

# ¡IDECHO SIN DECIR!

El presente juego se inscribe en la convicción de que la escuela secundaria debe ser un espacio que garantice el derecho a la palabra, la participación y la construcción colectiva de sentidos. Desde esta perspectiva, “Decilo sin decir” se propone como una herramienta lúdica y pedagógica que promueve el protagonismo estudiantil y la apropiación crítica de nociones vinculadas a la vida democrática en la escuela.

La propuesta está enmarcada en los principios de la Ley de Educación Nacional 26206 y la Ley Provincial 13688, que reconocen a las y los estudiantes como

## Juego para promover la participación estudiantil

sujetos de derecho y promueven su participación activa en la vida institucional. A través del juego, se abordan contenidos relacionados con la organización estudiantil, las prácticas democráticas, el marco normativo vigente y los desafíos cotidianos de la cultura escolar.

Pensado para estudiantes de Nivel Secundario, este dispositivo puede ser implementado en jornadas, tutorías, espacios de ciudadanía o actividades de aula, para habilitar el trabajo en equipo, la reflexión compartida y el uso creativo del lenguaje como herramienta de participación.

DIRECCIÓN GENERAL DE  
CULTURA Y EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE  
**BUENOS AIRES**

## INSTRUCCIONES

### PROPÓSITO

Reflexionar sobre la participación estudiantil, conocer la normativa vigente, comprender roles y derechos de las y los estudiantes.

### MODALIDAD DE JUEGO

1. Se forman dos equipos.
2. Cada equipo elige a una persona que dará las pistas para que su grupo adivine una palabra.
3. A esa persona se le entrega una carta con:
  - Una **palabra clave** (la que su equipo debe adivinar).
  - Una lista de **palabras bloqueadas** (las que no puede usar al dar las pistas).
4. En 1 minuto, la o el estudiante debe lograr que su equipo adivine la palabra clave **sin decir ninguna de las palabras bloqueadas**.

5. Una persona del equipo contrario controla que no se digan las palabras bloqueadas y avisa en caso de que eso ocurra.
6. Por cada palabra adivinada correctamente, el equipo suma 1 punto.
7. Si la persona que da pistas dice una palabra bloqueada, ese punto se pierde (o se resta, según lo que se haya acordado al comenzar el juego).
8. Las **cartas comodines** se mezclan con el mazo y, si salen, modifican la forma de jugar ese turno, según lo que aparece indicado en ellas.

### ¡A TENER EN CUENTA!

TAMPOCO SE PUEDEN DECIR  
PALABRAS DERIVADAS DE LAS  
PALABRAS BLOQUEADAS, NI  
USARLAS CON DISTINTO GÉNERO.

## CATEGORÍAS Y NIVELES DE DIFICULTAD

- 1. Estructura y organización** (dificultad baja). Cartas con la palabra clave escrita en **VIOLETA**.
- 2. Prácticas democráticas** (dificultad media). Cartas con la palabra clave escrita en **VERDE**.
- 3. Normativa y derechos** (dificultad alta). Cartas con la palabra clave escrita en **ROSA**.
- 4. Desafíos y cultura escolar** (dificultad alta). Cartas con la palabra clave escrita en **AZUL**.

## CIERRE

Como cierre de la actividad se propone hacer una ronda general, con las y los participantes de ambos equipos, para destacar qué palabra les fue más significativa y reflexionar acerca de cómo es la participación en su escuela.

## CARTAS

### ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN (DIFICULTAD BAJA)

- 1. Centro de Estudiantes**  
Organización, Delegadas/delegados, Representar, Escuela, Elecciones
- 2. Delegada/delegado de curso**  
Votación, Representante, Compañeras/compañeros, Decidir, Opiniones
- 3. Asamblea**  
Reunión, Debatir, Estudiantes, Decidir, Votos
- 4. Comisión Directiva**  
Presidenta/presidente  
Secretaria/secretario, Cargos, Dirigir, Elecciones
- 5. Presidenta/presidente del Centro**  
Encabeza, Firma, Dirige, Asamblea, Gestiona
- 6. Vicepresidenta/vicepresidente** Reemplazo, Coordinar, Funciones, Suplente, Presidenta/presidente
- 7. Secretaria/secretario**  
Actas, Escribir, Comunicar, Archivo, Notas
- 8. Tesorera/tesorero**  
Plata, Caja, Gastos, Ingresos, Controlar
- 9. Vocales**  
Informar, Reunión, Curso, Voz, Votación
- 10. Comisiones de trabajo**  
Dividir, Tareas, Cultura, Deportes, Derechos
- 11. Acta de reunión**  
Escribir, Registro, Asamblea, Resumen, Decisiones
- 12. Reunión de comisión**  
Encuentro, Tareas, Grupo, Tema, Planificar
- 13. Agenda**  
Fechas, Organización, Eventos, Calendario, Tiempos
- 14. Estatuto**  
Normas, Reglas, Documento, Funcionamiento, Aprobar
- 15. Propuesta**  
Intereses, Estudiantes, Equipo, Ideas, Proyecto
- 16. Orden del día**  
Temas, Lista, Tratar, Reunión, Puntos
- 17. Moderadora/moderador**  
Hablar, Orden, Respeto, Esperar, Escuchar
- 18. Cartelera**  
Escuela, Familias, Mensajes, Notas, Póster

## CARTAS COMODINES

Además de las cartas con palabras clave, el mazo puede incluir comodines que modifican la forma de dar pistas o la dinámica del turno.

Se mezclan con el resto del mazo y, si salen, se debe seguir la consigna que indican, incluso si cambia la modalidad habitual (como hacer mimética o usar una sola palabra).

## PRÁCTICAS DEMOCRÁTICAS (DIFÍCULTAD MEDIA)

- 1. Voto**  
Urna, Elección, Sufragio, Boleta, Fiscal
- 2. Elecciones**  
Listas, Candidatos, Autoridades, Votar, Jornada
- 3. Campaña Electoral**  
Propuestas, Difusión, Ideas, Afiches, Redes
- 4. Padrón**  
Estudiantes, Nombres, Lista, Registro, Curso
- 5. Junta Electoral**  
Controlar, Elecciones, Listas, Boletas, Fiscalizar
- 6. Lista Electoral**  
Candidatas/candidatos, Grupo, Nombres, Postulantes, Votos
- 7. Nota Formal**  
Documento, Presentar, Autoridades, Pedido, Solicitud
- 8. Memoria Anual**  
Balance, Actividades, Resumen, Gestión, Informe
- 9. Actividad Cultural**  
Música, Arte, Evento, Expresión, Taller
- 10. Fiscal**  
Mesa, Padrón, Firma, Urna, Sobres
- 11. Propuesta estudiantil**  
Idea, Presentar, Mejora, Iniciativa, Proyecto
- 12. Acuerdo**  
Consenso, Decisión, Grupo, Debate, Conjunto
- 13. Participación activa**  
Involucrarse, Hacer, Contribuir, Compromiso, Protagonismo
- 14. Encuesta**  
Preguntas, Respuestas, Opinión, Consulta, Formularios
- 15. Debate**  
Espacio, Diálogo, Encuentro, Intercambio, Opiniones
- 16. Petitorio**  
Pedido, Firmas, Solicitud, Demanda, Reclamo
- 17. Consenso**  
Acuerdo, Grupo, Mayoría, Decidir, Coincidir
- 18. Comunicado**  
Opinión, Publicar, Diario, Expresión, Medio

## NORMATIVA Y DERECHOS (DIFÍCULTAD ALTA)

- 1. Leyes**  
Normas, Constitución, Regulación, Derechos, Artículos
- 2. Derechos estudiantiles**  
Defensa, Garantizar, Igualdad, Ley, Educación
- 3. Resolución 4900/05**  
Normativa, Centros, Provincia, Impulsar, Institucional
- 4. Ley 14581**  
Provincial, Espacio, Participación, Garantizar, Estudiantes
- 5. Ley 26877**  
Nacional, Derecho, Organizarse, Centro, Representación
- 6. Resolución 4288/11**  
Gobierno, Gestión, Participación, Secundaria, Institucional
- 7. Sufragio**  
Voto, Elección, Pueblo, Derecho, Mayoría
- 8. Gobierno escolar**  
Votos, Igualdad, Decisión, Estudiantes, Participación
- 9. Representación**  
Voz, Elección, Delegadas/delegados, Estudiantes, Colectivo
- 10. Artículo 28 (Ley 13688)**  
Gobierno, Participación, Ciudadanía, Institucional, Derecho
- 11. Documentos**  
Conocer, Transparencia, Información, Derecho, Escuela
- 12. Ciudadanía**  
Participar, Comunidad, Derechos, Estudiantes, Decisiones
- 13. Régimen académico**  
Materias, Calificaciones, Normativa, Cursada, Intensificar
- 14. Derechos**  
Garantía, Igualdad, Estudiantes, Ley, Defensa
- 15. Elecciones**  
Delegadas/delegados, Representación, Curso, Voto, Rol
- 16. Ley 26206**  
Marco, Derechos, Ley, Estudiantes, Sistema
- 17. Garantías**  
Protección, Cumplimiento, Respaldo, Ley, Derechos
- 18. Responsabilidades**  
Deberes, Compromiso, Cumplir, Obligaciones, Ética

## DESAFÍOS Y CULTURA ESCOLAR (DIFICULTAD ALTA)

### 1. Compromiso

Responsabilidad, Esfuerzo, Participar, Constancia, Trabajo

### 2. Pluralismo

Diversidad, Respeto, Ideas, Convivencia, Diferencias

### 3. Disenso

Desacuerdo, Oposición, Debate, Conflicto, Diferencia

### 4. Inquietudes

Problemas, Planteos, Comunicar, Escuchar, Demanda

### 5. Espacio físico

Aula, Lugar, Patio, Escuela, Encuentro

### 6. Docente acompañante

Preceptora/preceptor, Profesora/profesor, Acompañar, Sugerencia, Ayuda

### 7. Fake news

Noticia, Falso, Redes, Engaño, Información

### 8. Conflicto

Problema, Disputa, Debate, Tensión, Desacuerdo

### 9. Convivencia escolar

Costumbres, Rutina, Acuerdo, Relación, Normas

### 10. Organización estudiantil

Ley, Centro, Formar, Agruparse, Garantía

### 11. Escuela

Edificio, Clase, Lugar, Aprender, Enseñar

### 12. Clase

Profesora/profesor, Materia, Tiempo, Pizarrón, Enseñar

### 13. Diálogo

Hablar, Palabras, Decir, Opinar, personas

### 14. Empatía

Valorar, Respeto, Compañeras/compañeros, Apoyo, Mirada

### 15. Gestión

Organizar, Independientes, Recursos, Autonomía, Grupo

### 16. Amistad

Compañeras/compañeros, Intereses, Amigas/amigos, Confianza, Amor

### 17. Presencialidad

Asistir, Escuela, Rutina, Continuidad, Compromiso

### 18. Recreo

Descanso, Patio, Pausa, Ocio, Juego

## CARTAS COMODINES PARA SUMAR A LA DINÁMICA DEL JUEGO

**¡Vale doble!**: si adivinan la palabra correctamente, ¡suman 2 puntos en lugar de 1!

**Dígallo con mímica**: solo podés hacer gestos (sin hablar) para que adivinen.

**Una sola palabra**: solo podés decir una palabra como pista. El equipo tiene una chance para adivinar.

**Teatralizado**: representá una situación donde aparezca la palabra clave, como si fuera una mini escena.

**Explicar sin hablar**: hazlo con dibujos en el pizarrón, gestos, u objetos. ¡Nada de hablar!

**Contá una experiencia**: relatá una situación verdadera o inventada en la que se use esa palabra (sin decirla).

**Cambio de roles**: el equipo contrario elige quién da las pistas.

**¡Congelado!**: el equipo rival pierde el turno.

**Lo vi en clase**: tenés que explicar la palabra como si la estuvieras usando en una materia. ¡Podés elegir la materia que quieras!