

Preguntas sugeridas para la reflexión:

- ¿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 podría hacerse para que no tuviera que volver a contar todo al juez?
- ¿Qué sentía Rosa y por qué no quería hablar?
- ¿Por qué contó una mentira el ladrón X?
- ¿Por qué fue grosero el abogado del ladrón X?
- ¿Por qué José no decide qué pasa con el ladrón X?

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 niño

EL CUENTO DE LA JUSTICIA

Material para trabajar con
niñas, niños y adolescentes que
participarán 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:

- Tablero con el escenario en el que se desarrolla la historia
- Figuras de mujeres, hombres, niñas y niños
- Ropa diversa que puede ser utilizada para vestir a las figuras humanas
- Uniformes de policía y togas para juez y objetos varios
- Libreto guía de la historia

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 particular 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 material considera tres momentos de aplicación:

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

En el juzgado todos hablan de leyes, que son las reglas para todos. Aunque todos saben que robar está mal, los jueces solo pueden decidir usando las leyes y 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. Su abogado/a se llamaba _____. El ladrón X tampoco sabe de leyes y entonces él también decidió ir acompañado de un abogado. Su abogado/a se llamaba _____.

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

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.

Cuando Rosa entendió lo que había pasado, le dijo a José que ahora tenían que ir con un juez. 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.

1. Juego para la preparación y selección del material

A manera de presentación del material y dependiendo de la edad de la niña, niño o adolescente, éste deberá seleccionar y vestir a los personajes iniciales. Se sugiere que la niña, niño o adolescente pueda manipular todo el material, y si se considera pertinente, tomar un momento de juego libre con los mismos.

Tras haber revisado y manipulado el material se le propone a la niña, niño o adolescente:

“Te voy a contar una historia usando este material. Para contarte la historia necesitamos a un señor que se llamará José. El es dueño de una tienda. Escoge cuál quieres que sea José.”

“También vamos a necesitar un policía. Escoge cuál de los hombres o mujeres quieres que sea el policía.”

La niña, niño o adolescente elige y viste a los personajes requeridos para dar inicio al segundo momento de aplicación.

2. Narración interactiva de la historia de José y la reflexión sobre lo sucedido.

El escenario se coloca en un lugar visible y accesible, sobre el piso o una mesa o bien, colgado sobre la pared a la altura de la niña, niño o adolescente. Los personajes y su vestimenta deben colocarse de manera accesible al lado del escenario.

La narración de la historia de José debe hacerse de manera interactiva. Esto significa que conforme se va narrando la historia, se solicita a la niña, niño o adolescente que coloque los personajes en el escenario.

Para ello, se deberá ir dando pautas de acción a la niña, niño o adolescente:

“José tenía una tienda. Ésta es la tienda de José... acomoda a José en su tienda.”

Dependiendo de la edad y circunstancia, esta narración interactiva podrá hacerse de manera más o menos lúdica. La idea es que la niña, niño o adolescente manipule el material y concrete la historia con los materiales.

La niña, niño o adolescente debe poder interrumpir y hacer preguntas o sugerencias durante la historia, adaptando la información transmitida a cada caso particular.

Al finalizar la historia, se deben plantear a la niña, niño o adolescente las preguntas sugeridas y reflexionar conjuntamente sobre sus respuestas. Las preguntas incluidas en el material son sugerencias. Otras preguntas podrán ser adecuadas según el caso particular. Se sugiere que se agreguen las que se consideren necesarias, pero que no se omitan aquellas propuestas en este material.

3. Reconstrucción interactiva del caso particular con el que se trabaja y la reflexión sobre lo sucedido y lo que podrá suceder.

Al terminar la historia de José, se desmonta todo el material e introduce el último momento de aplicación:

“Ahora veamos cómo sería esto con lo que está pasando ahora. Armemos la historia de lo que ha pasado / puede pasar. Elige un personaje que seas tú.”

A partir de la elección del personaje inicia la reconstrucción de la historia del caso particular. No es necesario, ni recomendable, abordar detalles sobre la violencia que vivió la niña, niño o adolescente.

El evento que detona el proceso de justicia en cuestión puede ser nombrado de manera general:

“Después de que pasó eso que contaste, tu mamá fue a la policía ¿no?... ¿cuál quieres que sea el policía?”

Se deberá promover en la mayor medida posible que la propia niña, niño o adolescente reconstruya y prevea lo que sucede en su propia historia.

En este momento, la niña, niño o adolescente se convierte en el narrador principal de la historia y el adulto interviene solo para clarificar o corregir nociones erróneas sobre lo que pudiera pasar.

Una vez reconstruida la historia de la niña, niño o adolescente, se plantean las mismas preguntas que fueron utilizadas para la historia de José.

Algunos detalles sobre cómo se frasa la pregunta deberán adaptarse a la situación, pero la idea es poder concretar la reflexión abstracta con respecto al caso de José, a la realidad particular de la niña, niño o adolescente y lo que atraviesa.

Al terminar la reflexión, la actividad se cierra junto con la niña, niño o adolescente. Desmontar y guardar el material son acciones útiles para fomentar un cierre, mientras se habla de manera relajada sobre temas cada vez menos relacionados con el caso.