

¡Eso no es justo!

Los estudiantes exploran la idea de la justicia participando en una secuencia de juegos cortos que distribuyen recompensas de distintas maneras. A través de la experiencia directa, los estudiantes comparan sistemas injustos, sistemas aleatorios, sistemas basados en el esfuerzo y la Prueba de Trabajo. Las respuestas emocionales son bienvenidas y se utilizan para apoyar una reflexión estructurada. La actividad construye una comprensión fundamental de la justicia, la recompensa y la igualdad de oportunidades.

 TIPO DE ACTIVIDAD Juego · Discusión · Aprendizaje experiencial	 DURACIÓN 60 min	 PARTICIPACIÓN Toda la clase · Grupos pequeños · En parejas · Individual
---	--	--

OBJETIVOS

Al finalizar esta actividad, los estudiantes podrán:

- Experimentar e identificar sistemas injustos, aleatorios, basados en el esfuerzo y justos
- Comprender que no todas las recompensas se ganan de la misma manera
- Reconocer que la justicia requiere reglas iguales e igualdad de oportunidades
- Desarrollar vocabulario y conciencia emocional en torno al esfuerzo, la recompensa y la justicia
- Prepararse conceptualmente para la Prueba de Trabajo

MATERIALES

- Cuentas o fichas pequeñas para representar recompensas (“Mi pila”)
- Tarjetas didácticas o imágenes que muestren cualidades o atributos (color de cabello, ropa, cumpleaños, etc.)
- Papel para dibujar y lápices
- Dados
- Baraja de cartas
- Apoyo visual (ver Apéndice A), etiquetas para cada ronda (Injusto, Aleatorio, Trabajo, Prueba de Trabajo) *(opcional)*
- Temporizador o cronómetro
- Mesa central o recipiente que actúe como el “banco”
- Espacio abierto para juegos basados en el movimiento

PROCEDIMIENTO

APERTURA

1. Despeja un área de tamaño adecuado para los desafíos físicos.
2. Prepara un “banco” central con todas las cuentas.
3. Organiza un espacio para el movimiento y garantiza la seguridad.
4. Prepara etiquetas para cada ronda del juego.
5. Coloca los materiales de modo que las transiciones entre rondas sean rápidas.

PRE-ACTIVIDAD

5 minutos

1. Da la bienvenida a los estudiantes y marca el tono con entusiasmo.
2. **Explica:** “Hoy vamos a jugar, pero no todos los juegos serán justos.”
3. Introduce la idea de **Mi reserva**: los estudiantes intentan ganar cuentas, pero solo conservan las cuentas de los juegos que la clase acuerde que son justos.

4. **Pregunta** a los estudiantes: “¿Qué significa justo para ustedes?” “¿Pueden pensar en un momento en que algo les pareció injusto?” “¿Cómo los hizo sentir?”
5. **Establece las expectativas** claramente: “Jugaremos cuatro juegos cortos. Después de cada uno, decidirán si fue justo.”

Objetivo en palabras del estudiante

- “Probar qué juegos son justos y cuáles no, y por qué.”

ACTIVIDAD

45 minutos

Preparación

1. Explica que el objetivo es hacer crecer ‘Mi reserva’ ganando cuentas.
2. Explica que después de cada ronda la clase votará si el juego fue justo.
3. Explica que las cuentas de los juegos injustos deben devolverse al banco.
4. Explica que, una vez que se identifique un juego justo, puede repetirse para que los estudiantes puedan conservar sus recompensas.

Modela

1. Demuestra cómo se ganan las cuentas y cómo se devuelven al banco.
2. Modela reacciones respetuosas al ganar, perder y estar en desacuerdo.

Ronda 1: Injusta

10 minutos

1. Elige un método injusto, como una competencia de dibujo evaluada según la preferencia del docente, un juego sesgado basado en rasgos arbitrarios, o una distribución desigual basada en atributos como la altura o el orden de los nombres.
2. Entrega cuentas según el método elegido.
3. Pregunta: “¿Fue justo?” “¿Todos tuvieron la misma oportunidad?” “¿Importó el esfuerzo?”
4. Devuelve todas las cuentas al banco.

Ronda 2: Azar

10 minutos

1. Elige un método de recompensa al azar, como lanzar dados o sacar cartas.
2. Distribuye cuentas según la suerte.
3. Pregunta: “¿Fue justo?” “¿El esfuerzo decidió quién ganó?”
4. Si la clase acuerda que fue injusto, devuelve todas las cuentas al banco.

Ronda 3: Trabajo

10 minutos

1. Presenta desafíos físicos o mentales, como saltos de tijera, flexiones, concursos de miradas o lucha de brazos.
2. Entrega cuentas por completar o ganar tareas.
3. Pregunta: “¿Fue justo para todos?” “¿Todos pudieron participar por igual?”
4. Devuelve las cuentas a menos que la clase acuerde que el sistema fue justo.

Ronda 4: Prueba de Trabajo

10 minutos

1. Entrega cinco dados a cada estudiante.
2. Establece un objetivo claro, como sacar tres números iguales.
3. Los estudiantes tiran los dados repetidamente hasta lograrlo, volviendo a tirar cada vez que fallan.

4. Pregunta: “¿Cualquiera puede ganar este juego?” “¿Todos tuvieron la misma oportunidad?” “¿Esto se siente más justo que los demás?”

5. Si se acuerda que es justo, permite que los estudiantes conserven las cuentas y las agreguen a **Mi pila**.

Opcional: asigna a un estudiante de forma rotativa para verificar los resultados antes de confirmar las recompensas.

PUNTOS CLAVE

1. Haz una breve pausa después de cada ronda para recoger las opiniones de los estudiantes.
2. Registra qué sistemas fueron rechazados y cuáles fueron aceptados como justos.
 - Pregunta a los estudiantes cómo los hizo sentir cada juego.
 - Pregunta qué hizo que el juego final se sintiera diferente.
 - Refuerza que la justicia tiene que ver con reglas, oportunidad y verificación.

SEGUIMIENTO

10 minutos

1. Repasa los cuatro sistemas experimentados: injusto, aleatorio, basado en trabajo, Prueba de Trabajo.
2. Analiza por qué la Prueba de Trabajo les dio a todos la misma oportunidad.
3. Conecta la experiencia con sistemas del mundo real donde las recompensas se ganan.

Historia opcional o reflexión creativa: los estudiantes dibujan o escriben sobre una ocasión en la que algo les pareció injusto o sobre un sistema que consideran justo.

CIERRE

5 minutos

1. Recoge las cuentas y los materiales.
2. Despeja el espacio de la actividad.
3. Agradece a los estudiantes por participar con respeto.
4. Mensaje final para los estudiantes: “Los sistemas justos dan a todos las mismas reglas y la misma oportunidad.”

NOTAS

Manejo del aula

- Reconoce las emociones abiertamente y normaliza la frustración.
- Mantén un control tranquilo de la distribución de cuentas.
- Rota los roles para garantizar la inclusión.

Extensiones y actividades de refuerzo

- Vuelve a contar la actividad como una historia o fábula.
- Compara la justicia en los juegos con la justicia en la vida real.

Diferenciación

- Estudiantes más pequeños: menos dados o tiradas compartidas.
- Aprendices del idioma/Accesibilidad: apoyos visuales, modelado, sistema de compañeros.
- Seguridad: supervisa los desafíos físicos y permite alternativas.

RECURSOS ADICIONALES

- **B** • [Ejemplos de juegos injustos](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/4bf1ba35cc836a7567a6bfaf77a624a4251442e.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/4bf1ba35cc836a7567a6bfaf77a624a4251442e.pdf>
- **C** • [Ejemplos de juegos aleatorios](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/01e3a2e3b8119a2f7cfe1f2e97dc6374f082742c.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/01e3a2e3b8119a2f7cfe1f2e97dc6374f082742c.pdf>