



EL CUENTO DE LA JUSTICIA

Material para trabajar con niñas, niños y adolescentes que participan en procesos de justicia.

Objetivos del material

- Que la niña, niño o adolescente pueda anticipar las principales acciones que tendrán lugar durante un proceso de justicia y entenderlas bajo un enfoque de protección.
- Que la niña, niño o adolescente pueda expresar y normalizar los sentimientos y temores que causa el proceso de justicia.

En particular el uso de los materiales busca transmitir de manera concreta mensajes básicos que puedan:

- **Desculpabilizar**
- **Anticipar temores**
- **Identificar y normalizar emociones**
- **Autorizar la expresión**

Materiales incluidos:

Existen dos presentaciones de este material. Una es un juego de mesa físico y otra es una versión electrónica descargable que se puede producir en cualquier lugar.

Juego físico

- Un tablero con el escenario en el que se desarrolla la historia.
- Figuras de mujeres, hombres y niñas/niños.
- Ropa diversa que puede ser utilizada para vestir a las figuras humanas.

Material descargable

- Un tablero sobre el cuál se colocarán las figuras humanas. El tablero deberá imprimirse de un tamaño que permita el acomodo de las figuras y sea visible para quienes participan. El tamaño sugerido es de 4 hojas carta de ancho y 3 hojas carta de largo (63 x 1.18).
- Figuras de mujeres, hombres, niñas y niños que pueden ser coloreadas y recortadas por los niño, niñas o adolescentes.
- Figuras femeninas y masculinas de diversas autoridades con uniformes de policía y togas para juez y otros que pueden ser coloreadas y recortadas por los niños, niñas y adolescentes.
- Imagen de cajas que fueron robadas con el nombre de José.

Instrucciones para el uso del material:

Este material fue diseñado para un rango de edad amplio de entre los tres y doce años. Su aplicación requiere que el especialista adapte el texto y el método a la edad y condición articular de cada caso. El texto propuesto está diseñado para ser utilizado con niños y niñas de edad preescolar. En el caso de aplicarse con niños y niñas mayores, el texto deberá servir como base para adaptar el lenguaje y el método.

El juego consiste de 2 momentos:

- 1. Narración interactiva de la historia de José y la reflexión sobre lo sucedido.**
- 2. Reconstrucción interactiva del caso particular con el que se trabaja y la reflexión sobre lo sucedido y lo que podrá suceder.**

El primer momento cuenta una historia sobre un robo. Esta historia se usará para reflexionar sobre los procesos de justicia usando un ejemplo muy simple.

El tablero se coloca sobre una superficie plana a la vista de todos los participantes. La historia se va narrando y cada vez que se menciona a un personaje nuevo se pide al niño, niña o adolescente que elija, coloree y recorte/vista la figura que se utilizará. Esta forma de trabajo hace que el juego sea más interactivo y concreto. Las figuras se van moviendo de un escenario a otro sobre el tablero.

Al finalizar la historia, se hacen las preguntas sugeridas al niño, niña o adolescente y se reflexiona con el o ella sobre las respuestas. Al referirse a un ejemplo simple, las respuestas serán también fáciles de discutir.

Los mensajes centrales a transmitir son:

Que las autoridades hacen preguntas porque necesitan saber que sucedió. No significa que no le creen a la persona.

Que la repetición de preguntas se debe a que cada autoridad necesita saber que pasó y no porque la persona hubiera respondido mal o no fuera creída.

Que los sentimientos de temor o vergüenza son normales.

Que no es la víctima quien decide sobre qué sucederá con el agresor.

Hechas las preguntas, se utiliza el tablero y sus personajes para reconstruir la historia del propio niño, niña o adolescente. Se utilizan las preguntas hechas sobre la historia del ladrón para transmitir los mismos mensajes sobre su propio caso. Así por ejemplo se puede decir:

“...y luego, igual que Jose, vas a ir a hablar con el juez. Y si el juez te hace preguntas ¿porqué crees que lo hace? ... Igual que con José, es que el juez no estuvo allí y no sabe que pasó. Solo tú le puedes contar lo que sucedió.”

Texto guía

“La historia de José”

Había una tienda que vendía de todo.... Entre otras cosas, unas cajas hermosísimas. El dueño, José, las mandó hacer especialmente para vender en su tienda y abajo les mandó poner en letra chiquita su nombre. Solo José sabía que las cajas tenían su nombre. Una tarde, el ladrón X así le conocían en el barrio... se metió a robar a la tienda de José. Le apuntó a José con una pistola y dijo “dame todo lo que tengas”. Se llevó muchas cosas, incluyendo las cajas hermosas.

Al día siguiente el ladrón X se fue al otro lado de la ciudad –a otra tienda- y vendió todo lo robado. Rosa, que también tenía una tienda, lo compró todo porque ella no sabía que era robado. José fue con la policía a decir que el ladrón X había robado su tienda. José tuvo que contarles qué cosas le robaron porque solo José sabía qué había pasado. El policía investigó e hizo muchas preguntas a José y a otras personas.

Así fue como encontró la tienda de Rosa. A Rosa le hizo muchas preguntas y supo que el ladrón X le había vendido las cosas que a José le faltaban.

El policía explicó que él no podía decidir qué pasaba con alguien que había robado. Sólo un juez puede decidir qué pasaría con el ladrón X.

En el juzgado todos hablan de leyes, que son las reglas para todos. La ley dice que no se debe robar. José no sabe nada de leyes y pensó que era mejor ir con alguien que sí sabe de leyes. José decidió ir con el juez acompañado de un abogado.

El ladrón X tampoco sabe de leyes y entonces él también decidió ir acompañado de un abogado.

Con el juez empezó el juicio, en donde él estudia todo lo que investigó el policía y también escucha a todos para decidir qué paso. El juez le pidió a José que le contara otra vez todo lo que pasó y qué cosas se habían robado. Le hizo algunas preguntas que ya le había hecho el policía y otras preguntas distintas.

Luego le preguntó al ladrón X que si él había robado. El ladrón X dijo que no... dijo que esa tarde estuvo en su casa viendo la tele y además dijo que José era un mentiroso. El abogado del ladrón X, también dijo que José era mentiroso.

Luego el policía mando llamar a Rosa. A Rosa le decían Rosa la penosa, porque era muy penosa. No quería hablar enfrente de todos. Rosa fue muy valiente y aunque le daba mucho miedo contó que el ladrón X le había vendido esas cosas.

Fue entonces cuando Rosa mostró las cosas que le había vendido el ladrón X. ¡Allí estaban las cajas con el nombre de José! Después José se fue a su casa con sus cosas. Se fue porque él no decide qué pasará con el ladrón X. Solo el juez decide. José solo quería que le regresaran sus cosas.

Rosa también se fue a su casa. Ella no decide qué pasará con el ladrón X. Ella solo fue a decir la verdad para que el Juez decida qué hacer.

Fin

Algunas preguntas sugeridas:

¿Por qué José tuvo que contarle todo lo que pasó al policía?

¿Por qué el policía hacía tantas preguntas a todos?

¿Por qué José tuvo que volver a contar todo con el juez?

¿Qué sentía José cuando contaba todo lo que pasó?

¿Qué sentía Rosa y por qué no quería hablar?

¿Por qué contó una mentira el ladrón X?

¿Por qué José no decide qué pasa con el ladrón X?

Encuentra la versión electrónica de todos los materiales en la página del Dispensario Odi.

Descárgala y reproducirla libremente en: <https://dispensariodi.com/el-cuento-de-la-justicia-juego/>

Material elaborado por:

Analia Castañer y Margarita Griesbach de la
Oficina de Defensoría de los Derechos de la Infancia A.C.

© Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)

Todos los derechos están reservados. Ni este material ni partes de él pueden ser reproducidas, almacenadas mediante cualquier sistema o transmitidas, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico, mecánico, de fotocopiado, de grabado o de otro tipo, sin el permiso previo del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Para cualquier información, sírvase comunicarse a: comunicacion.mexico@unicef.org



Oficina de Defensoría de los
Derechos de la Infancia A.C.

unicef 
para cada infancia