



LA HORA DEL CÓDIGO: HISTORIA DE DOS ALDEAS DE MINECRAFT GUÍA PARA DOCENTES

45 minutos

Esta guía para docentes incluye:

- Resumen del tema
- Puntos de conversación sobre diversidad e inclusión
- Procedimientos para las clases
- Estándares de CSTA e ISTE
- Ideas para actividades de extensión

PRIMEROS PASOS

- Instala Minecraft: Education Edition desde <https://aka.ms/HourofCode2020>
- [Mira el video de introducción](#) para familiarizarte con este tema de La Hora del Código
- [Mira el video de demostración](#) para entender mejor cómo iniciar la clase y utilizar el mundo
- Abre el mundo y juega con él
- Descarga una copia de la [hoja de respuestas](#)
- ¿Tienes alguna otra duda? Revisa nuestras [preguntas frecuentes](#).

EDUCATION.MINECRAFT.NET

Versión 1

RESUMEN DEL TEMA

Durante varios siglos, los aldeanos e illanos compartieron el mismo espacio, pero interactuaban muy poco entre ellos. Ahora puedes usar el poder del código para unir las dos aldeas. Los jugadores sentirán empatía y compasión por sus vecinos, aprenderán sobre cooperación e inclusión, y celebrarán la diversidad que nos hace a todos únicos y especiales.

La clase de este año está disponible en programación por bloques y en Python.

OBJETIVOS DE LA CLASE

Al final de la clase, los alumnos podrán hacer lo siguiente:

- Entender la importancia y los beneficios de la diversidad, incluyendo el rol de la diversidad y la inclusión en una comunidad
- Entender qué es la predisposición y cómo puede causar daño
- Crear soluciones de código que incluyan secuencias, iteración y bucles
- Desglosar los pasos necesarios para resolver un problema y convertirlos en una secuencia de instrucciones precisas
- Iterar soluciones de código para completar una tarea

APRENDIZAJE REMOTO

Si planeas ofrecer esta clase por medio de aprendizaje remoto, ten en cuenta estos consejos:

1. Esta clase no está diseñada como una experiencia multijugador. Los alumnos deberán trabajar en su propia versión del mundo de forma individual.
2. Divide a los alumnos en parejas o en grupos pequeños mediante el uso de diferentes salas, para que puedan ayudarse mutuamente a resolver dudas mientras resuelven los problemas de programación.
3. Ya que es probable que los alumnos tengan diferentes niveles de experiencia con la programación y con Minecraft, puede resultar útil asignar líderes de cada grupo de alumnos para que ayuden a sus compañeros cuando sea necesario.

Si deseas más información sobre el aprendizaje remoto en Minecraft: Education Edition, visita <https://aka.ms/remote-learning-kit>.





CONCEPTOS E INICIO DE LA CLASE: 10 minutos

Plantea los siguientes conceptos y preguntas, y/o permite que los alumnos conversen en grupos:

- ¿Qué es la predisposición y cuáles son los factores que contribuyen a su formación?
 - La **predisposición** es un proceso cognitivo (de pensamiento) mediante el cual formulamos pensamientos y opiniones con base en nuestras propias ideas y experiencias.
 - La **predisposición inconsciente** es la preferencia a favor o en contra de una persona o un grupo que una persona **no** sabe que tiene, pero la comunica por medio de declaraciones, acciones o suposiciones. Esto significa que la persona está predispuesta sin darse cuenta. La predisposición inconsciente genera estereotipos, prejuicios o preferencias que nos hacen favorecer a una persona, cosa o grupo de una manera que se considera injusta.
 - La **predisposición consciente** es una predisposición explícita o intencional. Esto significa que la persona predispuesta sabe que está predispuesta.
 - Algunos de los tipos de predisposición más comunes incluyen la predisposición basada en la raza, el origen étnico, la edad, el género, la identidad de género, las capacidades físicas, la religión y el peso corporal.
- ¿Cómo pueden hacer daño las predisposiciones?
 - Las predisposiciones conscientes e inconscientes pueden provocar que nos comportamos de forma negativa o discriminemos a otras personas.
 - Cuando hacemos estereotipos de las personas según su género, origen étnico, orientación sexual o cualquier otra característica, esto puede tener un efecto negativo para nosotros y para nuestra comunidad. En una escala más grande y extrema, la predisposición puede generar opresión, genocidios y hasta esclavitud.
- ¿Cómo podemos estar conscientes de las predisposiciones a nuestro alrededor?
 - Pon más atención a tus interacciones con otras personas, especialmente si son diferentes.



- Haz una reflexión e intenta comprender tus propias reacciones ante las personas que son diferentes a ti.
- ¿Qué es la diversidad?
 - La **diversidad** se refiere a todas las maneras en que las personas son diferentes, e incluye todas las características que hacen que las personas y los grupos sean diferentes entre sí. La diversidad también para incluir diferentes tipos de ideas, perspectivas y valores.
- ¿Qué es la inclusión?
 - La **inclusión** se refiere a asegurarse de que las personas o los grupos que tradicionalmente hayan sido excluidos participen en los procesos, las actividades y las decisiones.
- ¿Cuáles son las ventajas que ofrece la diversidad en una comunidad?
 - Cuando las comunidades garantizan la inclusión y tienen diversidad en sus ideas, perspectivas, valores y personas, pueden ofrecer una comprensión mucho más amplia de todas las cosas.
- ¿Cuáles son algunas maneras en las que tus pensamientos o acciones demuestran que aceptas a otras personas diferentes a ti?
 - ¿Estás tomando en cuenta lo que dicen o demuestran los demás?
 - ¿Has aceptado diferentes creencias, opiniones o ideas?
 - ¿Tus pensamientos y tus acciones demuestran tolerancia?

Entender las diferencias puede resultar útil, pero lo más importante es entender que la manera en que *percibimos* esas diferencias puede tener efectos positivos o negativos en las personas, los grupos y las comunidades.

Utiliza el método **DAAM**:

- **Desafía** tus suposiciones: concéntrate en ver a las personas como individuos y no como estereotipos
- **Ajusta** tus perspectivas: intenta ver las cosas desde el punto de vista de la otra persona.
- **Aprende** a hacer conciencia: intenta reconocer tus predisposiciones y entender si son positivas o negativas.



- **multiplica tus oportunidades:** intenta pasar más tiempo con personas diferentes a ti y aprender de ellas. Esto incluye los libros que lees y los medios que utilizas.

INTRODUCCIÓN DE LA CLASE: 2 minutos

Los alumnos deberán leer esta introducción en el juego antes de comenzar las actividades de programación:

Esta es una historia de dos aldeas: los aldeanos granjeros, que viven en el este, y los illanos pescadores, que viven en el oeste. Las dos aldeas tenían suficiente comida, y ninguna veía una buena razón para interactuar con sus vecinos. Por este motivo, las dos aldeas empezaron a tener miedo de cualquier persona o cualquier cosa que fuera diferente a lo que conocían.

Los aldeanos e illanos continuaron con sus viejas costumbres, incluso cuando el resto del mundo evolucionaba a su alrededor, hasta que fue imposible ignorar los cambios en su mundo. Los aldeanos ya no parecían ser capaces de plantar suficientes cultivos, y los illanos empezaron a ver que disminuían sus provisiones de peces. Ninguna de las aldeas conocía otros métodos para sobrevivir, y ambas tenían demasiado miedo como para pedir ayuda a sus vecinos. Actualmente, los aldeanos y los illanos siguen viviendo momentos difíciles. Si los ayudas, quizás puedan aprender a valorar sus diferencias y encontrar una nueva manera para progresar... juntos.

ACTIVIDADES DE PROGRAMACIÓN: 30-40 minutos

Los alumnos comenzarán su aventura en el castillo, con dos desafíos iniciales de programación. Estos desafíos les permitirán decidir si desean programar con bloques de MakeCode o en Python. Nuestra recomendación es que los principiantes comiencen con la programación por bloques.

DESAFÍOS INICIALES DE PROGRAMACIÓN

Desafío 1: Mueve al Agent. Mueve a tu Agent hacia el frente para que se pare sobre el bloque de oro.

Desafío 2: Planta un retoño. Recibe un regalo del Agent y plántalo en el centro del castillo.



Después de completar los desafíos iniciales, los alumnos se dirigirán a una de las dos aldeas. Pueden elegir si prefieren ir con los illanos o con los aldeanos. Hay 6 desafíos de programación, los cuales se pueden completar en cualquier orden.

DESAFÍOS DE PROGRAMACIÓN DE LOS ALDEANOS

Desafío 1: Construye un muelle. Los aldeanos nunca han sido buenos para pescar. Sus vecinos illanos se ofrecieron a ayudarles a aprender, pero les recomendaron que primero construyan un muelle. Usa a tu Agent para construir un muelle en la orilla de la costa. Debe medir 4 bloques de ancho y 6 bloques de largo.

Lección: La equidad no se trata de darles a todos lo mismo, sino de asegurarse de que todos tengan lo necesario para alcanzar el éxito. Antes de que construyeras el muelle, los aldeanos no tenían lo necesario para aprender a pescar. Con tu muelle, y con algunas clases de los illanos, los aldeanos aprendieron a pescar por sí mismos. Ahora tendrán suficiente comida. ¡Hasta podrán compartirla!

Desafío 2: Presenta al devastador con los aldeanos. Los devastadores son criaturas incomprendidas. Todos los habitantes de la aldea les tienen miedo, pero un aldeano se dio cuenta de que son amigables! Utiliza a tu Agent para presentar al devastador con los tres aldeanos que están parados cerca de sus casas, para que vean que es una criatura muy amable.

Lección: Los aldeanos siempre les han tenido miedo a los devastadores debido a las historias que han escuchado acerca de ellos. Aunque nunca habían conocido a un devastador, su miedo creó una predisposición contra estas criaturas. Cuando los aldeanos se dieron cuenta de que este devastador era amable, empezaron a reconsiderar sus opiniones sobre estas criaturas, y se dieron cuenta de que es importante tomarse el tiempo necesario para conocer a los demás antes de juzgarlos.

Desafío 3: Protege la granja de betabeles. Algo ha estado saqueando la granja de betabeles de los aldeanos, y ellos creen que son los devastadores que los illanos tienen como mascotas. Los illanos dicen que no es culpa de los devastadores, pero ¿quién más podría ser? Usa a tu Agent para construir



una valla alrededor a la granja y protegerla contra el culpable de los robos de betabeles.

Lección: ¡Gracias a la valla que construiste alrededor de la granja de los aldeanos, descubrimos que el culpable de los robos de betabeles no era el devastador, sino una manada de zorros! Los aldeanos aprendieron la importancia de conocer los hechos antes de hacer suposiciones o juzgar a los demás.

DESAFÍOS DE PROGRAMACIÓN DE LOS ILLANOS

Desafío 4: Prepara el campo para cultivar. Los illanos no tienen muchas tierras de cultivo y no saben cultivar. Los aldeanos se ofrecieron a enseñarles, pero los illanos necesitan ayuda para arar la tierra primero. Utiliza a tu Agent para enseñarles a arar este bloque de tierra.

Lección: La equidad no se trata de darles a todos lo mismo, sino de asegurarse de que todos tengan lo necesario para alcanzar el éxito. Aunque los aldeanos y los illanos tenían extensiones de tierra similares, los illanos necesitaban ayuda para que ambos grupos tuvieran las mismas oportunidades. Ahora que tu Agent les ayudó a arar la tierra, los illanos tienen las mismas oportunidades que los aldeanos.

Desafío 5: Ayuda a los chicos a recuperar su pelota. Unos niños illanos lanzaron sin querer su pelota al techo de la casa de una aldeana, y tienen miedo de ir por ella. Los niños no saben mucho acerca de la aldeana, pero han escuchado rumores de que podría ser una bruja. Haz que tu Agent escale la pared, y presiona los botones en el camino a fin de componer el elevador de la aldeana para que pueda bajar la pelota.

Lección: A veces, lo que no conocemos nos puede dar miedo. Los niños illanos no conocían a la aldeana, pero habían escuchado algunas historias que los asustaron. Después de que tu Agent arregló el elevador, la aldeana pudo bajar a conocer a los niños. Los niños aprendieron que la aldeana era muy amable y no era una bruja aterradora, como ellos suponían.



Desafío 6: Construye un ferrocarril motorizado. Los illanos organizaron una feria para que las dos aldeas se reúnan a comerciar, pero los aldeanos ya no vienen. Los illanos creen que no les caen bien a los aldeanos, pero los aldeanos dicen que es muy difícil subir la colina con sus productos. Utiliza a tu Agent para construir un ferrocarril motorizado que ayude a los aldeanos a subir la colina para participar en la feria.

Lección: ¡Cuando el ferrocarril estuvo listo, los aldeanos regresaron a la feria! Al haber más gente en la feria, también hubo más productos para comprar y vender, y el comercio mejoró entre las dos aldeas. ¡El ferrocarril motorizado benefició a los aldeanos y los illanos, y la feria otra vez es un evento para todos!

CONCLUSIÓN DE LA CLASE: 5 minutos

Plantea las siguientes preguntas y/o permite que los alumnos conversen en grupos:

- ¿Por qué es importante reconocer y entender la importancia de la diversidad?
- ¿Cómo puede ayudarte el método DAAM en tu vida diaria?
- ¿Por qué es importante incluir a todo tipo de personas, independientemente de su género, raza, nivel socioeconómico, etc.?
- ¿Cuáles son algunos de los beneficios que podemos obtener al practicar la diversidad y la inclusión?



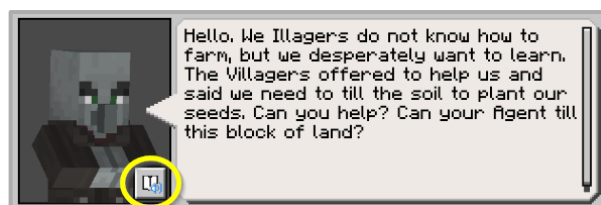
CONSEJOS Y TRUCOS

Busca el signo de interrogación: Busca a los NPC (personajes no controlados por el jugador) que tienen un signo de interrogación amarillo flotando sobre su cabeza. Estos son los habitantes de la aldea que necesitan más ayuda. Al hacer clic derecho en estos personajes, los alumnos pueden iniciar un nuevo desafío de programación. Este signo de interrogación cambiará a color verde al iniciar el desafío, y el NPC podrá compartir una pista, reiniciar o salir de la actividad.



Haz un dibujo: Si los alumnos tienen problemas para continuar, o si no saben por dónde empezar, anímalos a hacer un dibujo de la ruta que están planeando para el Agent, o a hablar con el NPC para obtener una pista visual. Esto les ayudará a planear su ruta y ajustar sus variables para superar cualquier desafío en el camino.

Lector inmersivo: Los alumnos pueden hacer clic en el ícono del lector inmersivo, ubicado en la esquina inferior derecha de los diálogos de los NPC, para escuchar el texto leído en voz alta, o incluso para traducirlo a otro idioma.



Teletransportate, obtén pistas y más: Cuando salgan del castillo, los alumnos recibirán un dispositivo de comunicación. Si necesitas ayuda en una actividad, o para viajar rápidamente entre diferentes áreas, haz clic derecho en el dispositivo de comunicación. Puedes recibir una pista, reiniciar la actividad, saltar entre las dos aldeas o regresar a donde está el retoño para revisarlo.



CONSEJOS DE PROGRAMACIÓN EN PYTHON:

- Ejecuta el código de muestra para aprender sobre los nuevos comandos conforme se van presentando.
 - Usa CTRL+C y CTRL+V para copiar y pegar el texto de los ejemplos mientras escribes tu propio código.
-

ACTIVIDADES DE MEJORA

Al completar la clase, se pueden presentar diferentes opciones a los alumnos:

1. Pueden realizar actividades adicionales de escritura de código en el mismo mundo para explorar la programación creativa en Minecraft.
 - a. Pueden repetir el mundo en el otro lenguaje de programación.
 - b. Pueden intentar escribir un código diferente para resolver el desafío. Por ejemplo, si los alumnos no utilizaron bucles la primera vez que realizaron las actividades, animálos a volver a intentar las actividades con bucles.
2. Utiliza las siguientes clases y los siguientes recursos para explorar más sobre diversidad e inclusión.
 - a. Enseñar la tolerancia:
 - i. Diversidad e inclusión (preescolar a 2° de primaria):
<https://www.tolerance.org/learning-plan/diversity-and-inclusion-1>
 - ii. Diversidad e inclusión (3° a 5° de primaria):
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A36
 - iii. Diversidad e inclusión (6° de primaria a 2° de secundaria):
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3A



[earningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A37](#)

- iv. Diversidad e inclusión (3° de secundaria a 3° de preparatoria):

https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A38

- v. Multiplica tus oportunidades.- Crea una campaña de diversidad en tu escuela: salte de tu zona de confort e intenta conectar con alguien que no conoces a la hora del almuerzo: <https://www.tolerance.org/mix-it-up>

- b. Colecciones de temas encontradas en la Biblioteca Flipgrid Discovery:

- i. Conversations About Race, Equity and Justice (Conversaciones sobre raza, igualdad y justicia):

<https://admin.flipgrid.com/manage/discovery/collections/details/22304>

- ii. ADL Education (Educación ADL):

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/37?name=adl-education>

- iii. Equal Justice Initiative (Iniciativa de justicia e igualdad):

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/53?name=equal-justice-initiative>

- iv. Langston League (Liga Langston):

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/31?ns=&name=langston-league>

- c. Explora libros y textos sobre diversidad e inclusión adecuados para cada grupo de edades

- i. [ADL Books Matter \(ADL: los libros son importantes\)](#)

- ii. [Celebrate our Differences \(Celebrar nuestras diferencias\)](#)

- iii. [Diversity and Inclusion - Secondary \(Diversidad e inclusión: secundaria\)](#)

- 3. Para explorar otras actividades de programación en Minecraft con código basado en bloques o Python:

- a. Kit de temas de informática en Minecraft:



<https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit>

4. Para explorar actividades adicionales de La Hora del Código con Code.org:
 - a. Actividades de La Hora del Código en Code.org:
<https://hourofcode.com/us/learn>

Guía de controles de Minecraft

TECLADO

W - Avanzar
S - Retroceder
A - Mover hacia la izquierda
D - Mover hacia la derecha
ESPACIO - Saltar
C - Abrir ventana de escritura de código

MOUSE

Clic izquierdo - Extraer o atacar
Clic derecho - Usar el objeto seleccionado en tu barra visible o interactuar con un personaje
Mover el mouse - Mirar a tu alrededor

CONTROLES TÁCTILES

Si utilizas Minecraft en un dispositivo con pantalla táctil, los controles del juego son diferentes a los dispositivos con teclado y mouse.

- **Movimiento:** busca la cruz de control de movimiento en la esquina inferior izquierda de la pantalla.
- **Mirar alrededor:** toca y arrastra cualquier parte de la pantalla para mirar a tu alrededor.
- **Hablar con los personajes:** cuando te acerques a otros personajes dentro del juego, aparecerá un botón de "hablar", el cual te permitirá interactuar con ellos.
- **Escribir código:** toca el icono del Agent/robot en la parte superior de la pantalla para abrir la interfaz de escritura de código.



- **Saltar:** el botón ubicado en la esquina inferior derecha sirve para saltar.

Si quieres descargar un archivo .pdf imprimible con más controles de Minecraft, visita: https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide_MEE.pdf



ESTÁNDARES EDUCATIVOS

CSTA K-12	
1A-AP-08	Desarrollar modelos de procesos cotidianos al crear y seguir algoritmos (conjuntos de instrucciones paso a paso) para completar tareas.
1A-AP-09	Desarrollar modelos sobre la manera en que los programas almacenan y manipulan datos al utilizar números u otros símbolos para representar información.
1A-AP-11	Desglosar los pasos necesarios para resolver un problema y convertirlos en una secuencia de instrucciones precisas.
1B-DA-07	Utilizar datos para resaltar o proponer relaciones de causa y efecto, predecir resultados o comunicar una idea.
1B-AP-10	Crear programas que incluyan secuencias, eventos, bucles y condicionales.
1B-AP-13	Utilizar un proceso iterativo para planear el desarrollo de un programa al incluir las perspectivas de otras personas y tomar en cuenta las preferencias de los usuarios.
1B-IC-18	Hablar sobre las tecnologías de cómputo que han cambiado el mundo y expresar las maneras en que esas tecnologías influyen en, y se ven influidas por, las prácticas culturales.

ISTE	
1C	Los alumnos utilizan la tecnología para buscar retroalimentación que informe y mejore su práctica, así como para demostrar su aprendizaje de diferentes maneras.
2B	Los alumnos participan en un comportamiento positivo, seguro, legal y ético al utilizar la tecnología, incluyendo las interacciones sociales en línea o al utilizar dispositivos conectados en red.
3A	Crear experiencias para que los alumnos realicen contribuciones positivas y socialmente responsables, y muestren un comportamiento empático en línea que les permita desarrollar relaciones y comunidades.
3B	Desarrollar una cultura de aprendizaje que promueva la curiosidad y la examinación crítica de los recursos en línea



	para fomentar el conocimiento digital y la fluidez en los medios.
6B	Administrar el uso de la tecnología y las estrategias de aprendizaje de los alumnos en plataformas digitales, entornos virtuales, espacios creativos interactivos o en el campo.

ESTÁNDARES DE JUSTICIA SOCIAL DE TOLERANCE.ORG

6.	Los alumnos expresarán su comodidad con las personas similares y diferentes a ellos, y tendrán interacciones respetuosas con todas las personas.
7.	Los alumnos desarrollarán lenguaje y conocimientos que les permitan describir, de manera precisa y respetuosa, las similitudes y las diferencias entre las personas (incluidos ellos mismos) y entre otros miembros de sus grupos de identidad.
9.	Los alumnos responderán a la diversidad al desarrollar empatía, respeto, comprensión y conexión.
11.	Los alumnos podrán reconocer estereotipos y relacionarse con las personas como individuos, en lugar de como representantes de grupos determinados.
13.	Los alumnos analizarán el impacto negativo de la predisposición y la injusticia en el mundo, tanto en el pasado como en la actualidad.



CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN

La clase explora los siguientes conceptos de programación de computadoras:

- **Creación de secuencias:** el Agent se moverá de acuerdo con la secuencia que establezcas. La secuencia es una de las estructuras lógicas básicas de la programación de computadoras. En una estructura de secuencia, cada acción o evento lleva a la siguiente acción en un orden predeterminado.
- **Iteración:** en la informática, "iteración" es un término elegante que significa hacer que las cosas se repitan una y otra vez. Más información:
<https://minecraft.makecode.com/courses/csintr/iteration>
- **Bucles:** el comando de bucle solamente se repite mientras se cumpla una condición ("true"). La condición solo puede ser verdadera ("true") o falsa ("false"). Si la condición pasa como "true", el bloque de código "while" repetirá el código; y si pasa como "false", se detendrá el ciclo.



Glosario

Criatura: las criaturas son entidades vivas que se mueven, como animales y monstruos.

NPC: los personajes no controlados por el usuario son criaturas de Minecraft que pueden interactuar y hablar con los alumnos. Algunos incluso ofrecen actividades que se deben completar.

Generar: es el término que se utiliza cuando un personaje, animal o criatura aparece en Minecraft.

Agent: el Agent es una criatura de Minecraft que ayuda a los alumnos a aprender a programar. Por medio del código, el Agent puede realizar diferentes tareas, como moverse, extraer, construir, plantar y cosechar.

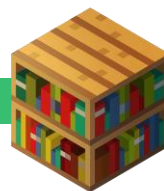
Devastador: en Minecraft, el devastador es una criatura grande de cuatro patas con cuernos que ataca a los jugadores y a los aldeanos. Los devastadores aparecen merodeando con grupos de illanos, quienes a veces los montan. En esta clase, los devastadores son amigables y aparecen en el área de los aldeanos, quienes no los entienden al principio.

Illano: en Minecraft, los illanos son criaturas hostiles que viven en el mundo y pueden atacar al jugador o a los aldeanos. En esta clase, los illanos son pescadores amigables que viven en el lado oeste del mundo, y los aldeanos no los entienden al principio.

Aldeano: en Minecraft, los aldeanos son criaturas amigables que viven en el mundo, cuidan de sus aldeas y pueden comerciar con el jugador. En esta clase, los aldeanos son granjeros amigables que viven en el lado este del mundo, y los illanos no los entienden al principio.

Suposición: la creencia de que algo es verdadero sin conocer los hechos reales o sin tener pruebas.

Diversidad: tener variedad o partes diferentes.



Igualdad: actuar de forma justa y razonable.

Identidad: las características que relacionas con tu propia persona.

Inclusión: hacer que una persona o cosa forme parte del grupo.

Predisposición: mostrar favoritismo o preferencia a favor o en contra de una persona, cosa o idea en lugar de otra, de una manera potencialmente injusta.

Colaboración: trabajar con otras personas o en grupo para crear algo o para resolver un problema.

Estereotipo: una imagen, idea o creencia general fija acerca de un grupo de personas, la cual se comparte entre mucha gente pero no necesariamente es cierta.

Punto de vista: la opinión o actitud que una persona tiene acerca de otra persona, pensamiento o idea.

Perspectiva: una manera específica de ver o pensar algo, la cual está basada en tus propias creencias o experiencias.

Aceptación: la aprobación o el reconocimiento de algo.

