REPUBLIA

Guía para el aula

En principio algunas ideas generales para usar el juego en escuelas:
- Explicar y utilizar solamente: cartas de ideologías, repartir votos y jugar sólo con la mecánica principal del juego de armar discursos con las dos palabras subrayadas en las leyes
- Armar grupos de 2 o 3 personas por ideología, y que se vayan turnando para hacer las presentaciones de las leyes, además de tener que debatir en cojunto qué les conviene votar en los turnos del resto
- Terminar el juego a una cantidad de rondas determinadas (yo diría 3 o 4, pero depende de los tiempos). Puede ganar la ideología que quede más cerca de la población después de esas rondas
- En principio yo no usaría las otras cartas (las chiquitas de Acción, y las de Situación). Si quizás se pueda poner la mecánica de decretar y vetar leyes con poder político, y ver como reacciona la Presión Social a esas decisiones

Con todo esto apunto a que la duración sea más corta, para tener tiempo en la clase de discutir sobre lo que el juego genera. Yo lo usaría como disparador de la discusión sobre ideologías políticas, que buscan, como se diferencian, y jugaría primero y lo discutiría después.

Algo muy normal es que la gente me dice que no sabe de política y como reaccionaría cierta ideología frente a cada propuesta, pero el propio trabajo de imaginarlo ya nos acerca a entenderlo mejor

Otros puntos de discusión:
- ¿Todas las izquierdas son iguales? ¿Todas las derechas opinan lo mismo? ¿Cuáles son sus diferencias y por qué es importante entenderlas?
- ¿Por qué el contenido de cada ley apunta para cada ideología? ¿El texto está relacionado con la inclinación política de la ley? (obvio que si pero argumentarlo sería un lindo ejercicio inverso al que hice yo al diseñar el juego)

Folleto v.2 - Noviembre 2023