



Aprendizajes para la transformación
y el bienestar de las juventudes

voces **que** **INCIDEN**

Un juego de simulación
sobre participación
intergeneracional

fondation
BOTNAR

Fundación **corona**

UNIVERSIDAD
EAFIT

ValorPúblico
Centro de Estudios e Incidencia
en Asuntos Públicos

Voces que Inciden

Un juego de simulación sobre la participación intergeneracional e incidencia juvenil.

Autoría:

Mesa de Participación del Hub Conexión Juvenil.

Organizaciones e iniciativas participantes:



Aprendizajes para la transformación
y el bienestar de las juventudes

foundation
BOTNAR

Fundación **corona**

UNIVERSIDAD
EAFIT

ValorPúblico
Centro de Estudios e Investigación
en Asesoría Pública

 **WRI COLOMBIA**

VIVO
MI
CALLE

nuestra
BARRANQUILLA

Redesido
Sido

futuros>>>urbanos



**Safe &
Sound
Cities**



Universidad de
los Andes



**Descarga la versión
digital del juego
escaneando este QR:**





Instrucciones del juego

Bienvenida al facilitador o facilitadora

Si estás leyendo este documento, tu función en la partida es guiar el diálogo en tu mesa: presentar el juego, tirar la primera decisión con el grupo, dar el puntaje según el Manual de respuestas y ayudar al equipo a conectar lo discutido con su propio contexto. No necesitas ser experto en participación juvenil ni en incidencia: necesitas sostener un espacio de conversación honesta.

Cada mesa funciona de manera autónoma. Hay sugerencia de tiempos, pero no es necesario sincronizar tu ritmo con el de otras mesas: tú decides cuando tu equipo está listo para avanzar.

A partir de las experiencias de las iniciativas que forman parte de la mesa de participación del Hub Conexión Juvenil, se identificaron múltiples barreras, tensiones y condiciones habilitantes para que las voces de las juventudes incidan de forma sostenida en los procesos de toma de decisiones locales, en medio de tensiones intergeneracionales.

Este juego traduce esos aprendizajes en una simulación de toma de decisiones. Los participantes representan una mesa de trabajo mixta que enfrenta el proceso de intervención del Parque La Esperanza, el escenario ficticio del juego (ver ficha Escenario para el relato completo, que se lee en voz alta al iniciar). A través del diálogo y la negociación, cada equipo deberá tomar decisiones estratégicas que le permitan avanzar hacia una participación significativa.



Tiempo estimado:

Entre 30 y 60 minutos, dependiendo del número de rondas y de equipos.

1. Objetivo del juego

Este juego permite experimentar dilemas reales que enfrentan los procesos de participación intergeneracional y comprender cómo las decisiones que se toman afectan tres pilares clave: la confianza, la legitimidad y la articulación.

El objetivo no es encontrar la respuesta correcta, sino generar conversación, reflexión y aprendizaje colectivo sobre las condiciones necesarias para fortalecer la incidencia juvenil.

Sobre los puntajes: no hay una opción perfecta

Ninguna opción es "la correcta". En la vida real, la confianza, la legitimidad y la articulación no se ganan o se pierden una por una: casi siempre suben y bajan al mismo tiempo, incluso con la mejor decisión posible, porque la participación juvenil ocurre en un contexto real de tensiones, tiempos y poder desigual.

El juego refleja eso:

- Toda decisión tiene un costo real en al menos uno de los tres recursos, incluida la opción que más puntos da.
- Lo que hace avanzar hacia una incidencia real no es "acertar" una respuesta aislada, sino la acumulación de decisiones que, poco a poco, construyen acuerdos sostenibles con los actores institucionales.
- Discutir cuál costo vale la pena asumir, y por qué, es el corazón del juego.

2. ¿Quién decide?

- Cada mesa representa siempre al mismo equipo mixto: ustedes. Son jóvenes líderes, representantes de organizaciones, actores institucionales, entre otros, trabajando juntos por la incidencia real en el Parque La Esperanza.
- Cualquier actor mencionado dentro de una carta (un funcionario, un técnico, un concejal) es parte de la situación, no de quién decide: la decisión siempre la toma el equipo completo, en conjunto.

Acuerdos básicos para conversar

Antes de la primera ronda, el facilitador propone estos acuerdos al equipo:

- Hablar por turnos y evitar interrumpir a quien tiene la palabra.
- Escuchar la idea completa antes de responder.
- Sumar o disentir con argumentos, no descalificar a quien habla.
- Cuidar el lenguaje: nombrar a las personas, no reducirlas a estereotipos.
- Respetar el tiempo de discusión acordado (90 segundos), sin apurar a quien todavía no ha hablado.

3. Los tres pilares

Estos son los tres pilares en los que el equipo gana o pierde con cada decisión. Entender bien en qué se enfoca cada uno es clave para que la discusión durante el juego tenga sentido estratégico.

Confianza



La credibilidad y la disposición para colaborar que los actores (jóvenes, funcionarios, técnicos, sociedad civil, etc) construyen entre sí a partir de cómo se tratan, no de lo que logran. Se enfoca en el vínculo humano: si cumplen lo que dicen, si son honestos incluso cuando incomoda, si cuidan la forma en que se hablan.

Sube cuando: el equipo actúa con transparencia y consistencia, cumple lo acordado y dialoga incluso en el desacuerdo.

Baja cuando: alguien rompe una promesa, evita el conflicto en vez de resolverlo, o confronta en lugar de dialogar.

El reconocimiento de que la voz juvenil tiene un lugar válido y necesario en la decisión, más allá de si fue invitada por cortesía. Se enfoca en la calidad y el peso de la participación: si hay evidencia que respalda lo que se propone, si representa a una base amplia de jóvenes (no solo a quienes están en la mesa), y si su opinión puede cambiar el resultado o solo lo decora.

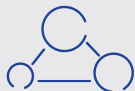
Legitimidad



Sube cuando: el equipo se apoya en evidencia o datos, amplía su representatividad, o construye alianzas que respaldan su voz.

Baja cuando: la participación es ornamental, excluye a otros jóvenes, o no deja evidencia documentada de lo que aportó.

Articulación



La capacidad de traducir el diálogo en mecanismos concretos y sostenibles de conexión con las instituciones: acuerdos por escrito, alianzas formales, procesos que sobreviven a un cambio de funcionario o de gobierno. Se enfoca en lo que queda después de la conversación, no en la conversación misma.

Sube cuando: se institucionaliza un acuerdo (acta, decreto, alianza formal) o se define un mecanismo de seguimiento.

Baja cuando: el equipo se aísla, confronta sin negociar, o el avance depende de una sola persona que puede irse del cargo.

4. Materiales del juego

- 1 tablero de juego (con las tres pistas de pilares: Confianza, Legitimidad, Articulación).
- 2 mazos idénticos de 50 cartas cada uno: 10 de Vínculos, 10 de Participación, 10 de Recursos, 10 de Lenguaje y 10 de Evento.
- 4 dados (uno por equipo).
- 12 fichas de identidad, 3 por equipo (cada equipo diseña la suya).
- 4 Fichas de registro de puntos, 1 por equipo.
- 4 Fichas del Facilitador (tarjeta de referencia rápida).
- 4 Fichas Escenario (el relato que se lee en voz alta al iniciar).
- 1 Manual de Respuestas y Explicación de Puntajes (el manual está disponible en versión digital y se encuentra con el código QR en la Ficha del Facilitador.)

Dado y tipos de carta

Color del dado por categoría y dimensión (leer en voz alta):



Vínculos



Dilemas sobre construir o romper vínculos de credibilidad entre actores.



Participación



Dilemas sobre participación real vs. ornamental.



Recursos



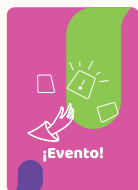
Dilemas sobre gestión de tiempo, dinero y capacidades.



Lenguaje



Dilemas sobre el lenguaje como herramienta de poder.



¡Evento!



El facilitador saca una carta de evento que afecta a todos los equipos.



Estrategia



El equipo **ELIGE** qué tipo de carta quiere enfrentar.

5. Tamaño y composición de los equipos

- Mínimo 1 equipo de 3 a 6 participantes, máximo 4 equipos por tablero.
- Cada equipo debe tener mínimo 1 facilitador.
- Cada equipo debe buscar la mayor mezcla posible de perfiles (jóvenes, funcionarios, técnicos, sociedad civil), ubicados en círculo.
- Se recomienda que los participantes tengan más de 14 años.
- El espacio debe permitir que cada equipo converse sin interferencia acústica de las otras mesas: evita factores de distracción, procura una acústica que permita escucharse entre todos, y dispón sillas o mesas que favorezcan el círculo. Si el espacio no lo permite, ubica cada equipo en un salón o rincón separado.

6. Preparación antes de jugar

- 1 Definan cuántos equipos van a jugar (máximo 4) y arma la mesa en círculo para cada uno.
- 2 Si son 1 o 2 equipos: usen **un solo mazo** (50 cartas). Sepárenlo en sus 5 categorías (Vínculos, Participación, Recursos, Lenguaje, Evento) y, dentro de cada categoría, dividan el montón en dos mitades iguales (5 cartas de dilema por categoría, y 5 cartas de Evento), cada equipo recibe una mitad de cada categoría.
- 3 Si son 3 o 4 equipos: usen los **2 mazos**. Repitan el paso anterior con cada mazo por separado, asignando cada mazo completo a dos equipos. Es fundamental no mezclar los dos mazos entre sí: cada mazo está identificado con una marca en el reverso para que, al dividirlo en mitades, ningún equipo repita un mismo dilema con el equipo que comparte su mazo.
- 4 Cada equipo recibe su **Ficha de registro de puntos** y diseña su ficha de identidad.
- 5 El facilitador de cada mesa presenta: objetivo, los tres pilares, quién decide, materiales, y los acuerdos de conversación.
- 6 Un jugador o el facilitador lee en voz alta el **Escenario** completo (ficha Escenario). Es importante que el equipo tenga siempre presente cuál es el objetivo del proceso.
- 7 Todos los equipos inician con: 1 punto en Confianza, 1 punto en Legitimidad y 1 punto en Articulación.

7. Flujo de una ronda

El juego se desarrolla en 6 a 8 rondas. Cada ronda sigue estos pasos:

- 1 El jugador más joven de la mesa inicia tirando el **dado**; luego el turno rota. El jugador de turno tira el **dado**, que define la categoría de carta a jugar (ver tabla de tipos de carta).
- 2 El equipo toma la **carta** correspondiente a esa categoría de su propio set, y alguien la lee en voz alta para todo el equipo.
- 3 El equipo tiene 90 segundos para discutir la situación y decidir entre todos qué opción elegiría.
- 4 Eligen la opción. El facilitador registra el puntaje en la **Ficha de registro** (la diligencia el facilitador de forma discreta, no el equipo, para no anticipar puntajes de rondas futuras).
- 5 El facilitador explica el porqué de ese puntaje, apoyándose en el **Manual de respuestas**.
- 6 La **carta** usada se descarta: no vuelve a jugarse en esa partida.
- 7 Si al tirar el dado sale una categoría de dilema cuyas cartas ya se agotaron para ese equipo, se debe volver a tirar el **dado** hasta que salga una categoría con cartas disponibles.
- 8 Pasa el turno al siguiente jugador y se repite desde el paso 1 hasta completar las rondas.

Reglas especiales

- **Eventos (máximo 3 por partida):** siempre que salga el fucsia en el dado, se saca una carta de Evento que afecta a todos los equipo que están jugando. Si el dado marca fucsia después de que ya se jugaron 3 eventos en la partida, se vuelve a tirar.
- **Estrategia:** si el dado marca naranja, el equipo elige libremente qué categoría de carta quiere enfrentar (entre las que aún tengan cartas disponibles).
- **Cartas agotadas:** si una categoría se queda sin cartas disponibles para ese equipo y vuelve a salir en el dado, se tira de nuevo hasta obtener otra categoría con cartas.

8. Resultados y puntajes



Incidencia real

Condición:

Todos los recursos ≥ 7 .

Significado:

La voz juvenil influyó en decisiones reales. ¡El proceso es transformador!



Participación simbólica

Condición:

Recursos mixtos (entre 1 y 6).

Significado:

Participaron, pero la voz juvenil no se tradujo en decisiones concretas.



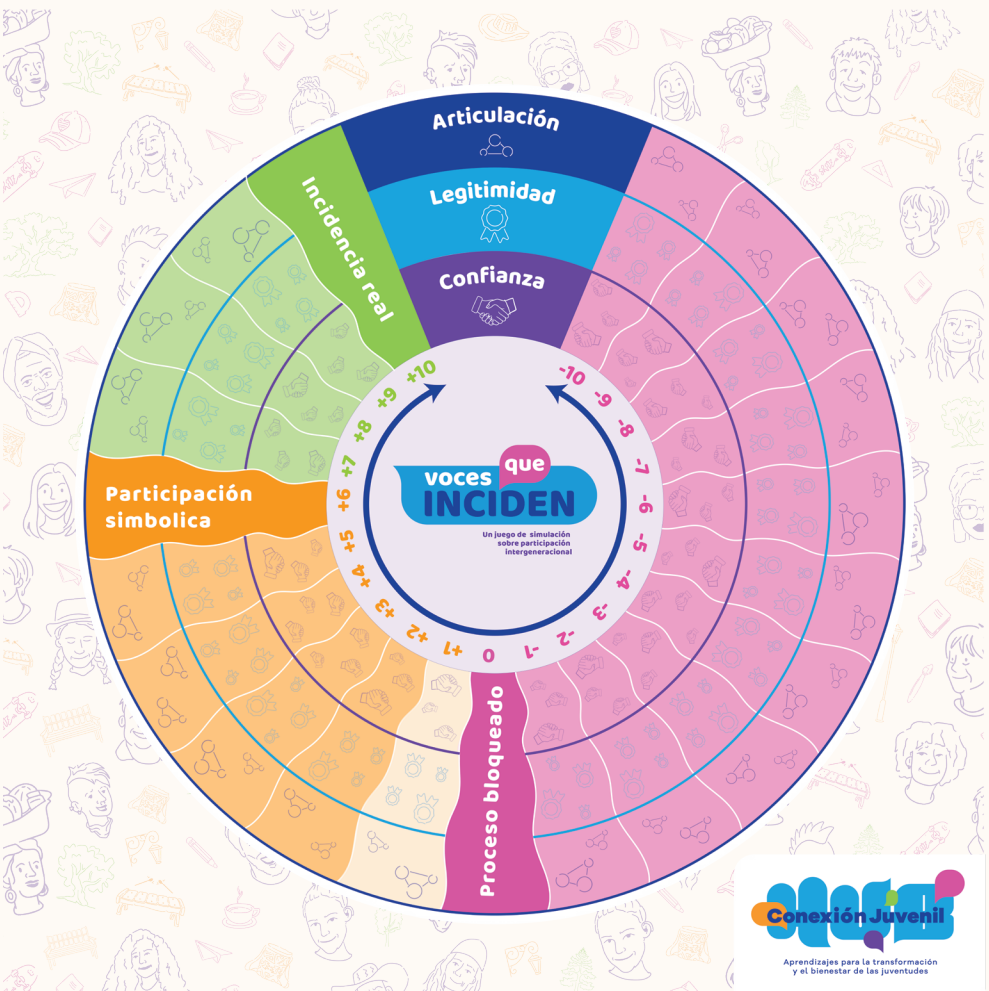
Proceso bloqueado

Condición:

Algún recurso ≤ 0

Significado:

El proceso se estancó. La participación no logró avanzar.



9. Reflexión final colectiva

Al cerrar todas las rondas, antes de revelar el resultado final, el facilitador guía una conversación de cierre (5-10 minutos) con todo el equipo, usando la Ficha de registro ya completa como apoyo visual para mirar el recorrido de la partida, no una decisión aislada. Dos preguntas orientan la conversación:

- 1 Mirando toda la partida: **¿qué momento generó más debate o desacuerdo en el equipo? ¿Qué argumentos se enfrentaron?**
- 2 **¿Han vivido en su organización o territorio una situación parecida a alguno de estos dilemas? ¿Cómo la afrontaron y qué aprendizajes dejó esa experiencia?**

Esta conversación de cierre es, en realidad, el objetivo central del juego: que la confianza, la legitimidad y la articulación dejen de ser palabras abstractas y se conviertan en algo que el equipo discutió, sintió y puede nombrar en su propio contexto.

10. Recomendaciones al facilitador

- Asegúrate de crear un espacio seguro para los participantes.
- Procura que todos los integrantes del equipo participen.
- Esto es una guía, pero eres tú quien está viendo el contexto: no temas ser propositivo o adaptar el juego a las necesidades del espacio.
- Da retroalimentaciones enriquecedoras para los participantes.
- Lo más valioso de este proceso son los diálogos que promueve el juego: incentívalos, no los cohíbas. Si en la discusión surge una respuesta mejor que las que ofrece el juego, celébralo, es la señal de que el ejercicio está funcionando, aunque para efectos del puntaje se elija entre las opciones A, B o C de la carta.
- Ver también la Ficha del Facilitador para una guía rápida de consulta durante la partida.



Equipo del Hub Conexión Juvenil

Laura Lozada – Coordinadora General
Cristina Jalilíe – Coordinadora de Alianzas
María Lucía Carrillo – Profesional de Comunicaciones.

Centro de Valor Público – EAFIT

Juan Carlos Muñoz Mora – Investigador
Estefany Peña Rojas – Coordinadora de Proyectos
Juliana Guevara Posada – Coordinadora de Proyectos

Fundación Corona

Natalia Borrero Guerrero – Gerente de Aprendizajes
y Adaptación

Desarrollo y diseño del juego

TDD Taller de Diseño SAS

El Hub Conexión Juvenil es una iniciativa apoyada por Fundación Botnar y cofacilitada por Fundación Corona y el Centro de Valor Público de EAFIT. Los contenidos, opiniones y reflexiones incluidos en este juego son responsabilidad de las personas, iniciativas y organizaciones participantes del Hub Conexión Juvenil y no representan necesariamente las posiciones oficiales del Hub Conexión Juvenil, Fundación Botnar, Fundación Corona o el Centro de Valor Público de EAFIT.

© 2026 Hub Conexión Juvenil. Todos los derechos reservados.



Aprendizajes para la transformación
y el bienestar de las juventudes

**Descarga la versión
digital del juego
escaneando este QR:**

