LUMBRE



Simulador guiado · Debate

Materia: Ciencia Política

09/11/2026

Antes de empezar

Segundo bloque del debate, seguridad: tu rival afirma que los homicidios bajaron 40 % con datos que él mismo inventó y el moderador te da 90 segundos. Recorres tres rondas y seis desenlaces. Incluye mapa, costos, lectura, siete actividades y ficha de decisión.

QUÉ APRENDERÁS

- Sostener un debate televisado frente a una cifra inventada: decidir qué desmentir, qué ceder y qué pivotear, distinguir el dato propio del ajeno y cerrar con un contraste que no dependa de la mentira del rival.

Simulador guiado · Debate

> **Qué vas a practicar**
>
> Desmentir con fuente, no entrar al marco ajeno y cerrar con contraste. Vas a decidir tres veces en noventa segundos y a medir el costo de cada respuesta en el marcador del público y en la credibilidad de tu dato.

Caso hipotético. Debate municipal, segundo bloque: seguridad. Tu contrincante suelta: «Bajo la administración que él defiende, los homicidios bajaron 40 por ciento: datos que él mismo se inventó porque los oficiales dicen lo contrario». El auditorio murmura: la cifra es falsa, pero viene envuelta en una verdad incómoda (los números oficiales sí muestran un repunte reciente en otro delito). Moderador: «tiene 90 segundos».

Cómo se juega

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

1. Tres pasos antes de los noventa segundos



Figura propia de Lumbre Política. El mapa resume la ramificación; los textos completos de cada nodo están en la simulación.

El mapa tiene tres rondas y seis salidas. En la primera decides si desmientes, contraatacas o ignoras; en la segunda, si sostienes el silencio o rellenas; en la tercera, si desactivas una analogía con humor y dato o la tomas en serio. Cada ronda cambia el marcador del público.

Los desenlaces que puedes producir



Figura propia de Lumbre Política. Los nombres de las salidas son los del escenario; el costo señalado es el que describe la ramificación.

Seis salidas: contraste, tedio, cifra sin fuente, humor, comparación seria y guerra de analogías. Las buenas no son las más agresivas: son las que dejan tu propuesta en pie y la mentira del rival señalada con un documento.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

2. Noventa segundos de fuego

El costo de cada jugada

La tabla compara lo que ganas en el momento con lo que pierdes en el marcador. Un debate no se gana por tener razón: se gana por dejar una razón verificable en la cabeza del público.

Jugada	Lo que ganas	Lo que pagas
Desmentir con fuente y proponer	Corriges el dato y fijas tu marco.	Cedes la primera mitad de tu tiempo a explicar el error ajeno.
Contraatacar con otra cifra	Recuperas la ofensiva por un momento.	Si no traes fuente, el moderador te corta y quedas igual que el rival.

Jugada	Lo que ganas	Lo que pagas
Ignorar la mentira	Hablas de tu plan sin distraerte.	La cifra falsa queda sin desmentir y el público la da por cierta.
Devolver una analogía peor	El público ríe en el momento.	El bloque termina en duelo de apodos y tu propuesta desaparece.

Lectura de tu partida

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

3. Cómo leer lo que acaba de pasar

Antes de entrar: una lectura

Antes de entrar, una lectura sobre ideologías sin caricaturas: sirve para no reducir el debate a etiquetas y para discutir propuestas sin atribuir intenciones que no puedes probar.

Ideologías sin caricaturas: reconocer una corriente por sus debates internos `https://politica.lumbre.lat/object/pol-j20-r01-oa01`Se abre sin inscripción. Ayuda a no convertir el debate en una pelea de etiquetas.

Pon a prueba tu criterio

Siete reactivos para separar dato de adjetivo. Clasifica, ordena y completa la secuencia de un desmentido que no pierde el mensaje; el detective de errores te pone afirmaciones con un problema de fuente.

4. Frente a un dato falso que el auditorio ya dio por cierto, el mejor manejo en un bloque de 90 segundos es:

☐ Ignorarlo por completo: toda respuesta legitima la mentira.

☐ Desmentirlo con precisión y fuente en pocos segundos, y anclar de inmediato tu propuesta.

☐ Dedicar todo el tiempo a destruir el dato hasta que el rival quede desacreditado.

☐ Responder con otro dato propio, aunque no traigas la fuente a la mano.

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

5. Cuatro frases sobre técnica de debate. Una contiene un error:

6. En debate, «ganar el intercambio» (responder mejor el golpe) y «ganar el bloque» (mover al público hacia tu terreno) son metas que a veces se contradicen y hay que elegir.

☐ Verdadero

☐ Falso

7. Une cada recurso del debate con lo que resuelve.

7.	Dato atribuido	_____
7.	Marco	_____
7.	Contraste	_____
7.	Fuente	_____
7.	Propuesta	_____

Opciones: Una cifra que alguien afirma sin mostrar el documento que la respalda. · Los términos en los que se plantea la discusión y que puedes aceptar o corregir. · La diferencia verificable entre dos formas de gobernar, dicha en una frase. · El documento público que permite comprobar una cifra. · Lo que harías distinto y que sobrevive al desmentido.

8. Clasifica cada jugada según lo que aporta al mensaje.

Elementos:

- Citar el informe oficial y mostrar la cifra real.
- Inventar una cifra del rival para devolver el golpe.
- Cerrar con el contraste entre opacidad y datos.
- Discutir una analogía falsa punto por punto.
- Volver a tu propuesta después de corregir el dato.
- Responder con una analogía peor para igualar el golpe.

Suma al mensaje	· · ·
Resta y te encierra	· · ·

9. Ordena la secuencia de un desmentido que no pierde el mensaje.

Anotar la cifra y quién la dijo, sin interrumpir. _____

Decidir si tienes fuente pública para refutarla. _____

Refutar en una frase: el dato real, la fuente y el error. _____

Volver a tu propuesta con una medida concreta. _____

Cerrar con el contraste que quieres que se cite. _____

10. Sin _____ no hay desmentido; sin _____ propio, el debate se pelea en terreno ajeno; el _____ verificable es lo que queda cuando termina el programa.

Tu ficha de decisión



Figura propia de Lumbre Política. La ficha se llena al cerrar la partida y usa los mismos cuatro campos que evalúa el chequeo.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

11. Ficha de tu intervención en el debate

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

12. **Chequeo de la simulación**

13. **Recuerda una discusión pública (clase, redes, junta de vecinos) donde alguien tiró un dato falso o una analogía para provocarte. ¿Respondiste al anzuelo o giraste a tu terreno? Escribe la frase de pivote que te faltó: «sobre eso, mi propuesta es...».**

Si no recuerdas, piensa en el último debate que viste: ¿qué cifra quedó en el clip sin desmentido?

Para dominar este tema

Un debate no se gana por hablar más fuerte: se gana por dejar un dato verificable y una propuesta que siga en pie cuando el rival cambie de tema. El curso desarrolla la retórica del contraste; la ruta la conecta con la comunicación política.

- Una cifra sin fuente se contesta con un documento, no con otra cifra.
- Entrar al marco del rival le da estatus de argumento a una trampa.
- El cierre de contraste es lo que se cita: prepara la última frase antes de subir al escenario.

Fuentes y límites de esta lección

- INEGI y SESNSP: cifras oficiales de incidencia delictiva y notas metodológicas.
- Lineamientos del INE para debates: tiempos, derecho de réplica y reglas de moderación.
- Portal de datos abiertos del gobierno federal: series y documentos descargables para verificar una cifra.

El caso es hipotético y las cifras del escenario son inventadas a propósito. Ninguna debe citarse como dato real. Antes de usar una cifra en un debate, verifica la fuente, la fecha y la metodología con la que se produjo.

Para seguir

Debate político (curso completo) https://politica.lumbre.lat/circles/debate-politico-dbd8f7

Ruta: integrar un equipo de campaña https://politica.lumbre.lat/rutas/ruta-equipo-de-campana

---

Para mirarlo de otra manera

El desmentido que no necesita gritar

Un desmentido fuerte tiene tres partes y ninguna es un adjetivo: la cifra que se dijo, el documento que dice otra cosa y la diferencia. Con eso, el público puede verificar por su cuenta. El desmentido débil es el que exige que te crean.

La analogía es una puerta, no una casa

Una analogía sirve para entrar a un tema, no para habitarlo. Cuando el rival te ofrece una comparación falsa, discutirla en serio es mudarte a su casa. Corrígela en una frase y vuelve a la tuya: la comparación es un medio, no el debate.

Referencia curricular

Materia:	Ciencia Política

Versi\u00f3n interactiva completa (con actividades, v\u00eddeos y autoevaluaci\u00f3n):

https://politica.lumbre.lat/object/sim-sm-r04-oa01

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat