



**JUSTICIA**



**7-11**



**Grupos de 10**



**UN JUEGO INJUSTO NO  
ES UN JUEGO**



**40 minutos**



El propósito de este ejercicio sobre la justicia es revelar la injusticia en su faceta más molesta y fea, es decir, la discriminación en términos de identidad y características personales. El ejercicio está estructurado alrededor de una idea de juego simple, donde los participantes usan dados que ruedan y, según el resultado, avanzan tantos pasos hasta que alcanzan una línea de meta ubicada 20 metros más adelante (también se puede usar una distancia más corta cuando se implemente en interiores). El juego se puede realizar con grupos de 10 alumnos, lanzando dados y dando a su vez pasos hacia adelante de la misma longitud hasta llegar a la línea de meta. El maestro prepara juegos de dados normales y dados que tienen los números 4, 5 y 6 cubiertos. Los diferentes alumnos reciben diferentes tipos de dados según criterios como el mes del cumpleaños, el sexo, la altura, el color del cabello, etc. Los alumnos no conocen esta clasificación y solo se les pide que jueguen usando el tipo de dado que les ha correspondido. El concepto de justicia no debe discutirse al comienzo del juego, sin importar en qué medida los alumnos no estén de acuerdo con la configuración del juego. El concepto de justicia se explorará al final del juego, cuando todos los alumnos alcancen la línea de meta.



Para el ejercicio, debe preparar una serie de dados según el número de alumnos que participarán en el juego. Es mejor implementar el ejercicio en el exterior, para tener una distancia suficiente entre el inicio y el final. Antes del juego, el profesor divide a los alumnos en diferentes grupos, mientras que cada grupo involucra a los alumnos según criterios como el mes del cumpleaños, el color del cabello o incluso el género. Esto debe hacerse 'en un papel' y no divulgarse a los alumnos. El maestro prepara los dados a entregar por ejemplo, dados normales a las niñas y dados modificados (cubiertos) a los niños, o a los nacidos en meses impares y pares, y así sucesivamente. Es importante no revelar esta información a los alumnos hasta el final del juego. El profesor debe ser consistente para que los alumnos terminen el juego, diciéndoles que sigan adelante para tener una discusión muy interesante cuando el éste termine.



Cada grupo de alumnos debe incluir alumnos con características diferentes que formen parte de su identidad como se explicó anteriormente. Un ejemplo para un grupo de este tipo sería que los alumnos con cabello castaño reciban dados normales y los alumnos con cabello negro o rubio reciban dados modificados. Los alumnos comienzan a lanzar los dados por turnos de izquierda a derecha y dan tantos pasos como indican los dados. Estadísticamente, los alumnos con dados normales (teniendo disponibles los números 4, 5 y 6) llegarán antes a la línea de meta, mientras que los otros se quedarán atrás. Se recomienda hacer más de un grupo de 10 alumnos, a fin de aplicar los criterios de “discriminación” y “injusticia”. Cuando todos los grupos terminan el juego, el maestro forma dos grupos con los “ganadores” de un lado y los “perdedores” del otro.

Cuando el juego termina, la discusión de toda la experiencia debería comenzar:

Se debe preguntar a los alumnos si les gustó el juego. Obtén tantas respuestas como sea posible con respecto a la opinión de los alumnos sobre quién ganó el juego y por qué sucedió de esa manera. Lo más probable es que los alumnos planteen el problema de los dados normales y modificados cuando se trate este punto. Ellos podrían preguntar por qué o sobre qué base algunos de ellos recibieron dados normales o modificados. Pregunta a los alumnos en este momento cómo se sintieron con esa ventaja o desventaja, así como si pensaron en ayudar a otros de alguna manera durante el juego. Pregúntales si tuvieron ganas de dejar de jugar o declarar abiertamente su desacuerdo o resistirse abiertamente a la idea del juego a medida que avanzaba. Explica los problemas del juego injusto, analizando los aspectos de las acciones legales e ilegales. Por ejemplo, puedes usar los dados modificados como una alegoría para mostrar que los números cubiertos podrían representar menos oportunidades para algunas personas, o acceso limitado / desigual a ciertos recursos para que una persona tenga éxito. En un nivel similar, puedes resaltar la responsabilidad de las personas en una sociedad de protestar en contra ‘dados modificados’ o trabajar para asegurar que todos reciban ‘dados’ normales.

Después de escuchar atentamente todos sus comentarios, comunica a los alumnos que aquellos que reciben dados normales y modificados han sido elegidos en función de aspectos de su identidad y características como el mes del cumpleaños, la altura, el color del cabello, etc., de acuerdo con los criterios utilizados para discriminar.

Por último, pide a los alumnos que presenten posibles definiciones de equidad e injusticia y pídeles que piensen en ejemplos de la vida real que sean similares a los del juego. Extrae conclusiones enfatizando que muchos “juegos” a nivel de la sociedad pueden parecer justos para una persona o grupo social, mientras que al mismo tiempo son injustos para otra persona o grupo social.