Guion del docente

El juego hace las cuentas; tu papel es marcar el ritmo, animar el debate y, sobre todo, dirigir la conversación final, que es donde se aprende. Este guion propone tiempos y frases; adáptalos a tu grupo.

Antes de la clase

- **Elige el modo. Modo Aula**: el tablero en el proyector y cada alumno vota con su móvil (lo ideal). **Modo Mesa**: un solo dispositivo que se pasan para votar, para grupos pequeños o sin móviles.
- **Mesas de 6 a 8.** Con 6, 7 u 8 alumnos, una mesa. Si tienes más, de momento cada mesa juega con su propia sala (o su propio dispositivo en Modo Mesa).
- **Prueba la conexión** del aula y del proyector. Los alumnos solo necesitan el navegador: no instalan nada ni crean cuentas.
- **Privacidad:** pide que entren con un **apodo** (iniciales, un mote), nunca con su nombre completo. Al cerrar la sala no queda nada guardado.
- **Imprime** el resumen de reglas y la hoja de roles si quieres que los tengan en papel.

Al empezar (5-10 min)

1. **Crea la sala** en la app («Soy docente») y pulsa «Abrir el proyector». Elige la duración del debate (2 minutos va bien) y, si el grupo ya conoce el juego, la capa oculta.
2. **Que entren** escaneando el QR del proyector o escribiendo el código. Cuando estén todos, «Empezar».
3. **Presenta el juego en un minuto:**

> «Sois un país. Cada uno tiene una vida: lo que gana, lo que le cuesta vivir y lo que quiere ahorrar. Cada ronda votaréis en secreto cuántos impuestos se pagan y en qué servicios se gastan. Cada uno defiende su vida; pero si nadie defiende la de todos, el país se rompe y perdéis todos.»

4. **Que miren su rol** en «Mi vida» (en el móvil). Pregunta en voz alta: «¿Quién gana más? ¿Quién lo tiene más difícil para ahorrar?».

Tiempos orientativos

Parte	Minutos
Entrar en la sala y presentar	5-10
Ronda 1, explicando cada fase	8-10
Rondas 2 y 3	5 + 5
Ronda 4: Ecuador de la Vida	5-8
Rondas 5 a 8	4 × 5
Recuento	3
Conversación final	**10-15**

Si vais justos de tiempo, acorta el debate a 1 minuto desde la ronda 3, pero no recortes la conversación final.

En cada ronda

Suceso

Léelo en voz alta y pregunta a quién afecta. Muchos sucesos dependen del nivel de un servicio: es la primera pista de que lo público importa.

Debate (2 min)

No opines tú. Anima a que hablen los que menos hablan: «¿Qué te conviene a ti, Repartidor?». Deja que prometan, pacten y se acusen. Puedes pausar o alargar el tiempo desde tu panel.

Votación del impuesto

Secreta. Tu panel muestra quién falta por votar, nunca qué ha votado. Se cierra sola cuando han votado todos; si alguien se despista, puedes cerrarla tú.

Cobro

Si alguien recibe una Ficha de Exclusión, detente un momento: «¿Qué le ha pasado? ¿Podíamos haberlo evitado?». Por defecto no se dice quién es; puedes activarlo si el grupo lo lleva bien.

Presupuesto y reparto

Señala en el proyector cómo sube (o no) cada servicio y qué da cada nivel. Antes de seguir, pregunta: «¿Qué pasará en el Ecuador con Sanidad en 1?».

Momentos clave

Ronda 1: explica despacio

Es la ronda en la que aprenden la mecánica. Al ver el resultado del impuesto, enseña cuánto ha pagado cada clase y cuánto se ha recaudado. Al ver el reparto, explica el 3-2-1 y la hucha.

Rondas 3 y 6: obsolescencia

Los servicios bajan un nivel. «Lo público hay que mantenerlo: no basta con construirlo una vez.»

Ronda 4: el Ecuador de la Vida

El momento más intenso. Cada alumno revela su carta por turnos. Lee cada una y pregunta: «¿Qué servicio te ha salvado (o hundido)?». Quien cambia de clase cambia de rol: coméntalo.

Ronda 7: Paz social

Si la Tensión está baja, el país recibe 15 monedas extra. Es el premio a haber cuidado la convivencia.

Si cae el Estado Fallido

No es un fracaso de la clase, es la lección más clara. Pasa directamente a la conversación: «¿En qué momento se rompió el país? ¿Quién pudo evitarlo?».

Preguntas para animar el debate

- ¿Qué impuesto te conviene a ti? ¿Y al país?
- Si gana el A, ¿quién lo pasará mal en el cobro?
- ¿Qué servicio está en peligro? ¿Qué pasará si llega el Ecuador así?
- ¿Alguien se compromete a votar algo? ¿Os fiais?
- (Desde la ronda 5) ¿Llegáis al Legado? ¿Qué haría falta?

Recuento

La app suma los puntos. Si hay Legado, lo anuncia primero: **la mesa ha ganado como país**. Después, el ganador individual. Haz notar que todos cobran el mismo dividendo público: lo que construyeron entre todos.

La conversación final (10-15 min)

Es la parte más importante. La app muestra un resumen de lo que ha pasado en la mesa y estas preguntas:

- ¿Qué votaste en cada ronda y por qué? ¿Cumpliste lo que dijiste en el debate?
- ¿Quién pagó más impuestos en total? ¿Quién recibió más de los servicios?
- ¿Habrías votado lo mismo con otra carta de rol?
- ¿Qué servicio os salvó en el Ecuador? ¿Cuál os faltó?
- ¿A quién le favoreció la herencia? ¿Es justo?
- ¿Qué parecido tiene lo que ha pasado en la mesa con el debate fiscal real?

Para conectar con la teoría

- **Capacidad económica y progresividad** (art. 31.1 de la Constitución): «Todos contribuirán al sostenimiento de los gastos públicos de acuerdo con su capacidad económica...». ¿Qué opción se parece más a eso?
- **Gasto público** (art. 31.2): asignación equitativa de los recursos. ¿Se repartió bien el presupuesto?
- **El polizón** (*free rider*): quien vota impuestos bajos esperando que otros sostengan los servicios.
- **El velo de la ignorancia**: ¿qué impuesto habrías votado sin saber qué rol te iba a tocar?
- **El contrato social**: qué cedemos para vivir juntos y qué recibimos a cambio.

Con capa oculta

Antes del recuento se revelan las ideologías y quién cumplió su objetivo. Añade estas preguntas:

- ¿Se notaba lo que defendía cada uno? ¿Quién defendía su interés disfrazado de interés general?
- ¿Votaste por tu clase o por tu ideología? ¿Cuándo chocaban?
- ¿Qué poder pesó más? ¿Se parece a algo de la política real?