

Juego 3. Cambia los acontecimientos

Esta tercera actividad está encaminada a la prevención del acoso escolar. Esto es tan importante que la idea, es que hagan tanto el role playing de lo que aparece en el cómic, como la alternativa a esa situación. Por tanto, la secuencia sería:

1. Role playing del cómic > 2. Debate > 3. Role playing alternativa > 4. Debate

Para que los profesores se sientan cómodos y su alumnado esté participativo, podrían aportar a los alumnos otras alternativas para ir solucionando poco a poco los conflictos, tratando entre todos que no vayan a más. Pues todo acoso comienza por pequeños conflictos.

1. Escena del centro comercial

1.1 Role Playing del Cómic:

Empiezan las vacaciones de Navidad, Ana está esperando un mensaje para quedar con las amigas, pero las amigas no le escriben. Se va desesperando. Miente a su hermano, quien le pregunta inocentemente, en lugar de reconocer lo que le preocupa.

Se va al centro comercial con su madre y allí la madre se da cuenta de que están sus amigas. Ana les escribe como para "pillarlas" y ellas le mienten. Ana escapa del problema, huyendo de la situación; Su madre le pregunta pero ella no quiere contar -quizás la madre podría intentar otras maneras para comunicarse con su hija.

- Personajes: Ana, amigas (3), hermano, madre.

- Debate:

¿Cómo se siente Ana, qué le pasa? ¿Podéis entender cómo se siente y por qué actúa así? ¿Cómo creéis que os sentiríais vosotras/os? También es cierto que hay relaciones que se terminan, que cambiamos de amigos, que hay veces que no congeniamos con la persona que sí lo hacíamos, ¿eso está mal? No, es cómo lo hacemos.

¿Ana lo acepta y busca alternativas? ¿Se enfada y les hace lo mismo? ¿Siente que es ella el problema y que debe rogar para que la acepten?

1.2 Role Playing (Alternativa 1): Ana aborda el conflicto, con ayuda

-Ana le cuenta a su hermano que no sabe qué pasa, pero que no le escriben...

-El hermano puede que le dé un mensaje de apoyo, o le dice que les escriba ella... o que cambie de amigas...

-Hablarlo con su madre, sentir su apoyo, no sentirse tan sola, encontrar soluciones juntas.

-Sentir más confianza en sí misma para hablar con las amigas.

-Se acerca a hablar con ellas, sin sentirse menos porque no la han avisado y sin ponerse a la defensiva, sino preguntando o mostrando su sorpresa o incluso su tristeza. (EXPRESA SUS EMOCIONES sin miedo)

1.3 Role Playing (Alternativa 2)

Se puede hacer que la alternativa 1 no le salga bien porque aún no tiene esas herramientas y entonces en el siguiente Role Playing, incluso preguntando a los alumnos, aparece la figura del orientador o del psicólogo, que ayuda a que la persona sea más fuerte e independiente (desestigmatizando el tema). Y también hablando con su tutora, que le ayudaría a socializar con otras personas de clase, cambiándola de sitio por ejemplo, o haciendo un trabajo conjunto con otras personas con las que podría tener más feeling.

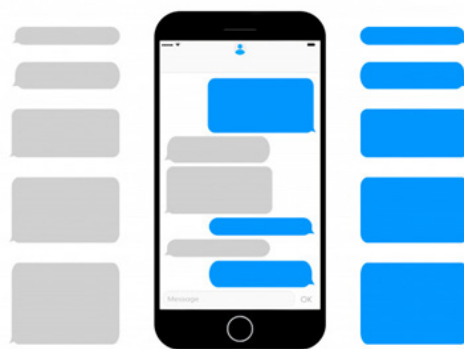
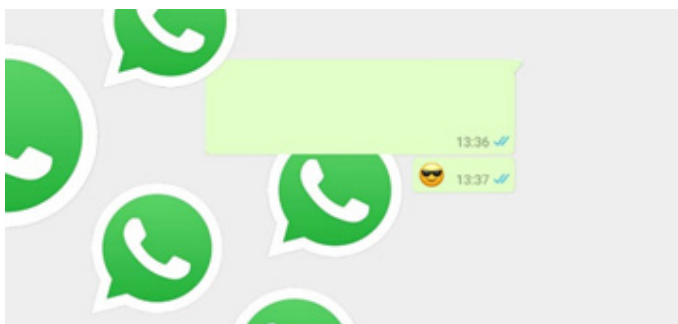
- Debate:

[Ojo, que no transmitamos la idea de que Ana "tiene la culpa" o toda la responsabilidad, sino que es muy importante fomentar su proactividad, sus habilidades sociales, la gestión emocional, su resiliencia y autoestima]. Preguntad a los alumnos ¿Se os ocurre algo más?

2. Escena de burlas e insultos a través de internet

2.1 Role Playing del Cómic:

El profesor/a repartirá a los alumnos diferentes máscaras imprimibles de redes.



Posteriormente se leen en alto por los actores:

- Personajes: Ana, amigas, otras personas del instituto
- Debate:

¿Haríais lo mismo que los personajes del cómic? ¿Compartiríais esa foto, ese mensaje? y si fuera de vosotros mismos... o de vuestra hermana o hermano.. ¿también lo haríais? [La presión de grupo. Los populares Vs los marginados]

2.2 Role Playing Alternativa: Un espectador comienza a actuar:

El Role Playing empieza igual pero alguien en el instituto, no solo no comparte esas fotos, sino que dice en el grupo que no le parece bien, ¿y si fueras tú? y pide que paren.

Podemos poner que se meten con esta persona también, pero contesta con asertividad.

Además, está muy segura de sí misma y conoce la ley (se lo cuenta a su madre, quien le explica cómo actuar por ejemplo) y guarda las fotos y los mensajes como pruebas.

Podemos incluir a una persona anónima que enseña lo que pasa al tutor [Así tocamos el tema de que proteger a una persona que lo pasa mal y decir que ocurre algo grave no tiene nada que ver con chivarse].

- Personajes: Ana, amigas, testigo defensor.

- Debate:

- ¿Qué os parece lo que hace esta persona que la defiende públicamente? ¿Lo haríais?
- ¿Y qué opináis de quien lo cuenta? ¿Cuál es la diferencia entre lo que hace y chivarse?

Se puede repetir el role playing con diferentes integrantes de la clase o rotar los papeles.

Este planteamiento se puede ir continuando en todas aquellas escenas del cómic que el profesor/a considere relevantes o hayan llamado más la atención al grupo. Lo importante de la actividad es mantener la secuencia:

"Role Playing Comic" + Debate / "Role Playing Alternativa" + Debate.

Como se puede observar, en cada uno de los juegos de un role playing, la mirada no se centra tanto en la calidad interpretativa de los alumnos, que por supuesto ayudará a motivarles, darles pautas de actuación, guiarles en la escena, sumar características a sus personajes... sino más bien poner el foco en el debate, la reflexión y siempre ofrecer una alternativa que ayude a sensibilizar a los alumnos de que, lo importante de todo esto, es aprender a darse cuenta de que existen estas realidades, cómo se muestran y también de cómo ponerse en el lugar de los demás y cómo pedir y/o buscar ayuda.