Detectives del buen trato

Objetivos

- Distinguir entre un juego, un desacuerdo y una situación de maltrato, usando tres preguntas sencillas.
- Reconocer cuándo una situación necesita la ayuda de un adulto.

Materiales

- Seis tarjetas con las situaciones de abajo.
- Tres carteles: "Juego", "Desacuerdo" y "Maltrato: hay que avisar".
- Un cartel con las tres preguntas detective.

Tiempo sugerido:

- 40 minutos

Preparación:

- Escribe las tarjetas y los carteles.
- Escribe las tres preguntas en el tablero: ¿se repite? ¿alguien tiene miedo o no puede defenderse? ¿busca hacer daño?

Metodología:

Momento 1 | Las tres pistas.

- Explica las tres preguntas con un ejemplo sencillo. Aclara que los detectives no juzgan a las personas: observan lo que pasa.

Momento 2 | Casos para resolver.

- En grupos de tres o cuatro, cada grupo recibe dos tarjetas. Lee la situación, aplica las preguntas y la ubica en uno de los tres carteles, explicando por qué.
- Pasa por los grupos y pide que justifiquen.

Momento 3 | Compartimos

- Cada grupo presenta sus casos y su decisión. Si otro grupo lo ve distinto, que expliquen por qué. Algunas tarjetas generan debate: aprovéchalo.

Momento 4 | Cierre.

- Cierra preguntando a quién le contarían en el colegio si ven una situación del tercer cartel.

Recomendaciones y preguntas útiles:

- Usa solo situaciones inventadas y sin rasgos físicos. No pidas casos reales.
- Aclara que clasificar un caso real corresponde al directivo y al Comité Escolar de Convivencia, no a los estudiantes ni al docente.
- Evita llamar "bullying" a todo: ayuda a distinguir.
- Preguntas útiles: ¿Qué pista te ayudó a decidir? ¿Cuál situación te costó más? ¿Qué pasa si no avisamos? ¿Cómo le dirías a un adulto que algo no está bien?

Caja de situaciones:

Ajusta y profundiza las situaciones según el contexto del curso, los intereses del ejercicio y las expresiones comunes en el colegio. Evita las situaciones que sean similares a un caso real que se esté viviendo en el grupo y/o en el colegio.

- Dos amigos se empujan jugando y los dos se ríen.
- Dos compañeros discuten por el turno de usar el computador.
- Cada día, un grupo cambia de lugar a Ana para que no se siente con ellos y se ríen cuando ella busca dónde sentarse.
- Pedro le dice a Luis "no me gusta que cojas mis cosas" y Luis se las devuelve.
- Todos los días alguien le escribe "nadie te quiere" a una compañera en el chat del curso.
- Dos equipos discuten porque no se ponen de acuerdo con las reglas de un juego.