

03-054

## DESIGN OF A CERAMIC CHILDREN'S GAME FOR PROMOTING CONCERNS AGAINST BULLYING

Agost Torres, María Jesús; Lucia Campos, Leticia

Universitat Jaume I

Bullying is a widespread problem at school, which affects a greater and greater range of ages and contexts. News about bullying are frequent, damaging victims, their families and environment, and society in general.

Some campaigns against bullying have been recently launched in television, via web, and also in academic circles. However, it is not usual to find a product aimed at childhood and young people, designed with the aim to eradicate and prevent this social problem.

This article describes the development of a design project consisting in a children's game, made of ceramic, to be placed on outdoor spaces such as playgrounds, with the aim of promoting concerns against bullying. An analysis of the background of bullying, and the support of education and psychology professionals have made it possible to obtain a final solution attending to technical, dimensional, material and finishing aspects.

**Keywords:** *Bullying; game; ceramic; product design.*

## DISEÑO DE JUEGO CERÁMICO INFANTIL PARA PROMOVER VALORES CONTRA EL ACOSO ESCOLAR

El acoso escolar, también conocido como bullying, supone en la actualidad un problema ampliamente extendido, que cada vez parece afectar a un mayor rango de edades y contextos. Son frecuentes las noticias que aparecen a este respecto, provocando un enorme sufrimiento en las víctimas directas del mismo, así como en sus familiares, su entorno, y en la sociedad en general.

Durante los últimos tiempos han surgido algunas campañas contra el acoso escolar, en la televisión, vía web, o mediante otras acciones en el ámbito educativo. Sin embargo, no es frecuente encontrar un producto dirigido a la infancia o a la adolescencia, diseñado con la finalidad de erradicar y prevenir esta lacra social.

Este artículo presenta el desarrollo de un proyecto de diseño de un juego infantil, configurado por piezas cerámicas, para su instalación en espacios exteriores tales como parques infantiles o patios de centros escolares. Su objetivo consiste en promover valores contra el acoso escolar. Un análisis de los antecedentes que abordan el fenómeno del bullying, y el respaldo de profesionales de la educación y de la psicología educativa, han permitido obtener una solución final atendiendo a aspectos técnicos, dimensionales, de materiales y acabados.

**Palabras clave:** *acoso escolar; juego infantil; cerámica; diseño de producto.*

Correspondencia: María Jesús Agost Torres; magost@uji.es



©2018 by the authors. Licensee AEIPRO, Spain. This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

## 1. Introducción y Objetivos

El acoso escolar, también conocido como bullying, supone en la actualidad un problema ampliamente extendido, que cada vez parece afectar a un mayor rango de edades y contextos. Son frecuentes las noticias que aparecen a este respecto, provocando un enorme sufrimiento en las víctimas directas del mismo, así como en sus familiares, su entorno, y en la sociedad en general.

Existen numerosas definiciones de este problema, en el que se produce una conducta de persecución física, verbal y/o psicológica intencionada, sistemática y prolongada en el tiempo hacia una víctima, que provoca en esta sentimientos como la indefensión, baja autoestima, o estados de ansiedad (Barajas et al., 2016; Olweus, 1993).

Algunos de los tipos más frecuentes de acoso son los insultos, la agresión física, el aislamiento, las amenazas, el robo o rotura de material o la difusión de rumores, entre otros. Llama la atención de la edad media tanto de agresores como de víctimas, entorno a los 11 años, va en descenso (Fundación Anar & Fundación Mutua Madrileña, 2016).

El acoso no es un problema novedoso para los centros educativos ni para los investigadores sobre el tema. Sin embargo, hace relativamente pocos años que se está reconociendo su enorme trascendencia, y han surgido como consecuencia algunas campañas con la intención de erradicarlo, a través de anuncios en TV (Valientes, 2018) dirigidas a población en su conjunto, bien a través de otras acciones más concretas en el ámbito educativo (Barajas et al., 2016). Sin embargo, no es frecuente encontrar un producto dirigido a la infancia o a la adolescencia, diseñado con la finalidad de prevenir esta lacra social.

Una forma de conseguir que este tipo de producto esté accesible de manera generalizada entre la población objetivo es presentarlo en forma de juego e instalarlo en lugares frecuentados por la infancia y la juventud, tales como colegios, institutos o parques de juegos infantiles. Para evitar su deterioro en espacios exteriores, una opción adecuada es realizarlo con un material resistente a las inclemencias meteorológicas, como el cerámico. Estas fueron las premisas de una empresa dedicada a la fabricación de murales y juegos cerámicos (CityGameTiles).

Este artículo presenta el desarrollo de un proyecto de diseño de producto cuyo objetivo principal consiste en obtener un juego infantil con soporte cerámico, como herramienta de sensibilización y prevención contra el acoso escolar. En la siguiente sección se describen los pasos realizados hasta llegar a la propuesta final, descrita en la sección 3. Por último, la sección 4 hace una reflexión acerca de los beneficios que dicho producto puede aportar.

## 2. Metodología

Para abordar el trabajo planteado, se realizó una revisión inicial a través de bibliografía relacionada (Ortega, 1998; Salmivalli et al., 1996; Villanueva et al., 2010; Villanueva, Górriz & Adrián, 2008), noticias y testimonios reales, o campañas (Calmaestra et al., 2016) y proyectos desarrollados previamente, como “Se buscan valientes” (Valientes, 2018), “Proyecto Bullying” (Proyecto, 2018), “Nada será igual” (Nada, 2018), “Método KiVa” (KiVa, 2018).

Se realizaron además entrevistas con profesionales del campo de la psicología y de la educación. En concreto, con una profesora e investigadora en psicología evolutiva y educacional, relaciones entre iguales y agresividad en el colegio, y con una maestra de educación infantil.

De este estudio de campo se obtuvieron conclusiones como la conveniencia de crear un producto de intervención dirigido a todos los participantes en el proceso del acoso escolar, y no sólo a la víctima y a los agresores o acosadores. Resulta clave dirigirse en especial al grupo de los espectadores o público, es decir, sujetos que ante una acción de acoso muestran una actitud pasiva, contemplando el maltrato sin hacer nada por evitarlo, o incluso restando importancia al incidente. La necesidad de movilizar a la audiencia pasiva para convertir su papel de público a defensor de la víctima es el enfoque de fondo en los programas de intervención de “tolerancia cero” frente a la violencia escolar (Villanueva et al., 2010).

Como producto infantil a desarrollar se eligió un juego. El juego en la infancia está estrechamente ligado con la curiosidad, la emoción, la recompensa y el placer, por lo que su elección pone en valor la oportunidad de los participantes en el mismo de reconocer y expresar emociones. Además, es un mecanismo a través del cual se adquieren habilidades sociales y capacidades de un modo eficiente. Es el proceso por el cual el/la niño/a realiza casi todos los aprendizajes positivos posibles.

Así, las diferentes propuestas de diseño inicialmente planteadas cumplían, entre otros, con el requisito de plantear distintas situaciones de acoso, de manera que los participantes asumieran alguno de los roles típicos que se dan en las mismas, para a continuación analizar el caso y realizar un trabajo de empatía con la víctima.

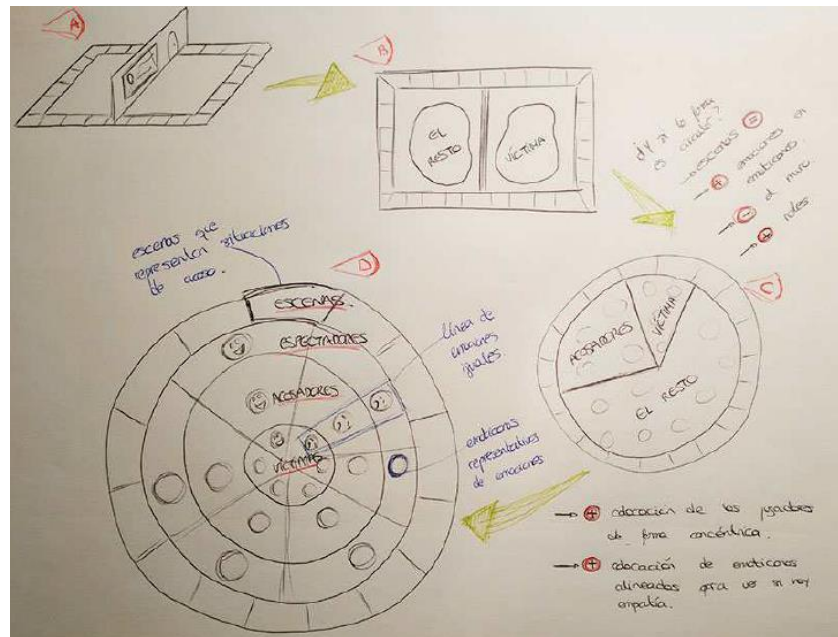
Tal y como se refleja en la figura 1, la primera propuesta contemplaba colocar en un lado de un muro a la víctima y en el otro lado al resto de implicados. Se modificó la forma del área de juego, inicialmente rectangular, convirtiéndola en circular, ya que el círculo es símbolo de unidad, de grupo, de calidez, etc. Se situaron diferentes escenas sobre situaciones de acoso alrededor del círculo, para que el juego se desarrollara dentro del área que estas escenas circunscriben. Posteriormente se eliminó el muro del concepto inicial, que actuaba como elemento separador entre la víctima y el resto.

En fases sucesivas de refinamiento del diseño, se incluyeron más roles presentes en el acoso escolar y se añadieron emoticonos representativos de emociones, para que los jugadores pudieran identificarse con emociones en función de cada situación. La representación de las mismas mediante símbolos gráficos conocidos por ellos, en lugar de mediante palabras, logra aumentar la universalidad en el reconocimiento de dichas emociones.

La elección de las emociones ha estado influenciada por la edad de los jugadores, que se ha establecido entre los 8 y los 12 años. La decisión de esta franja de edades se basa en datos extraídos de un estudio realizado por la Fundación Anar y la fundación Mutua Madrileña (2016a y b). Así, se establece como edad media de las víctimas de acoso 10,9 años, y como edad más frecuente la de 12 años. Sin embargo, no debemos obviar, por lo impactante del dato, que se indica también que un 14,2% de las víctimas tiene menos de 7 años.

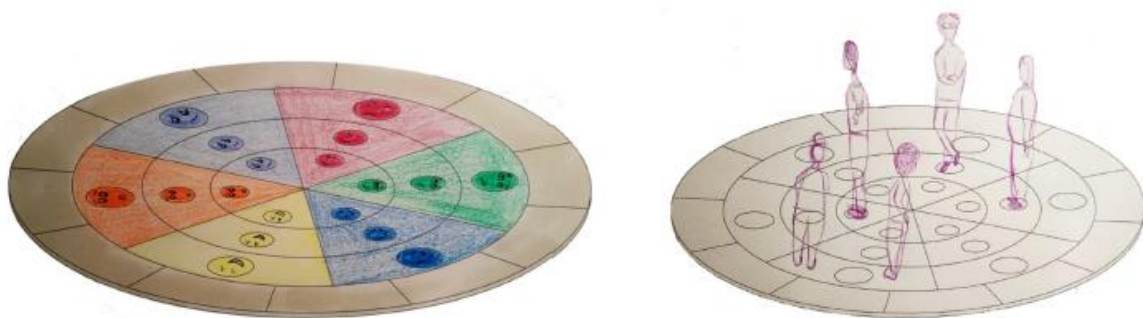
El siguiente paso en el desarrollo fue la decisión de situar a los jugadores, en lugar de por sectores circulares, por círculos concéntricos (paso de C a D en la Figura 1), quedando la víctima en un círculo central, los acosadores en un círculo medio y los espectadores en un círculo exterior. Esto también representa de alguna manera el contacto que existe entre las personas implicadas en los casos de bullying, donde el acosador es el que más se acerca a la víctima, quedándose más alejados de ella los espectadores, que suelen mantenerse al margen. Los emoticonos se colocan de forma alineada entre los diferentes círculos concéntricos, con el fin de ver si hay emociones comunes entre los distintos roles ante alguna escena determinada. Por ejemplo, si ante una escena todos los participantes se sienten contentos será porque la situación no afecta negativamente a ninguno de ellos, y estarán alineados emocionalmente hablando.

**Figura 1: Bocetos del desarrollo de la propuesta**



De este modo se llega a la propuesta final de diseño, que consiste en una superficie con forma circular, dividida en cuatro zonas concéntricas: una zona central para la víctima, una zona media para los acosadores, una zona exterior para los espectadores y otra zona perimetral para las escenas de acoso, que se representan de forma gráfica. Las tres zonas donde se colocan jugadores quedan divididas en tantas secciones como emociones haya, diferenciadas con colores y emoticonos.

**Figura 2: Bocetos de la propuesta final**



Las dimensiones finales de la superficie del juego se han calculado a partir de las dimensiones necesarias, definidas mediante cálculos antropométricos, para que quepan aproximadamente hasta dos personas en cada sector circular. Además, se han realizado pruebas dimensionales reales (figura 3).

**Figura 3: Pruebas dimensionales**



El juego debe estar dirigido por una persona adulta (tutor/a o profesor/a), quien asignará roles a un grupo de participantes: víctima, acosadores y espectadores. Utilizará para ello tarjetas incluidas en el juego. Cada una de estas tarjetas indica un objetivo acerca de valores personales a trabajar, y estará referida a una de las situaciones mostradas en los dibujos, que describirá con detalle. Además, incluirá preguntas y reflexiones acerca de los sentimientos de los diferentes roles intervinientes, que el /la tutor/a utilizará en función del objetivo a conseguir.

Tras escenificar la situación, los participantes deben colocarse sobre la emoción que represente cómo se sienten ante dicha situación de acoso representada y justificar su posición, expresándose. También pueden intercambiarse los roles para que unos se pongan en el lugar de otros, y de esta manera fomentar la empatía y el diálogo, ya que la dinámica del juego invita a expresar y exteriorizar los sentimientos así como a escuchar las opiniones de los demás.

### **3. Resultados**

El tablero de juego está formado por pavimento realizado con baldosa cerámica de tipo gres porcelánico, de formato 90x90cm. Dicho tablero lo forman un total de 16 baldosas, colocadas con junta mínima de 3mm sobre soporte de hormigón. La superficie total del juego es de 12,96m<sup>2</sup>.

**Figura 3: Diseño gráfico de cada pieza cerámica y del tablero de juego montado**



Todas las zonas menos la de las escenas quedan divididas en seis sectores circulares de la misma dimensión, correspondientes a las seis emociones que entran en juego. Estas emociones son la alegría, la vergüenza, la tristeza, la culpa, el miedo y el enfado, y quedan representadas por medio de emoticonos (Figura 4).

**Figura 4: Emoticonos utilizados para representar emociones**



A cada emoción le corresponde un color y a cada zona de juego dentro de dicha emoción le corresponde una tonalidad de ese color, generándose un agradable degradado. Además se observa que el degradado es más fuerte en la zona de la víctima y se va suavizando hacia la periferia. Esto quiere representar en cierto modo el sufrimiento por el que pasan las víctimas del bullying.

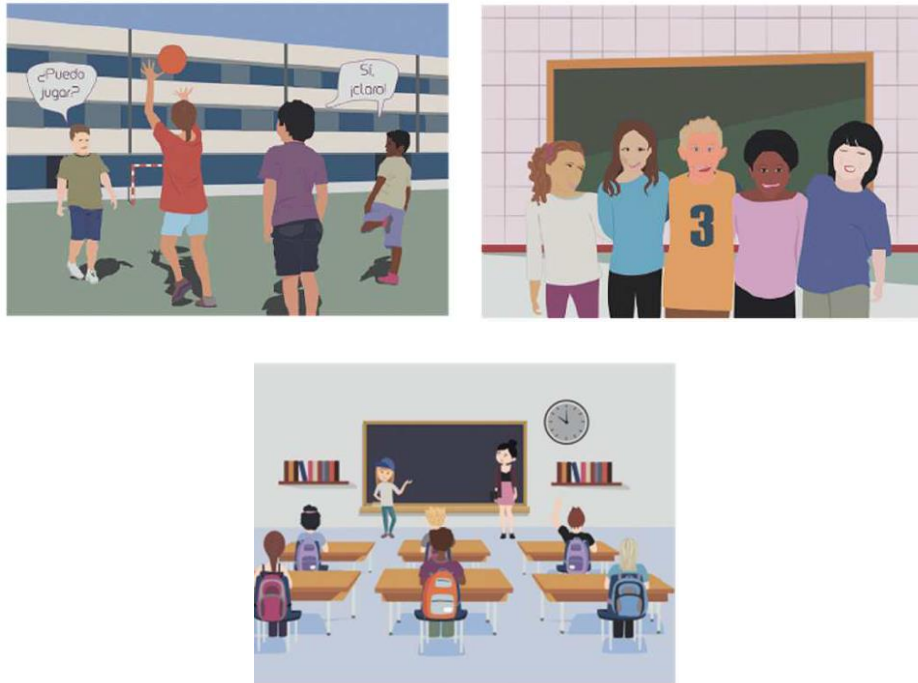
En la zona de los espectadores están colocados los emoticonos, que junto con la degradación del color, son el nexo de unión entre las tres zonas asociadas a cada emoción.

Por último, hay que añadir que la zona destinada a las escenas queda dividida en 24 trapezios circulares o secciones. De estas 24 secciones, 12 están ocupadas por las escenas y el resto son los huecos de color neutro que hay entre cada una de ellas. Se han dejado estos huecos para reducir la sección destinada a albergar cada escena, con el fin de que



éstas no quedasen distorsionadas y estiradas al estar distribuidas en forma circular. En la figura 5 se muestran algunos ejemplos de estas escenas.

**Figura 5: Ejemplos de situaciones del juego**



Se utiliza un total de 33 tarjetas para trabajar situaciones no deseables de convivencia y de acoso escolar que se ven día a día en los colegios. Algunas de ellas se han extraído de testimonios reales contados por las víctimas. Cada tarjeta sigue la misma estructura, incluyendo las siguientes partes:

1. Asignación de los roles a los participantes por parte del tutor.
2. Descripción de la situación a reflexionar.
3. Preguntas para lanzar a los participantes tras interpretar la situación.
4. Escena relacionada con la situación (cada situación está relacionada con una de las 12 escenas representada en el tablero).
5. Objetivo deseable a trabajar.

**Figura 6: Tarjetas de juego. Estructura.**



Se incluye un manual de instrucciones de juego en el que se hace una breve introducción a la problemática del bullying, se plantean los objetivos que se pretenden alcanzar con dicho juego y se explica la metodología del mismo, incluyendo una explicación final con todas las escenas gráficas que aparecen.

El producto se presenta mediante una maqueta compuesta por 16 piezas en miniatura, en un packaging que permite incluir las tarjetas de juego.

**Figura 7: Presentación de la maqueta**



#### 4. Discusión y conclusiones

El juego desarrollado, que se ha denominado “Ponte en mi lugar”, es un juego infantil educativo que surge de la necesidad de prevenir comportamientos de acoso escolar en los centros educativos.

La elección del rango de edad al que va destinado, entre los 8 y 12 años, responde a información sobre rangos de edad y edades medias de bibliografía sobre el tema, y también



a la necesidad de que los participantes sean capaces de distinguir y expresar una variedad de emociones. Sin embargo, el profesor o rol que dirige el juego será quien pueda determinar su utilidad en otras franjas de edad. Cabe también destacar que el diseño del tablero de juego permite acceder a personas usuarias de sillas de ruedas.

Se ha creado un juego simbólico, donde los participantes tienen la oportunidad de recrear y representar situaciones de convivencia o de acoso, descritas en las tarjetas de juego. Asumir distintos roles les permite reflexionar acerca de las emociones generadas por cada rol que forma parte de la situación, poniéndose en el lugar de otros, y generando empatía hacia los mismos. Este tipo de juego se convierte en un potente medio de expresión de las preocupaciones y sentimientos de sus jugadores.

Además, el juego facilita el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia emocional. Es una oportunidad para el/la niño/a de explorar sus relaciones con los demás, diferenciar las formas aceptables de comportarse de las que no lo son y conocer al resto de compañeros, valorarlos y aceptarlos.

Así pues, se ha conseguido obtener un juego innovador, que promueve valores sociales, que favorece la integración y la convivencia de la clase, en un entorno siempre educativo.

## Referencias

- Barajas, M., Caballero, M., Martín, M. V., & Ramos, A. E. (2016). Reírte con el bullying te transforma en cómplice. Guía del profesor. Disponible en: [http://www.acabemosconelbullying.com/recursos/pdf/BULL\\_profesores.pdf](http://www.acabemosconelbullying.com/recursos/pdf/BULL_profesores.pdf)
- Brave (2018). Brave Up. Disponible en: <http://www.braveup.cl/> [consultado 4 de abril 2018].
- Calmaestra, J., Escorial, A., Del Moral, C., Perazzo, C., & Ubrich, T. (2016). Yo a eso no juego. Bullying y ciberbullying en la infancia. Disponible en: [https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/yo\\_a\\_eso\\_no\\_juego.pdf](https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/yo_a_eso_no_juego.pdf)
- Fundación Anar y Fundación Mutua Madrileña. (2016). ACOSO ESCOLAR: I Estudio sobre el bullying según los afectados y líneas de actuación. Disponible en: [http://www.acabemosconelbullying.com/recursos/pdf/INFORME\\_I\\_%20ESTUDIO\\_BULLYING.pdf](http://www.acabemosconelbullying.com/recursos/pdf/INFORME_I_%20ESTUDIO_BULLYING.pdf)
- Fundación Anar y Fundación Mutua Madrileña. (2016). II Estudio sobre acoso escolar y ciberbullying según los afectados. Disponible en: [http://www.acabemosconelbullying.com/recursos/pdf/INFORME\\_II\\_ESTUDIO\\_CIBERBULLYING.pdf](http://www.acabemosconelbullying.com/recursos/pdf/INFORME_II_ESTUDIO_CIBERBULLYING.pdf)
- KiVa (2018). Método KiVa. Disponible en: <http://www.kivaprogram.net/> [consultado 4 de abril 2018].
- Nada (2018). Nada será igual. Disponible en: <http://nadaseraigual.com> [consultado 4 de abril 2018].
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Malden, MA: Blackwell Publishing
- Ortega, R. (1998). *La convivencia escolar: qué es y cómo abordarla. Programa educativo de prevención de maltrato entre compañeros y compañeras*. Editor: Consejería de educación y ciencia, junta de Andalucía.
- Proyecto (2018). Proyecto Bullying. Disponible en: <http://www.cuatro.com/proyectobullying> [consultado 4 de abril 2018].
- Salmivalli, S., Lagerspetz, K., Björkqvist, K., Österman, K. & Kaukiainen, A. (1996). Bullying as a group process: participant roles and their relations to social status within the group. *Aggressive Behaviour*, 22, 1-15.
- Valientes (2018). Se buscan valientes. Campaña disponible en: <https://www.sebuscanvalientes.com/> [consultado 4 de abril 2018].

- Villanueva, L., Górriz A. B., Cuervo, K. & Adrián, J. E. (2010). Un enfoque sociogrupal del acoso escolar: roles participantes y estatus sociométrico. *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología*, 3, 195-202.
- Villanueva, L., Górriz A. B., & Adrián, J. E. (2008). El acoso escolar y el autoconcepto de agresores, defensores de la víctima y público implicado. *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología*, 1, 195-202).

### **Agradecimientos**

A la empresa Avant Area Europe, S.L., y a su marca CityGameTiles por la idea original del proyecto, así como por el apoyo ofrecido a lo largo de su desarrollo.