

EL POLI-TICO

Un juego para entender cómo funciona de verdad una municipalidad.

Para: docentes de cívica, estudios sociales, derecho y gestión pública, facilitadores de comités de la persona joven, asociaciones de desarrollo y organizaciones de participación ciudadana.

Edad recomendada: a partir de 12 años.

Duración: una lección de 40 minutos para jugar, una segunda para discutir.

Requisitos: un teléfono o computadora con internet. No hay que instalar ni registrarse.

poli-tico.com · Gratis y sin publicidad

1 · QUÉ ES ESTO

El Poli-Tico es un juego en el que cada estudiante gobierna un cantón de Costa Rica durante cuatro años. Escoge dónde, con qué partido y con qué bandera de campaña, y a partir de ahí le empiezan a caer encima decisiones que alguien tuvo que tomar de verdad.

No hay respuestas correctas marcadas. Cada opción tiene un costo: unas se pagan en votos, otras en plata, otras en credibilidad, y algunas se pagan en un juzgado tres años después.

LO QUE LO HACE DISTINTO

Después de cada decisión aparece un recuadro llamado "**Para que sepa**" que explica la regla real que estaba en juego, en dos o tres líneas y sin lenguaje de abogado. Ahí es donde el juego enseña.

Nunca aparece antes de decidir. Primero uno se equivoca, y después entiende por qué. Esa es la secuencia que hace que se quede.

Qué aprenden sin darse cuenta

- Qué le toca a una municipalidad y qué no. Muchos descubren que abrir o cerrar una escuela le corresponde al MEP, no a la Muni.
- De dónde sale y en qué se puede gastar el presupuesto municipal, incluida la plata que viene amarrada por ley a los caminos.
- Qué es el Concejo Municipal, por qué el alcalde no vota ahí, y qué significa gobernar sin mayoría.
- Cómo se contrata con fondos públicos y qué es el fraccionamiento ilícito.
- Qué es un conflicto de interés y por qué abstenerse no es debilidad.
- Que el derecho de petición y pronta resolución es constitucional, no un favor del despacho.

2 · CÓMO SE USA EN UNA LECCIÓN

Antes de empezar (5 minutos)

No explique el juego. Diga solo una frase:

"Hoy cada uno va a ser alcalde o alcaldesa de un cantón durante cuatro años. Al final vamos a ver quién llegó sin mancharse."

Pida que abran **poli-tico.com** y escojan **Partida rápida**. Si quiere que todos vivan exactamente el mismo caso, use **El caso del día**: es idéntico para todo el país y permite comparar decisiones directamente.

Mientras juegan (20 a 25 minutos)

- Que jueguen en silencio y sin consultarse. Comparar viene después.
- Insista en que **lean el recuadro verde** después de cada decisión. Es la parte educativa y es la que se saltan si nadie se los dice.
- Sugiera que la mitad del grupo escoja **alcalde** y la otra mitad **alcaldesa**. Da material para la discusión.
- Si alguien termina antes, que juegue otro cantón de otro tipo: la partida cambia por completo.

La discusión (15 minutos o toda la siguiente lección)

Al terminar, cada estudiante tiene un **acta final** con su desenlace y un **expediente** con la lista de lo que se le fue acumulando. Ahí está todo el material.

3 · PREGUNTAS PARA LA DISCUSIÓN

Están ordenadas de lo fácil a lo incómodo. No hace falta usarlas todas.

Para arrancar

- Levanten la mano los que terminaron reelectos. Los que terminaron con causa abierta. Los que terminaron presos.
- ¿Cuántos llegaron con el **expediente limpio**? Casi siempre son muy pocos. Esa es la conversación.
- ¿En qué invirtieron los primeros 500 millones y por qué?

Para pensar

- ¿En qué momento supieron que estaban haciendo algo que no debían? ¿O se dieron cuenta hasta el final?
- ¿Hubo alguna decisión donde lo correcto era claramente lo peor para el cantón?
- Al que le tocó un Concejo en contra: ¿se sintió injusto? ¿Debería un alcalde poder gobernar sin el Concejo?
- ¿Cumplieron la bandera con la que hicieron campaña? Si no, ¿en qué momento la soltaron?

Para incomodar

LA PREGUNTA QUE MEJOR FUNCIONA

En una de las cartas hay que firmar un acta con fecha atrasada para que ochenta estudiantes no se queden sin beca. Firmarla es falsedad ideológica. No firmarla deja a ochenta familias sin nada.

¿Qué hicieron? ¿Y por qué?

- ¿Es lo mismo aceptar un aporte de campaña que aceptar un regalo siendo alcalde? ¿Dónde está la diferencia?
- Al que aceptó el sobre en campaña: ¿se acordaba de eso cuando le apareció el contratista en el año dos?
- ¿Creen que en la vida real la gente que toma estas decisiones piensa que está haciendo algo malo?

4 · LOS MODOS Y CUÁL USAR

MODO	DURACIÓN	CUÁNDO USARLO
Partida rápida	6 minutos	Primera vez. Alcanza en media lección.
Expediente completo	14 minutos	Grupos de secundaria o universitarios, o trabajo en casa.
El caso del día	4 minutos	Cuando quiera que todos vivan el mismo caso y comparar decisiones.

RECOMENDACIÓN

Para una sola lección: **El caso del día**. Todos juegan el mismo cantón, el mismo partido y el mismo objetivo, así que las diferencias en el resultado se deben únicamente a lo que cada quien decidió. Eso hace la discusión mucho más limpia.

5 · LOS CUATRO TIPOS DE CANTÓN

El país no se gobierna igual en todas partes, y el juego lo refleja. Sirve para hablar de desigualdad territorial.

TIPO	LO QUE LE CAE ENCIMA
Ciudad del Valle Central	Presas, torres sin agua, ríos contaminados, la última finca verde
Ciudad intermedia	El centro que se vacía, el mercado, la terminal, las ventas en la acera
Cantón costero	Plan regulador, zona pública, agua en temporada alta, megaproyectos
Cantón rural	Caminos de lastre, acueductos comunales, la escuela de nueve alumnos

Un ejercicio que funciona bien: pida que la mitad del grupo juegue un cantón costero y la otra mitad uno rural, y compare qué problemas enfrentó cada quien.

6 · LA NORMATIVA QUE APARECE

Todas las situaciones son ficticias. Las reglas que las castigan son reales y están citadas en el juego.

NORMA

QUÉ ENSEÑA

Código Municipal	Competencias municipales, presupuesto y sus plazos, tasas por servicios, Concejo Municipal, veto, pérdida de credencial y plebiscito revocatorio
Ley General de Contratación Pública	Procedimientos según monto, fraccionamiento ilícito, contratación por urgencia, refrendo, SICOP
Ley contra la Corrupción	Dádivas, declaración jurada de bienes, deber de probidad, abstención por conflicto de interés
Ley sobre la Zona Marítimo Terrestre	Los cincuenta metros de zona pública
Código Electoral	Financiamiento de campaña, uso de recursos públicos, beligerancia política
Constitución Política	Autonomía municipal, derecho de petición, acceso a la información pública

TRES DATOS QUE SORPRENDEN A TODO EL MUNDO

El alcalde no vota en el Concejo Municipal. Asiste con voz y sin voto, y tampoco lo preside.

Para ser alcalde no se exige título ni experiencia. Basta ser costarricense, mayor de edad, saber leer y escribir y estar en el padrón del cantón.

Buena parte del presupuesto viene amarrado por ley. La plata de caminos no se puede mover a otra cosa, por urgente que sea.

7 · ADAPTACIONES POR EDAD

Tercer ciclo, de 12 a 15 años

Partida rápida. Enfoque la discusión en **qué le toca a la municipalidad y qué no**. Pida que cada quien identifique tres cosas de su propio cantón que sí dependen de la Muni.

Educación diversificada, de 15 a 18 años

Expediente completo. Trabaje el **conflicto de interés** y la diferencia entre lo legal, lo ético y lo conveniente. Buen momento para el caso del acta con fecha atrasada.

Universitarios y formación de líderes comunales

Expediente completo, y después pida que cada quien defienda por escrito una decisión que tomó y que sabe que fue cuestionable. El ejercicio de justificarse es donde aparece lo interesante.

Comités de la persona joven y asociaciones de desarrollo

Jueguen el cantón propio. Al terminar, comparen lo que el juego planteó con lo que de verdad está pasando en el cantón. Suele salir una lista de temas para llevar a la Municipalidad.

8 · CIERRE SUGERIDO

Termine con una sola pregunta y déjela sin responder:

"Ahora que ya saben lo difícil que es, ¿qué le van a exigir a quien gobierne su cantón?"

El objetivo del juego no es que la gente salga pensando que todos los políticos son iguales. Es exactamente lo contrario: que entienda que hay decisiones difíciles de verdad, y que por eso mismo importa quién las toma y con qué reglas.

9 · HOJA DE REGISTRO PARA EL GRUPO

Para llenar mientras discuten. Sirve como evidencia de la actividad.

PREGUNTA

CUÁNTOS

Terminaron reelectos

Perdieron la reelección

Terminaron con causa abierta

Terminaron detenidos

Llegaron con el expediente limpio

Cumplieron su bandera de campaña

Firmaron el acta con fecha atrasada

Aceptaron el sobre en campaña

LO QUE MÁS LES COSTÓ DECIDIR

LO QUE APRENDIERON QUE NO SABÍAN

10 · DATOS Y PRIVACIDAD

Para jugar **no hay que registrarse** ni dar ningún dato personal. No se pide nombre, cédula, correo ni teléfono, y no se guarda la dirección IP. El nombre que cada quien le pone a su personaje nunca sale de su propio dispositivo.

Sí se guardan, de forma anónima, las decisiones tomadas. Sirven para publicar tendencias agregadas y para mejorar el juego. Al final hay un cuestionario opcional de cuatro preguntas que se puede saltar con un botón.

El aviso completo está en poli-tico.com/privacidad.html.

11 · CONTACTO Y APOYO

Si usa el juego en su clase o en su organización, nos interesa saberlo: sirve para mejorarlo y para sostener el proyecto. Escriba a **director@diariomirador.com**.

APOYE EL PROYECTO

Este juego es gratis y seguirá así. Si quiere que siga creciendo, échenos una mano o invítenos a un yodo.

SINPE Móvil 7144-9545 · Daniel López

No recibimos aportes de partidos ni candidatos.

El Poli-Tico es un proyecto de Diario Mirador, medio de comunicación regional del Pacífico Central de Costa Rica. Esta guía puede reproducirse y distribuirse libremente con fines educativos.