



SIENDO HUMANO

Conquistando la plaga del bullying en la sociedad



SCOUTS
Construir Un Mundo Mejor

Este recurso se ha producido en respuesta al tema del bullying, acciones y campañas que han aparecido en las páginas del informe de acción de de scout.org

El recurso fue creado por Colm Kavanagh Mensajero de la Paz- Coordinador de Desarrollo de Programa Irlanda-

El recurso se basa en una investigación original realizada por Jesús Arenas - Región Interamericana OMMS

Cómics han sido ideados por Colm Kavanagh y Maurice Pierce.

Ilustraciones por Maurice Pierce www.illustratorsireland.com/portfolios/gallery/maurice_pierse

Este recurso está diseñado principalmente para ser utilizado por los scouts y guías miembros de la OMMS o WAGGS, sin embargo, cualquier grupo de jóvenes puede utilizar este recurso - si ayuda a mostrar la capacidad destructiva del bullying y que lleve a los jóvenes a realizar acciones positivas.

Si grupos distintos a los Scouts y Guías dan uso a este recurso deben reconocer - OMMS y Mensajeros de la Paz.

Las ilustraciones dentro de los cómics tienen derecho de autor y no pueden ser reproducidas, recortadas o volver a ser mostradas como un nuevo trabajo. Las imágenes de las hojas de trabajo forman parte de este recurso y son imágenes que han sido seleccionados a partir del comic.

Mensajeros de la Paz agradece los comentarios de los grupos que se involucren con el recurso - correcciones, futuras adiciones y modificaciones se harán con referencia a la retroalimentación recibida.

Los grupos están invitados a informar de sus acciones en www.scout.org en el área de mensajeros de la paz.

SIENDO HUMANO

Los seres humanos somos seres complejos - podemos lograr grandes cosas utilizando nuestra creatividad, inventiva y nuestra capacidad cerebral. A lo largo de nuestra existencia también hemos creado sociedades y culturas complejas y explorado más allá de nuestro planeta, para descubrir nuevos mundos. Una característica esencial de ser un ser humano es la convivencia con los otros. Desafortunadamente, esta actividad tiene sus aspectos positivos y negativos. El poder dentro de una estructura social es un acto de equilibrio muy fino y rápidamente puede ser llevado en cualquier dirección.

Como seres humanos, naturalmente buscamos poder para influir en el comportamiento de otras personas o nuestra comunidad. Sin embargo, somos esencialmente seguidores y buscamos líderes que nos guíen, al hacerlo, otorgamos poder a los líderes escogidos.

Vivir es una interacción con los demás y estas interacciones afectan la vida y

los estados mentales de cada parte y esto puede tener efectos positivos y negativos sobre nuestras vidas. Todos aprendemos de estas interacciones - las positivas nos hacen sentir feliz y seguro y nuestros errores pueden conducir a mejoras, crecimiento y fortalecer nuestras personalidades. Sin embargo, a veces nuestras interacciones

tienen un efecto tal que nos sometemos a un poder superior y podemos ser intimidados por otros y una se crea un desequilibrio que conduce a infelicidad y desesperación.

El bullying es un rasgo humano siempre presente y siempre que sea permitido nunca será eliminado. Todo el mundo tiene la capacidad de ser un agresor en nuestra búsqueda de poder de todo tipo; naturalmente tratamos de mantener a los demás en posiciones inferiores mientras nos mantenemos en la cima. La contra parte del bullying es la amistad, la comprensión, la bondad y el cuidado de los demás. El liderazgo y posiciones de poder deben ser otorgados a los demás - una respuesta colectiva en lugar de tomarlo a través de la agresión y el miedo.

Así, la sociedad y vivir juntos como seres humanos no es una tarea fácil y requiere un conjunto de cualidades humanas para hacer que funcione, de tal manera, que todo el mundo pueda vivir feliz y en una vida productiva.

Un punto clave a tener en cuenta es que es muy fácil de ser víctima de un agresor, para ser uno o ser parte de una acto de agresión.

Qué hace a un agresor

Esta es una pregunta social clave y no fácil de responder ya que muchos factores pueden estar en juego - la búsqueda de poder sobre los demás es una característica clave, pero que hace que esta acción llegue a los extremos? ¿Cuáles son los puntos de críticos?

Los estudios han apuntado a una pequeña zona de la consideración

- La codicia y la envidia
- Una cultura existente que se basa en ganar y lograr todo a toda costa
- Una cultura donde la violencia y las amenazas son aceptables
- La falta de normas en la forma en que tratamos a los demás
- El comportamiento negativo es más alabado y adorado que el comportamiento positivo - evidente en temas de cine y televisión, por ejemplo,
- Los problemas familiares y entorno del hogar, número de familiares y la interacción entre ellos
- El rechazo social o antecedentes de ser acosado por los demás
- Tener el poder y ejercerlo de forma incorrecta o a los extremos
- El estatus social, los sistemas de clase social y la educación puede ser un factor (el poder sobre los demás)
- La falta de amistad, los rasgos y actitudes de cuidado absorbidos en el "yo"

Datos sobre el bullying:

Desequilibrio de poder.

Por lo general los que tienen comportamientos con tendencia a agredir utilizan su fuerza, popularidad o poder para hacer daño, controlar o manipular a los demás. Por lo general, orientar a aquellos que son más débiles en tamaño o pueden tener dificultad en defenderse a sí mismos.

La intención de causar daño.

Un agresor es una persona que no hace las cosas por accidente. El agresor tiene la intención de dañar física o emocionalmente a una persona o grupo de personas.

Repetición.

Por lo general los incidentes del bullying no ocurren una sola vez. Los agresores se dirigen a la misma persona o grupo, una y otra vez.

(Fuente: mychildsafety.net, <http://www.stopbullying.gov>)





El bullying es un problema de todos

El bullying es un problema para todos y todos tenemos un papel que desempeñar en la reducción de su efecto. Este paquete de exploración presentará dos historias – en formato de cómic - de los efectos del bullying en la vida de los jóvenes. A través de estas historias y las discusiones de seguimiento podrás ver cómo surgen estas situaciones y cómo pueden ser resueltas.

La amistad, en su forma más pura, es una solución clave para este problema. Como amigos, somos iguales y por medio de la amistad protegemos y guiamos las acciones de los demás. El bullying es esencialmente un ataque a un individuo por otro, a veces apoyado por un grupo o seguidores. Es fácil ser un seguidor y participar en la risa del momento o la supresión de otra persona a medida que se está un paso detrás, pero en esencia se es igual de agresor como la persona que dirige esta acción.

La valentía es un rasgo clave que se requiere de todo el mundo además de sus creencias en su capacidad para defender lo que es correcto y proteger a los que son vulnerable a los ataques.

La bondad y el amor por los demás son habilidades que se aprenden por la experiencia y la práctica de hacer bien a los demás, proporcionando una gran cantidad de sentimientos y acciones positivas dentro de tu vida.

Este paquete de exploración

Hay dos cómics que presentan dos historias diferentes: - uno relacionado al bullying físico y el otro relacionado con el cibernético. No hay diálogo en el cómic y se basan en que el facilitador o líder de esta exploración debe contar la historia de los cómics que actúan como ayuda visual.

Los jóvenes podrán conocer estas situaciones en su propia vida y pueden imaginar las situaciones, conversaciones, sentimientos y emociones que existen dentro de la imaginaria retratadas.

Cada historia es diferente, pero entre cada una de las historias hay diversas cuestiones exploradas.

Los cómics son apoyados por una serie de incidentes o de marco tarjetas (tiempos o instancias dentro de la historia). Estos se utilizan para explorar a través del diálogo dentro de pequeños grupos de lo que realmente está pasando. Cada grupo también explora estos incidentes desde varios puntos de vista a fin de descubrir la historia y el bullying desde el punto de vista del agresor y la víctima y para internalizar su forma de pensar acerca de las cosas.

En última instancia, el objetivo de esta exploración es conducir a acciones que aporten en la eliminación del bullying dentro de sus vidas.

No hay respuestas o soluciones ideales, ya que cada discusión será diferente. Dentro de cada grupo habrá agresores y víctimas. También habrán líderes y “seguidores” por lo que la mezcla de roles asignados proporcionará muchos puntos de vista diferentes sobre las cuestiones destacadas.

La habilidad del facilitador / líder será la de promover el debate en cada grupo, tomar sus conclusiones e ideas para la acción.

El ejercicio de exploración, probablemente, tendrá una duración de unos 90 minutos.

Deber de cuidar

El bullying es un tema emotivo y a modo de introducción del tema dentro de las discusiones en tu grupo, es muy importante que se lleven a cabo una serie de pasos antes de que comience la actividad.

En primer lugar, el grupo debe ser informado al menos una semana antes de la actividad que se llevará a cabo y que la naturaleza de la actividad supondrá un grupo de discusión y auto-descubrimiento. A través de los ejercicios, los participantes descubrirán cosas de sí mismos, entre éstas, cosas que podrían ser molestas y/o emotivas.

En segundo lugar, solamente los facilitadores y líderes capacitados deben ejecutar esta actividad. Otros pueden ayudar pero el facilitador / líder debe estar en control.

Debido a la naturaleza de las discusiones, existe la posibilidad de que se puedan generar emociones profundas y situaciones personales que puedan molestar a las personas. Si bien no es la intención de esta actividad molestar a nadie; el tema es tal que alguien podría descubrir algunas experiencias emocionales profundos que necesiten ser atendidas.

Es de vital importancia, por tanto, que todos los facilitadores / líderes hayan recibido una formación en protección infantil y practicar dos principios profundos de liderazgo. De presentarse una situación es posible que el joven deba ser apartado del grupo temporalmente. El grupo también debe estar consciente de que si las circunstancias lo requieran, ya sea por crear incomodidad o si se necesite mayor discusión / orientación de la que brinde el líder, se puede dirigir a las personas adecuadas en las autoridades pertinentes.

El único objetivo de esta actividad es aumentar la conciencia en cuanto al bullying y las acciones de todos que puedan agravar dicha actividad. A menudo las personas no son conscientes de la profunda experiencia por la que pasan las personas heridas ya sea por comentarios o acciones. Estas acciones pueden ser deliberadas o sin malicia pero el receptor puede experimentar en muchas maneras diferentes. La amistad y el cuidado de los demás es un resultado de aprendizaje clave de esta actividad.

Al poner de relieve los muchos problemas asociados con el bullying se espera que esta actividad conlleve a la reflexión y al cambio de comportamiento, resultando en un ambiente feliz para todos.



Preparación del espacio de discusión

Necesitarás copias de los cómics para todos los participantes - éstos se pueden imprimir o igualmente se podrían exhibir en una pantalla utilizando proporcionado el PDF.

También necesitarás un conjunto de tarjetas de incidentes para cada grupo de discusión/equipo (idealmente patrullas/equipos de entre 6-8 personas).

Cada grupo también necesitará una “tarjeta rotatoria”, lápiz y clip de papel

El espacio utilizado debe ser cómodo y puede ser un espacio interior o al aire libre.

También necesitarás un rotafolio o tablón de anuncios en el que se apunten los puntos clave o acciones sugeridas para ser vistas por todo el grupo.

Los líderes/facilitadores deben estar familiarizados con la historia de modo que puedan contar las historias con convicción y hacerlas realidad en la mente de los jóvenes. También tienen que estar familiarizados con las tarjetas de incidentes y los posibles resultados de la utilización de estos incidentes por lo que, en la fase de revisión, la demostración del aprendizaje pueda ser demostrado por parte de los participantes.

Paso 1 – Prepárate tanto tú, como el espacio donde se hará la exploración.

Paso 2 – Formar pequeños grupos de discusión (idealmente entre las patrullas/equipos pequeños).

Paso 3 – configurar la exploración inicial al jugar uno o dos de los juegos de descubrimiento. Esto se puede realizar en grupos más amplios, es decir, uniéndolos algunos de los grupos pequeños. Al final de los juegos todos forman un círculo y realizan una rápida revisión de lo que el grupo ha aprendido durante los juegos. Es útil poner palabras claves relacionadas con el aprendizaje durante la sesión de comentarios sobre un rotafolio.

Paso 4 – Volver a los grupos pequeños y entrega a cada grupo el primer conjunto de tarjetas de incidentes relacionados con el cómic de rescate ... al revés o contenida en un sobre. Pida a los grupos de no mirar o abrir el sobre hasta que se le haya pedido que lo hagan.

Paso 5 – Presentar el cómic Rescate y dar a cada participante copias para explorar.

Paso 6 – Di a los participantes la historia de Rescate (como desees) en tu propio estilo y NO leyéndolo de las notas de los líderes – la historia necesita ser contada con tus propias palabras. Invita a que comenten en cuanto a qué tan real piensan que

la historia es para ellos - se identifican con las situaciones - quizás los participantes tengan historias similares que han experimentado y tal vez puedan compartirlas.

Paso 7 – los grupos están invitados a abrir el sobre y revisar las cartas presentadas. Se le pide a cada grupo a que considere una tarjeta en particular con referencia a las acciones personales listadas en la “tarjeta rotatoria”. Las discusiones de grupo deben tener lugar durante un tiempo corto antes de introducir otra tarjeta en la discusión.

La idea es explorar los elementos de la historia ... cada grupo puede elegir una tarjeta de incidentes que tiene un título. El título indica cuál debe ser la materia. Posteriormente, el grupo debe girar el clip (sujeta papel) para seleccionar al azar una acción personal en la tarjeta rotatoria. Esta es la base de su discusión por un par de minutos. Si el grupo culmina la discusión antes del tiempo, podrán girar de nuevo y considerar otra acción personal para ser discutida. El líder/facilitador puede dirigir la velocidad de esta exploración como mejor les parezca y en sintonía con el grupo en general.

Dos incidentes dentro de la historia de rescate se pueden utilizar como juegos de rol (si el líder desee utilizarlas)

La tarjeta de **Conversación** en la historia ‘rescate’

La tarjeta de la **Amistad** en la historia ‘rescate’

Paso 8 – El líder/facilitador debe captar la atención del grupo y proporcionar al grupo el cómic Atrapado y contar esta historia con el grupo.

Paso 9 – A los grupos ahora se les da una segunda serie de tarjetas de incidentes relacionados con esta historia y se les invita a discutir los temas como son descritos en el paso 6.

Un incidente dentro de la historia atrapado puede ser utilizado como juego de roles (si el líder desee utilizarlas)

La carta de **Caos** en la historia ‘Atrapado’

Paso 10 – ¿Qué haremos al respecto? ¿Cuáles son nuestras acciones futuras? El líder/facilitador invita al grupo a presentar ideas y sugerencias de cómo podemos cambiar nuestro comportamiento o resolver algunos de los problemas que se han discutido.

Paso 11 – La Revisión

El líder/facilitador hace una pequeña revisión del ejercicio de exploración... lo que se ha aprendido, ¿qué haremos en el futuro para cambiar nuestro comportamiento, ¿cuáles son las futuras acciones acordadas en el grupo?.

Inclusión/Exclusión

Propósito

Experimentar la frustración de haber quedado fuera de un grupo o ser ignorado por sus miembros, así como explorar los factores asociados a los comportamientos de propios y extraños.

Tiempo 15–20 minutos

Materiales

Una hoja de papel para cada grupo de cinco o seis participantes; cada papel debe tener un gran número en él (1, 2, 3, 4, 5, etc.).

Procedimiento

Determinar el número de participantes en el grupo y el número de grupos que se pueden formar con seis o siete integrantes cada uno. Comienza por decir al grupo que se necesitarán algunos voluntarios. Selecciona suficientes voluntarios para igualar el número de grupos determinado anteriormente. (Por ejemplo, supongamos que tienes 30 participantes en el grupo. Eso permitiría conformar cinco grupos de seis participantes. Por lo tanto, se tendrán que seleccionar cinco voluntarios.)

Pide al grupo que espere un minuto mientras apartas a los voluntarios del resto del grupo por un momento. Seguidamente, di a los voluntarios que estarás de regreso para darles instrucciones a la brevedad.

Volver al grupo grande y pedirles que formen los grupos de cinco o seis participantes y que formen círculos. No hay problema si algunos grupos tienen un número menor o mayor que cinco. Di a los participantes que el objetivo de cada círculo es evitar que los voluntarios se conviertan en parte de su grupo. Deben elegir cualquier tema y hablar

unos con otros. El voluntario puede estar planeando una fiesta o algún otro evento especial; cada grupo debería parecer estar teniendo un buen momento. Los grupos pueden utilizar todos los medios posibles, a excepción de la violencia, para evitar que el voluntario se convierta en una parte del grupo. El grupo puede optar por permanecer muy unido para que el voluntario no pueda entrar en el círculo por ejemplo. Los miembros del grupo pueden simplemente ignorar a los voluntarios y no hablar con ellos.

Entrega a cada grupo una hoja de papel con el número de su grupo sobre el mismo. Del grupo más grande forma los grupos más pequeños y selecciona sus temas para hablar. Vuelve a los voluntarios que aún están apartados del grupo. Di a los voluntarios que su objetivo es llegar a ser una parte del círculo que se les va a asignar. Asigna un número a cada voluntario y recuerda que su objetivo es llegar a ser un miembro del grupo con

ese número. Regresa a los voluntarios con el resto de los participantes y pide a los círculos sostener sus números de manera visible. Permite la interacción durante unos tres minutos.

A continuación, pide a todos que regresen a sus asientos.

Discusión

En primer lugar, pide a todos a dar a los voluntarios un aplauso por ser lo suficientemente valiente como para ser voluntarios para esta actividad. Agradéceles. Luego promueve la discusión de esta actividad.

Pregunta a los voluntarios:

1. ¿Cómo se sintió por haber sido excluido por el grupo?
2. ¿Qué tanto trató de formar parte del grupo?
3. ¿Qué hizo para tratar de entrar?
4. ¿Qué hizo o dijo el grupo para mantenerlo fuera?

Pregunta a los miembros del grupo:

1. ¿Cómo se sienten acerca de la exclusión de los voluntarios?
2. ¿En qué medida estaban dispuestos en mantener al voluntario fuera?

Explica que en esta situación se les pidió mantener a los voluntarios fuera del grupo. Pero en la realidad las personas sí se excluyen de los grupos y en gran parte del tiempo se debe a que el pensar o actuar de las personas es diferente en relación al grupo.

¿Puedes pensar en algún momento en que te sentiste diferente de todos los demás? Tal vez fuiste la única mujer en un grupo donde todos eran hombres. O tal vez la única persona que habla Español en una habitación llena de gente.

¿Quién puede compartir un momento en que se sintió diferente?

¿Qué es una palabra que mejor describa cómo te sentías cuando eras el/la que era diferente? (Escribe esto en una página en blanco)

¿Alguna vez ha sido excluido de algún grupo en el que querías participar?

¿Por qué deseaste unirse a ellos, y cómo fuiste excluido?

Piensa en algunas personas de tu escuela o grupo que consideras diferente tanto de ti como de quienes te rodean. Estoy seguro de que todos pueden pensar en por lo menos una persona que consideren diferente. ¿Tienes esa persona en mente? Levanta la mano si tienes esa persona en mente. Ahora, aquí viene la parte difícil: Piensa en por lo menos dos formas en que esa persona sea igual a ti. (Pide a los participantes a compartir.) Por lo tanto, como se puede ver, aunque todos somos únicos y somos en muchos aspectos diferentes de todos los demás, también somos iguales en muchas maneras.

¿Qué es lo más importante que has aprendido de esta actividad?

En base a tu experiencia en esta actividad, ¿cambiarías algunos de tus comportamientos en el futuro?

¿Cómo podríamos hacer que sea más fácil para “los de afuera” unirse a nuestro grupo?

Etiquetas

Objetivo

Experimentar los efectos de inclusión y exclusión en una actividad simulada.

Tiempo - 15 minutos

Materiales

Tarjetas en blanco para escribir las etiquetas (piezas pequeñas de papel sostenidas con cinta adhesiva o pegatinas autoadhesivas). Hacer tantas etiquetas como tantos participantes se tenga.

En las etiquetas, escribir, “Sonríeme”, “Dime: ‘Hola’”, “dame palmaditas en la espalda”, “Dame un saludo de mano”, “Dame cinco”, y “Dame un signo de ‘OK’”. Use otras respuestas que son típicos para el grupo.

Del 10 por ciento de las etiquetas, escribe, “Aléjate de mí.”

Procedimiento

Comenzar la lección preguntando a los participantes si piensan que a veces se etiquetan a las personas porque pertenecen a diferentes grupos. Diles que las etiquetas que ponemos a las personas a menudo limitan su participación en grupos.

Di a los participantes que se les va a dar a cada uno una tarjeta o pegatina que se le pondrá en la frente por lo que no pueden ver lo que dice. Distribuir las etiquetas al azar. Pide a todos a permanecer en silencio y que no revelen al resto lo que dicen sus etiquetas. Cuando todo

el mundo tenga una etiqueta, pida a los participantes levantarse y caminar al azar. Recuérdales que no deben revelar lo que está en la etiqueta sobre la frente de cualquier otra persona.

Deja que los participantes se mezclen durante 4 a 5 minutos, a continuación, pide que vuelvan a sus asientos sin mirar a sus etiquetas.

Discusión

Haz a los participantes las siguientes preguntas:

¿Cómo te sientes?

Sin que miren su etiqueta, ¿sabes lo que dice? ¿Cómo lo sabes?

Todos los que piensan que tienen la etiqueta de “Aléjate de mí”, por favor ubiquense frente al resto del grupo. ¿Cómo te sentiste?

Permite a que los participantes vean sus etiquetas ahora.

Explica que todos nosotros hemos experimentado momentos en los que sentimos que estábamos llevando un “Aléjate de mí” -cuando nos sentimos excluidos o “encasillados”. Sin embargo, algunos grupos experimentan esto más que otros, incluso regularmente. ¿Cuáles son algunas de las etiquetas que consideras excluidas en tu grupo?

¿Qué grupos en la sociedad parecen tener un “Aléjate de mí” en ellos? (Algunos ejemplos incluyen las personas con discapacidad, las personas de una religión diferente, las personas de raza diferente, la gente que habla con un acento, y las personas de escasos recursos.)

Recuerdales que nadie dijo nada negativo a ellos; que era sólo nuestra comunicación no verbal - nuestro lenguaje corporal y nuestras expresiones. Sin palabras, recibieron el mensaje.

Se menciona que el 94 por ciento de toda la comunicación es no verbal. Hay que prestar mucha atención a nuestro lenguaje corporal y las expresiones no verbales, así como nuestras palabras.

Terminar con las siguientes preguntas:

¿Qué podemos hacer para cambiar nuestro comportamiento no verbal para ayudar a que todos se sientan incluidos?

¿Qué hacen ocasionalmente las personas que se quedan fuera o excluidos ? (A veces se juntan y forman sus propios grupos y se aíslan, tal vez esto ocurrió durante esta actividad.)

¿Cualquier nuevo pensamiento acerca de por qué los miembros de los grupos excluidos actúan en la sociedad de la manera en que lo hacen?

¿Cualquier nuevo conocimiento sobre cómo se siente estar en un grupo excluido?

Amigos patata

Objetivo

Ayudar a los jóvenes a eliminar los estereotipos y reconocer la singularidad de cada individuo.

Tiempo - 20–30 minutos

Materiales

Una bolsa de papel marrón, una patata para cada participante, y una patata para el facilitador.

Procedimiento

Utiliza una patata para la demostración y ten una historia en mente para tu patata a la clase. Levanta tu patata en frente de la clase y di,

“Tengo aquí una patata. No sé ustedes, pero yo nunca he pensado mucho acerca de las patatas. Para mí, las patatas son todos más o menos igual. A veces me pregunto si las patatas no se parecen mucho a la gente”.

Pasa alrededor la bolsa de patatas y pide a cada participante que tome una. Dile a cada participante que “examine sus patatas, conozca sus golpes, cicatrices y defectos y que se hagan amigos con ella durante aproximadamente un minuto más o menos en silencio. Llegas a conocer tu patata lo suficientemente bien como para ser capaz de introducir a tu ‘amigo’ al grupo”.

Después de unos minutos, di a los estudiantes que te gustaría empezar por la introducción de tu “amigo”. (Comparte una historia acerca de tu patata y cómo obtuvo sus golpes.) Entonces di a los

participante que al grupo le gustaría conocer a sus amigos. Pregunta quien presentará su amigo primero. (Consulta por varios, si no todos, que comenten al grupo acerca de sus patata.) Cuando suficientes participantes han introducido a sus “amigos”, toma nuevamente la bolsa. Pide que por favor pongan a sus “amigos” de nuevo en la bolsa.

Pide a la clase, “¿Está de acuerdo con la afirmación ‘todas las patatas son iguales’? ¿Por qué o por qué no? Pídeles que traten de encontrar su “amigo”. Mezcle las patatas y colocalas sobre una mesa o una superficie amplia. Pide a todos a venir y escoger sus patatas. Después que cada uno tenga a su patata y tienen de vuelta a “su amigo”, decir: “Bueno, tal vez las patatas son un poco como las personas. A veces, cuando las personas se agrupan. Pensamos, ‘todos son iguales’, realmente estamos diciendo que no hemos tomado el tiempo como para llegar a conocer a la persona. Cuando lo hacemos, nos damos cuenta que cada uno es diferente y especial de alguna manera, al igual que nuestros amigos patata”.

Discusión

Pide a los participantes pensar acerca de los grupos en su escuela o comunidad que se tiende a agrupar juntos. Si tienen problemas para pensar en grupos, poner como ejemplo algunos de los siguientes grupos:

Los jóvenes con ropas diferentes

Los jóvenes que viven en diferentes partes de una ciudad

Los jóvenes de una determinada religión

Los jóvenes que no practican deportes

Los jóvenes que les gusta la tecnología y los juegos de computador

Los jóvenes de un determinado grupo racial o étnico

Los jóvenes que viven en zonas rurales

Los jóvenes que viven en la ciudad

Todas las niñas

Todos los niños

Use grupos que son relevantes y significativos para el grupo al que te diriges.

Discute las respuestas a las siguientes preguntas:

1. Cuando nos agrupamos, se asume que todos tenemos las mismas características, ¿qué estamos haciendo? ¿Cómo se llama esto?

2. ¿Sabes de una cantidad de personas que el resto tiende a agrupar?

Todos encajan en el estereotipo?

3. ¿Por qué son peligrosos los estereotipos?

Tarjetas de Incidentes

Las tarjetas de incidentes presentan características cambiantes claves en la historia. Cada tarjeta incidente muestra el marco de referencia de la historieta y una palabra a manera de título.

En el cómic Rescate las siete palabras clave son

Muerte, Diferente, Confundido, Amistad, Conversación, Aprecio, Oportunidad

En el cómic Atrapado las siete palabras clave son Tentación, ¿Noticias?, Velocidad, Caos, desesperación, Fuerza, Liberación

La ruleta presenta seis acciones o estados personales:

Bondad y cuidado
Amistad
Aconsejar
Control de situación
Ayuda
¿Qué harías?

Muerte

La carta de la **“Muerte”** debe ser presentada en el contexto de “lo que podría conducir a una persona joven para tener en cuenta el suicidio”.

Diferente

La tarjeta **“Diferente”** debe ser presentada en el contexto de lo que “atrae” a un agresor a una persona y por qué las personas que son diferentes son propensas a ser acosadas.

Confundido

La tarjeta **“Confundido”** debe ser presentado en el contexto de notar el comportamiento de

las personas. En la historia - los escaladores se preguntan qué estaría haciendo un joven al borde de un acantilado y con mal clima - por lo que son curiosos pero también saben que no todo está bien con el joven.

Amistad

La tarjeta de **“Amistad”** debe ser presentada en el contexto del cuidado hacia los demás. ¿Cómo son creadas y mantenidas las amistades. La seguridad de la amistad y la “libertad” de interacción dentro de una amistad.

Conversación

La tarjeta **“Conversación”** debe presentarse en el contexto de la resolución de conflictos. El poder de diálogo para resolver problemas y crear paz.

Aprecio

La tarjeta del **“aprecio”** debe ser presentada en el contexto de apreciar las diferencias y habilidades personales. También se debe considerar en lo que permita a que las personas crezcan y desarrollen estas habilidades en una comunidad, amistad o grupo.

Oportunidad

La tarjeta de **“Oportunidad”** debe ser presentada en el contexto de la cantidad y calidad de las oportunidades que puedan existir en un ambiente compartido, feliz y amable.

Tentación

La tarjeta **“Tentación”** debe ser presentada en el contexto del ‘debo hacer’ ‘o ‘no debo hacer’ y las consecuencias de cada acción.

¿Noticias?

La tarjeta **“Noticias”** debe ser presentada en el contexto de - lo que es noticia, lo que es el chisme y lo que es verdad – tomando en cuenta la información presentada.

Velocidad

La tarjeta de **“Velocidad”** se presenta en el contexto de la tecnología moderna y en particular, la velocidad en la cual la información puede viajar y ser intercambiada.

Caos

La tarjeta **“Caos”** se presenta en el contexto del grado en que personas desconocidas se involucran y cómo repercute en sus vidas.

Desesperación

La tarjeta de **“Desesperación”** se presenta en el contexto del efecto de la presión, la persecución y la intimidación en el comportamiento, cómo afecta la felicidad y el estado psicológico y ayuda a presentar pensamientos y comportamientos oscuros.

Fuerza

La tarjeta de **“Fuerza”** se presenta en el contexto de tener o desarrollar una fuerza personal. Podemos controlar nuestra vida en la era digital y cómo lo hacemos.

Liberación

La tarjeta **“Liberación”** se presenta en el contexto de la necesidad de estar ‘conectado’ todo el tiempo y la oportunidad de tener actividades y estilos de vida diferentes que permitan la conexión con amigos reales en la vida real.

Las Historias

Rescate

Esta es una historia sobre un joven llamado Sam. Sam es una persona creativa y le gusta dibujar todo tipo de material. Constantemente tiene una pluma en la mano y realiza bosquejos o desarrolla ideas en su diario - que lleva con él todo el tiempo. Como se dice a sí mismo - Nunca se sabe cuando la inspiración vendrá así que tengo que estar preparado para plasmarlo en papel. Así que Sam es un buen tipo que se guarda todo a sí mismo y está encerrado en su propio mundo con pocos amigos reales.

Se mantiene fuera de la multitud y esto llama la atención hacia él, en particular de un grupo de agresores que se meten con él todos los días en su escuela. Ir a la escuela se está convirtiendo en una pesadilla diaria. Otros estudiantes de la escuela también tienen miedo de estos agresores, ya que los individuos son difíciles y otros estudiantes quieren seguir adelante con sus vidas evitando la intimidación a toda costa.

Es en este contexto de pesadilla y desesperación que Sam está considerando poner fin a su vida. Él planifica un viaje hasta un paisaje local - un acantilado.

“Será fácil arrojarme y poner fin a esto”, se dice a sí mismo.

El clima comienza a empeorar a medida que hace su camino al lugar, reforzando su pesimismo presente. Está solo, con frío y húmedo. A medida que se acerca al acantilado, empieza a reflexionar sobre su vida y sobre el amor hacia su diario, bocetos y piezas de arte futuras. El viento sopla y se lleva algunas de las hojas de su diario, un robo más en su vida. ¡¡Es hora de irme!! Y se mueve hacia el borde.

¡¡¡Hey!!!!... ¡¡¡Ayuda!!!, un grito desde abajo él - se asusta.

¿Qué está pasando? Mientras ve por debajo de él a unos escaladores subiendo hacia él. Ellos parecen estar en problemas. Una vez más los escaladores lo llaman le piden que les ayude tomando su cuerda y tirando de



ellos a la seguridad de la cima, ya que el clima cada vez empeora. Se olvida de su propósito y responde a la llamada y ayuda a los chicos.

“Muchas gracias - acabas de salvar nuestras vidas”.

A medida que los escaladores recogen sus cosas y proceden a hacer un refugio se preguntan por qué Sam estuvo presente en el acantilado en sus momentos de necesidad.

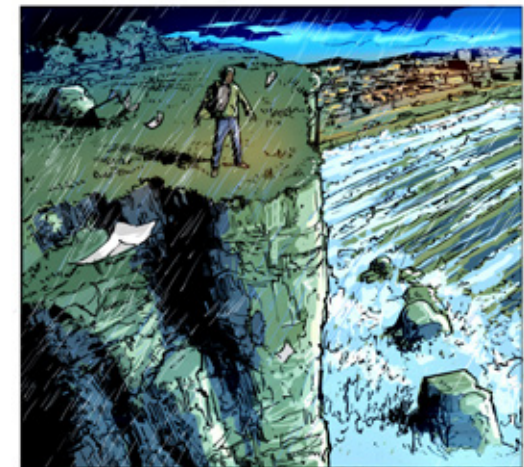
Sentados bajo el refugio, los escaladores descubren la difícil situación de Sam así como sus bocetos y habilidades creativas. John y Paul son Scouts y escaladores de roca afiladas y saben que han llegado a Sam través de una extraña circunstancia. Ellos saben y sienten que necesitan alejarlo de esa situación e involucrarlo en un ambiente más seguro. Una amistad y confianza se desarrollan bajo el refugio mientras esperan a que el estado del clima mejore.

El espíritu de Sam se levanta y vuelve a casa - tomado del borde de la muerte.

Al día siguiente es el primer día del resto de su vida y él es motivado por su experiencia de la noche anterior. Sin embargo, mientras dobla una esquina de la escuela su pesadilla rápidamente regresa. Del mismo modo que el horror regresa en su mente, inesperadamente llegan sus nuevos amigos – John y Paul, quienes rápidamente dan un paso adelante para proteger a Sam e intervenir en cualquier suceso. La conversación es difícil y amenazante, John y Paul se mantienen firmes y le dicen al grupo de acosadores que se mantengan a un lado “... a partir de ahora tiene que tratar con nosotros - Sam está libre de su atención”.

John y Paul acompañan a Sam a su aula e inmediatamente relatan la historia del acto heroico realizado por Sam la noche anterior y cómo salvó la vida de John y Paul. Sam se ha convertido en el héroe de la escuela. Durante las próximas semanas Sam es invitado a convertirse en un Scout y su vida cambia por completo. Hace nuevos amigos y sus talentos se reconocen rápidamente al hacer nuevos logotipos para las camisetas y convertirse en el fotógrafo y artista gráfico de la tropa.

La vida de Sam fue cambiada por un encuentro casual en su hora más oscura - la amistad cambió su vida, encontró una nueva manera de explorar y desarrollar sus talentos... había sido Rescatado.



Las Historias

Atrapada

Esta es la historia de María y cómo una simple acción se convirtió en un gran error.

A María le gusta José, el mejor amigo de su hermano Raúl y realmente le gustaría ser su novia si pudiera alejarlo de su consola de juegos. José y su hermano Raúl juegan cada día en su casa por lo que lo conoce de hace ya un largo período. Él está interesado en ella pero los juegos de video llaman aún más su atención.

Un nuevo juego que su hermano compró recientemente tiene a una niña como heroína. Los chicos están extrañamente atraídos a esta figura femenina animada. “¿Qué tiene ella que yo no tenga?” se cuestiona María en su mente, entonces ella decide demostrarle que es más atractiva y que debe tener su atención.

En un momento de locura decide tomarse una fotografía que le enviará a él más tarde en la noche cuando esté en casa. Cuando María envía el mensaje José no está en su teléfono y su hermana Lola ve el flash de la imagen en la pantalla de su teléfono. Ella es curiosa y tiene una expresión... “¡Wow!! qué imagen y está tratando a ser mi novia de mi hermano”. Esto es un “chisme jugoso” y Lola muy rápidamente publica la imagen en internet ... será un poco divertido piensa.

Al cabo de unos minutos y horas la imagen de María ha viajado por el Internet y ha sido vista y retransmitida por otros en una red social. A la mañana siguiente, cuando María entra en su escuela se da cuenta de que ella es el centro de atención y comentarios – “¿Qué es todo esto?” ella se pregunta hasta que ve su foto en el pizarrón de anuncios.



¡¡¡Qué ha sucedido!!! ¡¡José me traicionó!!!

El director de la escuela no está contento en absoluto con la imagen y llama a los padres de María planeando suspenderla por lo sucedido. El honor de la escuela está en juego y como director no puede permitir que este tipo de acciones o actividades existan en su escuela.

Los padres de María se sorprenden por las acciones de su hija, ellos la criaron para ser una persona moralmente buena. Esta acción ha traído una gran vergüenza en su familia.

El torbellino de conflictos, acusaciones y contra acusaciones sobrevienen y Raúl y José empiezan a pelear y la amistad se pierde. Los padres de María están luchando

constantemente acerca de la situación a medida que se intensifica fuera de control.

María se retira y se interna poco a poco en un estado de desesperación –

“¿Que puedo hacer? ¿Por qué fui tan estúpida?”

Pensamientos extraños y oscuros entran en su cabeza mientras no ve solución a esta situación. Su vida no se trata solamente de este incidente y de repente se despierta a la posibilidad de lo que está contemplando...

“¡No! - mi vida no es solamente esto”

Es el momento de cambiar las cosas. Ella está decidida a conseguir su vida, una vida que fue robada de ella. Sí, hizo un error, pero todo el mundo comete errores, pero ella va a aprender de ellos y ser más fuerte.

Con renovada determinación va al garaje y toma un martillo. Su determinación y mirada directa asusta a su familia mientras recoge sus dispositivos electrónicos.

“¿Qué hará?” indagan

“Es hora de poner fin a todo esto, quiero recuperar mi vida”, grita mientras rompe todos los dispositivos.

Su familia se sorprende, pero también apoyan sus acciones. Algún tiempo después, Lola llama para ver a María.

“María, he sido una tonta, fui yo quién envió la imagen. No estaba pensando en cómo afectaría a todas nuestras vidas - Espero que me perdones y que podamos volver a ser amigas”.

María, es ahora una persona más fuerte y lo que ha sucedido ha sido fue gran error, pero un evento de aprendizaje que cambió su vida. Ella acepta su disculpa... es hora de seguir adelante con el resto de mi vida - ya no soy esclava de la tecnología.



Tarjetas de Incidente

Las siguientes páginas se deben imprimir, cortadas por la mitad.

Un conjunto es requerido para cada grupo de discusión.



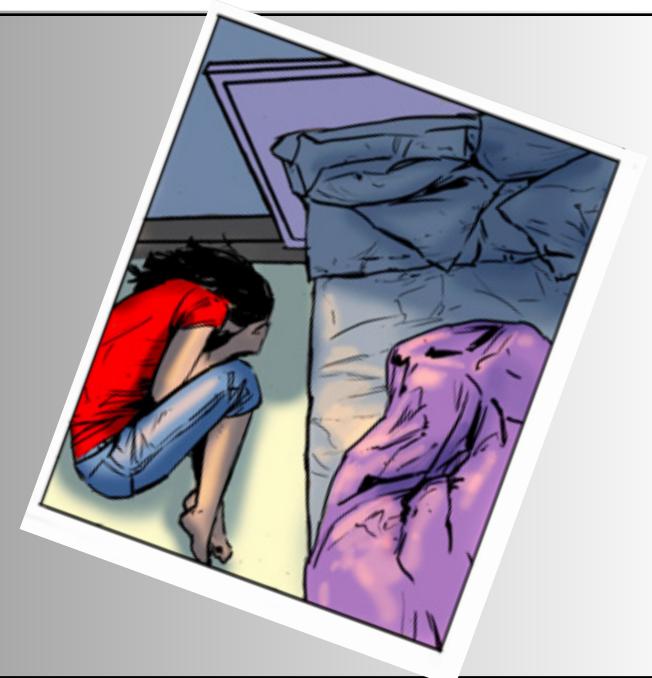
Tentación



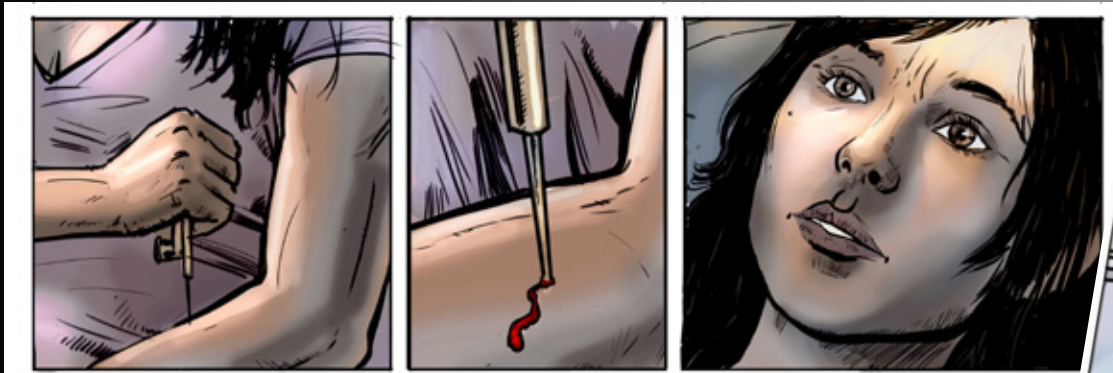
¿Noticias?



Velocidad



Caos



Desesperación

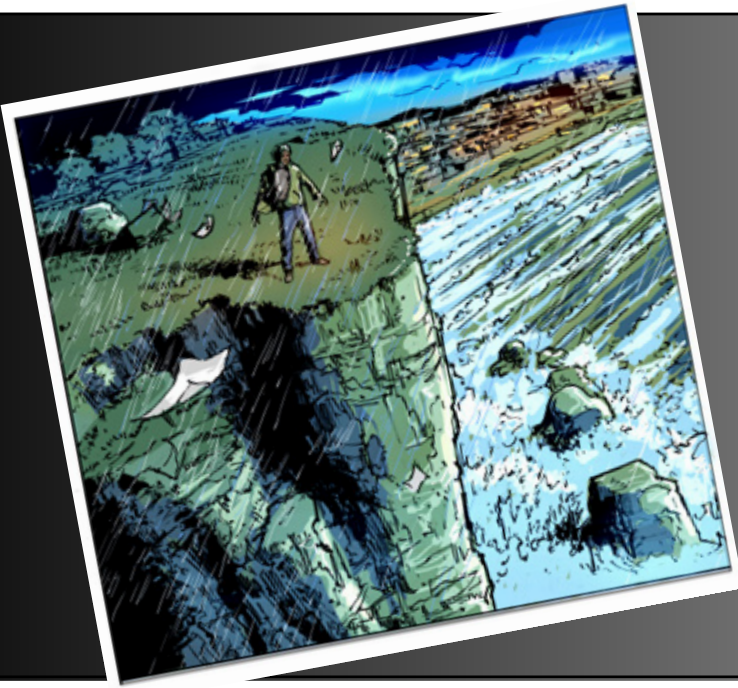


Fuerza





Liberación



Muerte



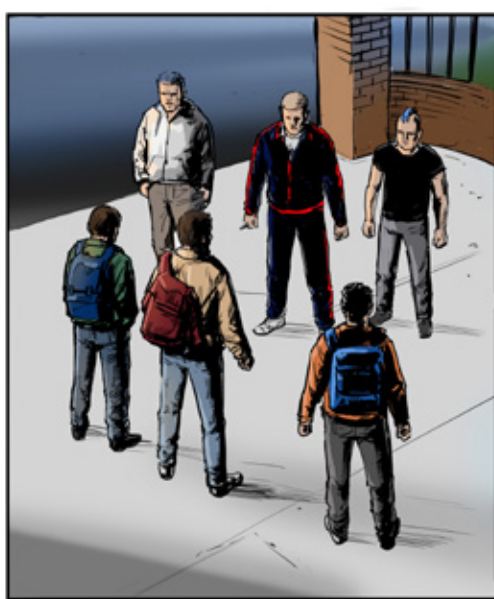
Diferente



Confundido



Amistad



Conversación



Aprecio



Oportunidad

Tarjeta Rotatoria

Coloque el clip sujeta papel en el centro de la tarjeta.

Coloque la punta de un lápiz en el centro de la tarjeta a través del clip sujeta papel de modo que pueda girar libremente alrededor de la punta del lápiz.

Gire el clip sujeta papel con el dedo, este girará y se posicionará al azar sobre un tema de la tarjeta rotatoria.

