



# #ModoVoto

educación ciudadana para  
jóvenes votantes



# #ModoVoto

## Kit de herramientas para promover la participación ciudadana para jóvenes votantes

El proyecto **#ModoVoto** es el resultado de un esfuerzo conjunto entre **UNICEF, Asociación MINU y Sumando Argentina**, quienes compartimos un objetivo común: **fortalecer la participación ciudadana y el ejercicio de derechos de adolescentes y jóvenes en todo el país**. Nos une la certeza de que cuando las juventudes cuentan con información de calidad, herramientas para el pensamiento crítico y espacios de diálogo respetuoso, se convierten en actores clave de la transformación social.

Esta iniciativa surge del convencimiento de que la democracia se nutre de la pluralidad de voces y de la capacidad de las personas para involucrarse activamente en la toma de decisiones que afectan sus vidas y sus comunidades. En un contexto donde la información circula de forma acelerada y no siempre confiable, creemos indispensable promover el análisis crítico, la escucha activa y la construcción de consensos como pilares para una convivencia democrática, pacífica y respetuosa.

#ModoVoto es mucho más que un kit de actividades: es una invitación a experimentar, reflexionar y actuar. Es una herramienta para que en cada escuela, centro juvenil, espacio comunitario o municipal se pueda valorar los procesos de adquisición de derechos, aprender sobre la historia electoral de nuestro país, comprender la importancia del sufragio y propiciar la participación activa de las juventudes.

Cada una de las propuestas aquí incluidas fue pensada y diseñada de manera colaborativa, reconociendo la diversidad cultural, geográfica y social de nuestro país. Queremos que cada joven en cualquier rincón del país pueda ver reflejada su voz y encuentre un lugar donde expresarse y ser escuchada/o.

Entendemos que el ejercicio de la ciudadanía es un proceso que se aprende y se fortalece día a día, y que requiere la construcción de espacios inclusivos, donde se respeten las distintas perspectivas y se fomente la empatía. Por eso, #ModoVoto se presenta como una herramienta abierta, adaptable y viva, que puede crecer con los aportes de quienes la utilicen.

Nuestra aspiración es que este kit inspire conversaciones, acuerdos, proyectos y acciones colectivas que contribuyan a que las juventudes ejerzan sus derechos con responsabilidad y compromiso. Creemos que, sumando voces y voluntades, podemos seguir construyendo una sociedad democrática, equitativa y participativa.



## Introducción al kit de herramientas #ModoVoto

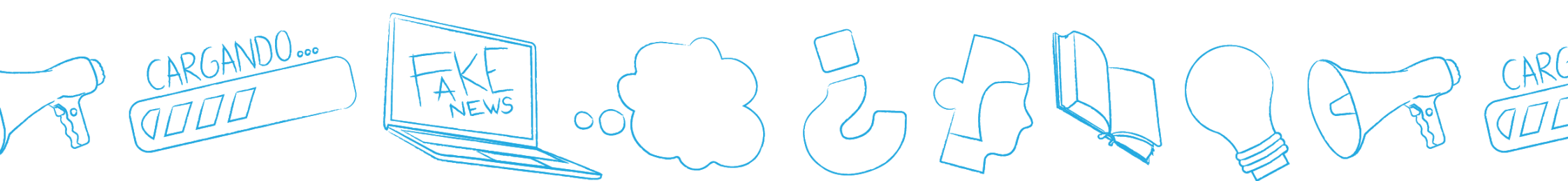
La democracia no se declama, se practica. El fortalecimiento y sostenibilidad de la democracia exige una ciudadanía comprometida con su vigencia. La construcción de la ciudadanía implica promover una cultura política que valore la democracia como forma de convivencia. Por lo tanto, **impulsar la educación para la ciudadanía es generar una cultura política democrática.**

En Argentina en el año 2012, la sanción de la Ley N.º 26.774 conocida como “Ley de Voto Joven” extendió la posibilidad de votar a partir de los 16 años, ampliando la base electoral y promoviendo una democracia más inclusiva y representativa. Sin embargo, a pesar de su incorporación como votantes, **las juventudes no sienten que sus intereses y necesidades estén reflejados en la agenda pública** (UNICEF y CIPPEC, 2022).

El derecho al voto es solo una forma de ejercer la ciudadanía. **La ciudadanía responsable** requiere la toma de conciencia de que nuestras acciones, decisiones y silencios tienen impacto en el conjunto de la sociedad. Por eso, poner en práctica esa ciudadanía implica la búsqueda de un impacto positivo: en lo **político**, al informarse y votar con conciencia; en lo **económico**, al consumir de forma sustentable; en lo **social**, al promover relaciones inclusivas; en lo **ambiental**, al cuidar los recursos comunes.

Las elecciones de 2025, marcadas por un calendario fragmentado y la incorporación de la boleta única de papel (Ley 27.781), representan una oportunidad para promover la participación ciudadana responsable en jóvenes votantes. Para que esa participación sea efectiva, hacen falta **herramientas concretas**. Es clave desarrollar habilidades para navegar un mundo saturado de información: aprender a distinguir datos confiables de noticias falsas, nutrir el pensamiento crítico, cuestionar ideas propias, y argumentar con fundamentos en debates con perspectivas diversas.

Fortalecer la democracia requiere acercar a las juventudes a la política, ampliar los espacios de protagonismo juvenil, donde se ponga en valor su voz, y habilite el ejercicio de una **ciudadanía activa y colectiva**. Este kit de herramientas desarrollado por UNICEF, MINU y SUMANDO está diseñado para acompañar procesos de formación orientados a **promover la participación ciudadana responsable de jóvenes votantes**.



## Las claves del éxito para esta propuesta metodológica: enfoque participativo y lúdico

Esta propuesta parte de una convicción: **la participación no se fomenta hablando de ella, sino viviéndola**. Por eso, el enfoque y la propuesta metodológica es **participativa y lúdica**, dos dimensiones que se complementan y fortalecen mutuamente. Participativa porque reconoce a las y los jóvenes como sujetos activos de su propio aprendizaje. Lúdica porque entiende el juego como una estrategia poderosa para despertar el interés, habilitar la expresión, generar vínculos y construir saberes significativos.

La participación se construye en el hacer con otras y otros. Las actividades propuestas —que incluyen juegos de rol, análisis colectivo de noticias, toma de decisiones simuladas o diseño de propuestas de acción— no solo buscan transmitir contenidos, sino habilitar situaciones reales de **diálogo, reflexión crítica y construcción colectiva**. De este modo, el aula o el espacio comunitario se convierten en un laboratorio democrático donde se ensayan formas de convivir, disentir, argumentar, debatir, acordar y transformar.

Trabajar con jóvenes implica valorar sus formas particulares de preguntar, interpretar, debatir y construir sentido. En este contexto, el juego permite conectar con sus lenguajes, inquietudes y ritmos, facilitando espacios donde el aprendizaje no se impone, sino que se co-construye. El humor, la creatividad, la dramatización, los desafíos en grupo, la ficción, la sorpresa: todos estos elementos ayudan a generar experiencias educativas más vivas, afectivas y memorables.

El kit ofrece contenidos actualizados con propuestas metodológicas de fácil aplicación, que incluyen todos los materiales necesarios para llevarlos a cabo y no requieren conocimientos teóricos avanzados ni recursos costosos. Su diseño apunta a la **replicabilidad**, permitiendo a quien lo usa la apropiación y adaptación de las actividades al contexto en el que trabaja, sin perder el eje pedagógico ni el sentido político del enfoque, en un clima de confianza y respeto. La propuesta busca promover la escucha activa, validar la diversidad de opiniones y fomentar el debate constructivo.

### ¿Qué busca el programa “ModoVoto”?

1. **Sensibilizar** acerca de la importancia de poder decidir en los diferentes ámbitos de vida comunitaria y reflexionar sobre el valor de la democracia, poniendo en el centro al protagonismo joven.
2. **Fortalecer** capacidades para ejercer una ciudadanía crítica y activa: leer noticias con mirada atenta, detectar desinformación, cuestionar la propia burbuja informativa, construir argumentos y sostener discusiones con sentido.
3. **Acompañar** a las y los jóvenes en el recorrido hacia el voto informado y consciente, promoviendo una mirada amplia sobre la democracia como proceso, y no como un evento puntual.



#ModoVoto promueve el desarrollo de competencias para el ejercicio de una ciudadanía crítica, activa y comprometida con lo colectivo, entre las cuales se destacan:

- La **reflexión sobre la participación como derecho y responsabilidad**, y el reconocimiento del rol de las juventudes en la vida democrática.
- El **pensamiento crítico**, orientado a la interpretación reflexiva de información, la identificación de sesgos y la elaboración de argumentos sólidos.
- La **alfabetización mediática**, centrada en la lectura crítica de noticias, la detección de desinformación y la conciencia sobre cómo influyen las burbujas informativas en nuestras decisiones.
- La **comprensión del sistema democrático**, su historia, sus tensiones y su valor como construcción colectiva que requiere cuidado y mejora constante.
- El **valor del voto** como responsabilidad y oportunidad, **ejercido con información y conciencia**, y entendido como una instancia de ejercicio de ciudadanía, entre otras.
- La **capacidad de diseñar acciones ciudadanas**, desde iniciativas simples hasta proyectos más complejos, con anclaje en la realidad local y con perspectiva transformadora.

El objetivo general del material es **acercar a las juventudes a una experiencia significativa del ejercicio ciudadano**. Se trata de invitar a pensar que la democracia se construye todos los días, y que cada persona puede aportar a su fortalecimiento con acciones concretas, informadas y colectivas.

## Formas de uso del kit de herramientas #ModoVoto

El kit se estructura en **3 etapas consecutivas**, que permite trabajar de forma progresiva e integral las distintas actividades, aunque cada una puede realizarse también de manera autónoma. Es decir, si bien el kit está elaborado con un modelo completo que incluye la implementación de una serie de 6 actividades a lo largo de 3 etapas, se trata de una **herramienta versátil** que puede adaptarse según el objetivo y el grupo destinatario específico, considerando las distintas trayectorias educativas, realidades y/o tiempos disponibles para su implementación.

**Sensibilización**



1



**Formación de  
capacidades.**



2

**El camino de la  
ciudadanía.**

3

ETAPA I: Sensibilización		
Habilita la reflexión sobre ciudadanía participativa y pone en valor el rol de agencia joven		
Actividad 1: ¡Yo decido! Analiza los desafíos en la toma de decisiones cotidianas, cuando existen diferencias de opinión y poder, para reflexionar sobre la importancia de explorar formas democráticas para construir acuerdos y resolver conflictos cuando no hay consenso.	Grado de dificultad ★☆☆☆	 60'
Actividad 2: Democracia, ¿para qué? Mediante un recorrido por los períodos democráticos y no democráticos de Argentina, se analiza la evolución del derecho al voto para valorar los derechos políticos como forma de participación en la toma de decisiones colectivas.	Grado de dificultad ★★★★☆	 60'

ETAPA II: Formación de capacidades		
Ofrece herramientas de alfabetización mediática y lectura crítica del mapa electoral para el ejercicio de una ciudadanía responsable		
Actividad 3: ¿Todo es fake? Juego de roles donde los participantes, con personajes de distinta influencia en redes, analizan contenidos reales (incluyendo fake news) para desarrollar herramientas críticas que mejoren su acceso a información y el ejercicio de una ciudadanía digital responsable.	Grado de dificultad ★★☆☆☆	 60'
Actividad 4: ¿Cómo salir de la burbuja? Simulación electoral con noticias diseñadas para crear burbujas informativas, donde los grupos deciden su voto usando herramientas de alfabetización mediática y debaten sus elecciones basadas en el análisis crítico de los contenidos.	Grado de dificultad ★★★★★	 60'

ETAPA III: El camino de la ciudadanía		
Acerca información respecto al lugar y la forma en la que se ejerce el voto en la próxima elección, y destaca el aporte propio a la democracia más allá del voto		
Act 5: ¿Cómo voto? Juego de mesa que simula el camino de cada persona para ejercer el voto, para identificar fuentes confiables de información sobre las propuestas electorales y el mecanismo de la boleta única papel, permitiendo reflexionar sobre cómo factores socioeconómicos, de género, edad, orientación sexual, raza, etnia o credo pueden generar barreras en el ejercicio pleno de los derechos electorales.	Grado de dificultad ★★☆☆☆	 60'
Actividad 6: Yo ya voté, ¿y ahora? Invita a diseñar iniciativas de incidencia comunitaria, partiendo de prácticas ciudadanas existentes para idear nuevas formas de participación desde la perspectiva juvenil.	Grado de dificultad ★☆☆☆☆	 60'



**OPCIÓN 1:** Propuesta de implementación completa: 6 actividades que atraviesan las 3 etapas.



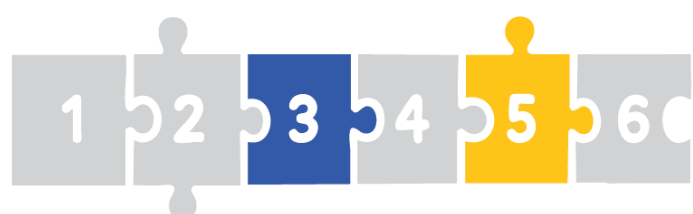
 6h Tiempo total

**OPCIÓN 2:** Propuesta de implementación abreviada a 3 actividades que atraviesan las 3 etapas.



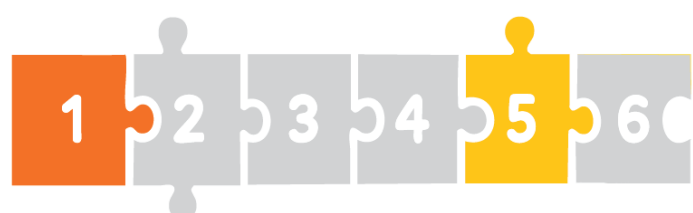
 3h Tiempo total

**OPCIÓN 3:** Propuesta de implementación abreviada reducido a 2 actividades que prioriza formación de capacidades.



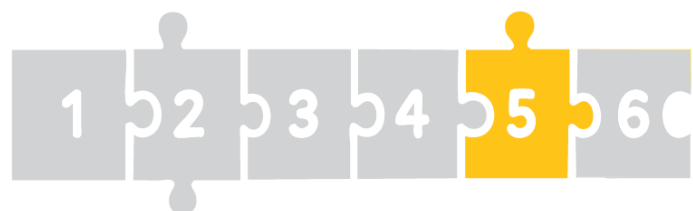
 2h Tiempo total

**OPCIÓN 4:** Propuesta de implementación abreviada reducido a 2 actividades que prioriza sensibilización.



 2h Tiempo total

**OPCIÓN 5:** Propuesta de implementación abreviada reducido a 1 actividad que prioriza el ejercicio del voto.



 1h Tiempo total

Al finalizar las actividades, se propone generar un espacio para que los estudiantes completen una breve encuesta. En ella podrán calificar el nivel de satisfacción que experimentaron durante el desarrollo de las actividades. La encuesta se encuentra disponible en el Anexo de este material.

## ETAPA I

### Actividad 1: ¡Yo decido!

#### OBJETIVO

Reflexionar sobre la toma de decisiones en la vida diaria y cómo la participación fortalece los procesos colectivos a partir de la diversidad de opiniones y el consenso. Comprender que los conflictos no son negativos, sino oportunidades para practicar el diálogo, la empatía y la búsqueda de acuerdos.

Palabras claves: decisión, participación, conflicto, consenso, ciudadanía, democracia, asimetría de poder, poder, status y autoridad.

Tiempo estimado	Materiales para la implementación
60 MIN	<ul style="list-style-type: none"><li>• 15 Tarjetones de situaciones.</li><li>• Guía de preguntas.</li><li>• Papel afiche o pizarrón.</li><li>• Marcadores.</li></ul>
Cantidad de participantes	
30 PERSONAS  (se recomienda manter 5 grupos; no se recomienda aumentar o reducir la cantidad de grupos).	
	Grado de dificultad: ★☆☆☆

#### RECOMENDACIONES PARA LA FACILITACIÓN

- Disponer de un espacio amplio que permita el trabajo en grupos.
- Se recomienda que los grupos tengan asignados diferentes ámbitos de decisiones (comunitario, escolar y familiar/amistad).
- Si se cuenta con más tiempo del previsto en esta ficha, se podrá dar a los grupos más de un Tarjetón de situaciones de diferentes ámbitos de decisión.



## METODOLOGÍA

### Introducción (5 min).

- Presentación de la actividad y sus objetivos.
- Explicación de la dinámica de la actividad:
  - Se forman grupos de no más de 5 personas y se les asigna un tarjetón de situación cotidiana de conflicto a cada uno, considerando cubrir los diversos ámbitos de toma de decisiones en la distribución (comunitario, escolar y familiar/amistad) y una guía de preguntas, que orientan el análisis.
  - Cada grupo lee y analiza la situación inicial, identifica el conflicto principal, los puntos de vista de cada personaje involucrado, y continúa la historia en común para incorporar nuevas acciones y reacciones de los personajes.
  - El objetivo es arribar a una solución del conflicto que respete la diversidad de opiniones presentes, pero que también considere la disparidad de poder (estatus o autoridad) de cada uno de los personajes involucrados. Para ello, el grupo debe responder las fichas con preguntas.

### Primer momento: Situaciones problemáticas (15 min).

- Inicio de la actividad: se entregan los tarjetones de situación y la guía de preguntas a cada grupo, se da un espacio de lectura e interpretación y se responden dudas que puedan presentarse.
- En grupos analizan las situaciones y acuerdan la decisión para resolver el conflicto y responder las preguntas de la guía.
- Una vez que hayan finalizado de discutir sus situaciones y tomado la decisión final, se solicita que un integrante de cada grupo comparta brevemente la situación que analizaron (contexto, personajes, opiniones e intereses) y expliquen cómo resolvieron el conflicto y las preguntas planteadas.
- Anotar en el pizarrón o en un afiche las ideas clave que surjan de cada exposición.

### Segundo momento: Debate y reflexión (25 min).

Una vez puestas en común todas las decisiones, se abre el diálogo acompañado por preguntas guía para que de manera colectiva se pueda reflexionar sobre la toma de decisiones, el impacto de la asimetría de poder en el proceso de toma de decisiones y los

efectos sobre aquellos que no deciden, la construcción de acuerdos y la democracia como herramienta para la toma de decisiones. Las reflexiones son incorporadas al afiche o pizarrón junto a las respuestas obtenidas en el primer momento.

## PREGUNTAS GUÍA

- ¿Cómo nos sentimos cuando no nos preguntan qué opinamos o no nos toman en cuenta para tomar decisiones?
- ¿Todos pueden decidir?
- ¿Qué barreras hay para que se puedan tomar decisiones?
- ¿Cómo impacta la posición de cada personaje en su posibilidad de decidir?
- ¿Se puede participar sin estar de acuerdo?
- ¿Cómo se pueden resolver las diferencias?

## Tercer momento: Puesta en común y cierre (15 min.)

¿Qué podemos hacer para informarnos mejor? Se construye colectivamente (en el pizarrón /pizarra / pantalla) una lista de ideas/consejos para combatir la desinformación. Se cierra con la presentación de la Infografía con consejos para lidiar con rumores o noticias falsas, e informarse mejor.





## ETAPA I

### Actividad 2: Democracia ¿para qué?

#### OBJETIVO

Reflexionar acerca de los avances y retrocesos en el acceso a los derechos de ciudadanía de acuerdo con características basadas en el género, el nivel socioeconómico, la propiedad y las capacidades psico-físicas, al igual que permitir una reflexión activa que permita aprender a valorar la democracia, y su calidad, en perspectiva histórica.

Palabras claves: votar, elecciones, decisión, democracia, derechos políticos, dictadura, autoritarismo.

Tiempo estimado	Materiales para la implementación
60 MIN	<ul style="list-style-type: none"><li>• 30 Fichas de personajes.</li><li>• 7 Tarjetones de hitos históricos.</li><li>• 7 Carteles de periodos históricos.</li><li>• 1 Croquis de disposición de los materiales.</li><li>• Hojas y lápices para anotaciones grupales.</li><li>• Papel afiche o pizarrón.</li><li>• Marcadores o tizas.</li></ul>
Cantidad de participantes	
30 PERSONAS	(7 grupos de 4/5 integrantes como máximo, o pueden ser grupos de 1 o 2 personas como mínimo. Se pueden repetir roles para grupos más amplios y, en caso de grupos más reducidos, se propone asignar más de un período histórico a cada grupo).
Grado de dificultad: ★☆☆☆	

#### RECOMENDACIONES PARA LA FACILITACIÓN

- Disponer de un espacio amplio que permita el trabajo en grupos.
- Asegurarse que la línea de tiempo esté en un lugar visible para todos los grupos.
- Remarcar la necesidad de que cada participante se ponga en la piel del personaje que está representando para facilitar el juego de roles
- Se recomienda establecer un máximo de 1 minuto por participante en el momento de la exposición.
- Durante el trabajo en grupo, se recomienda circular entre los mismos para acompañar el proceso, resolver dudas y brindar orientación en caso de ser necesario.

## METODOLOGÍA

### Introducción (5 min).

- Presentación de la actividad y sus objetivos.
- Explicación de la dinámica de la actividad:
  - Se presenta una línea de tiempo general que recorre la historia política argentina desde 1857 hasta la actualidad. Esta línea puede estar dibujada en el pizarrón, proyectada o armada con afiches (se encuentra disponible en el anexo una imagen de como se recomienda que se disponga la misma en el aula).

### Primer momento: contextualización histórica (10 min).

Se realiza una puesta en común sobre el significado de la democracia y su vínculo con la ciudadanía y los derechos políticos utilizando las siguientes preguntas disparadoras: ¿Siempre pudimos votar todas las personas en elecciones? ¿En qué momentos de la historia creen que eso no fue posible? Se busca a partir de esto iniciar una discusión acerca de los límites históricos del derecho al voto y las exclusiones que existieron y existen en la participación democrática.

Luego, se forman 7 grupos de igual o similar tamaño y se les asigna un período histórico específico y un tarjetón de personaje para cada participante de ese grupo. Los personajes presentan diferentes condiciones sociales, de género, económicas y educativas. Para conocer el contexto de cada etapa, cada participante podrá utilizar los tarjetones de hechos históricos y apoyarse en las explicaciones dadas para reforzar la información, destacando los principales acontecimientos del período correspondiente.

Cada participante debe leer la ficha de su personaje y del tiempo histórico asignado al grupo, identificando las características básicas de cada personaje involucrado y las posibilidades o restricciones planteadas en el período histórico, debiendo indicar finalmente si su personaje podría o no participar políticamente en su época.

#### Paso a paso:

- Inicio del juego: se entregan los tarjetones de personajes a cada grupo, se da un espacio de lectura e interpretación y se responden dudas que puedan presentarse.



- En grupos analizan las situaciones históricas y acuerdan qué personajes podrían votar en ese período y cuáles no.
- Una vez que hayan finalizado de discutir sus situaciones, se solicita que un/una participante del grupo describa su situación histórica y que cada participante presente a su personaje brevemente y lo ubique en la línea de tiempo colocada en el pizarrón/afiche, debiendo señalar si su personaje podría o no votar en ese momento. El orden será desde los períodos más antiguos a los más modernos.

## Segundo momento: Debate y reflexión (25 min).

Una vez puestas en común todas las decisiones, se abre el diálogo acompañado por preguntas guía para que de manera colectiva se pueda reflexionar sobre la toma de decisiones, el impacto de la asimetría de poder en el proceso de toma de decisiones y los efectos sobre aquellos que no deciden, la construcción de acuerdos y la democracia como herramienta para la toma de decisiones. Las reflexiones son incorporadas al afiche o pizarrón junto a las respuestas obtenidas en el primer momento.

### PREGUNTAS GUÍA

- ¿Cómo se sintieron al representar estos personajes?
- ¿Por qué hay personajes idénticos que pueden votar en algunos momentos y en otros no?
- ¿Hay algún personaje que haya perdido la capacidad de voto a lo largo del tiempo?  
¿Hay otros que la hayan ganado?
- ¿Qué desafíos siguen existiendo para que la democracia sea un derecho para todos?

## Tercer momento: Puesta en común y cierre (15 min).

Se reflexiona finalmente acerca de las diferencias de calidad en la democracia, los procesos históricos de ampliación del derecho al voto y la presencia de interrupciones a la democracia en la Argentina, destacando la idea de que la democracia es una construcción histórica permanente. Se presenta la disposición final del afiche o pizarrón y se realiza una devolución sobre el trabajo realizado y las conclusiones a las que se arribó.

## ETAPA II

### Actividad 3: ¿Todo es fake?

#### OBJETIVO

Reflexionar sobre la dificultad de reconocer la veracidad o no de los contenidos digitales que suelen verse afectados por algoritmos o inversión publicitaria, y su impacto en el acceso a la información. Identificar herramientas concretas para distinguir contenidos online, como forma de ejercer una ciudadanía responsable.

Palabras claves: desinformación, fake news, burbuja de información, pensamiento crítico, acceso a la información, ciudadanía responsable.

Tiempo estimado	Materiales para la implementación
60 MIN	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pizarra o papel afiche, marcadores.</li><li>• 30 Fichas de personajes.</li><li>• 12 Piezas de contenidos a valorar.</li><li>• 1 Clave de lectura de piezas de contenidos.</li><li>• Likes/Repost (en forma de likes/repost que recibe cada participante junto con su ficha, stickers).</li><li>• Infografía con consejos para lidiar con rumores o noticias falsas, e informarse mejor.</li></ul>
Cantidad de participantes	
30 PERSONAS (se pueden repetir personajes para grupos más amplios).	Grado de dificultad: ★★☆☆

#### RECOMENDACIONES PARA LA FACILITACIÓN

- Disponer de un espacio que promueva la circulación de participantes, con acceso a las distintas piezas distribuidas aleatoriamente ya colocadas previo a la llegada, y que permita observar qué acciones toman las demás personas.
- Luego de repartir las fichas de personaje, ofrecer unos minutos para entrar en el personaje, por ejemplo, elegir su nombre.

## METODOLOGÍA

### Introducción (5 min).

- Presentación de la actividad y sus objetivos.
- Explicación de la dinámica del juego de roles:
  - Cada participante asume un personaje a partir de una ficha con características orientadoras.
  - Jugando ese rol, e interpretando los intereses que describe la ficha, debe valorar contenidos diversos que circulan en las redes con los Likes/Repost que tiene a disposición.
  - La cantidad de Likes/Repost disponibles para el personaje dependerá, en parte, de la reputación que tiene ese personaje en las redes. Aclarar que el empleo o no de sus Likes/Repost es una decisión suya en base al contenido de su ficha de personaje.

### Primer momento: Juego de rol (20 min).

- Inicio del juego: repartir fichas y Likes/Repost, dar espacio a la lectura y a responder dudas. Por turnos, comienza la valoración de contenidos en función del personaje asignado como pauta y condicionante para su decisión.
- Cada participante toma la decisión del empleo de los Likes/Repost para darle difusión a los contenidos que desea, sin tener obligación de utilizar todo su poder (es decir, no hace falta que utilice todos sus Likes/Repost para valorar contenidos).
- Conteo de likes/repost: una vez que todos/as los/as participantes hacen uso de sus likes/Repost para valorar contenidos, se cuentan los totales y se escriben en el pizarrón, moviendo hacia arriba/abajo adelante/atrás los contenidos según hayan sido más o menos valorados/as para que figuren como un ranking de resultados.

### Segundo momento: Debate y reflexión (20 min).

A través de preguntas guía, se construyen nociones sobre los roles asumidos, el consumo informativo de esos personajes, cómo funcionan las redes sociales (y cómo afecta la influencia de cada personaje) y los elementos distintivos de las piezas que le permitieron elegir qué valorar con sus Likes/Repost.



Se describen las nociones de fake news/desinformación, burbujas de información, trolls, deep fake, y se abre a los aportes de participantes sobre herramientas que emplearon (o que podría emplear) para distinguir información de alta y baja calidad informativa, especialmente en torno a las épocas electorales.

## PREGUNTAS GUÍA

- ¿Cómo les resultó el ejercicio de darle LIKES/REPOST a los contenidos?
- ¿Les resultó difícil elegir?
- ¿Alguien quiere contarnos cómo tomó su decisión?
- ¿Qué contenidos fueron más valorados? ¿Y los menos?
- ¿La valoración tiene que ver con la veracidad de la información?
- ¿Por qué creen que esto sucede?



## Tercer momento: Puesta en común y cierre (15 min).

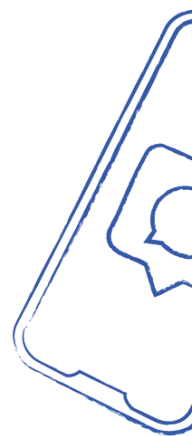
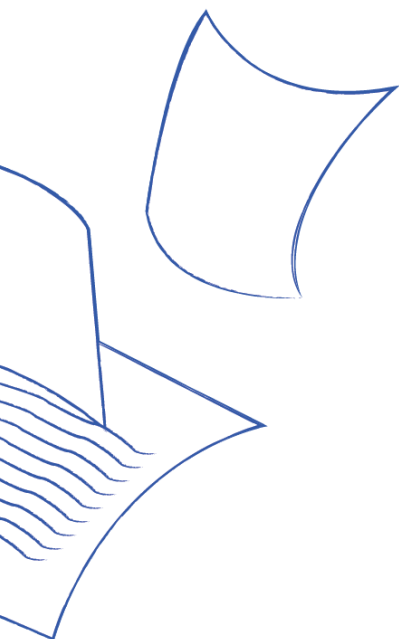
¿Qué podemos hacer para informarnos mejor? Se construye colectivamente (en el pizarrón /pizarra / pantalla) una lista de ideas/consejos para combatir la desinformación. Se cierra con la presentación de la Infografía con consejos para lidiar con rumores o noticias falsas, e informarse mejor.

**ETAPA II, Actividad 3 : ¿Todo es fake?**

**¿QUÉ PODEMOS HACER PARA INFORMARNOS MEJOR?**  
CONSEJOS PARA LIDIAR CON RUMORES Y NOTICIAS FALSAS

- Desconfiá de la información que confirma tu opinión.** Antes de compartir es importante que compruebes que no se trate de información falsa y manipulada.
- Confirmá que lo que vas a compartir sea verdadero.** Tendemos a compartir información o imágenes que confirman aquello en lo que creemos. Si no verificamos podemos estar participando en la difusión de información falsa.
- Chequeá que la noticia haya sido difundida por medios tradicionales.** Si esto no sucede, desconfiá. A pesar de las distintas orientaciones editoriales de cada medio, ninguna noticia importante deja de ser transmitida por la mayoría de los medios.
- Corroborá el titular de la noticia con el cuerpo de la nota.** Titulares "sensacionalistas" o engañosos se piensan para atraer la atención, pero pueden no tener relación con el contenido de la noticia.
- Asegurate que la noticia esté acompañada de declaraciones o documentos.** Desconfiá de una noticia que afirma algo importante pero no lo acompaña con una fuente, una entrevista, una grabación o un documento en el cual basa su afirmación.
- Corroborá el nombre del sitio y el perfil que comparte la información.** Muchas páginas que producen información falsa o de baja calidad periodística usan nombres parecidos a medios serios para confundir; chequeá si el perfil que comparte es oficial o no con el tilde junto al nombre, muchos perfiles falsos usan imágenes de personas que existen pero difunden o repiten mensajes que desinforma.
- Revisá las fechas.** Muchas veces información verdadera, pero vieja, vuelve a circular sin que las personas se den cuenta que se refiere a otro momento y otro contexto. Una información vieja verdadera (por ejemplo, un titular que diga "el desempleo se dispara"), en otro momento, puede ser falsa.

**#ModoVoto**



## ETAPA II

### Actividad 4: ¿Cómo salir de la burbuja?

#### OBJETIVO

Ejercitar una lectura crítica del mapa electoral, a partir de casos hipotéticos de burbujas de información sobre opciones electorales, para la identificación de información de mayor y menor calidad. Se busca promover la toma de conciencia sobre el impacto de los fenómenos informativos en redes (burbujas de información, noticias falsas, entre otras), y la desinformación en las decisiones electorales.

Palabras claves: elecciones, partidos políticos, desinformación, fake news, burbuja de información, pensamiento crítico, acceso a la información, ciudadanía responsable.

Tiempo estimado	Materiales para la implementación
60 MIN	<ul style="list-style-type: none"><li>• 20 piezas de noticias (4 piezas por grupo)</li><li>• 1 guía de clave de piezas de noticias</li><li>• 4 carteles con nombres de partidos políticos (puede reemplazarse escribiendo los nombres en la pizarra o en un afiche)</li><li>• Papel afiche o pizarrón.</li><li>• Marcadores.</li></ul>
Cantidad de participantes	
30 PERSONAS	<b>Grado de dificultad: ★★★★★</b>
(se recomienda manter 5 grupos; no se recomienda aumentar o reducir la cantidad de grupos).	

#### RECOMENDACIONES PARA LA FACILITACIÓN

- Disponer el espacio con los materiales previo a la llegada de participantes
- Colocar las piezas de noticias boca abajo en el centro de la mesa grupal luego de dar las instrucciones, y mostrar un ejemplo al común de participantes explicitando que cada grupo recibe contenido diferente, y no deben compartirlo con el resto.
- Leer con atención la guía de clave de piezas de noticias para poder hacer el seguimiento de la dinámica de votos según la tendencia de cada grupo. Tener en cuenta que las noticias buscan crear burbujas de información. Cada grupo recibe 1 pieza informativa con afinidad a un partido, otra pieza con rechazo a un partido, y otras 2 neutras sobre los demás partidos (por ejemplo, el grupo A recibe una noticia positiva sobre el partido azul, una negativa sobre el partido rojo, y 2 neutras son los partidos verde y amarillo). Las piezas con tendencia son artículos de “baja calidad”, mientras que las neutras son de “buena calidad”.



## METODOLOGÍA

### Introducción (5 min).

- Presentación de la actividad y sus objetivos.
- Explicación de la dinámica del juego electoral:
  - En un marco ficticio de contexto electoral entre cuatro partidos políticos, se propone hacer una práctica de elección. En grupos, se realiza la lectura de materiales informativos, discuten y eligen el partido al que se vota, anticipando que con base a la elección electoral se abrirá un debate de argumentos en favor o en contra de los partidos políticos.
  - Se forman 5 grupos de participantes (A, B, C, D, E), cada uno de los cuales recibirá contenido informativo (noticias, blogs, mensajes en redes, etc) de diversa calidad y tendencia, respecto a las ofertas electorales en juego. Las tendencias de las noticias buscan crear burbujas de información.
  - Cada grupo debe valorar ese contenido y elegir a quién votar, argumentando -con base a la información disponible- en favor o en contra de cada partido, y ofrecer contra-argumentos a los postulados por el resto de los grupos.

### Primer momento: Juego electoral (25 min).

- Inicio del juego: se relata un contexto ficticio de elecciones en el que se presentan 4 partidos (rojo, azul, verde, amarillo). Explicar que cada grupo recibe 4 piezas informativas, distintas entre sí.
- Desarrollo: cada grupo hace lectura de sus piezas informativas, y deben elegir primero individualmente, y luego acordar colectivamente a quién votar, decisión que debe tomarse en base a la información disponible, que les servirá para justificar su voto una vez finalizado el conteo de votos de todos los grupos.
- Conteo de votos y justificación electoral: una vez que todos los grupos deciden su voto colectivo, se hace un conteo en el pizarrón para determinar qué partido es el más votado, colocando sus nombres en orden como ranking de resultados.

### Segundo momento: Debate y reflexión (20 min).

Una vez emitidos los votos y hecho el conteo para definir al partido ganador, se solicita a cada grupo que exponga 2 motivos principales para su elección electoral, los cuales deberán estar sustentados en las piezas informativas.



## EXPOSICIÓN DE ARGUMENTOS

Cada grupo cuenta con 2 minutos para presentar los dos argumentos principales que sustentan su voto.

Las piezas informativas buscan reproducir la lógica de “burbujas de información” que se crean en las redes sociales, en las que la información que le llega a cada uno de los usuarios comparte una única visión sobre los temas que circulan. De esta manera, cada grupo va a ser parte de una burbuja y se espera que voten en función de la visión sesgada que construye el material que han recibido.

Al escuchar los argumentos de los demás grupos, que tenían información distinta, colectivamente se busca problematizar cómo la información a la que accedemos está sesgada. A su vez, mediante los artículos de alta y baja calidad, se busca que puedan distinguir qué noticias son más valiosas para informarse, qué fuentes son más confiables, y qué plataformas se encuentran más o menos expuestas a la desinformación. Se debe considerar que las piezas informativas a favor y en contra de cada partido son de especial baja calidad, para mostrar que cuando nos informamos, la burbuja genera que seamos menos exigentes con la crítica de los contenidos que confirman nuestro sesgo ideológico, y las ideas que ya tenemos previas a su lectura.

## PREGUNTAS GUÍA PARA EL DEBATE:

- ¿Cómo les resultó la elección del voto en base a los contenidos informativos?
- ¿Les resultó difícil elegir?
- ¿Alguien quiere contarnos cómo tomó su decisión?
- ¿Qué piezas informativas usaron más?
- ¿Cuáles usaron menos?
- ¿Por qué confiaron más en algunas piezas que en otras?
- ¿Hubieran votado distinto de haber accedido a las piezas informativas que tenían los otros grupos?

## Tercer momento: Puesta en común y cierre (15 min).

¿Cómo podemos mejorar nuestro ejercicio de ciudadanía a la hora de votar? ¿Cómo podemos informarnos mejor? ¿Conocen las plataformas electorales de los partidos políticos que disputan las actuales elecciones? ¿Cómo las conocieron o dónde las buscarían?

Se retoman las recomendaciones infografía de la actividad II.3 para identificar consejos para informarse mejor.

## ETAPA III

### ACTIVIDAD 5: ¿Cómo voto?

#### OBJETIVO

Visualizar cómo distintas condiciones personales, sociales y económicas pueden facilitar o dificultar el acceso al derecho al voto, presentar las actualizaciones en los formatos del voto para las elecciones nacionales y fomentar la empatía, la reflexión crítica y el compromiso con una ciudadanía inclusiva.

Palabras claves: voto, boleta única papel, padrón electoral, ciudadanía, acceso a derechos, participación, diversidad, inclusión, empatía, información, democracia.

Tiempo estimado	Materiales para la implementación
60 MIN	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 Tablero de juego (uno por grupo).</li><li>• 30 Peones para armar.</li><li>• 30 Fichas de personaje</li><li>• Guía de preguntas.</li><li>• Guía de afirmaciones.</li><li>• Infografía del voto.</li></ul>
<b>Cantidad de participantes</b>	
30 PERSONAS (se pueden repetir roles para grupos más amplios).	Grado de dificultad: ★★☆☆

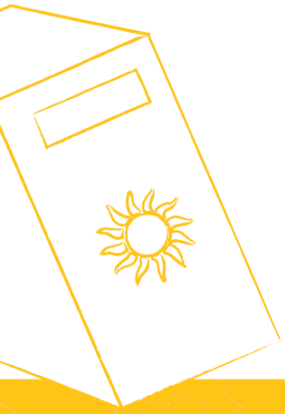
#### RECOMENDACIONES PARA LA FACILITACIÓN

- Recordar a cada participante que es fundamental para la propuesta no develar las características de su personaje hasta que finalice el juego.
- Contemplar que el juego de mesa no está pensado para que haya ganadores o perdedores, ya que, si se desarrolla de forma correcta, quienes más avancen y quienes más relegados queden serán siempre los mismos personajes.

# METODOLOGÍA

## Introducción (5 min).

- Presentación de la actividad y sus objetivos.
- Explicación de la dinámica del juego:
  - Se forman 5 grupos y se les entrega un tablero de juego. También cada participante recibe un tarjetón de personaje con características específicas que lo ayudan o obstaculizan en el avance por el tablero.
  - La identidad del personaje deberá mantenerse en secreto frente al resto del grupo. La guía de preguntas puede ser utilizada por cada participante para reflexionar sobre las condiciones de su personaje.



## Primer momento: Juego de mesa (15 min).

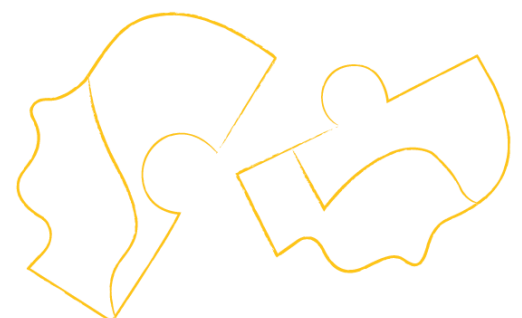
- Inicio del juego: Cada participante coloca su peón en el comienzo del tablero y un miembro del grupo leerá en voz alta las frases presentes en la guía de afirmaciones.
- Ante cada afirmación los participantes deberán dar un paso adelante si consideran que su personaje respondería afirmativamente. Si la respuesta es negativa, permanecerá en su lugar. La dinámica continúa hasta completar todas las afirmaciones.

## Segundo momento: Debate y reflexión (15 min).

Finalizado el recorrido, se propone una reflexión en común utilizando las preguntas guía, para poder identificar a aquellos personajes que lograron avanzar y llegaron hasta la línea final, y quienes quedaron más atrás. A partir de las mismas se busca comprender las diferentes barreras que pueden surgir a la hora de ejercer el derecho al voto.

## PREGUNTAS GUÍA:

- ¿Qué diferencias notaron entre los personajes que avanzaron más y los que se quedaron atrás?
- ¿Qué barreras aparecen más frecuentemente?
- ¿Qué condiciones facilitaron el acceso al voto?

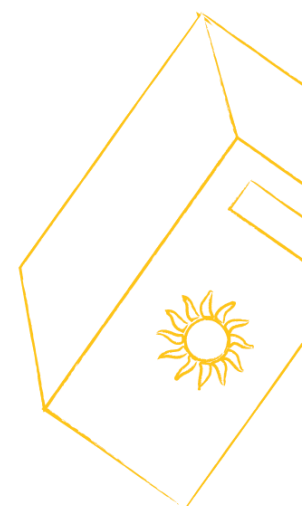




- ¿Cómo se relaciona esta actividad con la vida real y con las desigualdades existentes? ¿Podemos identificar algunas de las barreras que presentan los personajes en nuestra vida?
- ¿Qué condiciones hacen que una persona pueda ejercer un voto libre, informado y responsable?
- ¿Qué podemos hacer como sociedad para garantizar el derecho al voto en igualdad de condiciones?

## Tercer momento: Puesta en común y cierre (25 min).

Se reflexiona acerca de las situaciones más cotidianas que restringen el derecho al voto de las personas y, en particular, de los jóvenes votantes: ¿cuáles son los requisitos mínimos para el voto?; ¿dónde hay que votar?; ¿dónde se lo puede buscar?; ¿sabe como votar?; ¿dónde puede encontrarse información confiable?; ¿qué se vota?. Para ello se debe presentar de forma visible la infografía de voto y la infografía con consejos para lidiar con rumores o noticias falsas, e informarse mejor, presente en el anexo.



## ETAPA III

### ACTIVIDAD 6: Yo ya voté, ¿y ahora?

#### OBJETIVO

Reconocer que la ciudadanía no se limita al voto, sino que puede ejercerse cotidianamente a través de otros ámbitos de acción. También, busca valorar las distintas formas de participación existentes y promover la creación de nuevas propuestas desde el protagonismo juvenil.

Palabras claves: participación, ciudadanía activa, democracia, comunidad, creatividad, acción colectiva, transformación social.

Tiempo estimado	Materiales para la implementación
60 MIN	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guía de ámbitos de participación ciudadana</li><li>• 1 Croquis de la estructura recomendada para el segundo momento.</li><li>• Papel afiche</li><li>• Mural o pizarrón</li><li>• Marcadores</li><li>• Cinta</li></ul>
Cantidad de participantes	
30 PERSONAS (no más de 5 grupos y no menos de 2 integrantes por grupo)	
Grado de dificultad: ★☆☆☆☆	

#### RECOMENDACIONES PARA LA FACILITACIÓN

- Distribuir a los grupos de forma que haya un espacio visible para todos en donde se pegarán los afiches.
- Enfatizar en que no hay respuestas correctas ni únicas; cada opinión es válida en esta actividad.
- Validar todas las propuestas, incluso las que parezcan difíciles o complejas de implementar en la realidad.



## METODOLOGÍA



### Introducción (5 min).

- Presentación de la actividad y sus objetivos.
- Explicación de la dinámica de la actividad:
  - Se forman los grupos de participantes y se entrega a ellos la guía de ámbitos de participación ciudadana.
  - Se informa que cada grupo deberá en primera instancia completar la guía entregada y marcar su nivel de conocimiento de esos ámbitos de participación.
  - Cada grupo de participantes deberá identificar una problemática concreta de su entorno y crear una propuesta de participación ciudadana que permita abordarla y deducir los impactos que tendría tal acción.



### Primer momento: ¿Cómo participar? (15 min).

- Inicio del juego: se entregan las guías de ámbitos de participación ciudadana, se da un espacio de lectura e interpretación y se responden dudas que puedan presentarse. Adicionalmente, se le asigna un ámbito de acción específico sobre el que cada grupo deberá identificar un problema.
- Una vez que se haya finalizado, se deberá imaginar una iniciativa, proyecto o acción participativa que contribuya a solucionar esa problemática y cuáles serían los potenciales impactos de la misma
- Se dispone la información brindada por cada grupo en formato de diagrama de árbol y se realiza una puesta en común que sirva para identificar de forma sencilla y esquemática la problemática, la solución planteada y sus impactos. Se recomienda seguir el croquis presente en el anexo de materiales.



### Segundo momento: Debate y reflexión (15 min).

Una vez puestos en común todos los diagramas se forma entre ellos un “Mapa Colectivo de Participación” que combina iniciativas reales e ideas innovadoras y originales pensadas por cada grupo. Cada uno de ellos deberá presentar brevemente su propuesta respondiendo a una serie de preguntas guías destinadas para ello.





## PREGUNTAS GUÍA:

- ¿Cuál es el nombre de la iniciativa?
- ¿Qué problema busca resolver?
- ¿Cómo participarán allí los/as jóvenes?
- ¿Qué impacto o resultado esperan lograr?

## Tercer momento: Puesta en común y cierre (10 min).

Luego de presentadas todas las iniciativas, y a través de preguntas guía, se propone una conversación que permita realizar una reflexión final acerca del Mapa Colectivo de Participación realizado de forma colaborativa.

## PREGUNTAS GUÍA:

- ¿Cuál de las propuestas presentadas les gustaría que se hiciera realidad?
- ¿Qué condiciones se necesitan para que más jóvenes puedan participar activamente?  
¿Qué barreras o dificultades podrían aparecer?
- ¿Qué podríamos hacer para superarlas?
- ¿Qué tienen en común o cómo se vinculan con la democracia?



# Glosario

**Algoritmo:** conjunto de instrucciones o reglas que siguen los sistemas informáticos para resolver un problema o cumplir una tarea. En redes sociales, los algoritmos deciden qué contenidos se muestran primero según los intereses, interacciones y hábitos de navegación de los usuarios.

**Asimetría de poder:** Situación en la que una de las partes en una relación o interacción cuenta con más recursos, status o autoridad que la otra, lo que genera desigualdad en la capacidad de tomar de decisiones.

**Autoridad:** Capacidad, otorgada o asumida, para dar órdenes, tomar decisiones y exigir su cumplimiento, reconocida por una comunidad o institución, o impuesta por la fuerza.

**Autoritarismo:** Forma de gobierno en la que el poder se concentra en una persona o grupo reducido, limitando o suprimiendo las libertades y derechos de la ciudadanía.

**Boleta Única Papel:** Herramienta de voto que reúne en una sola hoja a todas las listas y cargos de candidatos/as de una elección. La persona votante marca su preferencia y hace entrega de la boleta. Todos los electores usan las mismas boletas para emitir sus votos.

**Burbujas de información:** fenómeno por el cual una persona recibe de forma repetida, generalmente en redes sociales, contenidos que refuerzan sus opiniones e intereses, sin tener acceso a visiones diferentes. Suele generarse por la acción de los algoritmos y por la selección de las fuentes que deciden seguir los usuarios.


**Deep fake:** Contenido audiovisual creado o manipulado con inteligencia artificial para imitar la imagen o la voz de una persona real, haciéndola parecer que dijo o hizo algo que en realidad no ocurrió. Puede utilizarse con fines de entretenimiento o para desinformar.

**Democracia:** Sistema de gobierno donde la autoridad política deriva del pueblo, quien puede ejercer ese poder participando directamente en las decisiones colectivas, o indirectamente a través de representantes elegidos en elecciones libres, competitivas y periódicas.

**Derechos políticos:** Derechos que permiten a las personas participar en la vida pública y política, como votar, ser candidato/a, afiliarse a un partido o participar en actividades políticas.

**Desinformación:** La desinformación es información falsa o manipulada que se difunde de manera intencional para engañar, confundir o influir en las creencias y decisiones de las personas.

**Ciudadanía:** Condición que tienen las personas como miembros de una comunidad política, con derechos y obligaciones establecidos por la ley, incluyendo la participación en la vida pública.



**Noticias falsas / Fake news:** Las noticias falsas (fake news) son información inventada o distorsionada, creada y difundida intencionalmente para engañar. Imitan el formato de las noticias reales (texto, audio, video), pero no buscan la verdad. Pueden incluir desde exageraciones y datos sacados de contexto hasta mentiras completamente fabricadas.

**Polarización:** División marcada en la sociedad sobre dos o más posiciones opuestas, con poca disposición al diálogo y al consenso, lo que dificulta la búsqueda de acuerdos comunes y puede derivar en violencia política.


**Proscripción:** Medida por la cual un partido político, agrupación o persona es excluida legalmente de participar en elecciones o de ejercer derechos políticos.

**Sesgo de confirmación:** Tendencia a buscar, interpretar y compartir información que confirma nuestras creencias previas, ignorando o rechazando datos que las contradicen.

**Trolls:** Usuarios o cuentas (a veces automatizadas) que publican mensajes provocadores, ofensivos o falsos para molestar, generar conflicto o manipular debates en internet y redes sociales.

**Status:** Posición o nivel que una persona ocupa dentro de un grupo o sociedad, que puede estar determinado por factores como profesión, prestigio, influencia, ingresos, bienes o reconocimiento social.

**Violencia política:** Acciones, amenazas o expresiones que buscan limitar, intimidar o impedir la participación política de una persona o grupo, por motivos de género, ideología, origen étnico, orientación sexual u otras características. Puede incluir agresiones físicas, verbales, simbólicas o digitales, y tiene como objetivo desalentar la participación o silenciar voces, perjudicando la calidad de la democracia.





## Evaluación y seguimiento del kit #ModoVoto

Al finalizar las actividades, se propone generar un espacio para que los estudiantes completen una breve encuesta. En ella podrán calificar el nivel de satisfacción que experimentaron durante el desarrollo de las actividades. La encuesta se encuentra disponible en el Anexo de este material.

En el caso de facilitadores y facilitadoras del programa, los invitamos a escanear el QR que se encuentra a continuación para evaluar las herramientas presentes en este kit y contar sus experiencias a la hora de llevarlo a la práctica



## Anexo de materiales

¡Hacé [click acá](#) para acceder al anexo de materiales!