicar un posible camino a seguir en los procesos de facilitación, en los que se debería hacer hincapié en esta competencia.

Sin embargo, el contexto en el que se juegue a Deckmocracy puede determinar las competencias entrenadas por la experiencia del juego. Dependiendo del proceso de facilitación y del entorno en el que se juegue, se puede hacer más hincapié en otras competencias. Por ejemplo, según los comentarios de los participantes en la tabla X.2, el 31% de los participantes destacaron el entrenamiento de las "competencias lingüísticas, comunicativas y plurilingües". Es probable que esto se deba a que el juego se probó durante eventos internacionales, con participantes de diferentes orígenes culturales y lingüísticos. Por lo tanto, es posible que el juego en sí no fomente esta competencia, pero el entorno en el que se juega puede hacer de Deckmocracy una herramienta para entrenar esta competencia.



Tabla 3.3.2: Resumen de otras competencias que puede entrenar la Deckmocracy

Actitudes	Apertura a otras culturas y creencias, visiones del mundo y prácticas	19%
	Respeto	27%
	Civismo	31%
Habilidades	Habilidades de aprendizaje autónomo	48%
	Competencias lingüísticas, comunicativas y plurilingües	31%
	Habilidades de resolución de conflictos	22%
Conocimiento y comprensión crítica	Conocimiento y comprensión crítica de sí mismo	11%
	Conocimiento y comprensión crítica del lenguaje y la comunicación	49%
	Conocimiento y comprensión crítica del mundo	31%

Nota: Extraído de los datos de los comentarios de 158 participantes.

#### Facilitación

Prevedemos la facilitación de Deckmocracy a lo largo de cuatro fases<sup>21</sup>:

##### Pre-juego: Información previa

Como ejercicio introductorio, los jugadores deben conocer los elementos conceptuales en los que se basa el juego, es decir, el significado de cada una de las cartas conceptuales y una primera comprensión de los cinco palos. Como primer ejercicio introductorio, el facilitador puede preguntar a los jugadores sobre su comprensión y opinión acerca del significado de cada uno de los cinco palos y por qué contienen determinados conceptos. Por supuesto, puede surgir el debate y debe ser promovido por el facilitador: la formación en democracia comienza con los debates.

##### Durante el juego: Fase de juego

Tras la primera fase, una serie de juegos consecutivos, intercambiando parejas y objetivos entre ellos, contribuirá a asentar la idea de que en cualquier acontecimiento histórico (objetivo del juego) concurren varios de los conceptos del juego que, además, pertenecen a conjuntos (palos) de distinta naturaleza. Este entrenamiento sirve para consolidar en la mente de los jugadores el hecho de que hay conceptos que se acompañan de otros, además de las diferentes connotaciones que cada individuo puede dar a conceptos, conjuntos y acontecimientos.

##### Después del juego

Tras superar la tercera fase, los jugadores pueden estar preparados para llevar el proceso de aprendizaje basado en el juego un paso más allá e intentar ampliar sus limitaciones. En una iniciativa que debe comenzar y ser guiada por el facilitador, los jugadores intentan crear nuevos eventos basados en los conceptos contenidos en el juego. Se trata de hacer crecer el juego. Es en este momento cuando los jugadores comienzan a co-crear el juego, adaptándolo a otro contexto geográfico e histórico, formando una herramienta de conocimiento significativa sobre su entorno relevante: su localidad, su país, la Unión Europea. Además, otros materiales de la educación para la democracia (muchos de ellos propuestos por la propia Unión Europea) pueden dar pie a la creación de nuevos eventos. Por ejemplo, "The global state of democracy indices, technical procedures guides, version 4" (2020)<sup>22</sup> puede proporcionar a los educadores ideas sobre cómo pueden construirse nuevos eventos.

21 Capítulo 2.1 para una visión general del proceso de aprendizaje basado en el juego.

22 Tufis, C. D. (2017). *The Global State of Democracy Indices: Technical Procedures Guide*. Stockholm: *International Institute for Democracy and Electoral Assistance*.

Figura 3.3.2 - El estado global de la democracia



La creación de nuevos eventos podría dar lugar a un mayor compromiso con el juego y sus objetivos, por lo que esta es la mejor actividad de seguimiento que los facilitadores pueden utilizar. Los jugadores y los animadores tienen que buscar nuevas formas de desarrollar el juego, he aquí algunos ejemplos:

- Adaptar el juego a otros temas específicos como Historia, Economía, etc.

- Hacer que el juego sea local creando eventos nacionales (o incluso propiamente locales). En este caso, las noticias del barrio o las particularidades locales pueden utilizarse como eventos en el juego para que los participantes puedan incorporar al juego conocimientos de su entorno.

- Los facilitadores y los jugadores también pueden intentar hacer evolucionar el propio juego. Deckmocracy es un juego flexible y se invita a los jugadores a encontrar diferentes formas de jugar con los materiales del juego

#### Información sobre el juego

Después de cada fase, los facilitadores deben dedicar un momento a informar a los jugadores e intentar fusionar los conocimientos (y las dudas) que los participantes han adquirido durante la sesión. Los facilitadores deben guiar este proceso para llegar al fondo de cada paso dado durante el proceso de aprendizaje basado en el juego.

Cuando los jugadores hayan adquirido cierta experiencia con la mecánica del juego, se recomienda que se centren en la percepción del juego a nivel conceptual: "¿Sucedio realmente el evento X por los factores que lo componen en el juego?"; "¿Hubo otros factores que provocaron su desencadenamiento?"

Demodice image text:

“Demodice es un juego de contar historias basado en dados. Los símbolos de cada dado disparan y guían la imaginación de los jugadores a la creación de historias sobre democracia.”

### 3.4 Demodice

Por Rebecca Welge, Johanna Flach y Sabine Jenni

Las historias más locas ocurren en las democracias. El líder de un movimiento de protesta estudiantil se convirtió en el presidente de Chile, mientras que un millonario de la televisión se convirtió en el presidente de los Estados Unidos de América. La pandemia de COVID 19 unió a algunas comunidades con vecinos que se cuidaban unos a otros, mientras que al mismo tiempo separó a amigos y familias y persiguió a algunos ciudadanos a los brazos de los teóricos de la conspiración. Es de vital importancia que los (jóvenes) aprendan a entender estas historias y sus implicaciones para la democracia. Esto nos permite reflexionar sobre nuestro papel en los procesos democráticos y aprender a construir nuestras propias narrativas sobre los acontecimientos que dan forma a nuestras vidas.

Demodice es un juego de narración basado en cubos que puede jugarse con dados reales o mediante una aplicación para teléfonos inteligentes. En ambos casos, los jugadores se sientan juntos en el mismo espacio. Demodice invita a los jugadores a reflexionar sobre la democracia intercambiando su experiencia con ella, así como sus ideas y esperanzas para un futuro democrático. Demodice estimula la imaginación de los jugadores con respecto a la democracia (como modo de vida, como forma de sociedad, como forma de gobierno) utilizando una combinación de símbolos relacionados con diferentes elementos de la democracia y la cultura democrática. Cada jugador tiene la oportunidad de ser el narrador por turno tirando los dados y contando su historia sobre los símbolos que aparecen en ellos.

Utilizando imágenes y símbolos que despiertan la imaginación y la creatividad, Demodice permite a los jugadores contar sus propias historias sobre la democracia y reflexionar de forma crítica sobre las experiencias de los demás.



Figura 3.3.1: Los 11 Demodice en su versión para imprimir y jugar, pegados a cubos de madera.

#### Visión general del juego e intención del juego

La intención de Demodice es permitir una comprensión más profunda y crítica de las normas, los valores y las instituciones democráticas hablando de ellas de forma lúdica y creativa. El juego está diseñado para desenterrar las perspectivas de los jugadores sobre la democracia como una forma de vida, una forma de sociedad y un sistema político. El enfoque holístico de la democracia y los puntos de vista personales hacia ella amplían el horizonte de los jugadores. Podrán descubrir nuevos papeles para sí mismos y para los demás en contextos culturales, sociales o políticos.

El juego de cubos estándar de Demodice incluye nueve dados que se refieren a aspectos centrales de las culturas, sociedades y sistemas democráticos. Los dados están divididos temáticamente en tres categorías:

- La democracia como sistema político (Derechos Humanos, Participación, Estado de Derecho), verde
- Individuos e interacciones en las democracias (Actores, Emociones, Relaciones de poder), de color púrpura

- Anclajes de la democracia (Políticas [sociales], Lugares/ubicaciones, Desafíos/amenazas), beige

Hay dados especiales sobre la pandemia y sobre la sostenibilidad (rojo). Fueron elegidos por su relevancia para la evolución democrática actual.

Cada dado cubre una amplia área del tema en cuestión. Esto incluye aspectos individuales, culturales, sociales o políticos con el objetivo de permitir visualizar las ambigüedades, así como las posiciones superpuestas o conflictivas dentro de un tema.

Información técnica:

Número de jugadores: 2-10

Duración: 1 - 2 horas

Dificultad: Demodice tiene una mecánica de juego sencilla y fácil de entender. El juego funciona mejor en un grupo en el que los jugadores se sientan seguros para compartir sus historias, experiencias y opiniones personales.

Infraestructura y material necesarios: Una superficie lisa para lanzar los dados (mesa, suelo), un espacio donde todos los jugadores puedan sentarse cómodamente en círculo

Material de juego: 9-11 Demodice

Versión digital: Demodice también existe como aplicación. Busque Demodice en la App-Store de Apple o en Google Play.

Enlace a las reglas y el material del juego: [www.demogames.eu](http://www.demogames.eu)



Figura 3.4.2: Captura de pantalla de la aplicación Demodice.



This cube is one of three cubes related to democracy as a political system (political system cubes: Human Rights, Participation, Rule of Law).

Participation & Democracy: Democratic institutions need to ensure inclusive empowerment of individuals. Individuals need to be enabled to participate actively in the public realm beyond voting in elections.

Participation is one of the essential principles of democracy. Fostering active citizenship is key for democracy as a way of living and a form of society.

Interpretation - Suggestions



Election, Voting

right to vote, right to be elected, suffrage, franchise, lottery, decision-making procedure



Information Seeking

(active) listening, discussing, deliberating, expressing views, freedom of expression, political news



Demonstration

power to protest, right to association, attending (un)lawful demonstrations, civil disobedience, alternative participation, non-institutional participation



Bring in your Ideas

designing the future, pursuing your own ideas, seeking solutions, agenda-setting



Discussion

freedom of opinion, being ambivalent, evolving ideas, exchange of argument, different points of view



Speak up

expressing views, taking action, freedom of expression, fighting for your beliefs



Figura 3.4.3: Hoja de símbolos del dado "participación" (de la categoría "La democracia como sistema político")

La figura 3.4.3 muestra la hoja de símbolos del dado "Participación". Mientras que los símbolos "elección", "votación" o "manifestación" abordan la cuestión desde una perspectiva sistémica y política, los símbolos "debate" y "búsqueda de información" abarcan aspectos más culturales y sociales de la participación. Además, tanto "aporta tus ideas" como "habla" son símbolos que están más relacionados con un punto de vista individual. El objetivo de estos símbolos es inspirar a los jugadores para que compartan historias sobre la participación desde diferentes ángulos y aporten sus experiencias e historias personales. Como parte de los materiales para imprimir y jugar, hay disponibles hojas de símbolos con una explicación completa de los símbolos representados en cada dado.

Objetivos de aprendizaje y el RFCDC

Los objetivos de aprendizaje de Demodice están relacionados con varias de las competencias para la cultura democrática del Marco de Referencia del Consejo de Europa (RFCDC).

Demodice pretende

- estimular la imaginación y la narración de los jugadores en relación con la democracia (como modo de vida, como forma de sociedad y como forma de gobierno)
- hacer que los jugadores participen en conversaciones y debates controvertidos sobre la democracia

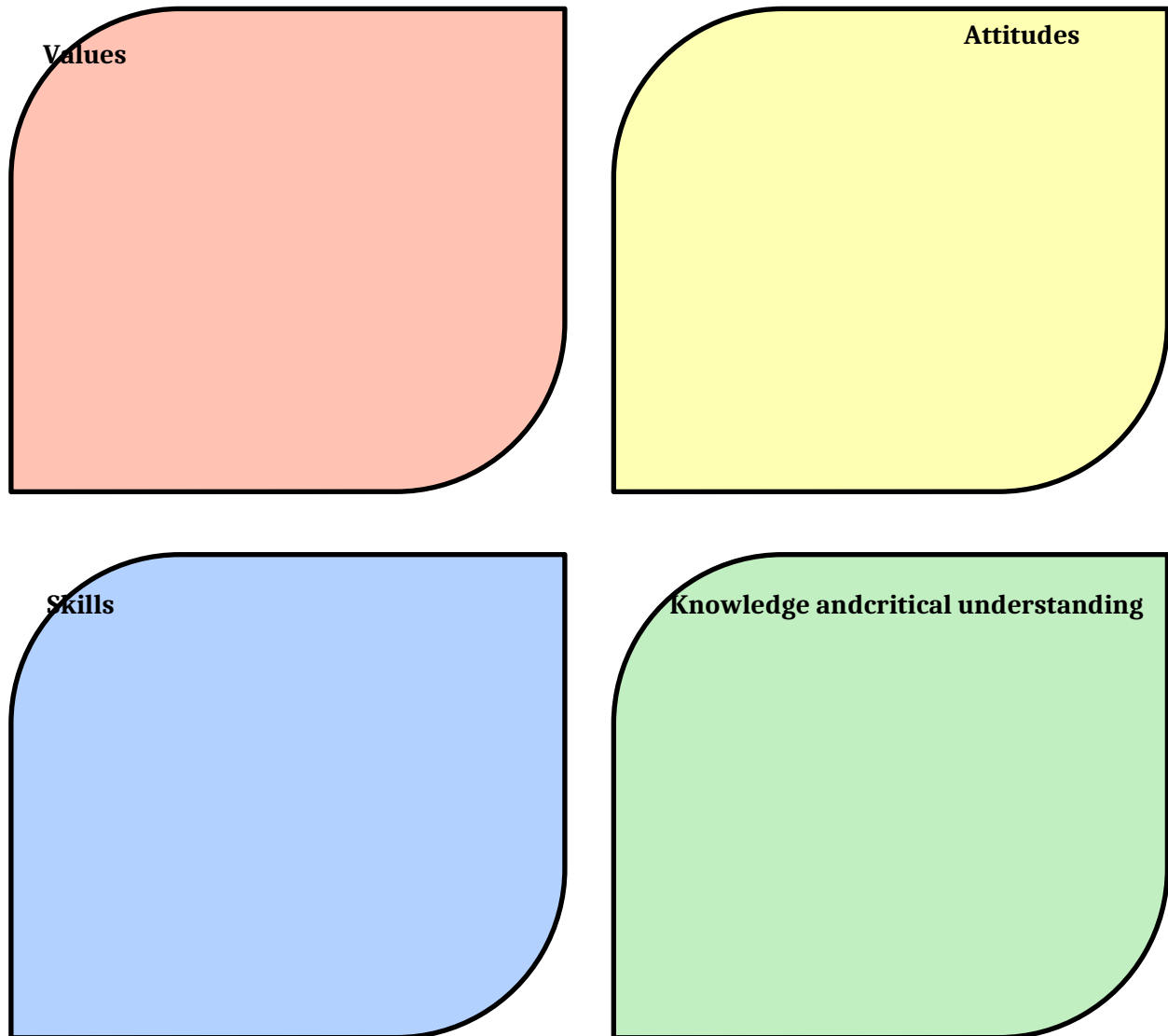


Figura 3.4.4

Tabla 3.4.1: RFCDC y Demodice

RFCDC		
Valores	Valorar la diversidad cultural	se fomenta cuando se hace un buen uso de la fase informativa, en la que los participantes experimentan las ventajas y el valor añadido de contar diferentes historias y cambiar de perspectiva.
	valorar de la democracia, la justicia, la equidad, la igualdad y el estado de derecho	Se fomenta cuando las historias se conectan con una visión general de los principios democráticos entrelazados y un análisis de su papel fundamental en las historias.
Actitudes	La Apertura a otras culturas y creencias, visiones del mundo y prácticas	Se entrena a medida que los jugadores escuchan las historias de los diferentes narradores. Pueden escuchar con incredulidad, duda o esperanza y pueden reflexionar internamente sobre las connotaciones que hace el narrador.
	La tolerancia a la ambigüedad	Se entrena cuando los jugadores descubren cómo diferentes personas asocian historias muy distintas a un mismo símbolo. Al escuchar las historias, los jugadores aprenden idealmente que una misma situación puede tener significados e implicaciones muy diferentes para distintas personas.
Habilidades	Las habilidades de escucha y observación	Se entrenan mientras se escucha la historia del narrador
	Las habilidades lingüísticas, comunicativas (y eventualmente plurilingües)	Se entrenan ya que el juego se basa en el lenguaje (oral). En contextos multilingües se entrenan las habilidades multilingües, ya que compartir experiencias personales es una de ellas.
Conocimiento y comprensión crítica	El conocimiento y la comprensión crítica de uno mismo	se fomenta cuando, al contar una historia, los jugadores comparten su experiencia personal en situaciones y contextos (no) democráticos



## Facilitación

Demodice desafía a los jugadores de diferentes maneras. Aunque el juego se basa en la imaginación de los jugadores, también depende de su motivación y su voluntad de compartir sus propios pensamientos con un grupo de jugadores y el facilitador. Esto requiere apertura y una atmósfera de confianza interpersonal y también puede depender de factores sociales sobre los que el facilitador sólo puede influir parcialmente (por ejemplo, experiencia previa, dinámica de grupo, atención limitada, etc.). Esto supone un reto y una oportunidad para la facilitación de un proceso de aprendizaje que influya positivamente en los factores sociales desafiantes.

Como facilitador, es fundamental crear un espacio seguro para que los jugadores compartan sus pensamientos y experiencias. Las posibilidades ilimitadas que se entrelazan con la ficción, la experiencia y el conocimiento deben mantenerse libres de juicios. Compartir experiencias personales requiere valor y confianza; hay que sensibilizar a los jugadores y animarles a que valoren la franqueza de cada narrador, independientemente de los posibles desacuerdos en opiniones y puntos de vista. El facilitador debe asegurarse de que todos los participantes tengan un tiempo de palabra similar y el mismo aprecio por su contribución. También debe prever un tiempo de debate (por ejemplo, durante la sesión informativa) para las cuestiones controvertidas que puedan haber surgido.

Hay muchas formas de utilizar Demodice en tus talleres, eventos, formaciones y actividades:

- Como elemento de apertura para entablar conversaciones y debates sobre la democracia
- Para conectar conceptos abstractos con experiencias, perspectivas y significados personales y así fomentar la transferencia de lo aprendido a la vida personal.
- Como método para impulsar el pensamiento creativo y la lluvia de ideas sobre la democracia
- Como reto cooperativo, si eliges la variante SALA DE ESCRITORES

Si buscas un juego competitivo con ganadores y perdedores, mira el juego Fake Expert - A Demodice Game.

Para aprovechar todo el potencial de Demodice, el juego debe estar integrado en un proceso de aprendizaje experimental, que incluya una sesión informativa para los jugadores después del juego. En esta sección proponemos una forma de introducir Demodice (fase de entrada) y describimos varias posibilidades para reflexionar sobre las experiencias y los conocimientos adquiridos durante el juego (fase de salida/información).

Pre-juego: información previa (10-15 minutos)

Durante el juego, los jugadores deben hablar y compartir mucho. Esto puede no ser fácil para todos, por lo que es importante crear un entorno social y abierto, en el que todos se sientan cómodos. Una posibilidad para favorecer un ambiente comunicativo son los métodos para romper el hielo.

Ejemplo: Romper el hielo con tres hechos: Cada participante comparte tres hechos divertidos sobre sí mismo, pero uno de ellos es falso. Después, los demás deben adivinar cuál es falso. Esto hará que los participantes se conozcan un poco y se pongan a contar historias.

Durante el juego: Fase de juego (20-60 minutos)

Al presentar el juego y explicar las reglas, asegúrate de incluir la noción de que no hay una asociación "correcta" con los símbolos específicos de los dados. Las hojas de símbolos con explicaciones para cada símbolo son sólo sugerencias. Esto es relevante para todas las variantes del juego. La presentación del juego debe incluir un "escaparate", una historia de ejemplo con la que los jugadores puedan trabajar.

Ejemplo de historia de escaparate: Tome tres dados, láncelos y comparta una historia que conecte los tres dados, por ejemplo así:



Figura 3.4.5: Los tres dados "Individuos e interacción"

"Érase una vez, en su ceremonia de graduación, una joven y exitosa estudiante fue invitada a decir unas palabras al público. Por primera vez, hablaba con un micrófono delante de mucha gente. Al hablar desde un escenario y tener la atención de un gran público, se sintió poderosa. Además, descubrió su talento para hacer reír a la gente".

Según el objetivo y el contexto, el juego de Demodice puede adaptarse fácilmente para servir al objetivo de la sesión de juego concreta. En la variante básica, los jugadores comienzan su historia con "Érase una vez" y son guiados desde los individuos y las interacciones hasta los elementos del sistema político y, finalmente, los factores contextuales (rondas 1 - 4). Deja a los jugadores mucha libertad en cuanto al tipo de historia que quieren compartir con el grupo. Esto da cabida a historias muy diversas, pero conlleva el riesgo de que las historias estén sólo vagamente conectadas entre sí y que la conexión con la democracia tenga que descubrirse en la sesión informativa.

Es posible que los animadores deseen guiar a los jugadores más estrechamente para que reflexionen sobre la democracia. En ese caso, considere la posibilidad de elegir la variante COMPARTIR SU HISTORIA. Esta versión pide sentimientos, opiniones y experiencias muy personales. Si desea que los jugadores reflexionen sobre retos actuales específicos y su relación con la democracia, considere la posibilidad de elegir la variante ESCENARIO X. Si desea que los jugadores conecten sus historias y cooperen, elija la variante SALA DE ESCRITORES. Esta variante también puede ser útil en grupos en los que la gente puede sentirse abrumada por contar una historia completa por sí misma. Siéntase libre de utilizar estas variantes como inspiración para idear su propia forma de jugar a Demodice. Todas las variantes del juego se explican en detalle en el libro de reglas de Demodice.

Por último, está el juego FAKE EXPERT, que es un juego de Demodice pero más que una variante. Es un juego competitivo. Considere la posibilidad de elegir esta variante si quiere profundizar en el significado de los diferentes símbolos de Demodice y tener una discusión más profunda sobre temas específicos. El siguiente capítulo describe este juego.

Después del juego (20min)

Hay diferentes posibilidades de cómo podría ser una sesión informativa posterior:

Discusión guiada: El facilitador pregunta a los jugadores sobre sus impresiones y experiencias, partiendo de los sentimientos de los jugadores y compartiendo y discutiendo sus observaciones. Podrían ser útiles preguntas como las siguientes

- o ¿Cómo fue para ti el proceso de contar y escuchar historias?
- o ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿Te sentiste en un espacio seguro? ¿Cuándo, por qué (no)?
- o ¿Qué fue diferente (similar) entre las historias?

- o ¿Has aprendido algo nuevo sobre las creencias de otras personas?
- o ¿Qué tipo de comprensión de la democracia se ha visto en las historias, si es que hay alguna?
- o ¿Sobre qué más has aprendido algo...?

Enfoque en los principios democráticos: Las preguntas del debriefing podrían hacer que los jugadores reflexionaran sobre las historias que escucharon y contaron durante el juego en relación con principios democráticos específicos. Podrían ser útiles preguntas como las siguientes

- o ¿Recuerdas alguna historia que se haya contado sobre la (in)igualdad?
- o ¿Recuerdas alguna historia que se haya contado sobre la libertad?
- o ¿Recuerdas una historia que se haya contado sobre la (no) pertenencia?
- o ¿Recuerdas alguna historia que te hayan contado sobre los problemas del sistema actual?
- o ¿Recuerdas alguna historia que te hayan contado sobre leyes y normas?

Añade los temas que sean más útiles para tu propósito.

Durante los debates, un facilitador podría tomar notas de las diferentes historias, en hojas separadas, y agruparlas. Las historias que, a primera vista, podrían no haber sido contadas en términos de principios democráticos pueden vincularse a la democracia. El grupo conoce e intercambia diferentes perspectivas sobre temas conocidos como, por ejemplo, la igualdad.

Reflexión personal por escrito sobre el juego: Tras el juego, y después de algunas preguntas informativas, los participantes escriben sus "lecciones aprendidas" individuales. Se les puede pedir que reflexionen sobre si han aprendido algo sobre sus esperanzas/miedos/conflictos/falta de información/sobre la democracia.

Después del juego y sesión informativa (20 minutos)

Se puede pedir a los jugadores que se sienten y miren los diferentes dados (solos o en parejas). Ahora pueden dibujar un símbolo que crean que falta en uno o varios dados. Después, pueden compartir con el grupo lo que este símbolo significa para ellos y por qué creen que es importante

Como alternativa, o adicionalmente, pueden sentarse en parejas o en pequeños grupos para pensar juntos en un tema de actualidad y crear un nuevo cubo (seis símbolos) sobre ese tema. Dibujar seis símbolos es mucho. Puede ser útil pensar en los aspectos positivos y negativos del tema, en los aspectos políticos, sociales y personales.

Información de fondo sobre Demodice y los símbolos

Los símbolos de Demodice ilustran normas, valores, instituciones y prácticas democráticas importantes y fundamentales. Se basa en la premisa de que la democracia es una forma de gobierno, pero también una forma de sociedad y una manera de vivir. Siguiendo la frase de John Dewey, pedagogo democrático "Una democracia es más que una forma de gobierno; es principalmente un modo de vida asociado, de experiencia comunicada conjuntamente" (Dewey 1916, 93).

En esta sección se explica la racionalidad de los dados y los temas tratados. En resumen, esta información también se puede encontrar en las hojas de símbolos. Sin embargo, el juego puede jugarse muy bien sin la información de fondo.

El hecho de que la democracia está formada por individuos e interacciones está representado por tres dados sobre los tres temas: actores, emociones y relaciones de poder. Estos dados permiten a los jugadores relacionar las historias con diferentes tipos de personas y relaciones. Reflexionar sobre diferentes tipos de actores y relaciones de poder entrena la habilidad de cambiar de perspectiva. Permitir que diferentes tipos de emociones entren en las historias sobre experiencias con la democracia refuerza la empatía. Sugerimos empezar el juego con estos dados, ya que ayuda a los jugadores a pensar en sí mismos y en sus experiencias con las relaciones.

La democracia como sistema político está representada por tres dados sobre los temas de derechos humanos, participación y estado de derecho. Estos dados cubren aspectos fundamentales de los temas, pero no son exhaustivos. Pretenden complementar de la mejor manera posible los otros dados disponibles en el juego. Por ejemplo, el dado de los derechos humanos incluye más derechos de libertad negativos que positivos (derechos políticos o sociales). La razón es que el dado de la participación cubre algunos aspectos

de los derechos políticos positivos en términos de formas de participación, y el dado de las políticas sociales cubre aspectos relacionados con la seguridad social. La participación abarca formas institucionales y no institucionales de participación, lo que permite narrar una gran variedad de experiencias con la democracia, tanto como forma de gobierno como de convivencia. El Estado de Derecho abarca diferentes aspectos como la transparencia, los controles y equilibrios, las leyes y los reglamentos.

Por último, tres dados sobre factores contextuales ("anclas") ayudan a configurar el contenido y el enfoque de las historias. Los tres dados cubren los temas de políticas sociales, lugares y localizaciones, y desafíos a la democracia. Estos dados están pensados para inspirar asociaciones con acontecimientos, lugares y experiencias concretas. Los dados especiales sobre la pandemia y la sostenibilidad pueden tener una función similar.

#### Recursos adicionales

Otros juegos de narración de historias:

- Se pueden encontrar muchas versiones de juegos basados en cubos de historias [más de 30 versiones] para el clásico Rory's Story Cubes (2005):

o <https://boardgamegeek.com/boardgame/20545/rorys-story-cubesand>

o <https://www.storycubes.com/en/>

o Story Dice -Story Telling (Play Store): <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zuidsoft.storystones&hl=enhttps://apps.apple.com/us/app/story-dice-story-telling/id1105668334>

- Story Dice Human Rights de INDEA: <https://indea.hu/story-dice-human-rights/>

Literatura de referencia citada anteriormente:

- Dewey, John 1916: Democracia y educación, en J. Dewey, The Middle Works: 1899-1924, vol. 9: 1916, ed. J.A. Boydston, P. Baysinger, P. Levine, 1980.

Fake expert image text:

“Fakle expert es un juego comunicativo de deducción social. Los jugadores adoptan el rol de un invitado a un programa de entrevistas en el que harán breves declaraciones sobre aspectos de la democracia e intentarán descubrir al “falso experto”.”

### 3.5 Falso experto: un juego de demodé

Por Saskia Ruth-Lovell y Laura Junglas

¡Hablemos de política! El intercambio de ideas, la expresión de los pensamientos y la participación en el debate público constituyen el núcleo de la democracia. Sin embargo, las ideas democráticas y la política son complejas y a menudo abstractas. Además, la forma en que se discuten puede abrumar a los jóvenes adultos y puede dejarlos rápidamente desorientados. (el falso experto) Fake Expert aborda esta cuestión y sitúa a los jugadores en un escenario típico del debate político moderno: un programa de entrevistas. Los jugadores tienen la oportunidad de meterse en diferentes papeles y así imitar a un presentador de un programa de entrevistas, ser un experto en un tema o encontrarse en el papel de un invitado despistado de un programa de entrevistas.

Fake Expert se inspira en el juego de Jun Sasaki "Fake Artist Goes To New York" publicado por Oink Games y en el juego de Alexandr Ushan "Spyfall" publicado por Hobby World. El punto de partida para el programa de entrevistas son los dados desarrollados para Demodice, el juego de narración descrito en el capítulo anterior. Los conceptos representados en los dados son la inspiración para el tema del programa de entrevistas.

[material image]

Figura 3.5.1: Material de Fake Expert

Información técnica:

Número de jugadores: 5-9

Duración: 30-45 minutos

Dificultad: Este juego requiere de ciertas habilidades lingüísticas, de manera que el nivel de dificultad variará en función del contexto (el tema escogido, los demás jugadores, origen común de los participantes, etc.).

Se recomienda un conocimiento básico del contexto político y social.

Material de juego:

Los 5 primeros cubos Demodice (véase el documento "DemoDice\_print-cubes"); 1 tablero de temas generales (plastificado), 8x tarjetas de subtemas (plastificadas); 1 rotulador de pizarra blanca (no incluido), 1 cronómetro de dos minutos (por ejemplo, reloj de arena, teléfono móvil, no incluido).

Al jugar a Fake Expert, los jugadores entrenan sus habilidades para escuchar atentamente las declaraciones de otros jugadores y observar con atención el comportamiento de los demás miembros de su grupo. También aprenden a reevaluar constantemente la información de que disponen y a adaptar su comportamiento en consecuencia.

Resumen del juego

Al jugar a Fake Expert, los jugadores entrenan sus habilidades para escuchar atentamente las declaraciones de otros jugadores y observar con atención el comportamiento de los demás en su grupo. También aprenden a reevaluar constantemente la información de que disponen y a adaptar su comportamiento en consecuencia.

Intención del juego

Fake Expert persigue los siguientes objetivos

- 1.) Crear un espacio donde los jóvenes puedan entrenar sus habilidades de comunicación.
- 2.) Reconocer e interpretar las estrategias de comunicación a través de la escucha atenta y la observación.
- 3.) Dar la oportunidad de asumir diferentes roles y encarnarlos con éxito para poder asumir diferentes perspectivas y comprender mejor el punto de vista de otras personas.

La selección de los temas que los jugadores pueden tratar en la tertulia es tan polifacética como el

concepto de democracia. El punto de partida para la elección de los temas está formado por los tres dados con símbolos verdes (sistema político) y los dos dados morados (actores y emociones) desarrollados para Demodice:

- o 1.1 Sistema político (derechos humanos)
- o 1.2 Sistema político (Participación)
- o 1.3 Sistema político (Estado de Derecho)
- o 2.1 Individuos e Interacciones (Actores)
- o 2.2 Individuos e Interacciones (Emociones)

Puede encontrar más información sobre los dados en el capítulo anterior sobre Demodice y en las hojas de símbolos de Demodice (véase el material del juego).

### Objetivos de aprendizaje y el RFCDC

Este juego tiene como objetivo

- mejorar la capacidad de análisis y de pensamiento crítico de los jugadores, así como la capacidad de escuchar y observar, y permitir a los jóvenes utilizar estas habilidades en contextos democráticos
- aumentar el conocimiento y la comprensión crítica del lenguaje y la comunicación
- entrenar las habilidades lingüísticas, comunicativas y plurilingües de los jugadores
- fomentar la empatía

Figura 3.5.2: Mariposa del RFCDC y falso experto

[INSERTAR MARIPOSA AQUÍ]

Tabla 3.5.1: RFCDC y Fake expert

Conocimiento y comprensión crítica	Conocimiento y comprensión crítica del lenguaje y la comunicación	Los jugadores aumentan sus conocimientos fácticos sobre el lenguaje y la comunicación porque aprenden a detectar las frases vacías y las afirmaciones sin sentido mientras intentan desenmascarar al falso experto.
Habilidades	Habilidades de escucha y observación	Para conseguir puntos y jugar con éxito, las habilidades de escucha y observación son de gran importancia. Los jugadores deben escuchar atentamente cada declaración para determinar qué jugador conoce el subtema y qué persona sólo está fingiendo. Al mismo tiempo, el falso experto también debe observar cuidadosamente cómo se comportan los otros jugadores y qué comentarios comparten para evitar revelarse a través de su propia declaración.
	Habilidades de análisis y pensamiento crítico	Los jugadores tienen que evaluar críticamente la información que reciben para identificar quién está ocultando información sólo por razones tácticas y quién está realmente faroleando. Durante el juego, los jugadores tienen que reflexionar críticamente sobre cada declaración para desenmascarar con éxito al falso experto al final. Al mismo tiempo, el falso experto también tiene que evaluar críticamente la información de los otros jugadores para

		poder formular su declaración en consecuencia.
	Habilidades lingüísticas, comunicativas y plurilingües	<p>Fake Expert entrena las habilidades comunicativas de los jugadores de diferentes maneras e independientemente del papel que adopten durante el juego. El presentador guía al grupo durante la tertulia y, por tanto, desempeña un papel importante en la configuración de la ronda de juego. Los expertos tienen que formular sus puntos de vista de la forma más clara posible sin dar demasiada información. El falso experto tiene que expresar su declaración sin que nadie note su falta de conocimientos.</p> <p>Dependiendo de la estructura del grupo, se puede añadir otra capa de complejidad: los jugadores tienen que formular sus declaraciones en un idioma distinto al suyo. Esto hace que el falso experto sea más desafiante, pero al mismo tiempo ofrece la oportunidad de practicar la expresión de los propios pensamientos y los comentarios formulados estratégicamente en otro idioma.</p>
	Empatía	<p>Fake Expert consiste en adoptar diferentes perspectivas y experimentar una situación -el programa de entrevistas- en varios papeles. Esto permite a los jugadores ver una situación desde diferentes ángulos. Además, para ganar, tienen que ponerse en la piel de sus compañeros. La capacidad de ver una situación desde diferentes perspectivas es una parte importante de la empatía.</p>

### Facilitación

Fake Expert puede jugarse en diferentes variantes y utilizarse en distintos contextos. Aunque suele ser beneficioso enmarcar el juego con ejercicios de entrada, informe y, finalmente, salida para mejorar la experiencia de aprendizaje, Fake Expert no requiere mucha facilitación. El juego en sí puede utilizarse como una especie de rompehielos o introducción a un tema o a una sesión de taller. Por lo tanto, a continuación se presentan algunas sugerencias e ideas que pueden utilizarse tal y como se proponen o pueden complementarse o sustituirse por sus propias ideas.

#### Antes del juego:

**Preparación:** El juego se desarrolla mejor con los jugadores sentados en un círculo de sillas (una mesa es útil, pero no necesaria). Para aumentar la experiencia de inmersión de los jugadores, puedes preparar un cartel de "Talk Show" (quizás incluso con un nombre de talk show pegadizo). Coloca los dados y los tableros temáticos delante del jugador que asuma el papel de presentador del programa de entrevistas en la primera ronda (y que explique el juego). También es aconsejable tener a mano las hojas de símbolos del Demodice, para que los presentadores puedan consultarlas.

**Rompehielos de tres hechos:** Antes del juego, también puedes utilizar este ejercicio para romper el hielo y que los jugadores se conozcan un poco mejor. Para ello, cada jugador cuenta a los demás del grupo tres hechos sobre él o ella. Dos de ellos son verdaderos y uno es falso. El grupo discute y decide cuál de los hechos es falso. De este modo, el grupo se hace una primera idea de lo que es el juego.

**Representar las reglas:** Una forma fácil de poner al grupo en situación de jugar es hacer que uno de ellos explique las reglas de Fake Expert ya en el papel de presentador. Fake Expert se nutre de que los jugadores interpreten y actúen a fondo el papel del presentador o del invitado del programa de entrevistas. Si empiezas a imitar el papel del presentador cuando expliques las reglas, esto también facilitará que los invitados al programa se metan en el personaje y aumentará la experiencia de inmersión para todos los jugadores.

#### Durante el juego: Fase de juego

Para una descripción detallada de las reglas del juego, consulta el libro de reglas en Fake Expert. El juego simula la situación de un programa de entrevistas políticas. Todos los jugadores conocen el tema



general que se debatirá en el programa, pero también hay un subtema, que los invitados del talk show tienen que abordar en sus declaraciones. Todos los invitados menos uno conocen el subtema y el objetivo de los jugadores es identificar al "falso experto", que es el jugador sin información sobre el subtema.

El juego de Experto falso se desarrolla en rondas y cada jugador desempeñará el papel de presentador del programa de entrevistas al menos una vez. En todas las demás rondas, los jugadores asumen el papel de invitados del programa de entrevistas. Pueden ser un invitado de talk show que conozca el subtema, o tienen que fingirlo para lograrlo.

La idea de Fake Expert es crear una atmósfera que se parezca lo más posible a un programa de entrevistas real. Por lo tanto, es beneficioso para el juego dejar claro a los jugadores que es muy bienvenido que actúen como presentadores o invitados de un programa de entrevistas.

Tabla 3.5.2: Roles y tareas de los jugadores en Fake Expert

Rol	Tareas
Presentador del programa de entrevistas	Lanzar el dado y determinar el tema general del talk show y escribirlo en el tablero del tema general (visible para todos los jugadores) Piensa en un subtema y escríbelo en los tableros de los jugadores, a excepción de uno (secreto). Baraja los tableros de subtemas y reparte uno en secreto a cada jugador Actúa como presentador de un programa de entrevistas dirigiéndote a los jugadores como "invitados del programa de entrevistas" e invítalos a expresar su opinión sobre el tema del programa. Orienta el juego (por ejemplo, ten en cuenta el temporizador, estructura el debate, etc.)
Invitado habitual del programa de entrevistas	Piensa en una declaración sobre el subtema que no sea demasiado específica como para delatar al falso experto, pero lo suficientemente específica como para indicar a los demás invitados del programa de entrevistas que sabes de lo que estás hablando.
Falso experto	Escucha atentamente las declaraciones de los otros invitados del programa de entrevistas e intenta adivinar el subtema. Piensa en una declaración que se ajuste al tema general y a todos los subtemas que se te ocurran Ten confianza en la forma en que hace su declaración

Figura 3.5.3: Falso experto - Juego

[IMAGEN DE LOS JUGADORES JUGANDO AL JUEGO]

Durante el juego: Fase de discusión

Una vez que todos los jugadores han hecho su declaración, comienza la fase de discusión del juego (el presentador del programa de entrevistas pone en marcha un temporizador de 2 minutos). En esta fase, los jugadores expresarán sus sospechas sobre quién podría ser el falso experto. Deben basar sus sospechas en argumentos relacionados con las declaraciones y el tema del programa de entrevistas. Sin embargo, los jugadores deben tener cuidado de no nombrar el subtema ni dar más pistas sobre el mismo, lo que podría permitir al falso experto adivinar el tema.

Cuando se agota el temporizador, se detiene la discusión. A continuación, el anfitrión realiza una cuenta atrás de 3, 2, 1, cero. Al llegar a cero, cada invitado debe señalar a otro para acusarlo de ser el falso experto. Dependiendo de si el falso experto fue desenmascarado o no, el falso experto y el anfitrión o los jugadores que adivinaron el falso experto correctamente obtienen puntos de victoria (ver reglas del juego).

Debriefing

Hay diferentes posibilidades de cómo podría ser el debriefing.

Discusión abierta/guiada: El facilitador puede preguntar a los jugadores sobre sus impresiones y experiencias. Pueden ser útiles diferentes preguntas de reflexión:

- ¿Cómo viviste los diferentes papeles del juego (presentador, invitado o falso experto)?
- ¿Cómo fue para ti el proceso de hacer declaraciones y escuchar las declaraciones de otros jugadores?
- ¿Te sentiste en un espacio seguro durante el juego?
- ¿Qué tipo de comprensión de la democracia se percibió en el tema del programa de entrevistas y en las declaraciones de los jugadores, si es que hubo alguna?
- ¿Qué fue diferente (similar) en las rondas de juego y en los temas?
- ¿Has aprendido algo nuevo sobre las creencias de otras personas?

Destacar principios democráticos específicos

Se pueden destacar principios democráticos específicos, por ejemplo, preguntar a los jugadores cómo seleccionaron el tema general y los subtemas del programa de entrevistas, cuando se hicieron pasar por el presentador. Preguntar a los jugadores cómo se les ocurrieron sus declaraciones sobre un determinado tema.

Conexiones con situaciones del mundo real:

Pregunta a los participantes si durante el juego les vinieron a la mente situaciones del mundo real (no necesariamente, pero posiblemente también los programas de entrevistas). ¿Qué les ha recordado a situaciones concretas del mundo real? ¿Por qué? ¿Aprendieron algo sobre situaciones del mundo real? ¿Qué? ¿Pueden utilizar su experiencia de juego en situaciones del mundo real? ¿Cómo?

Reflexión personal escrita sobre el juego

Los participantes expresan sus esperanzas/miedos/conflictos/falta de información/etc. individuales sobre la democracia (como forma de vida/forma de sociedad/forma de gobierno).

Draw the line image text:

“Draw the line es, literalmente, un juego en el que se dibujan líneas. Es un juego sobre competir o cooperar, que nos permite reflexionar sobre compartimantaciones dentro de nuestra sociedad.”

### 3.6 Draw the line

Por Patrik Kessler, Rebecca Welge y Michael Cotterell

Resumen del juego

Número de jugadores: 3, 4 o 6

Duración del juego: 20 - 60 minutos

Duración recomendada, incluida la facilitación

- (10 min de preparación para los facilitadores, sin montar el material)

- 10 - 15 min. de información para los jugadores

- 20 - 60 min Juego

- 30 - 60 min Informe sobre el juego

Dificultad: Dificultad intermedia, los jugadores utilizan el pensamiento lógico básico y sus habilidades lingüísticas y de comunicación; los grupos de jugadores con niveles de habilidad similares hacen que la experiencia sea más satisfactoria e interesante.

Infraestructura y material necesarios: Un espacio donde todos los jugadores puedan sentarse cómodamente alrededor del tablero de juego, rotuladores de borrado en seco o lápiz y gomas de borrar

Material de juego: Tablero de juego Draw The Line

Enlace a las reglas del juego y al material de juego: [www.demogames.eu](http://www.demogames.eu)

Las democracias a menudo tienen que lidiar con diferentes grupos humanos y la cuestión de quién forma parte de un grupo específico y quién no. ¿Quién está incluido y quién excluido? En un sistema democrático hay que decidir cómo se establecen los distritos electorales. Y dependiendo de los resultados esto puede influir mucho en la dinámica del poder político y en las elecciones.

Otro tema siempre presente en las democracias es la negociación. Un político puede prometerse que bajará tus impuestos para que le des tu voto, o un partido se compromete a aumentar el gasto en el presupuesto militar, pero a cambio también aumenta el gasto en educación. A menudo las promesas están ligadas a contratos o acuerdos escritos, para que se cumplan por ambas partes. Pero, ¿y si no? ¿Se puede confiar en que todos cumplan sus promesas?

Draw The Line combina estos dos temas en un juego sobre el trazado de fronteras, la creación de grupos y la negociación en una situación en la que no se puede estar seguro de confiar en que los demás cumplan sus promesas.

La intención del juego

La intención de Draw The Line es unir a los jugadores en cooperación y competencia con interacciones simples en el tablero de juego, pero complejas entre los jugadores. Cada jugador tiene la libertad de elegir su acción en el tablero y de intentar influir en los demás jugadores. No hay nada que obligue a los jugadores a cumplir sus promesas, ni tampoco a hacerlas. Sin embargo, esto puede afectar a la forma de jugar de los otros jugadores en rondas posteriores.

Draw The Line desafía a los jugadores a negociar y comprometerse en un espacio limitado. Tienen que tener en cuenta las decisiones y posiciones de los demás jugadores en sus propias estrategias. Están obligados a coordinarse en la medida de lo posible, y siempre que sea beneficioso.

Draw The Line es un juego sobre promesas, y sobre la elección de mantener o no esas promesas. Tu decisión es muy sencilla: qué línea redibujar. Cómo tomes esa decisión, ya sea con o contra tus compañeros, depende de ti.

Objetivos de aprendizaje y el RFCDC

Draw The Line está diseñado para aumentar la comprensión crítica de las normas, valores e instituciones democráticas. El juego en sí no se centra en el conocimiento de los hechos, sino que entrena el pensamiento analítico, la cooperación y la capacidad de comunicación. La experiencia del juego y la sesión informativa pueden conducir a una comprensión más profunda de la importancia de los valores democráticos

fundamentales de la igualdad y la justicia.

Temas que pueden debatirse después, según la variante de juego inclusiva o exclusiva:

- inclusión y exclusión; inclusión política, inclusión social
- construcción de demos (basados en la identidad, en los derechos, ...)
- diversidad y/o divisiones, solidaridad entre y a través de los grupos
- negociación, cooperación
- Procedimientos de votación, unidades y distritos políticos, gerrymandering
- representación, representación descriptiva y sustantiva

Requiere que las personas utilicen habilidades de pensamiento analítico y crítico, habilidades de observación y bastante flexibilidad y adaptabilidad. Las variantes de juego cooperativo y competitivo tienen nociones diferentes. Ambas conducen a una experiencia de juego diferente e incorporan distintos estilos de comunicación, negociación y planificación.

Figura 3.6.1: Competencias del RFCDC en Draw The Line

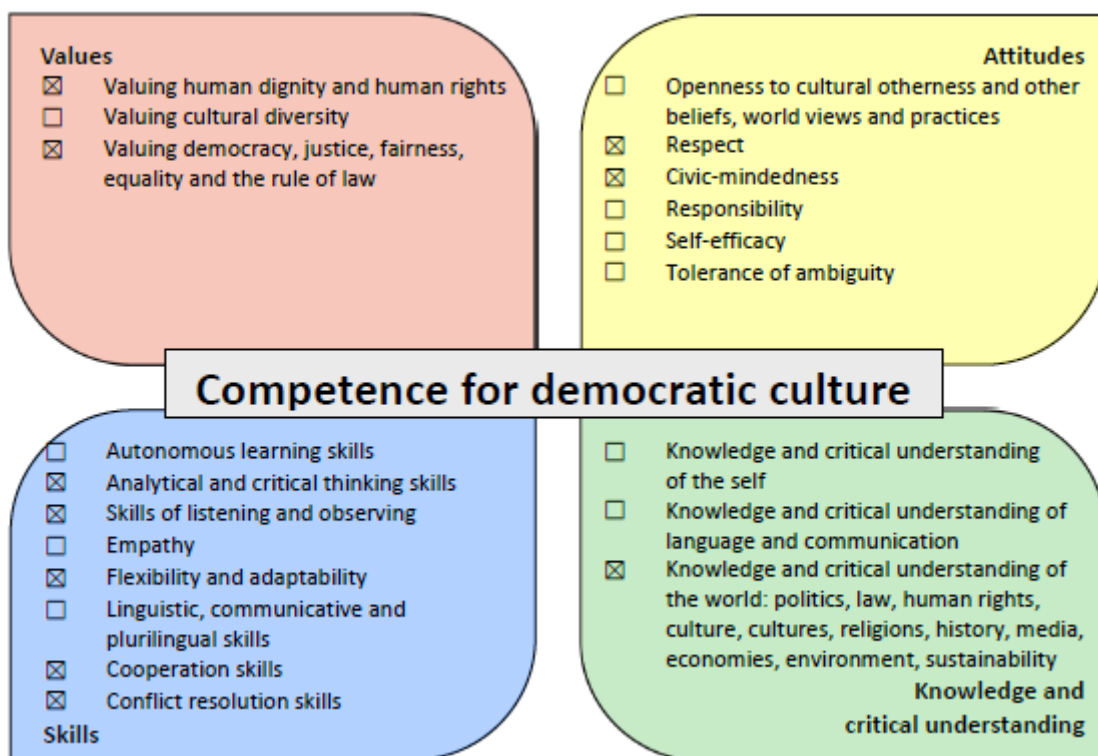


Tabla 3.6.1: Competencias del RFCDC en Draw The Line

<b><i>RFCDC</i></b>		
<i>Valores</i>	<i>Valorar la dignidad humana y los derechos humanos</i>	se utilizan en la fase de desinformación cuando una discusión sobre la exclusión política y social -desencadenada por las entidades políticas- puede conducir con bastante rapidez al argumento de que los derechos humanos deben protegerse y respetarse siempre, y es el argumento de que todas las instituciones públicas deben respetar, proteger y aplicar los derechos humanos.
	<i>Valorar la democracia, la</i>	se utilizan cuando esta discusión se aplica al nivel político, los participantes podrían argumentar que las leyes deberían

	<i>justicia, etc.</i>	aplicarse y hacerse cumplir siempre de forma justa o expresar la opinión de que, siempre que un funcionario público ejerza el poder, no debería abusar de él y traspasar los límites de su autoridad legal. Podría ser una conclusión directa de su juego, que los funcionarios y los jueces no deberían tratar a alguien o a algún grupo de forma diferente debido a los prejuicios.
<i>Actitudes</i>	<i>Respeto</i>	se utiliza cuando se reflexiona sobre los movimientos del jugador y lo que significa para la democracia como forma de vida, una forma de sociedad y un sistema político. Los participantes deben dar espacio a los demás para que se expresen, y expresar su respeto por las personas que tienen opiniones políticas diferentes a las suyas.
	<i>El civismo</i>	se utiliza cuando los jugadores deben estar dispuestos a cooperar y trabajar con otros, y colaborar con otras personas por causas de interés común.
<i>Habilidades</i>	<i>Habilidades de pensamiento analítico y crítico</i>	se utilizan cuando los jugadores necesitan identificar las similitudes y diferencias entre la nueva información y lo que ya se conoce; antes de realizar el siguiente movimiento. Los jugadores deben analizar una situación antes de tomar una decisión y sacar conclusiones del análisis de la información. Todo el juego se basa en la mecánica de resolver problemas mediante el uso de la lógica.
	<i>Las habilidades de escucha y observación</i>	se utilizan cuando los jugadores necesitan prestar mucha atención al comportamiento de otras personas, y prestar atención a lo que otras personas insinúan pero no dicen para hacer movimientos efectivos en los juegos.
	<i>La flexibilidad y la adaptabilidad</i>	se utilizan cuando los jugadores necesitan ser capaces de cambiar las decisiones que han tomado si las consecuencias de esas decisiones demuestran que esto es necesario. Necesitan adaptar su comportamiento en situaciones nuevas teniendo en cuenta las lecciones aprendidas en situaciones anteriores y ajustar los planes en respuesta a las circunstancias cambiantes. Asimismo, los jugadores deben mostrar flexibilidad cuando se enfrentan a obstáculos, lo que forma parte inherente del juego.
	<i>Las habilidades de cooperación y de resolución de conflictos</i>	se utilizan cuando en el transcurso del juego los jugadores deben negociar su posición con y contra los demás jugadores, tanto para optimizar su puntuación como para minimizar el efecto de las acciones de otro jugador en su contra.
<i>Conocimiento y comprensión crítica</i>	El conocimiento y la comprensión crítica del yo	se utilizan cuando los participantes reflexionan críticamente sobre cómo su propia visión del mundo es sólo una de las muchas visiones del mundo, pueden explicar por qué todos los grupos culturales están en constante evolución y cambio, pueden explicar por qué todos los grupos culturales son internamente variables, diversos y heterogéneos y pueden explicar por qué no hay grupos culturales que tengan características inherentes fijas.

### Facilitación

La función principal de Draw The Line es crear un espacio de reflexión y comparación:

- Puede utilizarse para facilitar la comprensión de situaciones políticas, sociales y económicas,

especialmente cuando hay objetivos diferentes en juego

- Puede utilizarse para que los participantes reflexionen y comprendan sus propios objetivos y motivaciones: por qué tomaron ciertas decisiones en determinados momentos

- Puede utilizarse para fomentar la cooperación y mejorar la capacidad de negociación

- Puede utilizarse para reflexionar sobre las tácticas agresivas y sobre cómo reaccionan y se sienten los jugadores en un entorno competitivo o socialmente no reactivo (si les dices a los jugadores que no pueden explicar sus acciones hasta la fase de interrogatorio, por ejemplo)

Antes del juego:

- Se anima a los animadores a que destaquen el escenario con el que quieren que los participantes se involucren antes del juego, para que sus decisiones estén contextualizadas antes de que empiece el juego.

- Utiliza otros métodos o herramientas que involucren a los participantes en este tema.

- Explica las reglas de la variante que quieres jugar.

Durante el juego: Fase de juego

- La duración de la fase de juego depende del número de jugadores, del número de rondas jugadas y de la variante o variantes elegidas.

- Se sugiere que los facilitadores animen a los participantes a jugar dos series del juego, para que también puedan reflexionar sobre cómo ha cambiado su forma de jugar entre las partidas. No obstante, esto puede depender del tiempo disponible.

Debriefing

- En este punto, hay que animar a los participantes a que reflexionen sobre sus decisiones y sobre cómo han experimentado el juego. Puedes plantearles las siguientes preguntas o alguna similar:

- ¿Qué les causó frustración? ¿Por qué se sintieron frustrados? ¿Qué se podría haber hecho de forma diferente?

- ¿Qué hicieron los demás jugadores? ¿Cómo reaccionaron ante ello? ¿Por qué reaccionaron de esa manera?

- ¿Por qué llegó a acuerdos con un jugador pero no con otro?

- ¿Quién ganó y por qué? ¿Qué significa ganar esta partida?

Después del juego:

Después de esta reflexión, los participantes deberán aplicar estas ideas al escenario con el que se quiere comprometer. ¿Tiene la situación del juego alguna similitud con los acontecimientos del entorno en el que se centra, o con los acontecimientos actuales o históricos del mundo? ¿Cómo se relaciona el juego con el mundo real? ¿Qué podrían representar las formas y los colores?

Las actividades de seguimiento podrían centrarse en hablar de los retos y las oportunidades de la inclusión y la exclusión. Podrías hablar con los participantes sobre las situaciones en las que ven que se trazan líneas (hipotéticas) para separar a las personas o grupos y quién decide cómo se trazan. Un intercambio sobre esto podría estructurarse de la siguiente manera:

- En primer lugar, deja que los participantes escriban por sí mismos una situación en la que se produzca la inclusión o la exclusión. Puede tratarse de situaciones que hayan experimentado personalmente en su vida cotidiana, o de las que hayan oído o leído.

- En segundo lugar, los participantes pueden compartir sus ejemplos si lo desean. A continuación, se exponen todas las historias compartidas, en una mesa, en el suelo o en una pared.

- En tercer lugar, anima a los participantes a buscar similitudes o diferencias interesantes entre ellas. ¿Qué tipo de temas surgen varias veces? ¿Qué retos comunes surgen o qué tipo de oportunidades aparecen a menudo? Discute en el grupo lo que esto implica para la democracia y las culturas democráticas.

Al final, puedes volver a repartir papeles y pedir a todos los participantes que anoten un mensaje que se lleven a casa personalmente. Puede ser algo que hayan aprendido, algo que intentarán hacer de forma diferente a partir de ahora o cualquier otra cosa. Es algo personal y los participantes pueden compartirlo pero

no están obligados a hacerlo. Si comparten sus mensajes, tampoco deben ser comentados, ni por los facilitadores ni por los demás participantes.



Observers image text:

“Conviértete en un detective democrático! conoce historias sorprendentes y relevantes de las democracias mientras descubres los enigmas.”

### 3.7 Observadores

Por Johanna Flach y Laura Junglas

A veces, la democracia puede parecer un enigma para nosotros. Al jugar a Observers, se conocen historias sorprendentes y relevantes de las democracias de todo el mundo. Los jugadores se convierten en detectives democráticos. Basado en el conocido juego "Black Stories" ([http://www.games-wiki.org/wiki/Black\\_Stories/](http://www.games-wiki.org/wiki/Black_Stories/)), Observers consiste en resolver acertijos en grupo. En ellos se abordan las ideas básicas de la democracia, así como los posibles problemas y objetivos conflictivos que pueden surgir en los procesos democráticos. Observers es un juego basado en tarjetas: cada tarjeta representa una historia de la vida real de forma misteriosa. El juego puede jugarse de forma analógica o en una versión online. Todas las historias están ambientadas en países que pueden clasificarse como democráticos; en la actualidad, la atención se centra en las historias de los países asociados al proyecto Demogames (Alemania, España, Rumanía, Suiza y Bélgica). Las historias cubren una amplia gama de temas en torno a las normas y valores democráticos, así como los desafíos actuales para la democracia.

Jugando a Observadores, puedes desarrollar y fomentar la curiosidad, entrenar la capacidad de pensamiento crítico y analítico y sumergirte en el mundo de los acontecimientos democráticos actuales. Complementado con preguntas de debate e información adicional sobre cada tema tratado, Observadores puede jugarse sólo por diversión, como introducción a temas específicos o para aumentar su comprensión de las democracias en general.



Figura 3.7.1: Imagen del Juego de los Observadores

Visión general e intención del juego

Información técnica:

Tamaño del grupo: 4-12 jugadores

Tiempo: 30-90 minutos

Duración recomendada incluyendo el proceso de facilitación:

Introducción.- 15 minutos

Juego.- 30 minutos.

Debriefing: 15 minutos

Dificultad: Observers requiere un conocimiento básico del contexto político y social.

Infraestructura necesaria:

Un espacio suficientemente grande para que los jugadores puedan sentarse cómodamente en círculos, preferiblemente con una mesa en el centro.

Material de juego:

El material está disponible en [www.demogames.eu](http://www.demogames.eu) :

Un juego completo de cartas de Observers.

La aplicación de navegador “Observers-App” (requiere de conexión a internet).

Materiales adicionales útiles, pero no imprescindibles:

Dispositivo con escáner de código QR.

Cronómetro.

Cartas de Observers vacías (disponibles junto al material P&P)

Las portadas de los mazos de Observers (disponibles junto al material P&P)

La democracia parece a menudo un concepto abstracto y esquivo, y es fácil pasar por alto la frecuencia con la que uno se encuentra con el tema en la vida cotidiana. La idea de Observadores es contar historias relacionadas con la democracia en todos los ámbitos de la vida de una manera lúdica. Muchos jóvenes -sin ser conscientes de ello- ya han experimentado y tratado temas democráticos en su propia vida. Puede que participen en el movimiento por el clima, que sean voluntarios en su barrio o que hablen de temas sociales con su familia y amigos. El juego Observadores persigue los siguientes objetivos

1. 1. Despertar el interés y la curiosidad de los jóvenes por las cuestiones que tienen que ver con los principios democráticos.

2. 2. Ofrecer oportunidades para la reflexión y el debate sobre cuestiones desafiantes e incluso controvertidas relativas a la democracia. Arrojar luz y cuestionar la forma en que se aplican o no los principios de la democracia en diferentes países y momentos de la historia reciente.

3. 3. Crear un espacio en el que los jóvenes puedan aprender y desarrollar habilidades democráticas tanto a través del contenido de las historias como de la interacción con los demás miembros del grupo.

La democracia es un tema complejo y multifacético. Hemos hecho una cuidadosa selección de temas que son particularmente relevantes para los jóvenes y que proporcionan una sólida base teórica con respecto a las normas y principios democráticos. A continuación encontrarás una breve descripción de cada historia, las normas teóricas con las que se relaciona, los temas específicos que trata y la ubicación para ayudarte a elegir la historia que te gustaría jugar.

Objetivos de aprendizaje y el RFCDC

Este juego pretende

- conectar ejemplos individuales de prácticas democráticas con conceptos abstractos de la democracia. aumentar los conocimientos fácticos, así como la comprensión y el entendimiento crítico de las normas, valores e instituciones democráticas.

- entrenar las habilidades de los jóvenes para comportarse eficazmente dentro de los procesos democráticos (por ejemplo, pensamiento analítico, habilidades de cooperación y comunicación).

- Permitir a los jóvenes reflexionar sobre su orientación mental hacia la democracia y la importancia de la tolerancia, la responsabilidad y el respeto por la inclusión social y la solidaridad entre diferentes culturas.

Figura 3.7.2: La mariposa de observadores del RFCDC

Tabla 3.7.1: RFCDC y observadores

<p>Conocimiento y comprensión crítica</p>	<p>Conocimiento y comprensión crítica del mundo: política, derecho, derechos humanos, cultura, culturas, religiones, historia, medios de comunicación, economías, medio ambiente, sostenibilidad</p>	<p>Los jugadores aumentan sus conocimientos fácticos sobre diferentes temas políticos y sociales al conocer los valores abstractos y los retos de la democracia en cada ronda de juego. A través de la historia de la vida real que hay detrás de cada acertijo, son capaces de conectar estas normas abstractas con ejemplos concretos. Además, cada tarjeta (analógica y digital) contiene un código QR que lleva a más información sobre el caso concreto y el tema general, para que los jugadores puedan profundizar en sus conocimientos.</p> <p>Cada carta contiene también preguntas para el debate, que intentan suscitar preguntas críticas y comprometer a los jóvenes a participar en el tema.</p>
<p>Actitudes</p>	<p>Tolerancia a la ambigüedad</p>	<p>Al principio de la fase de adivinación, los jugadores sólo disponen de información escasa e incompleta. Tienen que enfrentarse a esta situación poco clara e incierta.</p> <p>Durante la fase de adivinación del juego y en el debate posterior, los jugadores se enfrentarán a diferentes teorías, opiniones y afirmaciones de los demás jugadores sobre el mismo enigma y la historia subyacente. Por supuesto, los valores y los retos democráticos se pueden contemplar desde múltiples perspectivas.</p> <p>Deben tolerar esta ambigüedad para encontrar juntos la solución al enigma y llevar a cabo un intercambio fructífero al respecto al final del juego.</p>
<p>Habilidades</p>	<p>Habilidades de escucha y observación</p>	<p>Debido a la estructura del juego, es evidente que los jugadores tienen que escuchar y observar atentamente la situación de juego. Si no lo hacen, pueden tardar mucho más tiempo y tener que plantear muchas más preguntas de las necesarias para responder al enigma.</p> <p>Por un lado, tienen que escuchar activamente. Por otro lado, los jugadores tienen que procesar la información rápidamente y utilizarla para formular nuevas preguntas. Además, puede ser útil para los jugadores tener en cuenta el lenguaje corporal y los énfasis que el narrador pueda añadir a sus "sí" y "no". De este modo, podrían descubrir información no dicha.</p>

	Habilidades analíticas y de pensamiento crítico	Los jugadores deben analizar la información que se les muestra en la portada, el título de la tarjeta, una imagen misteriosa y, por supuesto, el acertijo. Durante el juego, reflexionan continuamente de forma analítica y crítica sobre la información establecida, para llegar a la solución.
Valores	Valorar la democracia, la justicia, la equidad, la igualdad y el estado de derecho	El concepto del juego se basa en un contraste: las historias son ejemplos de situaciones en las que los valores democráticos o las nociones de equidad y justicia podrían haber sido violados. Pero el lugar de estas violaciones es siempre un país que se considera democrático.  A través de este contraste, los actores llegarán a la conclusión de que la aplicación de la democracia no es un hecho y que hay que actuar para asegurar una cultura democrática.

### Facilitación

Los observadores pueden ser interpretados de varias maneras. Se puede elegir una historia para suscitar una conversación sobre un tema específico o jugar varias cartas con diferentes temas seguidos.

En esta sección, proponemos algunos ejercicios en torno a la jugabilidad de Observadores, para integrar el juego en una experiencia de aprendizaje más amplia para los jugadores.

#### Pre-juego: Información previa

Dependiendo de lo bien que se conozcan los jugadores y de cuál sea el contexto específico del juego, un ejercicio para romper el hielo puede ser útil para crear el ambiente necesario para el juego. Cualquier ejercicio para romper el hielo que conozcas servirá, pero también puedes seguir nuestra sugerencia de abajo:

#### Rompehielos: Buscador de rompecabezas

(inspiración de: <https://eslspeaking.org/puzzle-finder-esl-ice-breaker/>)<sup>23</sup>

- Imprime en papel A4 cualquier imagen que encuentres que conecte con la democracia o con tu sesión de juego. También puedes imprimir la primera página de las reglas de juego de Observadores.

- Corta el papel en piezas de puzzle. Corta tantas piezas como jugadores participen en el juego para romper el hielo.

- Ahora, distribuye una pieza de puzzle a cada jugador. Pueden mirarla, pero no mostrarla al resto del grupo.

- Su tarea consiste ahora en resolver el rompecabezas juntos explicando a los demás jugadores lo que pueden ver en su propia pieza del rompecabezas. Pueden pasearse por la sala y hablar con cualquiera.

- Si hay suficiente espacio, los jugadores pueden colocarse en la sala según la posición que se sospecha que tiene su pieza de puzzle. Si no hay suficiente espacio, pueden colocar sus piezas boca abajo sobre una mesa.

- Después de cinco minutos, el juego ha terminado. ¿Han conseguido resolver el rompecabezas juntos?

Prepara un círculo de sillas y explica las instrucciones de los observadores.

Nota sobre los debates, el lenguaje y el juego limpio

Las historias de Observadores se describen de forma muy concisa, pero en ningún caso exhaustiva. Los vínculos con los principios, valores y normas democráticos se establecieron en el equipo de desarrollo

interdisciplinario que incluía a politólogos, educadores y expertos en el desarrollo de juegos. Es importante que los jugadores sepan que ninguna historia pretende explicar exhaustivamente un principio democrático. Las historias del mundo real son más complejas y ambiguas que los conceptos teóricos.

Las historias pueden suscitar debates controvertidos: tanto sobre la relación de un caso concreto con la democracia como sobre la historia y el propio principio democrático. Creemos que los debates controvertidos sobre principios y valores fundamentales pueden ser muy fructíferos, y reconocemos que a veces son una tarea difícil para los facilitadores. Le rogamos que, al planificar una sesión de Observadores, tenga en cuenta los temas potencialmente sensibles, el lenguaje que desea utilizar y la forma de comunicar los temas. Para más información sobre la educación para la democracia, el aprendizaje basado en el juego y la facilitación, véanse las dos primeras secciones de este manual y las recomendaciones prácticas y los ejemplos de la tercera sección]. Además, recomendamos los siguientes recursos del Consejo de Europa:

Consejo de Europa, Teaching Controversial Issues (inglés):

<https://edoc.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/7738-teaching-controversial-issues.html> (último acceso: 04.07.2022)

Consejo de Europa, Guidance for implementation for the Reference Framework of Competences for Democratic Culture (inglés):

<https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/guidance-for-implementation> (fecha de acceso: 04.07.2022)

Durante el juego: Fase de juego

Los observadores pueden dar lugar a un interesante ambiente de grupo. A veces, la gente mantendrá animadas discusiones y seguirá preguntando sin siquiera pensar en las preguntas, mientras que en otras ocasiones puede que nadie pregunte nada durante un tiempo. Todo esto forma parte de la experiencia y es valioso por sí mismo. No obstante, hemos creado algunas herramientas para ayudar a crear un flujo de juego cómodo.

- Cuando se juega en un grupo en el que la gente no se siente muy cómoda para llevar toda la responsabilidad de la narración por sí misma, puede ser muy útil crear equipos de narradores. Esto aumenta su confianza y les ayuda a procesar toda la información de la tarjeta. El equipo de narradores puede necesitar algo de tiempo para prepararse, mientras que el grupo de los demás jugadores ya puede discutir las hipótesis.

- Cuando notes que los jugadores tienden a pensar demasiado sus preguntas y el flujo de preguntas y respuestas llega a su fin, los jugadores pueden sentirse un poco frustrados. Si quieres que los jugadores hagan más preguntas, puedes hacerles saber que pueden utilizar consejos (a veces se olvidan).

- Otra posibilidad para impulsar el ritmo puede ser un temporizador. Pregúntales si los jugadores creen que pueden resolver el acertijo en cinco minutos y pon en marcha el reloj.

- En cambio, ciertas situaciones de juego pueden volverse un poco caóticas. A veces, los jugadores empiezan a jugar por su cuenta en lugar de hacerlo en grupo. Cuando sientas que ya no hay un compromiso real con el tema y los jugadores se limitan a gritar la primera pregunta que se les ocurre, puedes empezar a contar las preguntas. Pregunta a los jugadores si pueden resolver el acertijo con sólo 10 o 15 preguntas. Lo más probable es que esto les haga trabajar juntos y debatir intensamente sobre el tema en cuestión.

- Tenlo en cuenta: Siempre existe la posibilidad de dejar de jugar una carta y continuar con otra o una discusión. Pregunta a los jugadores si quieren seguir jugando esta historia concreta. Esto no significa que jugar esta carta haya sido un fracaso: ¡los jugadores pueden seguir aprendiendo mucho!

Después del juego

Después de que los jugadores hayan descubierto las tres piezas de información que el narrador eligió de antemano, todos pueden leer la respuesta representada en la tarjeta (alguien la lee en voz alta o se pasa de jugador a jugador). Ahora es el momento de echar un vistazo al reverso (haz clic en Siguiente cuando juegues online).

Hay tres preguntas de debate para profundizar en el trasfondo de la historia. Puedes utilizar estas preguntas como punto de partida para un debate sobre el caso con todo el grupo. En cada tarjeta hay una pregunta relacionada con la experiencia individual de los jugadores. Puede ser útil hacer esta pregunta primero, para que conecten su propia vida con los temas que se discuten.

Además, hay un código QR que lleva a información sobre el caso concreto, así como a información general sobre los valores y procesos democráticos subyacentes. Puedes dejar que los jugadores investiguen individualmente o en pequeños grupos. Pueden buscar la respuesta a una pregunta específica que les hayas planteado o simplemente examinar más de cerca la historia y sus principios subyacentes.

Para conectar aún más la propia vida y experiencias de los jugadores con los conceptos abstractos que trataron durante Observadores, se les puede pedir que desarrollen su propia historia de Observadores. Como preparación para esta parte de la fase de salida, recomendamos realizar primero el debriefing. El debriefing también debería realizarse después de la fase de discusión si no se pide a los jugadores que desarrollen sus propias historias.

Los jugadores podrían compartir brevemente su experiencia como observadores formulando preguntas como las siguientes

- ¿Qué te ha sorprendido en la historia o historias que has interpretado? ¿Por qué?
- ¿Qué fue complicado (fácil) de descubrir? ¿Por qué?
- ¿Qué despertó tu interés? ¿Por qué?

Imprime las tarjetas de cuentos vacías y pídeles que piensen en una historia de su propia vida, de su casa o de su país, en la que los principios democráticos se hayan aplicado o no a determinadas situaciones. Deja que transformen sus pensamientos y perspectivas en adivinanzas, respuestas y preguntas de debate.

Tabla 3.7.2: Resumen del contenido de las historias

ID	Título	Breve descripción
1	¡Odio gratis para todos!	Esta es una historia sobre la esfera pública, el estado de derecho, la participación, el racismo y la violencia situada en Suiza.
2	Perfil bajo	Esta es una historia sobre la participación, la representación, la inclusión, la libertad de prensa y la discriminación situada en el Reino Unido.
3	Abandonado en la lluvia	Esta es una historia sobre la participación, la representación, la integridad electoral y la inclusión situada en Alemania.
4	La persistencia es poderosa	Esta es una historia sobre la libertad individual, la participación, la representación, la inclusión, el racismo y el género sin ubicación específica.
5	David contra Goliat	Esta es una historia sobre la esfera pública, las limitaciones mutuas, el estado de derecho y la corrupción localizada en Rumanía.
6	El poder del pueblo	Esta es una historia sobre la esfera pública, la libertad individual, el Estado de Derecho y la corrupción situada en Rumanía.
7	¡Limpia tu desorden!	Esta es una historia sobre la esfera pública, la libertad individual, el estado de derecho y la corrupción situada en el espacio exterior.
8	¡Seguimos necesitando empleo!	Esta es una historia sobre libertad individual, refugiados y migración, pandemia y derechos económicos situada en Europa.
9	¡El dinero hace girar el mundo!	Esta es una historia sobre la transparencia y la corrupción situada en España.

10	La mitad de una victoria	Esta es una historia sobre el estado de derecho, la inclusión y el racismo situada en Suiza.
11	El orden divino	Esta es una historia sobre la participación, la representación, la integridad electoral, la inclusión y el género situada en Suiza.
12	Puntos de solidaridad	Esta es una historia sobre las limitaciones mutuas, la representación, la guerra y el conflicto, los refugiados y la migración situada en Europa.
13	¿Dos necesidades alineadas o en conflicto?	Esta es una historia sobre la libertad individual, la capacidad gubernamental, el cambio climático y la sostenibilidad situada en Gran Bretaña.
14	Un campo de batalla para proteger uno de los pulmones más antiguos del mundo	Esta es una historia sobre el cambio climático, la sostenibilidad, la violencia, la libertad de prensa y la transparencia situada en Rumanía.
15	Cuando los árboles no nos dejan ver el bosque	Esta es una historia sobre la esfera pública, el estado de derecho y la libertad de prensa situada en Alemania.
16	Un pequeño paso en la dirección correcta	Esta es una historia sobre la representación, la inclusión y el género situada en Alemania.



Participedia image text:

“En Participedia, los jugadores asumen el papel de representante de una organización civil que diseña, ejecuta o apoya la participación pública a través de eventos de participación innovadores.”

### 3.8 Participedia

Por Saskia Ruth-Lovell

Una sexta parte de la población mundial es joven y la importancia de la participación de los jóvenes para el futuro del desarrollo económico, social y político es ampliamente reconocida. Las protestas de los "viernes por el futuro" son el último ejemplo de cómo el compromiso activo de los jóvenes puede marcar la diferencia. Sin embargo, el alejamiento de los jóvenes de los foros democráticos tradicionales, como los partidos políticos y los parlamentos, puede disuadir a algunos de hacer oír su voz. Por ello, es necesario informar, inspirar y motivar a los jóvenes para que se comprometan con la democracia de forma innovadora.

Resumen del juego

Información técnica:

Número de jugadores: 3-7

Duración de la partida: 30-60 minutos

Nivel de dificultad: el juego se basa en mecanismos de juego menos conocidos y los facilitadores deben dedicar tiempo a aprender y explicar las reglas del juego. Las cartas incluyen mucho texto y conceptos menos conocidos para los que los jugadores también necesitan tiempo. Se recomienda jugar primero en el modo narrativo, centrándose sólo en los #hashtags.

Enlace a las reglas del juego: <https://demogames.eu/>

El juego de cartas Participedia gira en torno a las innovaciones democráticas y las nuevas formas de participación política, que se han probado recientemente en muchos lugares del mundo. El juego pretende difundir el conocimiento de las buenas prácticas a nivel local, regional y nacional, que dan a los ciudadanos - no sólo a los jóvenes- la oportunidad de participar en los procesos democráticos más allá de las elecciones. Pretende informar a los jugadores sobre diferentes métodos, organizaciones y casos reales de innovaciones democráticas, inspirar a los jugadores a comprometerse en proyectos participativos innovadores y motivarlos y capacitarlos para hacerlo en diferentes contextos culturales.

La intención del juego

Participedia es un juego de cartas basado en un mecanismo de colección de juegos. Fue diseñado para pequeños grupos de tres a siete jugadores (para más información, véase la información técnica y las reglas del juego). Participedia pretende incrementar el conocimiento y la comprensión de los jugadores sobre las diferentes formas de participación en los sistemas democráticos. Estas pueden ser formales (por ejemplo, los referendums) o no formales (por ejemplo, las artes participativas) y pueden diferir en el alcance de la influencia, que va desde las actividades locales hasta las internacionales (por ejemplo, los presupuestos participativos locales o las protestas internacionales). Las cartas, por tanto, describen un método participativo (por ejemplo, Proceso Deliberativo y Dialógico) o un ejemplo de caso participativo del mundo real (por ejemplo, Bürgerrat Demokratie).

[AÑADA IMÁGENES AQUÍ]

Figura 3.8.1.:

Participedia también permite a los jugadores reflexionar de forma crítica sobre el papel de las diferentes organizaciones encargadas de organizar acciones democráticas participativas. Los jugadores asumen el papel de un activista encargado de organizar actividades participativas y se les permite reflexionar de forma crítica y analítica sobre la agenda y la capacidad de sus organizaciones (véase #Hashtags). Los tableros de los jugadores representan diferentes organizaciones involucradas en actividades participativas. Los actuales materiales de impresión y juego incluyen las seis organizaciones asociadas del consorcio Demogames (así como un conjunto de tableros en blanco). Los facilitadores y los jugadores pueden ampliar el juego de cartas y añadir tableros al material de juego.

El juego de cartas Participedia también puede utilizarse para mejorar las habilidades online de los jugadores. La información que aparece en las cartas procede de la plataforma de código abierto Participedia: "Una plataforma global de crowdsourcing para investigadores, activistas, profesionales y cualquier persona

interesada en la participación pública y las innovaciones democráticas" (véase <https://participedia.net/about>)<sup>24</sup>. La plataforma se nutre de su activa comunidad y se publica bajo licencia Creative Commons. El material del juego enlaza específicamente con la información de participedia.net para fomentar la exposición y el compromiso con la plataforma. En el reverso de cada tarjeta, los jugadores pueden encontrar un código QR que lleva directamente al caso descrito en la plataforma web. Los facilitadores pueden utilizar esta función de diferentes maneras (véase el ejercicio siguiente).

[AÑADIR IMAGEN DEL REVERSO DE LA CARTA]

Figura 3.8.2:

Objetivos de aprendizaje y el RFCDC

En consonancia con el objetivo general de los Demogames, el juego de cartas Participedia fomenta las siguientes competencias para la cultura democrática<sup>25</sup>.

Figura 3.8.3: La mariposa del RFCDC y Participedia

Tabla 3.8.1: RFCDC y Participedia

RFCDC		
Valores	La valoración de la democracia, la justicia, la equidad, la igualdad y el estado de derecho se forja cuando	los jugadores se comprometen con las diferentes formas de participación democrática que aparecen en las cartas y se expresan en la opinión de que los ciudadanos deben ser activos y hacer uso de su derecho a participar en la toma de decisiones democráticas de diferentes maneras.
		Los jugadores se comprometen con su papel de representar a una organización (no gubernamental) dentro del juego y se expresa con la opinión de que es bueno e importante que los ciudadanos se organicen de muchas maneras y que influyan en la toma de decisiones democráticas a diferentes niveles (local, regional, nacional, supranacional).
Actitudes	La apertura a la alteridad cultural se utiliza cuando	el juego Participedia se juega en un grupo culturalmente diverso y se expresa disfrutando del encuentro con los demás, compartiendo la experiencia de un juego divertido y las discusiones posteriores entre ellos.
		los jugadores se involucran con diferentes casos de la vida real representados en las cartas y se manifiesta en el interés por saber más sobre estos casos (por ejemplo, siguiendo el código QR de las cartas hasta la información más detallada en <a href="http://www.participedia.net">www.participedia.net</a> ).
	El respeto se utiliza cuando	los jugadores aceptan las reglas del juego y se expresa en no hacer trampas en el juego y en aceptar las condiciones de victoria del mismo (por ejemplo, ganar o perder).
		Los jugadores participan activamente en la fase de salida del juego y se expresa presentando las actividades de su organización a los demás jugadores y escuchando a los demás jugadores que presentan las actividades de su organización.

24 Todos los enlaces visitados por última vez el 24/08/2022

25 Consultar el Marco de Referencia de las Competencias para la Cultura Democrática, Consejo de Europa, 2018.

	El civismo se utiliza cuando	los jugadores aprenden nuevas formas de colaborar con otras personas en pro de sus intereses comunes a través de la acción participativa y se expresa discutiendo los diferentes casos reflexionando sobre cómo convertirse en ciudadanos activos en sus propios contextos de la vida real.
		Los jugadores de Participedia se comprometen con su papel de representantes de una organización (no gubernamental) dentro del juego y se expresa reconociendo el importante papel que desempeñan estas organizaciones en la estructuración de la ciudadanía activa en los diferentes niveles de la democracia (local, regional, nacional, supranacional).
Habilidades	La capacidad de pensamiento analítico y crítico se utiliza cuando	los jugadores se comprometen con las reglas del juego y se expresa evaluando el riesgo y los beneficios de las diferentes cartas que pueden elegir.
	La flexibilidad y la adaptabilidad se utilizan cuando	Los jugadores se comprometen con las reglas del juego y se expresan evaluando la estrategia de los otros jugadores y ajustando su propia estrategia en consecuencia.
	Las habilidades lingüísticas, comunicativas y plurilingües se utilizan cuando	los jugadores participan en la fase de salida del juego (rueda de prensa) y se expresan presentando las actividades de su organización a los demás jugadores y escuchando a otros jugadores que presentan las actividades de su organización.
Conocimiento y comprensión crítica	El conocimiento y la comprensión crítica del mundo: política, derecho, derechos humanos, cultura, culturas, religiones, historia, medios de comunicación, economías, medio ambiente, sostenibilidad se utilizan cuando	los jugadores se comprometen con los diferentes casos de participación democrática que aparecen en las cartas (por ejemplo, Compromiso cívico y cocreación urbana en Bolonia) y se expresan reflexionando sobre las diferentes formas de participación que aparecen en los ejemplos de las cartas.
		Los jugadores de Participedia se comprometen con los diferentes tipos de participación democrática que aparecen en las cartas y se expresan reflexionando sobre los diferentes tipos de participación (por ejemplo, protestas, referendos, artes participativas) que se muestran en los ejemplos de las cartas.

### Facilitación

Para aprovechar todo el potencial del juego de cartas Participedia, el juego debe integrarse en un proceso de aprendizaje experimental, que incluya una sesión informativa para los jugadores después de la partida. En esta sección nos gustaría proponer varios ejercicios en torno al juego en sí de Participedia, así como sugerencias de posibles preguntas para la sesión informativa.

Antes del juego (15-20 minutos):

Distribuye en la sala (en las mesas o en el suelo) imágenes impresas de los casos representados en [www.participedia.net](http://www.participedia.net). Los participantes deben pasearse y elegir una (o dos) que les "hablen". A continuación, cada participante muestra su(s) imagen(es) a los demás y explica por qué la(s) ha(n) elegido y lo que cree(n) que ocurre(n) en la imagen.

A continuación, explica que se trata de imágenes de [www.participedia.net](http://www.participedia.net) y que el juego se basa en este sitio web. Los jugadores pueden buscar la imagen que han elegido en las cartas. De este modo, el facilitador puede pasar a la explicación de los símbolos y la estructura de una carta y a la explicación de las reglas del juego.

Durante el juego: Fase de juego

Modo de juego narrativo (aprox. 60-90 minutos)

El facilitador explica las reglas del juego, centrándose especialmente en el elemento de juego de rol de las reglas. Los jugadores representan a la organización en su tablero y tienen que narrar sus movimientos. Seleccionan las cartas según las reglas de recopilación del juego, así como los #hashtags sustantivos que se ajustan a la agenda sustantiva de la organización en el tablero del jugador. Para más detalles, consulta las reglas del juego. El modo de juego narrativo finaliza con una ronda de conferencia de prensa.

Modo de juego competitivo (aprox. 30-45 minutos)

El facilitador explica las reglas del juego, centrándose únicamente en las reglas de recogida de fondos. Los tableros de organización no desempeñan un papel importante en esta variante de juego. Los jugadores no narran sus movimientos y el compromiso con la temática es menos intenso que en la modalidad de juego narrativo. Este modo puede utilizarse, por ejemplo, si se dispone de menos tiempo para jugar.

Después del juego

Ejercicio 1 (aprox. 30 minutos)

Deje que los participantes se agrupen en parejas. Cada equipo recibe un tablero de jugador vacío y una tarjeta de caso vacía.

Su tarea consiste en dedicar un tiempo a pensar en una forma de actuar en una de sus comunidades. Por lo tanto, deben

- Elegir un tema que les gustaría abordar (cambio que les gustaría realizar) en sus comunidades de origen y decidir a qué nivel hay que actuar (local, regional, nacional, internacional).
- Pensar en una actividad que podría conducir al cambio deseado (ficha de caso)
- Piensa en una organización que podría ayudar a estructurar, organizar y facilitar la actividad (tablero de juego)

Para inspirarse, los participantes pueden buscar casos y organizaciones en la página web [www.participedia.net](http://www.participedia.net).

Ejercicio 2 (aprox. 30 minutos)

Deja que los participantes se agrupen en parejas. Cada equipo recibe dos tarjetas de casos de la siguiente lista:

Jugador 1	Jugador 2
Black Lives Matter (USA) <a href="https://participedia.net/case/4415">https://participedia.net/case/4415</a>	Blackout Tuesday (en línea) <a href="https://participedia.net/case/6586">https://participedia.net/case/6586</a>
Referéndum constitucional en Somalilandia (Somalia) <a href="https://participedia.net/case/5117">https://participedia.net/case/5117</a>	Referéndum sobre la 36ª enmienda de la Constitución (Irlanda) <a href="https://participedia.net/case/5568">https://participedia.net/case/5568</a>
Aeropuerto: Hablemos de ello (Italia) <a href="https://participedia.net/case/4699">https://participedia.net/case/4699</a>	California Speaks (Estados Unidos) <a href="https://participedia.net/case/6">https://participedia.net/case/6</a>

Tabla 3.8.2: Ejercicio de juego Participedia

Cada miembro del equipo toma una de las tarjetas y utiliza el código QR del reverso para acceder a la información del caso en [www.participedia.net](http://www.participedia.net). Cada jugador prepara un breve resumen del caso para su compañero de equipo (aprox. 10 minutos), centrándose especialmente en los siguientes puntos

1. los objetivos y metas de los organizadores del evento (¿Qué querían conseguir? ¿Por qué organizaron el evento?)
2. el resultado y la acogida del acto por parte del público (¿Cómo reaccionó la gente ante el acto? ¿Alcanzó el acto los objetivos fijados?).

Presenta tus conclusiones a tu compañero de equipo. Después de cada elección, discute en tu grupo cómo se comparan los dos casos. ¿Cuáles son las similitudes y diferencias entre ellos? En general, ¿qué grado de democracia tuvieron estos eventos participativos?

#### Debriefing

Después del juego, el facilitador puede preguntar a los jugadores su impresión sobre la información que vieron en las tarjetas y sobre su experiencia durante la fase de juego. Los temas que se pueden discutir son los diferentes métodos democráticos participativos (por ejemplo, asambleas de ciudadanos, presupuestos participativos o encuestas y foros deliberativos), así como los ejemplos que conocieron a través de las tarjetas. Los símbolos de las tarjetas pueden utilizarse en este contexto para destacar los diferentes métodos de participación.

Sugerencias de preguntas para el informe:

- ¿Qué es lo que más te ha gustado de la actividad?
- ¿Qué habrías hecho de forma diferente?
- ¿Qué has aprendido hoy que no sabías antes de realizar esta actividad?
- ¿Por qué es importante para nosotros la participación pública y el compromiso democrático?
- ¿Por qué crees que hemos hecho esta actividad?

Preguntas de enlace específicas (según los ejercicios utilizados anteriormente):

- Pensando en los ejemplos que has presentado al principio de la actividad, ¿cómo te sientes ahora con ellos?
- ¿Cómo te sentiste mientras planeabas tu propia actividad?

Recursos recomendados y referencias para una lectura adicional

Archon Fung y Mark E. Warren (2011) The Participedia Project: An Introduction, *International Public Management Journal*, 14:3, 341-362. Disponible en [participedia.net](http://participedia.net).

Utopía image text:

“Utopía es un juego de mesa en el que los jugadores forman un gobierno provisional durante la transición a la democracia. Se gana de manera colectiva si se consiguen las condiciones necesarias para unas elecciones parlamentarias.”

### 3.9 Utopía

Autor: Sabine Jenni y Patrik Kessler

Una sociedad democrática tiene muchas capas. Las cuestiones relativas a la organización del sistema político (polity) se entrelazan con las cuestiones relativas a las políticas (por ejemplo, infraestructuras, sanidad), la política (actores e interacciones) y la vida cotidiana de los ciudadanos. Las mismas reglas democráticas influyen de manera diferente en la vida de las personas.

La generación joven de la mayoría de los países europeos ha heredado un sistema democrático formado por las generaciones anteriores. Algunos han experimentado o están experimentando los retos de la construcción de una democracia. Y muchos más se enfrentan a amenazas a los fundamentos de las sociedades democráticas, como el Estado de Derecho o la apertura a otras creencias y visiones del mundo. Una democracia nunca se construye ni existe independientemente de la sociedad, las personas y los grupos que gobierna. Las instituciones democráticas reflejan los compromisos alcanzados entre intereses y visiones del mundo divergentes.

Utopía traduce estas experiencias en un juego de mesa. Los jugadores asumen el gobierno provisional de la isla Utopía y tienen la tarea de establecer las condiciones para las primeras elecciones parlamentarias en la nueva democracia utópica. Deben decidir las reglas formales de las primeras elecciones. Por ejemplo, ¿quién debe ser elegible para votar? Pero también son responsables de las políticas públicas y participan en la economía utópica. ¿Cómo es el acceso a las escuelas y a la sanidad para los diferentes habitantes? ¿Cómo es la cosecha de este año y deben invertir en infraestructuras turísticas?

Resumen del juego

Información técnica:

Número de jugadores: 4 (+ 1 facilitador, opcional)

Duración: 5-6 horas

Dificultad: Utopía es un juego que requiere paciencia, tiempo, capacidad de lectura y comunicación y la disposición a sumergirse en una sociedad pequeña y ficticia con toda su complejidad y controversias. Para los jugadores no habituales, se recomienda jugar el juego con el apoyo de un maestro/facilitador de juego.

Infraestructura necesaria: Una sala que esté disponible para toda la duración, una mesa, 4 sillas (+1 para el facilitador/maestro de juego), un cronómetro (idealmente vaso de arena de 1 minuto), un dado normal (con números del 1 al 6), 2-3 rotuladores de borrado en seco

Material de juego: Diferentes tableros, tarjetas, marcadores

Enlace a las reglas del juego, material de juego e instrucciones para el montaje del juego:  
[www.demogames.eu](http://www.demogames.eu)

Figura 3.9.1: Tablero y material de juego de Utopía

Intención del juego

El juego de mesa Utopía simula una situación realista, en la que las decisiones sobre las instituciones democráticas no se producen en el vacío. Las decisiones de los jugadores influyen en la situación de la isla Utopía, que está modelada en el tablero de juego. Sus decisiones también influyen en el juego de varias maneras. Las decisiones pueden posponerse y volver a ponerse sobre la mesa; las carreteras no reparadas impiden el movimiento más adelante, pero los fondos ahorrados pueden invertirse en otra cosa.

Como en la vida real, no todo el desarrollo depende de los humanos. El clima puede ser mejor o peor para la agricultura, los turistas pueden querer venir cuando no estás preparado o mantenerse alejados cuando acabas de mejorar la infraestructura. Las decisiones de los jugadores importan, pero no siempre es fácil prever las consecuencias.

Los jugadores representan a varios grupos de habitantes de la isla Utopía. Forman el consejo de Utopía, que es el gobernante interino de la isla Utopía y el órgano constituyente para que se establezca la democracia. Los jugadores participan en la vida cotidiana de Utopía ocupándose de las actividades económicas, la escolarización, la asistencia sanitaria y similares; como miembros del Consejo de Utopía,



deben decidir sobre los asuntos urgentes de las políticas públicas, sobre su propio modo de toma de decisiones colectivas y, finalmente, sobre las reglas necesarias para las primeras elecciones democráticas.

Los jugadores se convierten en los sujetos del proceso político en Utopía. Utilizan sus propios conocimientos, experiencias, preferencias y valores para discutir y decidir cómo debe ser un sistema democrático utópico. Durante el juego, aprenden paso a paso más sobre la sociedad utópica y las cuestiones democráticas fundamentales, y quizá ajusten sus preferencias.

Los jugadores ganan colectivamente la partida si consiguen establecer las reglas formales necesarias para la elección del primer parlamento utópico y asegurar una vida digna para sus habitantes. Pueden perder colectivamente la partida por una o ambas de las siguientes razones: Una es que la población empiece a protestar cuando haya demasiadas dificultades económicas o desigualdades sociales en la isla. Demasiadas protestas conducen a la destitución del Consejo Utópico y los jugadores pierden la partida. La otra razón puede ser que los jugadores no hayan conseguido establecer una de las reglas necesarias para llevar a cabo las elecciones parlamentarias al final de la partida.

#### Objetivos de aprendizaje y el RFCDC

Jugar a Utopía permite a los jugadores mejorar sus conocimientos fácticos, así como la comprensión y el entendimiento crítico de las reglas e instituciones democráticas de toma de decisiones, incluidos los valores e intereses subyacentes. El juego entrena diversas habilidades necesarias para comportarse eficazmente dentro de los procesos democráticos. Los participantes deliberan sobre la importancia de los valores democráticos fundamentales y reflexionan sobre su orientación mental hacia la democracia y la importancia de la tolerancia, la responsabilidad y el respeto por la inclusión social y la solidaridad entre diferentes grupos culturales.

En consonancia con el objetivo general de DEMOGAMES, Utopía fomenta especialmente las siguientes competencias para la cultura democrática<sup>26</sup>

Tabla 3.9.1: Competencias del RFCDC en Utopía

<b><i>RFCDC</i></b>		
Valores	<i>Valorar la diversidad cultural</i>	se ejerce cuando se deciden cuestiones que afectan a las minorías culturales en el escenario de Utopía (los nómadas, el grupo de refugiados de la isla vecina Tutela) y se expresa mediante declaraciones que abogan por un trato favorable a los respectivos intereses/grupos, principalmente si lo hacen los actores que representan a los grupos mayoritarios.
	<i>La valoración de la democracia, la justicia, etc.</i>	se ejerce cuando se toman decisiones, tanto a nivel individual en lo que respecta a las acciones de los jugadores como a nivel colectivo cuando el Consejo toma decisiones. Lo expresan los jugadores cuando defienden opciones específicas o justifican sus acciones mencionando conceptos como equidad, igualdad, justicia.
<i>Actitudes</i>	<i>La Apertura a otras culturas y creencias, visiones del mundo y prácticas</i>	se fomenta con la experiencia de las diversas necesidades, intereses y desafíos que los jugadores encuentran cuando la mecánica del juego modela las diferencias entre los grupos de habitantes que representan. Se manifiesta cuando los jugadores

<sup>26</sup> [www.coe.int/rfcdc](http://www.coe.int/rfcdc) (último acceso 24/08/2022)

		muestran interés e indagan en ideas y necesidades contrarias a las propias.
	<i>Responsabilidad</i>	se utiliza cuando los intereses individuales de los jugadores/grupos de habitantes deben sopesarse con los intereses de la isla y se expresa optando por un comportamiento que permita a los jugadores ganar la partida.
	<i>Tolerancia a la ambigüedad</i>	se requiere en toda decisión porque no hay una solución "correcta" que pueda encontrarse, la información es necesariamente incompleta y los recursos son limitados; se expresa por la reacción tranquila ante estas condiciones y la capacidad de recurrir a principios/ideas más generales y similares para la toma de decisiones.
<i>Habilidades</i>	<i>Las habilidades de pensamiento analítico y crítico</i>	se utilizan cuando se pide a los jugadores que tomen decisiones sobre la nueva democracia, cuya cuestión de fondo ya ha estado en el centro de las decisiones anteriores durante el juego; se expresan utilizando las decisiones ya tomadas y las experiencias realizadas en los debates sobre la nueva democracia.
	Las habilidades de escucha y observación	se utilizan en todas las discusiones previas a una decisión colectiva (véase más arriba) y se expresan mediante las contribuciones a la discusión que reaccionan a lo que se ha dicho (escuchar) y a la dinámica del grupo (observar).
	<i>Las competencias lingüísticas, comunicativas (y eventualmente plurilingües)</i>	se utilizan en todas las discusiones previas a una decisión colectiva (véase más arriba) y se expresan mediante la participación activa en las discusiones.
	<i>Las habilidades de cooperación y de resolución de conflictos</i>	se utilizan para lograr el objetivo común de ganar el partido (establecer las condiciones para las primeras elecciones parlamentarias) a pesar de los intereses y opiniones divergentes. Las habilidades de cooperación se manifiestan en los esfuerzos por alcanzar el objetivo del juego, sobre todo si esto requiere que los jugadores hagan concesiones respecto a su opinión o interés de grupo. Las habilidades de resolución de conflictos se manifiestan, por ejemplo, si un jugador trata de mediar entre jugadores opuestos.
<i>Conocimiento y comprensión crítica</i>	<i>El conocimiento y la comprensión crítica del yo</i>	se utiliza al anticipar las consecuencias de las propias acciones como jugador (comportamiento en la negociación y en la toma de decisiones) y se expresa principalmente en el debriefing.
	<i>El conocimiento y la</i>	se utiliza (puede utilizarse) en todas las decisiones

<i>comprensión crítica del mundo</i>	colectivas durante el juego y se expresa mediante referencias a situaciones similares de la vida real y/o experiencias de los jugadores.
--------------------------------------	--

## Facilitación

Utopía ofrece a los jugadores una experiencia múltiple de interacciones, conflictos de intereses, toma de decisiones colectivas, manejo de información incompleta y, tal vez, consecuencias imprevistas que son típicas de las democracias. Para fomentar la consecución de los ambiciosos objetivos de aprendizaje formulados anteriormente, Utopía puede integrarse en un proceso de aprendizaje experimental.

La primera tarea de un facilitador es decidir el momento de un proceso de aprendizaje en el que se juega con Utopía. Hay varias posibilidades de utilizar Utopía:

- Como actividad y experiencia de aprendizaje única que proporciona una experiencia democrática holística y multifacética, por ejemplo, en un club de jóvenes, como actividad de ocio, en un día de proyecto especial en una escuela.

- Como actividad introductoria a un curso más largo/actividad regular sobre la democracia, con el objetivo de iniciar el proceso de aprendizaje con una experiencia personal y crear interés.

- Como actividad de cierre de un curso más largo/actividad regular sobre la democracia, con el objetivo de que los jugadores apliquen (algunos de) sus conocimientos y reflexiones recién adquiridos y los complementen con experiencias.

Si considera incluir Utopía en un curso más largo/actividad regular sobre la democracia, puede vincular la experiencia del juego a (algunos de) los siguientes temas (en orden alfabético): democratización/transición a la democracia, sistemas electorales, decisiones por mayoría (varios tipos), derechos de las minorías, representación de grupos, desigualdad social y justicia social, fiscalidad, derechos de voto (incluida la ciudadanía).

Aspectos prácticos a tener en cuenta:

- Tiempo, espacio y horario: La principal tarea de un facilitador es proporcionar un entorno adecuado para un juego tan complejo: esto incluye principalmente el espacio y el tiempo, donde los jugadores se sientan cómodos y no sean molestados. Hay que informar a los jugadores de que van a participar en un viaje interesante y a veces desafiante que durará varias horas. Hay que programar el tiempo para preparar el material y los descansos.

- Papel del facilitador: Dependiendo de los jugadores, un facilitador puede guiarles durante el juego, principalmente ayudándoles con los elementos y la mecánica del mismo. En el caso de los jugadores avanzados, puede no ser necesaria una guía tan estrecha, y un facilitador puede dejar que varios grupos jueguen en paralelo. En cualquier caso, es útil que el facilitador lea la guía del facilitador y las reglas de juego de antemano y conozca el material, para poder ayudar a los jugadores.

- Organiza más de una sesión: Como el juego requiere mucho tiempo, puede convenir a los jugadores y a las posibilidades dividir el juego en 2 o 3 sesiones. Si lo divides en 3 sesiones, considera la posibilidad de jugar un año en cada sesión (el juego dura tres "años" de juego). Al final de cada sesión, puedes tener una fase de salida muy corta (ver más abajo). Al final de la tercera y última sesión puedes hacer un debriefing más largo.

- Salida y debriefing: Una fase de informe y reflexión después del juego es valiosa. Dado que el juego requiere mucho tiempo y ofrece una experiencia completa, debe darse prioridad a un debriefing que dé a los jugadores un espacio para compartir sus sentimientos y pensamientos personales durante el juego. En el debriefing, los jugadores deben tener la oportunidad de compartir con sus compañeros lo que deseen, no desde el punto de vista de los roles y tareas definidos por el juego, sino desde su punto de vista personal.

Antes del juego (15 minutos)

Al principio, se explican la intención y el objetivo del juego, algunas mecánicas centrales del juego y el flujo del mismo, y se da una visión general del tablero de juego según las instrucciones de la guía del facilitador.

Para poder seguir bien la explicación, los jugadores deben tener el material de juego preparado delante

de ellos. Si un facilitador está apoyando a más de un grupo de jugadores, la fase de entrada puede ser una para todos los grupos de jugadores ya sentados en sus mesas o todos mirando a una mesa. Como alternativa, los jugadores avanzados pueden leer ellos mismos la guía del facilitador y seguir las instrucciones.

Nota: en presencia de un facilitador que conozca las reglas del juego y tenga experiencia de juego, no es necesario que todos los jugadores lean las reglas del juego de antemano. Muchos aspectos de la mecánica del juego no son relevantes desde el principio. La mayoría de los nuevos elementos y mecánicas del juego se introducen en un capítulo de la cubierta de la historia. La guía del facilitador indica qué información debe darse en cada momento (capítulo). Esto permite a los jugadores empezar a jugar lo antes posible y familiarizarse con el material del juego mientras lo utilizan. Esto es importante para un comienzo fácil y sin problemas en el complejo juego y ahorra tiempo.

Durante el juego: Fase de juego (5-6 horas)

Durante el juego, el facilitador tiene a mano las reglas del juego y los documentos de apoyo adicionales. Mientras se juegan los primeros capítulos, el facilitador, después de cada capítulo, da la información técnica a los jugadores. Hay que explicar lo que no está impreso en las cartas, sobre todo el material y la mecánica del juego.

Después de los primeros capítulos, en los que la orientación técnica es crucial, el facilitador debe ser lo más pasivo posible y limitar su papel a aconsejar sobre la mecánica y las reglas del juego (por ejemplo, indicar cuando el jugador ha olvidado algo como cambiar el tiempo, o la mecánica de las acciones del jugador, etc.). En particular, el facilitador no debe influir en el proceso de toma de decisiones del grupo de jugadores y no debe participar en las discusiones.

Si el facilitador desea tomar notas de las observaciones, decisiones, etc., debe informar a los jugadores de los objetivos para los que está tomando notas y compartir sus observaciones con ellos durante la sesión informativa.

Nota: Si los jugadores pierden colectivamente el juego antes de haber jugado todos los capítulos y los tres años, esto no significa que no hayan terminado el juego. La experiencia de juego en este caso puede ser frustrante, pero la experiencia de aprendizaje no tiene por qué serlo. Los facilitadores deben realizar un debriefing como se indica a continuación, valorar las aportaciones de los jugadores y mostrar interés por las experiencias individuales. Si los jugadores perdieron debido a un comportamiento poco cooperativo por parte de (un solo) jugador, es aún más importante que invite a los participantes a mirarse a sí mismos como jugadores desde la distancia y analizar el comportamiento.

Después del juego: Debriefing (20-30min)

El debriefing inmediatamente después del juego debe centrarse en las preguntas de cómo, permitiendo a los jugadores responder con una cuestión de grado y no con un sí o un no. Se puede pedir a los jugadores que evalúen las preguntas en una escala de 1 a 10, o que se sitúen en la sala en una línea que vaya de un "extremo" a otro. Una vez que todos los jugadores hayan expresado su respuesta, se les invita a elaborar su posición con las preguntas de seguimiento.

Sugerencias de preguntas:

¿Cómo de difícil (fácil) fue su tarea como miembros del consejo de Utopía?

Seguimiento: ¿Qué hizo que la tarea fuera difícil (fácil)? ¿Fue diferente en los distintos momentos del juego? ¿Fue diferente en diferentes tareas específicas?

¿En qué medida fueron satisfactorias (insatisfactorias) las experiencias que hicisteis como miembros del consejo de Utopía?

Seguimiento: ¿qué hizo que las experiencias fueran satisfactorias (insatisfactorias)? ¿Fueron diferentes en los distintos momentos del juego?

¿En qué medida fueron nuevas (familiares) las experiencias que viviste como miembro del consejo de Utopía?

Seguimiento: ¿cuáles son ejemplos de experiencias nuevas? ¿Cuáles son ejemplos de experiencias familiares? ¿Qué experiencias te resultan familiares?

Los facilitadores valoran la contribución del jugador al juego y a la discusión durante el debriefing y muestran interés por las experiencias individuales. Los facilitadores y los compañeros tratan de comprender

y reflejar las motivaciones, las emociones y las experiencias de los demás, y reciben apoyo para ello.

Después del juego y del debriefing: Actividades de salida/seguimiento

Dependiendo del tiempo y de los objetivos de aprendizaje, las actividades de seguimiento podrían profundizar en las experiencias relevantes para la democracia que se hayan hecho y en las decisiones tomadas durante el juego. Lo más probable, y a diferencia de la sesión informativa que debe tener lugar justo después del juego, es que las actividades de salida se lleven a cabo otro día con nuevas energías.

Para las actividades de seguimiento, debes conservar el tablero de juego tal y como estaba al final de la partida, porque ilustra el estado de la isla y las reglas electorales definidas al final de la partida. Haz una foto si debes retirar el material del juego.

La actividad de seguimiento puede iniciarse con otra pregunta de cómo, cambiando el tema de la experiencia personal a la democracia que los jugadores construyeron:

¿En qué medida estás satisfecho con la democracia que has construido en su conjunto?

Seguimiento: ¿Qué te hace estar más o menos satisfecho? ¿Puede dar un ejemplo con el que esté especialmente (des)satisfecho?

A continuación, se puede invitar a los participantes a reflexionar sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Hay aspectos de la democracia que has construido que te gustaría trasladar a tu vida real? En caso afirmativo, ¿qué aspectos? ¿A dónde te gustaría trasladarlos (a la clase, a la escuela, a la familia, a la ciudad, al sistema político del país en el que vives...)?

- ¿Hay aspectos de la democracia que has construido que no te gustaría trasladar a tu vida real? En caso afirmativo, ¿qué aspectos? ¿Por qué? ¿Qué es lo que no te gusta de ellos?

La reflexión sobre estas preguntas podría organizarse en tres pasos:

1) Los participantes responden a estas preguntas de forma individual y simultánea, escribiendo sus respuestas y reflexiones, una en una hoja de papel. Si se dispone de ellos, los profesores podrían proporcionar dos colores diferentes de rotuladores u hojas de papel, uno para escribir los aspectos que les gustaría transferir, otro para escribir los aspectos que no les gustaría transferir.

2) Las respuestas (hojas de papel) se colocan en el suelo/ en una mesa grande/ pegadas a una pared y se pide a los participantes que las agrupen (el contenido similar se coloca cerca del contenido similar, independientemente de la evaluación del escritor (desea o no desea transferir)).

3) Discusión en grupo sobre las respuestas y las agrupaciones creadas: ¿Qué imagen estamos viendo? ¿Evaluamos elementos similares de nuestra democracia utópica de manera similar o diferente? ¿Por qué puede ser?

Para concluir el seguimiento y el proceso de aprendizaje, se puede pedir a los participantes que escriban individualmente, para su propio propósito, cuál es su mensaje para llevar a casa de Utopía, incluyendo el resultado y la actividad de seguimiento. El facilitador pide a los participantes que deseen compartir su mensaje para llevar a casa, que debe ser voluntario. Los mensajes para llevar a casa no son comentados ni por los profesores ni por los compañeros (se permiten preguntas de comprensión). Los profesores/formadores no presionan a los alumnos que no están dispuestos a compartir sus ideas y agradecen a todos su participación.

Antecedentes de Utopía

El juego de mesa Utopía se desarrolló a partir del escenario de los módulos de aprendizaje "Utopía insular" del programa "Building blocks of democracy". Building blocks of democracy es un concepto de enseñanza para tratar los principios democráticos y las controversias (de valores). Los principales objetivos son enseñar la relación entre los valores y las normas formales en nuestras democracias, mejorar la comprensión de que, al definir las normas formales, puede ser necesario hacer concesiones en materia de valores, e iniciar una reflexión sobre las preferencias de valores personales. Para los participantes avanzados, esto mejorará la comprensión de la diversidad de las democracias.

El concepto de bloques de la democracia consta de algunos enfoques didácticos que pueden transferirse a diversos temas. El módulo "Utopía insular" es uno de estos enfoques didácticos.

Utopía es un escenario de una pequeña sociedad con grupos de habitantes con diferentes intereses y

necesidades. Los participantes asumen sus papeles y proponen elementos de un nuevo sistema democrático para Utopía, teniendo en cuenta tanto lo que creen que es bueno para una democracia como lo que es beneficioso para "su" grupo de habitantes. Como módulo de aprendizaje de los bloques de la democracia, Utopía Insular existe con dos enfoques: Uno es el derecho de voto y los participantes elaboran una propuesta de criterios de derecho de voto para la nueva democracia en Utopía. El otro tema es el de los derechos de la mayoría y la democracia directa, en el que los participantes elaboran una propuesta de las distintas instituciones y sus tareas en la nueva democracia de Utopía.

El juego de mesa Utopía utilizó elementos de ambos módulos y añadió o concretó algunos aspectos del escenario. En particular, los intereses de los grupos de habitantes están más elaborados y definidos en el juego.

Recursos adicionales

Información sobre el proyecto "building blocks of democracy":

<https://www.demokrate.ch/index.php/en/projects/building-blocks-of-democracy> (último acceso: 04.07.2022)

#### 4. Ejemplos de uso de juegos Demogames en la educación formal y no formal

##### 4.1 Facilitando Demogames - ejemplos:

Las tarjetas CDC como herramienta de evaluación

Por Moritz Borchardt

Tabla 4.1.1: Las tarjetas CDC como herramienta de evaluación

<b>Cartas CDC</b>	<b>OBJETIVOS/OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b> - Reflexionar sobre los objetivos de aprendizaje alcanzados al final de una sesión de educación no formal o formal	<b>PARTICIPANTES</b> - Número ilimitado de participantes siempre que tengan tarjetas CDC - Recomendado para mayores de 15 años
<b>Duración</b> 5-10 minutos	<b>MATERIAL E INFRAESTRUCTURA</b> - Un juego de tarjetas del Juego de Cartas de Competencia (Tarjetas CDC), idealmente por persona - Un papel por persona, o un formulario preparado - Un bolígrafo	<b>IMPORTANTE SABER</b> - Se puede hacer al final del día durante una actividad, o al final de cada sesión - Se supone que se conocen las competencias del RFCDC

La actividad en pocas palabras

Esta actividad utiliza las tarjetas del CDC como herramienta de evaluación para reflexionar sobre las competencias adquiridas/cubiertas durante las sesiones en un entorno educativo. Durante la misma, cada participante lleva consigo un mazo de tarjetas CDC y revisa el mazo para elegir las tarjetas de competencia que cree que se ajustan a la sesión que acaba de tener y las anota. Si se proporciona un formulario para hacerlo, puede recogerse al final de la actividad general (taller/intercambio de jóvenes/seminario/conferencia) y utilizarse para la evaluación del evento.

Preparación

- Imprime y prepara una baraja del Juego de Cartas de Competencia por participante
- (opcional) preparar un formulario que incluya los títulos de todas las sesiones y los nombres de todas las competencias para que los participantes sólo tengan que marcar las competencias de cada sesión

Introduzca

- Explica el ejercicio (máx. 5 minutos)

Juego

- Cada participante revisa su mazo de tarjetas CDC, elige las que, según su experiencia, se aplican a la sesión que acaba de tener y las anota

Informe y reflexión

- Dado que se trata de un ejercicio de reflexión en sí mismo, y que se realizará repetidamente, el ejercicio no debería requerir una sesión informativa específica cada vez, pero puede ser útil una breve reflexión sobre si este ejercicio funciona/ha funcionado para los participantes al principio o al final del evento en general.

Consejos para la facilitación

- Asegúrate de que dispones de tiempo suficiente para este ejercicio al final de la sesión.
- Si preparas un formulario, recógelo al final del acto en general y utilízalo para la evaluación del acto en general

## Draw the line - Inclusión y exclusión

Por Patrik Kessler

Cuadro 4.1.2: Trazar la línea - Inclusión y exclusión

<b>Draw the line</b>	OBJETIVOS/OBJETIVOS DE APRENDIZAJE - pensamiento analítico - habilidades de cooperación y comunicación - comprensión de los valores de igualdad y justicia	PARTICIPANTES 3-15 participantes [Recomendado para 12 - 18 años]
<b>Duración</b> 1 sesión de 2 horas Incluye 2 rondas de juego	MATERIAL E INFRAESTRUCTURA - una silla móvil por participante y una mesa por grupo de 3 o 4 personas - Bolígrafo y papel para el debriefing	IMPORTANTE SABER

La actividad en pocas palabras

Los participantes deben conocer las consecuencias de la inclusión y la exclusión y el valor de la igualdad y la justicia. Los participantes pueden reflexionar sobre dónde experimentan la inclusión o la exclusión. El juego "Dibuja la línea" se utiliza para entrar en el tema de forma lúdica y en el debate posterior se profundiza en el tema.

Preparación

Coloca una mesa por cada 3 o 4 participantes. Coloca alrededor de cada mesa de 3 a 4 sillas y pon un tablero de juego de Draw The Line, un juego de marcadores y las reglas del juego en cada una de las mesas. Piensa en algunos escenarios en los que la inclusión o la exclusión desempeñen un papel que te gustaría abordar con el grupo. Prepara bolígrafos y papeles para la fase de información. Piensa en una serie de características en función de las cuales tu grupo de participantes podría dividirse en grupos (por ejemplo, el color del pelo o de los ojos, la edad, el número de hermanos, el color de su ropa, etc.).

Entrada

Comienza con una actividad de calentamiento. Nombra una de las características que has preparado y deja que se pongan de pie junto con todos los participantes que comparten la característica. Intenta buscar características que den lugar a diferentes formaciones de grupo. También puedes dejar que los participantes propongan características. Cuando hayas encontrado una que divida a todo el grupo en subgrupos de 3 o 4, éstos serán los grupos que jugarán juntos y deja que se sienten en consecuencia en una de las mesas. A continuación, explica las reglas del juego Draw The Line.

Juego

Durante el juego, intenta ser lo más pasivo posible y deja que experimenten los juegos por sí mismos. Puedes ayudarles en caso de que tengan alguna duda sobre las reglas. Y mantente atento a lo que ocurre. Intenta encontrar situaciones de juego interesantes que puedas comentar después. ¿Hay en algún lugar dos jugadores que trabajan juntos contra el tercero? ¿Qué tipo de negociaciones estás presenciando? ¿Hay algunos grupos que negocian más que otros? Deja que jueguen al menos dos series de Draw The Line para que aprendan de sus experiencias y adapten sus métodos de juego.

Informe y reflexión

Después del juego, reúna a todo el grupo, tal vez formando un círculo con sus sillas. Empieza a hablar de la experiencia que han tenido los jugadores durante el juego. Pregúntales cómo les hizo sentir el juego. ¿Qué les frustró? ¿Qué les gustó? Puedes utilizar tus observaciones para mantener la discusión si los participantes no están compartiendo lo suficiente de forma activa. A continuación, intenta trasladar el debate del juego al mundo real. Pregunta a los participantes qué significan las formas y los colores en la vida real. ¿Dónde se dibujan las líneas entre grupos o personas? ¿Quién traza esas líneas? ¿Por qué y para qué? ¿Qué consecuencias tiene esto?



### Consejos para la facilitación

Para finalizar la sesión y crear un mensaje para llevar a casa, una llamada a la acción para los participantes, puedes realizar una actividad de seguimiento: Basándose en el debate, los participantes pueden pensar en ejemplos de inclusión o exclusión que hayan experimentado ellos mismos o que hayan escuchado o leído y escribirlos. Deja que escriban la(s) situación(es) y pídeles que escriban cómo reaccionarían idealmente en esta situación. ¿Cómo creen que se pueden evitar los malos efectos de la exclusión o cómo pueden conducir a un resultado más inclusivo de la situación? Da la posibilidad de que los participantes compartan sus notas.

Cambiar las perspectivas sobre la democracia

Por Sabine Jenni

Cuadro 4.1.3: Cambiar las perspectivas sobre la democracia

<b>Demodice</b> Material de juego: 11 Demodice (o la aplicación Demodice) por grupo de jugadores	<b>OBJETIVOS/OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b> - Conocer la diversidad de experiencias y puntos de vista sobre la democracia - Reflexionar sobre el valor de la diversidad para nuestras democracias	<b>PARTICIPANTES</b> 3 - 10 jugadores por juego Recomendación: si tiene 8 o más participantes y suficiente material de juego, deje que los participantes jueguen en dos grupos para que todos tengan más tiempo para hablar.
<b>Duración</b> 60 - 90 minutos (el juego dura más si los grupos de jugadores son más numerosos)	<b>MATERIAL E INFRAESTRUCTURA</b> Una superficie lisa (mesa o suelo) para lanzar los dados donde todos los jugadores puedan sentarse cómodamente	<b>IMPORTANTE SABER</b> Esta actividad utiliza la variante de Demodice Comparte tu historia (p. 7 reglas del juego)

La actividad en pocas palabras

Esta actividad utiliza el juego Demodice en la variante Comparte tu historia para que los participantes reflexionen y aprendan a valorar la variedad y diversidad de sus puntos de vista y experiencias con la democracia. A partir de sus asociaciones sobre los símbolos de los dados, los participantes comparten sus respuestas personales a preguntas como "¿Cómo has vivido la democracia?" o "¿Qué te gustaría mejorar en tu democracia?" y similares. Después del juego, los participantes reflexionan sobre el significado y el valor de la diversidad de puntos de vista e historias en su grupo. Para alcanzar los objetivos de aprendizaje, hay que planificar un tiempo suficiente para el intercambio de información y la reflexión después del juego.

Preparación

Lee el libro de reglas de Demodice; familiarízate con los dados y los símbolos de los diferentes colores. Familiarícese con las hojas de símbolos de Demodice (y/o el capítulo de Demodice del manual de Demogames) para obtener una visión general de los posibles significados de los dados. En esta actividad, no se recomienda que los jugadores trabajen con las hojas de símbolos durante el juego. Pero puede servirles de apoyo en caso de que necesiten alguna ayuda para contar las historias.

Entrada

Comienza con un "rompehielos" para crear una atmósfera positiva entre los participantes y entrar en el ambiente de la narración. Esto es muy importante si los participantes no se conocen entre sí. Por ejemplo, pide a los participantes que formen parejas. Cada participante comparte con su compañero tres hechos divertidos sobre sí mismo, de los cuales dos son verdaderos y uno es falso (por ejemplo, mi abuelo tiene 93 años, no como manzanas, me encantaría visitar París). El compañero debe adivinar cuál es falsa.

Diga a los participantes que va a jugar a contar historias. Haz una demostración tirando los dados según las rondas descritas en las reglas del juego y compartiendo una historia. Aclara que no hay una asociación "correcta" a los símbolos y que el ámbito de asociación sobre la democracia es amplio (vida privada, sociedad, política, y más...). Indique que sabe que puede ser un reto compartir historias personales y que los participantes son libres de elegir qué compartir. Al mismo tiempo, sólo podemos entendernos mejor si compartimos algo, así que invítalos a compartir historias y pensamientos reales.

Juego

Explica el juego de la siguiente manera: El juego tiene cuatro rondas. Se empieza utilizando tres dados del mismo color y en cada ronda se añaden los dados del siguiente color, tal y como se describe en el libro de reglas. En cada ronda hay una pregunta. En cada ronda de juego, los jugadores, uno tras otro, tiran los dados y responden a la pregunta de esa ronda compartiendo una historia basada en sus asociaciones personales con los símbolos de los dados. Di a los jugadores que pueden hacer preguntas de comprensión cuando estén escuchando una historia, pero no comentar ni juzgar.

Divide a los participantes en grupos de jugadores y deja que se sienten en círculos alrededor de una mesa o en el suelo y repárteles su juego de Demodice. Deja que los jugadores jueguen. Ayude a los jugadores en caso de que haya preguntas sobre las reglas del juego o si están demasiado indecisos para empezar a contar una historia (pero déjeles tiempo para pensar y empezar, empiece a apoyar sólo después de 5 minutos). Un buen apoyo pueden ser preguntas como "¿Qué te viene a la mente cuando miras los símbolos? ¿Cómo se relacionan estas asociaciones con una experiencia o pensamiento tuyo? ¿Cómo podrías utilizar (algunas de) estas asociaciones para responder a la pregunta de la ronda actual?"

No interfieras ni comentes las historias. Interfiera si observa que un jugador es juzgado por el contenido de su historia, pidiendo a los demás que aprecien la franqueza de sus compañeros y que no es apropiado juzgar las experiencias personales. Anuncia que podrán discutir el contenido de los relatos después del juego.

#### Informe y reflexión

Comienza el debriefing dando espacio a los participantes para que compartan las sensaciones e impresiones que tienen del juego. Plantee preguntas que puedan responderse en una escala de X a Y (de muy poco a mucho, de muy fácil a muy difícil, de muy bueno a bastante malo y similares). Utiliza un método que permita a los participantes posicionarse simultáneamente sin utilizar palabras (por ejemplo, define una línea en la sala como la escala de X a Y en la que los participantes pueden posicionarse físicamente, o deja que digan un número entre 1 y 10 para posicionarse). Explique el método y formule la primera pregunta. Después de que todos los participantes se hayan posicionado, pida a los participantes con posiciones diferentes que compartan la razón de su posición. Ideas para las preguntas:

- ¿Cómo te sentiste durante el juego, bien o no tan bien?

◦ ¿Por qué bien, por qué no tan bien?

◦ ¿Dependía del papel que tuvieras (narrador, oyente)? ¿Qué se sintió mejor? ¿Por qué? Dependió del contenido de las historias? ¿Cómo?

- La tarea de contar y escuchar historias personales respondiendo a preguntas concretas con la ayuda de los dados, ¿fue difícil o fácil?

◦ ¿Qué lo hizo difícil o fácil para ti?

◦ ¿Dependía del papel que tuvieras (narrador, oyente)? ¿Qué fue más fácil? ¿Por qué? Dependió del contenido de las historias? ¿Cómo?

- Cuántos pensamientos nuevos escuchaste y tuviste sobre la democracia durante este juego?

◦ ¿Cuáles son los ejemplos de nuevos pensamientos/puntos de vista/experiencias?

Después de este ejercicio, deja que los participantes tomen asiento en un círculo. Dirige un debate de grupo sobre la relación de las experiencias del juego con sus experiencias en la vida real. Ideas para las preguntas:

Sobre el intercambio de historias personales:

- ¿Cuáles de las experiencias durante el juego fueron similares a las experiencias que tuvieron en la vida real? ¿A qué experiencias?

- ¿Cuándo compartimos (no) experiencias personales y puntos de vista en la vida real? ¿Por qué sí/por qué no?

- ¿Cuál es el beneficio de contar y escuchar historias personales?

Sobre la diversidad de experiencias y puntos de vista:

- ¿Qué similitudes y diferencias has descubierto en las historias que has escuchado?

- ¿De dónde provienen estas similitudes y diversidades?

- ¿Cuál es el beneficio de esta diversidad de historias para nuestra convivencia en democracia? ¿Cuál es el "valor añadido" de esta diversidad?

Después del debate en grupo, si tienes tiempo, pide a los participantes que escriban su mensaje personal para llevar a casa de la actividad. El mensaje para llevar a casa puede ser algo importante que hayan aprendido de la actividad, o algo que les gustaría hacer de manera diferente en su vida después de esta actividad.

### Consejos para la facilitación

- Durante el juego, anuncia las preguntas sólo al principio de cada ronda, no todas al principio.
- Durante el juego, escriba para cada ronda de juego el color de los dados que se va a utilizar/añadir y la pregunta que se va a responder en una pizarra/pizarra blanca/rotafolio/powerpoint visible para todos los jugadores.
- Durante el debate guiado en la sesión informativa, utilice una pizarra o un rotafolio para tomar notas de los aprendizajes discutidos por los participantes.

## Observadores de la corrupción

Por Laura Junglas, Johanna Flach, Sabine Jenni

Tabla 4.1.4: Observadores de la corrupción

<b>Observers</b> Material de juego: 11 Demodice (o la aplicación Demodice) por grupo de jugadores	<b>OBJETIVOS/OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b> - Activar los conocimientos existentes sobre la corrupción y los temas relacionados de los participantes - Desarrollar la capacidad de análisis - Despertar el interés por el tema de la corrupción	<b>PARTICIPANTES</b> 5 - 12 jugadores por juego (Es posible jugar dos juegos en paralelo si el facilitador no es el narrador)
<b>Duración</b> 1 sesión de 60 - 90 minutos (para jugar 3 cartas)	<b>MATERIAL E INFRAESTRUCTURA</b> - Material impreso para los observadores o un dispositivo con acceso a un navegador - Una silla/un lugar cómodo para sentarse por jugador	<b>IMPORTANTE SABER</b>

### La actividad en pocas palabras

Esta actividad utiliza el juego Observadores como introducción al tema de la corrupción. Permite a los jugadores descubrir ejemplos del mundo real y, en consecuencia, la relevancia de la corrupción en el mundo real y sus diversas caras. Al tener que resolver un acertijo, activan sus conocimientos existentes sobre el tema y utilizan la capacidad de análisis para descubrir nuevos aspectos.

### Preparación

Utilizando la tabla de resumen del capítulo de Observadores de este manual, elija las tarjetas de acuerdo con el tema de la corrupción. Recomendamos, por ejemplo, la ID5 "David contra Goliat", la ID6 "El poder para el pueblo" y la ID9 "El dinero hace girar el mundo".

Imprime las tarjetas elegidas, las respectivas portadas (títulos e imágenes) y las reglas del juego.

Familiarízate con las historias y los aspectos que consideres más importantes para tus participantes y los objetivos específicos de aprendizaje. ¿Qué quieres transmitir? ¿Cómo pueden ayudarte las historias elegidas? Por ejemplo, decide cuánto tiempo quieres dedicar a la actividad del juego. Si aprecia que los jugadores discutan en profundidad durante el juego, limite el número de preguntas que pueden hacer para resolver un enigma. Lo más probable es que se enzarzen en animadas discusiones sobre las preguntas adecuadas, pero un acertijo puede durar más tiempo. Si quiere un comienzo rápido y activador en su taller, limite el tiempo en el que los jugadores deben resolver el acertijo.

### Entrada

Diga a los participantes que va a jugar a una adivinanza. Explica las reglas del juego. Elige un narrador si no lo eres. Aclara las condiciones de victoria del juego (ver las reglas del juego).

### Joego

Durante el juego, si no eres el narrador, asume el papel de observador y oyente activo. Ayuda a los jugadores en caso de que haya preguntas sobre las reglas del juego. Recuerda a los jugadores que siempre pueden utilizar consejos, y que el narrador puede proponer sus propios consejos. Piensa si será bueno para el grupo y para tu propósito que ayudes a los jugadores a resolver el acertijo (e interfieras en la tarea del narrador), o si prefieres permanecer en silencio. Ten en cuenta que el juego puede ser una experiencia fructífera para tu propósito incluso si los jugadores no resuelven el enigma.

Juega todas las cartas elegidas.

### Informe y reflexión

Después de que los jugadores resuelvan el enigma, puede utilizar la última página de las tarjetas

(preguntas de debate) para iniciar una discusión sobre los temas de la historia. Limite el tiempo de discusión por tarjeta.

Cuando hayas jugado todas las cartas, da a los jugadores la oportunidad de compartir su experiencia con el juego. ¿Fue difícil o fácil resolver el acertijo? ¿Qué lo hizo difícil/fácil? ¿Descubrieron aspectos sorprendentes? ¿Hay elementos de las historias sobre los que desearían aprender más? ¿Cuáles? ¿Por qué? ¿Cuál fue el argumento común de las historias?

Anuncia que has elegido las historias porque todas están relacionadas con el fenómeno de la corrupción.

Consejos para la facilitación

- A menudo, los jugadores necesitan entrar en ambiente para ofrecerse como narradores. Además, el narrador necesita tiempo para preparar y leer las historias. Si sólo quieres jugar al Observador como ejercicio introductorio, puede tener sentido que asumas tú mismo el papel de narrador. Esto también significa que puedes elegir las tres piezas de información que los jugadores tienen que adivinar. Puede tratarse de información específica relacionada con el contenido de la actividad.

- Utiliza el mismo enfoque para introducir otros temas. Por ejemplo, en lugar de la corrupción, elija el derecho de voto (relato 3, relato 11) o el género (relato 4, relato 11, relato 16).

También puedes utilizar el ejercicio de salida de los observadores para concluir tu actividad, puedes concluir pidiendo a los participantes que inventen su propia historia de los observadores basada en el contenido que han aprendido.

## Proyectos de participación en la escuela

Por Ramón Martínez

Cuadro 4.1.5: Proyectos de participación en la escuela

<b>Participedia</b>	OBJETIVOS/OBJETIVOS DE APRENDIZAJE - Apoyar a los estudiantes en la realización de su proyecto local	PARTICIPANTES - Cualquier tamaño y procedencia - Iniciar un proyecto para mejorar su vida
<b>Duración</b> 30-45 minutos	MATERIAL E INFRAESTRUCTURA - Juegos de tarjetas Participedia para cada grupo de trabajo - Un papel grande y bolígrafos de colores	IMPORTANTE SABER - Los grupos deben haber pasado por un proceso previo para decidir sobre un proyecto que quieren implementar y utilizar esta sesión para apoyar su proceso - Alternativamente, la sesión puede servir de inspiración para sus iniciativas locales La actividad en pocas palabras Mientras las escuelas se dedican al aprendizaje basado en proyectos, lleva las tarjetas Participedia y el wiki para que los grupos definan con más detalle sus proyectos locales para mejorar su barrio.

### Preparación

- Prepara el espacio para que cada grupo de proyecto se sienta cómodamente en torno a las mesas en las que ya tienen una baraja Participedia y los materiales de papel y dibujo.

◦ En cada baraja de Participedia puedes separar las 14 tarjetas de métodos o dejar que los participantes lo hagan.

- Cuando los grupos hayan creado antes los materiales para sus proyectos, tenlos a mano y visibles en la sala.

### Entrada

- Presente el Wiki de Participedia como lo haría para un juego normal de Participedia. Después, en lugar de presentar las reglas del juego, comparte más información sobre las tarjetas de Participedia:

◦ Comience con el lateral de las tarjetas Participedia, mostrando las categorías de los casos. Algunas de estas categorías pueden ser muy diferentes de los proyectos de los estudiantes, explícales lo que significan y quiénes suelen liderarlas (municipio, ciudadanos organizados, individuos comprometidos). Otras conectarán con sus procesos, obtenga una primera idea de cada grupo sobre dónde encajan sus proyectos.

Cuadro 4.1.6: Diferentes formas de organizar procesos y proyectos

Desarrollo comunitario/ Organización/ Movilización	Espacios de conversación informal
Proceso deliberativo y dialógico	Artes participativas
Democracia directa	Protesta
Evaluación/Supervisión/Auditoría Social	Presupuestos públicos
Educación experiencial y de inmersión	Reuniones públicas

◦ Después de esto, céntrate en la pequeña palabra que aparece en la parte inferior de la tarjeta. Cinco verbos diferentes que conforman el enfoque del proyecto y el tipo de impacto que tendrá. Revisa con el grupo el significado de las 5 palabras, dándoles el espacio para que aporten algunos ejemplos que dejen claro los elementos específicos y las principales diferencias.

colaborar	consultar	capacitar	informar	implicar
-----------	-----------	-----------	----------	----------

◦ Por último, deja que el grupo se centre en los diversos hashtags que pueden identificar en las tarjetas y pídeles que comprueben cuál representa su acción:

Tabla 4.1.7: Hashtags de Participedia

#compromiso cívico	#empoderamiento de la comunidad	#educación
#Europa	#Global South	#derechos humanos
#innovación	#intercambio de conocimientos	#medios de comunicación y digitalización
#empoderamiento de las minorías	#redes	#empoderamiento de los jóvenes

◦ Por último, para mostrarlo todo junto, haz que los grupos se centren en las 14 tarjetas de métodos, que explican en detalle algunos métodos que cada grupo podría utilizar para su proyecto local. Mientras que tener a mano las tarjetas de casos será útil para los ejemplos de apoyo, las tarjetas de métodos les proporcionarán herramientas que podrán utilizar.

◦ Aprovecha este momento para confirmar que ahora cada grupo creará sus tarjetas en formato A4 basándose en los elementos que vieron.

#### Juego

- Pide a los participantes que empiecen a crear sus tarjetas en el siguiente orden:

- Título del proyecto que diseñaron
- Forma de participación que están utilizando

◦ 2 hashtags principales centrales para describir su proyecto. Pueden utilizar 1 o 2 de las tarjetas de Participedia, y se les invita a añadir el suyo específico

- Mantener en blanco el espacio para la descripción breve.

- Una vez que los tres elementos centrales estén listos, pida a cada grupo que se una a otro para que en parejas den y reciban retroalimentación sobre sus selecciones. Diga a los grupos de antemano que esta ronda de retroalimentación es necesaria para ver cómo reaccionan las personas externas a lo que comparten y si pueden cambiar algo en su discurso para que sea más sencillo de entender y enganchar.

- Después de la retroalimentación, los grupos vuelven a trabajar. Realiza cualquier ajuste en los hashtags y en la forma de participación. Crea una breve descripción del proyecto que se ajuste a ese marco.

- Una vez que todos los grupos estén listos, vuelve a la sesión plenaria para el informe y el cierre. Si algunos grupos han terminado antes, invítalos a decorar sus tarjetas o a disfrutar de un merecido tiempo libre.

#### Informe y reflexión

- Deja que los participantes comiencen esta última parte de la sesión compartiendo cómo fue la experiencia para ellos, no sólo describiendo lo que sucedió, sino también compartiendo cómo se involucraron en el proceso y de qué manera.

- Después de escuchar algunos detalles de los grupos que quisieron compartir, haz que cada grupo presente su tarjeta al resto, centrándose en la forma de participación, la descripción del tono del proyecto y los hashtags utilizados.

- Pregunta a los grupos si identifican conexiones y formas en que sus proyectos pueden apoyarse mutuamente. Puede que sea la primera vez que escuchan las presentaciones de sus colegas en el mismo



formato, por lo que las respuestas pueden ser reveladoras sobre los próximos pasos y las formas de colaboración.

- Vuelve a las tarjetas Participedia de los casos y métodos y pregunta a cada grupo si han encontrado inspiración o nuevos enfoques para su proyecto a través de las tarjetas Participedia.

- Como acción de cierre, invita a cada grupo a añadir sus proyectos a Participedia Wiki para que se conviertan en un ejemplo para futuros grupos de jóvenes.

#### Consejos para la facilitación

- Como el grupo ya tiene un proyecto, su atención se centra en lo que ha diseñado. Si lo que pretenden no encaja del todo en las categorías de Participedia, los participantes son más que bienvenidos a añadir uno nuevo

¿Qué está ocurriendo esta semana a nuestro alrededor?

Por Ramón Martínez

Cuadro 4.1.8: Noticias de la mañana

<b>Deckmocracy</b>	OBJETIVOS/OBJETIVOS DE APRENDIZAJE - Comprender críticamente las raíces y consecuencias de los problemas cotidianos de la sociedad	PARTICIPANTES - Grupos de cualquier tamaño y procedencia - Conocedores de las noticias
<b>Duración</b> 30-45 minutos	MATERIAL E INFRAESTRUCTURA - Juegos de tarjetas conceptuales de Deckmocracy para cada grupo de trabajo - Tarjetas de eventos vacías	IMPORTANTE SABER - La facilitación de conversaciones sobre la actualidad entre los jóvenes puede no requerir facilitación, pero se beneficia de la observación de las perspectivas compartidas y las palabras utilizadas en los grupos.

La actividad en pocas palabras

Todo el mundo habla de las noticias por la mañana, algunas noticias resuenan más que otras o son ideológicamente controvertidas. Utilicemos los conceptos de la Deckmocracy para dialogar sobre las noticias más urgentes.

Preparación

- Prepara el espacio para que los participantes se sienten en grupos de 4 a 6 alrededor de las mesas donde ya tienen un mazo de tarjetas de conceptos de Deckmocracy.

◦ Ten preparadas las tarjetas de eventos vacías de Deckmocracy para distribuir las después de la fase de aportaciones.

- Aunque preguntarás a los participantes sobre el tema a debatir, ten un par de ellos listos para proponer.

Input

- Da la bienvenida al grupo e inicia una conversación sobre cuáles son las últimas noticias relevantes de la ciudad. Los participantes pueden hablar de economía, política, deportes, vida nocturna... haz que el grupo comparta diferentes noticias y acontecimientos haciendo un seguimiento de cuáles tienen más eco entre la gente y cuáles crean controversia.

- Tras la primera puesta en común de los temas, pídeles que decidan cuál es más relevante para mantener un debate más largo sobre él. A medida que los participantes reduzcan las opciones, puedes apoyar el consenso, que puede darse cuando un tema es más relevante que cualquier otro en un momento dado, votar entre 2-3 que sean similares en interés y compromiso, e incluso dejar que los diferentes grupos decidan su tema, ¡depende de ti y de ellos!

Juego

- Con el tema decidido de las noticias actuales como tema, explica a cada grupo que utilizará las tarjetas de concepto en la mesa para empezar a hablar de ello. Estas son algunas preguntas que puedes mostrar en la sala para iniciar la conversación.

◦ ¿Por qué ocurre?

◦ ¿Quiénes participan? Se excluye a alguien?

◦ ¿Quién se beneficia de ello? Quién sufre las consecuencias?

- Diga a los participantes que mantengan visibles en el centro de la mesa las tarjetas que están

utilizando, más cerca del centro las que utilizan más.

◦ A veces el tema requiere una palabra que no está incluida en las tarjetas de concepto. Ten a mano un papel para incorporar alguna de estas palabras que el grupo considere muy importante tener.

- Después de 10 minutos de conversación con las tarjetas, vaya a cada mesa y entregue una tarjeta de evento vacía. Pide a cada grupo que cree la tarjeta de sucesos para la noticia de la que hablan. El único requisito es que la tarjeta tenga menos de 8 conceptos y que con esos 8 conceptos se pueda entender la noticia y los elementos importantes que la hacen relevante o polémica.

#### Informe y reflexión

- Una vez que el grupo esté reunido de nuevo, pídeles que compartan su compromiso y sus sentimientos a través del proceso de diálogo.

- Después de compartir diversas emociones y antes de mirar las tarjetas creadas, pregunta al grupo si han cambiado de perspectiva y qué han aprendido de nuevo sobre la noticia que han trabajado.

◦ Puedes reforzar la sensación de que el diálogo puede apoyar nuevos argumentos que refuercen nuestros puntos de vista tanto como los que los cambien, mientras que la falta de diálogo o de interés durante el mismo podría sólo reforzar una opinión sin pensamiento crítico.

- Por último, haz que los grupos compartan sus tarjetas. Pídeles que empiecen con los conceptos, para que el grupo pueda confirmar o incluso adivinar cuál es el título de la noticia. Después de compartir el título, pídeles un breve comentario sobre el proceso de decisión y lo satisfechos que están con el resultado.

- Como actividad de seguimiento y divertida, puedes guardar las tarjetas de eventos creadas para jugar a futuros juegos de Deckmocracy y para jugar al Tabú.

#### Consejos para la facilitación

- Esta actividad será más fácil cuando los participantes hayan jugado con Deckmocracy unas cuantas veces antes y estén familiarizados con el concepto y las tarjetas de eventos.

- Los temas controvertidos pueden hacer que diferentes grupos de participantes se enfrenten entre sí. Prepárate para hacer un seguimiento centrado en la perspectiva de los derechos humanos y la democracia.

- Sin interrumpir el flujo de las conversaciones a menos que sea estrictamente necesario, tome nota de cualquier argumento discriminatorio o antidemocrático para abordarlo durante la sesión informativa. El objetivo no es señalar a la persona que lo ha dicho, sino las razones por las que el mensaje no apoya sociedades más inclusivas y diversas.

La noticia puede no ser un acontecimiento de la televisión o de las redes sociales, sino un suceso ocurrido en la ciudad o entre el grupo de personas. Sigue el interés de los participantes, ya que los resultados serán notables.

## 4.2 Pautas y preguntas para el debriefing

Por Corina Leca

¿Cómo llevarlo a cabo?

Al formar parte del aprendizaje, el debriefing debe planificarse y llevarse a cabo en función de los resultados del aprendizaje.

Cuadro 4.2.1: Pautas y preguntas para el debriefing

Tenga en cuenta los resultados de aprendizaje previstos de ese juego+actividad e intente esbozar preguntas que les abran las puertas (haga que los participantes comprendan la importancia práctica de sus declaraciones-acciones-decisiones-emociones más allá del juego).
Examine las preguntas previstas durante el debriefing, pero cambie o añada nuevas preguntas en función del proceso. Cuando sea posible, conecte sus nuevas preguntas con las respuestas-opiniones de los participantes para demostrar abiertamente la propiedad compartida de este proceso de aprendizaje.
Comienza el debriefing inmediatamente después del juego/actividad y di a los participantes que tendrán la oportunidad de reforzar su aprendizaje y convertirse en alumnos más independientes analizando su experiencia reciente.
Comience preguntando a los participantes cómo se sienten después de esa experiencia (si fue interesante, desafiante, frustrante, gratificante, etc.) y luego estructure las preguntas en función de los resultados del aprendizaje y utilizando las sugerencias que se mencionan a continuación. Las cuatro categorías no deben aplicarse como tales (de forma exhaustiva y en el orden indicado), sino que deben estar representadas en cualquier sesión informativa.
Vigile de cerca el nivel de participación y anime a las personas menos activas a responder a las preguntas.
Sea flexible y deje que los participantes dialoguen uno a uno.
Anímalos a que se hagan preguntas en el debriefing unos a otros.
Cree una atmósfera justa pero informal para que los participantes estén dispuestos a pensar en voz alta, a compartir ideas originales con todo el grupo y a hacer sugerencias audaces de acciones comunitarias.

De acuerdo con su misión (analizar todo el proceso de aprendizaje), las preguntas del debriefing deben girar en torno a:

A. los temas+conceptos del juego/actividad	B. el proceso de aprendizaje O cómo se jugó/realizó la actividad
C. la forma en que los aspectos de aprendizaje mencionados anteriormente funcionan en la vida real (lo que los participantes saben sobre los problemas de la democracia en su vida real)	D. qué podrían hacer en relación con los problemas analizados en su vida real O cómo podrían utilizar las competencias desarrolladas durante el juego/la actividad en su vida real

### A. Temas y conceptos del juego/actividad

Tabla 4.2.2: Temas y conceptos del juego/actividad

¿Cuál es el hilo rojo de la democracia en tu opinión? Explica.	¿Cuáles son los principales límites de la democracia? Explica.
¿Por qué se produjo ese problema, en tu opinión? ¿Podría repetirse? ¿Cuál podría ser su impacto en la democracia a largo plazo?	¿Cómo podría haberse evitado el suceso X (la democracia, los observadores)? ¿Cómo podría Z (sus efectos) disminuirse/limitarse/controlarse ahora?
¿Cómo podría influir Y en las elecciones/la economía de libre mercado/la vida cotidiana de los	¿Qué podría hacer ahora el actor/institución/ciudadanos de Z para mejorar la

ciudadanos/etc.?	situación de la democracia/los derechos humanos/etc.?
¿Puede llamar democracia a X teniendo en cuenta la situación descrita en el caso X (Observadores)? Explique.	¿Cómo puedes explicar el diferente impacto de X en los ejemplos dados en el juego “G” (Participedia, Utopía)?
¿Qué elementos de la democracia faltan en los cubos del 11 de septiembre, en tu opinión? ¿Cuáles serían los problemas que encontrarían los ciudadanos en esa democracia?	¿Cuáles podrían ser las consecuencias de X evento/problema/situación a largo plazo? ¿Cómo podrían los ciudadanos/autoridades/etc. prevenirlas/aliviarlas?
¿Hay otras entidades nacionales/internacionales responsables del problema descrito en este juego/actividad? ¿Cómo podrían mejorar la situación ahora?	¿Cómo podría la sociedad civil/los medios de comunicación/autoridades/los políticos/las escuelas/sector empresarial/etc. hacer frente a los problemas/fenómenos descritos en este juego/caso?

B. proceso de aprendizaje O cómo se jugó/realizó la actividad

Cuadro 4.2.3: Proceso de aprendizaje

¿Qué es lo más importante/útil/interesante que has obtenido de esta experiencia?	¿Qué principios de la democracia descubriste en las reglas de este juego/actividad?
¿Esta actividad desafió tus valores/principios de alguna manera? Explica. ¿Cómo llevarías a cabo una actividad de este tipo?	¿Podría esta actividad ayudar a la democracia? Explica.
¿Cómo utilizarías este juego/actividad (o partes de él) en tu red/grupo de amigos/comunidad? Explica tus razones.	¿Te gustaría participar en una actividad de seguimiento? ¿Cómo debería ser/cuál debería ser su objetivo?
¿Qué te ha hecho cambiar de opinión respecto a Z?	¿Cómo conectaste las ideas/inferencias de la declaración de tu colega?
¿Qué habrías hecho si tu colega hubiera dicho.../el otro equipo hubiera actuado .... y por qué?	¿Se te ocurrió una solución/respuesta mejor después de haber perdido la ronda? Explica.
¿Por qué sugeriste X/actuaste así cuando estábamos hablando de Y?	¿Qué reacción esperabas del otro equipo/jugadores cuando hiciste Y?
¿Cómo intentaste arreglar la situación para tu equipo? ¿Cómo convenciste a tus compañeros para que siguieran tu opinión?	¿Qué querías conseguir en este partido? ¿Lo has conseguido? ¿Qué más conseguiste?
¿Por qué elegisteis tú/tu equipo una estrategia X?	¿Sugerirías otras reglas/procedimientos para X contexto? Explica tus razones.
¿Cómo podrías tú/tu equipo obtener un mejor resultado en el momento Z/este juego?	¿Cómo influyeron las reglas del juego/actividad en la calidad de tu actuación?
¿Qué has aprendido de ti mismo como alumno en este juego/actividad?	¿Volverías a jugar a este juego? ¿Por qué?
¿Has descubierto algo nuevo en este juego/actividad? En caso afirmativo, ¿cómo vas a profundizar en ese tema después?	¿Cómo enfocarías este juego la próxima vez (para obtener una mejor puntuación)?
¿Has desarrollado habilidades de escucha activa/pensamiento crítico/cooperación.... respeto/comprensión crítica de la política-derechos humanos-culturas-...? ¿Cuáles fueron las tareas/acciones del juego que contribuyeron a ello?	¿Sigues un plan de estudio y controlas tu progreso, en general?
¿Crees que el seguimiento (de cualquier actividad de aprendizaje) mejora/consolida tus logros? Explique.	

C. la forma en que los aspectos de aprendizaje mencionados funcionan en la vida real  
(qué saben los participantes sobre los problemas de la democracia en su vida real)

Tabla 4.2.4: Aspectos del aprendizaje en la vida real

¿Cómo funcionan los principios/normas/procedimientos incluidos en este juego+actividad en su vida real? ¿Podría el problema representado en este juego/caso/etc. tratarse de forma diferente en tu país? Explica.	¿Qué podría ocurrir en la realidad si no se controla/soluciona/alivia este problema?
¿Cuáles son los puntos débiles/fuertes de la democracia en tu país/comunidad?	¿Cuáles son, en tu opinión, las formas más eficaces de participación ciudadana? Explica tus opciones.
¿Podría ocurrir X acontecimiento/situación en tu país/comunidad? ¿Cómo resolverías tú/tus conciudadanos ese problema?	¿Podrías emplear los procedimientos descritos en este juego/actividad en tu vida cotidiana? Explica.
¿Qué harías si te encontraras en la situación X de este juego? Explica tus decisiones. ¿Por qué las cosas no sucedieron así en el juego/caso/etc.?	¿Qué aprendiste de ti mismo como ciudadano al jugar este juego/participar en esta actividad?

D. qué podrían hacer con respecto a los problemas analizados en su vida real O cómo podrían utilizar las competencias desarrolladas durante el juego/la actividad en su vida real

Cuadro 4.2.5: Seguimiento

¿Cómo puedes/quieres utilizar esta experiencia en tu vida real?	¿Cómo participas en tu comunidad y cuáles son los resultados?
¿A quién informarías/educarías sobre este problema en primer lugar y por qué?	¿Quieres tomar alguna medida concreta en relación con algún caso/problema/tema? Explique. ¿Cómo reaccionarían las personas/autoridades/medios de comunicación... ante tus acciones?
¿Qué podría hacer para evitar problemas similares en su comunidad? ¿Quién más se uniría a él/ella y por qué?	¿Qué harían sus conciudadanos si se produjera Y situación/problema en su país? Explica.
¿Qué debería hacerse para prevenir/solucionar problemas similares en tu país?	¿Cuáles podrían ser los siguientes pasos de X situación del juego en tu país/comunidad?
¿Cuáles son las primeras medidas que deberían tomar los ciudadanos comunes para asegurar los valores/principios básicos de la democracia?	¿Cuáles son los primeros cambios que haría/necesitaría formalmente para mejorar la democracia en su país/comunidad? ¿Se uniría alguien a él/ella? Explique.
¿Qué otros aspectos de los problemas incluidos en estos casos/juegos deberían analizarse aquí? ¿Por qué son importantes para ti? ¿Alguien más se suma a esta opinión?	