

# RoBy el robot poderoso

## Instrucciones de juego

<b>ENFADO</b>	<b>HACER AMIGOS</b>	<b>PEDIR AYUDA</b>	<b>SÉ VALIENTE</b>	<b>COMPRENSIÓN</b>
<b>AÍSLATE</b>	<b>PIDE AYUDA A UN ADULTO</b>	<b>ESTATE DISPONIBLE</b>	<b>ALEGRÍA</b>	<b>JUGAR</b>
<b>LLORAR</b>	<b>HABLA CON AMIGOS</b>	<b>INICIO/ START</b>	<b>SONRIE</b>	<b>SER DAÑINO</b>
<b>SER AMABLE ES PARA PERSONAS ESPECIALES</b>	<b>TAMBIÉN YO SOY DISTINTO/A</b>	<b>EXPLICA</b>	<b>MANTÉN LA CALMA</b>	<b>DA APOYO</b>
<b>BROMEAR</b>	<b>SÉ FUERTE</b>	<b>EVITAR</b>	<b>OFRECER APOYO</b>	<b>MIEDO</b>

Este juego ha sido diseñado para ayudar a prevenir el bullying en niñas y niños de edades comprendidas entre los 6 y los 12 años. Además, el juego puede utilizarse para reducir comportamientos violentos de los grupos de niños en el entorno escolar. Con el juego, el alumnado aprenderá a cooperar y a hacer frente a situaciones difíciles que pueden surgir en una situación de acoso.

Se debe jugar bajo la supervisión docente o de otro adulto que pueda proporcionar orientación y/o apoyo durante el juego. Es aconsejable que la figura del adulto no intervenga en el juego en sí. Su apoyo será para preparar el juego, para explicar una palabra escrita en las tarjetas y al final del juego, en el momento de la reflexión. El profesor se abstendrá de dar pistas o ideas sobre cómo mover el robot. Dejando a los niños experimentar por sí mismos.

Se puede jugar con grupos de 4 a 6 niños o por 4 a 6 grupos de dos niños cada uno. Es importante subrayar que **este juego es un juego de trabajo en equipo**.

El **propósito del juego** no es ganar, sino guiar a RoBy a **resolver la búsqueda**. En consecuencia, no hay ganadores ni perdedores.

### **A. Recursos necesarios**

- 1 Robot (Cyber Robot u otro, Mind, Doc, SuperDoc), que se pueda mover a distancia preferentemente.
- 1 dispositivo con sistema Android, con la aplicación del robot instalada (en el caso que sea necesario, dependerá del robot que utilices).
- Espacio suficiente en el suelo para poner el tablero de juego.
- 25 folios de colores de tamaño A4. Seis hojas de 4 colores diferentes y 1 blanca, impresos por ambas caras.

## **B. Tarjetas:**

1. INICIO. Es la casilla en blanco y se colocará en el centro del tablero de juego.
2. SÉ FUERTE (escribirlo parte delantera de la casilla). Cuando alguien te acosa, es importante no mostrar miedo y, con calma, explicar que tú eres igual (esta frase escrita por detrás de la casilla).
3. EXPLICAR (parte delantera de la casilla). Cada vez que te enfrentes a un acosador, no llores ni huyas. Explica al acosador tu situación (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
4. HABLA CON AMIGOS (parte delantera de la casilla). Cuando te pongas triste porque alguien te acosa, cuéntaselo a tus amigos, discútelo con ellos y pídeles su apoyo (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
5. SER DAÑINO (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Cualquier forma de acoso es perjudicial. En lugar de decir malas palabras o actuar de forma agresiva, puedes no decir nada o tratar de encontrar buenas palabras. (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
6. COMPRENSIÓN (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Incluso si alguien parece diferente ti, intenta entender por qué. Casi siempre puedes aprender que alguien diferente puede ser un muy buen amigo tuyo (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
7. JUGAR (escribirlo en la parte delantera de la casilla). En cualquier caso, es mejor jugar con otros niños que acosarlos (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
8. ENFADO (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Cuando alguien te está acosando, es importante no mostrar miedo y, con calma, explicar que eres el mismo (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
9. MANTENER LA CALMA (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Un acosador puede sentirse satisfecho cuando te hace enfadar, asustar o entristecer. Puedes "superarlo" cuando estás tranquilo, sin estar a la defensiva..
10. DA APOYO (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Cuando veas que otro niño está siendo acosado o intimidado, defiéndelo y ocúpate de sus emociones y sentimientos. Si la situación de acoso fue con violencia física, será necesario curar pequeñas lesiones que pueda sufrir y avisar a un adulto (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
11. LLORAR (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Intenta mantener la calma. Si ves a un compañero/a u otro niño/a que está siendo acosado, intenta acercarte a él/ella y defenderlo (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).

12. **TEN CORAJE** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Muy a menudo, el acosador/a quiere que tengas miedo. Si logras no perder los nervios y ser valiente, puedes desanimar al acosador (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
13. **SONRIE** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Si alguien te intimida, responde con una sonrisa. Es mejor que enfadarse y ser violento (la frase anterior o párrafo anterior, impreso en el reverso de la casilla).
14. **AÍSLATE** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Cuando te acosen, **NO** te aisles. Pide ayuda al profesor/a o a los padres, a un adulto, habla con tus amigos/as (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
15. **ALEGRÍA** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). En lugar de intimidar a otro niño, podéis jugar juntos. Compartir los momentos de alegría es mejor para todos (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
16. **PIDE AYUDA A UN ADULTO** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Siempre que alguien te acose, pide ayuda y apoyo a un adulto: un profesor, tus padres o familiares. También puedes ponerte en contacto con la Oficina de Protección de la Infancia (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
17. **ESTAR DISPONIBLE** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Lo mejor cuando te acosan es pedir ayuda a un adulto o a tus amigos. Si otro niño o niña es acosado, ayúdale, incluso defendiéndose del acosador. ((la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
18. **TAMBIÉN YO SOY DIFERENTE** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Si dices malas palabras o tienes un comportamiento agresivo contra otro niño sólo porque supones que es diferente en algún aspecto, piensa que tú también eres diferente. Ser diferente no es una razón para acosar o ser acosado (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
19. **PIDE AYUDA** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Si alguien te acosa, díselo a un profesor/a o adulto responsable, a tus padres, a tus familiares, a tu amigo o incluso a protección a la infancia. Si sabes que otro niño/a está siendo acosado, pide ayuda al adulto responsable, a tus padres, a tus familiares, a amigos o a protección a la infancia (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
20. **HAZ AMIGOS** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). En lugar de intimidar a otro niño, es mejor pedirle amistad. Pueden jugar juntos, pueden aprender juntos, pueden pasar un buen rato juntos (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
21. **MIEDO** (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Puedes tener miedo cuando alguien te intimida. Sin embargo, intenta estar tranquilo, pensar y dialogar con el acosador. El

- miedo no ayuda. Por otro lado si lo que quieres es provocar miedo en otro niño/a, debes saber que la fortaleza de uno se puede demostrar siendo amigos y no acosando (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
22. BROMEAR (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Una de las mejores partes de la infancia es bromear y divertirse. Pero, atentos, siempre es mejor bromear entre amigos, en lugar de hacer bromas sobre otra persona o, lo que es peor, utilizar las bromas para herir los sentimientos de otra persona. (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
23. DA APOYO (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Cuando veas a un compañero o a algún niño triste, intimidado o acosado, acércate a él y ofrécele tu apoyo. Es fácil ser solidario y puedes tener, a cambio, un gran amigo (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
24. SER AMABLE ES PARA PERSONAS ESPECIALES (escribirlo en la parte delantera de la casilla). Cualquiera puede ser un "matón", pero sólo las personas especiales pueden ser amables con cualquiera. Es muy fácil, además, ser amable. Basta con evitar ser grosero, ofensivo o agresivo. (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).
25. EVITAR (escribirlo en la parte delantera de la casilla Si te acosan, tu primera reacción puede ser evitar al acosador. Es bueno a corto plazo, pero es mejor pedir apoyo a un profesor o adulto a cargo, a tus padres o familiares, a tus amigos o incluso a Protección de la Infancia.. (la frase anterior, impresa en el reverso de la casilla).

### C. Preparación del juego

1. Lee estas instrucciones atentamente.
2. Prepara el robot
3. Si es necesario, descarga la aplicación con la que manejar el robot.
4. Si lo haces con folios, colócalos en el suelo formando una matriz de 5 x 5. No es necesario seguir ningún orden concreto para colocarlos. Cada vez que se juegue, las hojas pueden colocarse de manera diferente.
5. Coloca el robot en la casilla de Inicio (Salida/Start). Si el robot se mueve a través de una app, comprueba con funciona antes de empezar.
6. Haz un grupo de 4- 6 alumnos o varios grupos de dos alumnos por grupo. Solo se puede mover el robot por **decisión acordada en el grupo**.

<b>ENFADO</b>	<b>HACER AMIGOS</b>	<b>PEDIR AYUDA</b>	<b>SÉ VALIENTE</b>	<b>COMPRENSIÓN</b>
<b>AÍSLATE</b>	<b>PIDE AYUDA A UN ADULTO</b>	<b>ESTATE DISPONIBLE</b>	<b>ALEGRÍA</b>	<b>JUGAR</b>
<b>LLORAR</b>	<b>HABLA CON AMIGOS</b>	<b>INICIO/START</b>	<b>SONRIE</b>	<b>SER DAÑINO</b>
<b>SER AMABLE ES PARA PERSONAS ESPECIALES</b>	<b>TAMBIÉN YO SOY DISTINTO/A</b>	<b>EXPLICA</b>	<b>MANTÉN LA CALMA</b>	<b>DA APOYO</b>
<b>BROMEAR</b>	<b>SÉ FUERTE</b>	<b>EVITAR</b>	<b>OFRECER APOYO</b>	<b>MIEDO</b>

#### **D. Jugar al juego**

1. El juego, en sí mismo, se puede jugar de muchas maneras, dependiendo de:

- La edad del alumnado,
- Las situaciones de bullying que pueden estar realmente “presentes” en la clase, entre algunos alumnos.
- La capacidad de lectura y comprensión del alumnado (sobre todo en las edades más bajas)
- La dinámica general que tienen los alumnos/as en la clase

2. Cada ronda, es una búsqueda para resolver una situación de acoso. Esta guía presenta solo algunos posibles escenarios de juego. Los docentes pueden ir desarrollando sus propios escenarios, de acuerdo a la situación específica en su aula.

### 3. Ejemplos de escenarios de juego

#### **3.1. Bullying por razón de situación económica**

*Un niño es acosado por su ropa, sus zapatos y otras prendas de vestir. Todos los días, un pequeño grupo de compañeros le dice cosas feas de su ropa, le dan empujones, tiran las cosas del niño al suelo, etc. El niño llora todos los días, está triste y nadie le ayuda.*

El profesor/a pedirá a los alumnos que identifiquen 5 tarjetas/Casillas/hojas por la que el robot debe moverse para ayudar al niño. El profesor/a indicará antes de iniciar que el último movimiento del robot debe realizarse en la casilla situada al borde del tablero de juego.

Una vez iniciado el juego, el profesor/a ya no intervendrá en el juego! El profesor/a solo podrá ayudar a los alumnos a entender alguna idea o concepto de los que están escritos en las casillas o a programar el movimiento del robot. El profesor no sugerirá ningún movimiento del robot.

Cada movimiento debe ser decidido por todo el grupo, deben llegar a un acuerdo. El profesor no debe intervenir en este proceso de toma de decisiones.

Para los alumnos que estén en el proceso de aprendizaje de la lectura, el profesor/a sólo leerá lo que está escrito en el anverso y reverso de las hojas. En principio, sin ninguna otra explicación.

Cuando el grupo hay decidido ya los movimientos que va a realizar, un alumno/a del grupo anotará en un papel el orden de los movimientos, y luego otro/a guiará al robot para que se mueva por las casillas. El profesor puede intervenir sólo para ayudar a los alumnos a leer lo que está escrito en el reverso de la hoja.

El juego terminará tras el último movimiento del robot.

Cuando el juego termine, el profesor pedirá a los alumnos que expliquen por qué han elegido mover el robot en las casillas de papel que hayan seleccionado y por qué han elegido el orden que han elegido.

A continuación, uno de los alumnos dará la vuelta a la hoja de papel por la que se ha movido el robot con el reverso hacia arriba. Con la hoja de papel con el reverso hacia arriba, el profesor explicará el significado del texto en cada hoja de papel y lo discutirá con los alumnos.

#### **3.2. Bullying en base a una característica física de la persona**

*Un día, una chica con cicatrices en la cara y en las manos llega nueva a la clase. Su aspecto no es común y algunos alumnos de la clase empezaron a hacer bromas sobre ella, a decirle cosas feas y a rechazarla cuando quería unirse al grupo durante los descansos de la clase. Después de dos semanas, la niña se pone muy triste, se queda sola y llora muy a menudo.*

The previous play rules are the same. However, this time the teacher will ask pupils to move the robot from one paper sheet to another, without jumps over sheets.