

## JUEGO «ELIGE CON ÉTICA» Instructivo pastoral

1

**El juego «Elige con Ética» es una herramienta pastoral y formativa** que busca iluminar la conciencia y promover una participación ciudadana inspirada en los valores del Evangelio y el bien común. A través de una dinámica sencilla y participativa, invita a reflexionar sobre nuestras decisiones personales y colectivas, recordándonos que elegir con ética es un acto de amor al prójimo y de compromiso con la vida.

2

**El juego puede realizarse con un grupo de entre tres y seis personas, jóvenes o adultos**, ya sea de manera individual o por equipos. Para iniciar, se barajan todas las cartas y se colocan en un mazo al centro del grupo. Cada participante toma una carta inicial y se acuerda el orden de participación. En cada turno, el participante toma una carta del mazo, lee el mensaje en voz alta y sigue la indicación correspondiente según el tipo de carta obtenida.

3

**Las cartas de valores éticos representan actitudes que construyen el Reino de Dios y fortalecen la vida democrática**, como la honestidad, la justicia, la solidaridad, el bien común, la inclusión, la participación ciudadana, el cuidado de la creación y la esperanza. Cuando un participante recibe una de estas cartas, la conserva y comparte brevemente cómo ese valor puede vivirse hoy en su familia, comunidad, trabajo o en el país.

4

**Las cartas de antivalores o prácticas negativas expresan conductas que dañan la dignidad humana y rompen la convivencia**, tales como la corrupción, la mentira, la violencia, el

autoritarismo, la indiferencia, la desinformación, la desigualdad o la desesperanza. Al recibir una de estas cartas, el participante la lee en voz alta y reflexiona brevemente sobre por qué esa práctica se opone al bien común y al mensaje del Evangelio. Luego, la carta puede devolverse al mazo o descartarse, según lo acuerde el grupo.

5

**Las cartas de acción cumplen la función de dinamizar el juego** y promover la interacción entre los participantes. Estas incluyen indicaciones como “roba una carta a tu compañero” o “agarra dos cartas del mazo”, las cuales deben cumplirse de inmediato.

6

**El juego continúa hasta que se termine el mazo** o hasta el tiempo previamente acordado. Al finalizar, se propone un momento de diálogo comunitario en el que los participantes puedan compartir qué valores consideran más urgentes para la realidad actual, qué actitudes necesitan cambiar como personas y como sociedad, y de qué manera pueden ser signos de esperanza en su entorno cotidiano.