

Grau en Disseny i Producció de Videojocs

DISSENY D'UN PROTOTIP D'UN VIDEOJOC SERIÓS PER LA DETECCIÓ DEL BULLYING

Memòria final

Aina Planas Salvador

Tutor: Carlos González Tardón

Curs 2021-2022

Resum

L'assetjament escolar ha estat sempre una realitat en la vida infantil i adolescent, una realitat que ocupa i preocupa cada dia més a famílies, educadors i terapeutes. Mitjançant l'ús dels videojocs com a eina pedagògica, amb aquest projecte es vol aconseguir ajudar a donar visualització les situacions de *bullying* que es puguin ocasionar en un futur.

Resumen

El acoso escolar ha sido siempre una realidad en la vida infantil y adolescente, una realidad que ocupa y preocupa cada día más a familias, educadores y terapeutas. Mediante el uso de los videojuegos como herramienta pedagógica, con este proyecto se quiere conseguir ayudar a dar visualización las situaciones de *bullying* que se puedan ocasionar en un futuro.

Abstract

Bullying has always been a reality in children's and adolescents' lives, a reality that increasingly occupies and worries families, educators and therapists. Through the use of videogames as a pedagogical tool, with this project we want to help visualize the bullying situations that may occur in the future.

Índex

| | |
|---|----|
| 1. Introducció..... | 1 |
| 2. Objectius..... | 3 |
| 3. Marc Teòric..... | 5 |
| 3.1 Definició de l'assetjament escolar..... | 5 |
| 3.2 Rols que hi intervenen..... | 8 |
| 3.3 Fases de l'assetjament escolar..... | 10 |
| 3.4 Factors de risc..... | 12 |
| 3.5 Claus de detecció..... | 16 |
| 3.6 Maneres d'actuar davant d'una situació de <i>bullying</i> | 17 |
| 3.7 Com prevenir-lo..... | 18 |
| 3.8 Conseqüències | 19 |
| 3.9 <i>Serious games</i> i estudis del <i>bullying</i> | 20 |
| 4. Referents..... | 23 |
| 4.1 <i>Conectado</i> | 23 |
| 4.2 <i>Bully</i> | 24 |
| 4.3 <i>A silent voice</i> | 25 |
| 4.4 <i>Un monstruo viene a verme</i> | 26 |
| 5. Disseny metodològic i cronograma..... | 27 |
| 5.1 Metodologia..... | 27 |
| 5.2 Cronograma..... | 28 |
| 6. Aspectes legals i ètics..... | 31 |
| 7. Resultats del treball..... | 33 |
| 7.1 Idea Inicial..... | 33 |
| 7.2 Referents..... | 34 |
| 7.3 Marc teòric..... | 35 |
| 7.4 Preproducció..... | 36 |
| 7.5 Producció..... | 40 |
| 7.5.1 Primera iteració..... | 40 |
| 7.5.2 Segona iteració..... | 41 |
| 7.5.3 Tercera iteració..... | 42 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| 7.5.4 Quarta iteració..... | 45 |
| 7.5.5 Cinquena iteració..... | 45 |
| 8. Conclusions i reflexió..... | 47 |
| 8.1 Valoració dels objectius..... | 47 |
| 8.2 El futur del projecte..... | 48 |
| 9. Bibliografia..... | 51 |
| 10. Annex..... | 55 |
| 9.1 <i>Game Proposal</i> | 55 |
| 9.2 Entrevistes..... | 67 |
| 9.3 Activitat..... | 73 |

Índex de figures

| | |
|---|----|
| Fig 3.1 Representació del “triangle del <i>bullying</i> ”..... | 8 |
| Fig 3.2 Representació de l’evolució de l’assetjament escolar”..... | 12 |
| Fig 3.4 Representació dels factors de risc..... | 13 |
| Fig 4.1 Videjoc Conectado” | 23 |
| Fig 4.2 Videjoc <i>Bully</i> | 24 |
| Fig 4.3 Caràtula de la pel·lícula <i>A silent voice</i> | 25 |
| Fig 4.4 Caràtula pel·lícula <i>un monstruo viene a verme</i> | 26 |
| Fig. 6.1. Exercici realitzat en una escola de secundària..... | 38 |
| Fig. 6.2 Esbós del HUD del videojoc..... | 40 |
| Fig. 6.3 Zona d’introducció al joc, segona iteració. | 41 |
| Fig. 6.4 Pati de joc, segona iteració..... | 42 |
| Fig. 6.5 Zona d’introducció al joc, tercera iteració..... | 42 |
| Fig. 6.6 Zona de joc del tutorial, tercera iteració..... | 43 |
| Fig. 6.7 Zona de joc del primer nivell, tercera iteració..... | 43 |
| Fig.6.8 Zona de joc del segon nivell, tercera iteració..... | 43 |
| Fig. 6.9 Zona de joc del tercer nivell, tercera iteració..... | 44 |
| Fig. 6.10 Zona de joc del tercer nivell, tercera iteració..... | 44 |
| Fig. 6.11 Passadís, tercera iteració..... | 45 |
| Fig. 6.12 Portada del videojoc..... | 46 |

I. Introducció

L'ús dels videojocs com a eina educativa a l'aula és força innovador. Els videojocs ajuden a augmentar la motivació de l'alumnat i a facilitar l'aprenentatge, ja que aporten diversió a més a més de coneixements i presenten una manera més atractiva d'aprendre.

Ara bé, més enllà de ser útils per assimilar continguts acadèmics, els videojocs també poden servir per a altres aspectes educatius, com per exemple per reforçar les habilitats socials i la convivència.

L'assetjament escolar, també conegut com a *bullying*, violència escolar o *mobbing* escolar, sempre ha estat malauradament vigent. Succeeix quan un/a alumne/a (o diversos) exerceixen maltractament psicològic, social, verbal o físic (o una combinació) intencionat cap a un/a altre/a alumne/a amb la intenció de fer-li mal, espantar-lo i/o aïllar-lo socialment.

Hi ha moltes possibles definicions d'assetjament. En aquest treball farem servir la de Farrington, "es produeix una opressió reiterativa, tant psicològica com física, cap a una persona amb un poder inferior, per part d'una altra persona amb un poder superior" (Farrington DP.1993 pàg.381)

Es tracta d'un maltractament continuat entre iguals, el qual pot causar greus problemes a la víctima a curt i a llarg termini, com ara la pèrdua de motivació envers els estudis, la manca d'atenció, de confiança i de seguretat, i fins i tot por o depressió.

En aquest projecte s'ha fet fer un ús pedagògic del videojoc, dissenyant un prototip que es pugui utilitzar a l'entorn escolar per tal de detectar les situacions d'assetjament.

S'ha realitzat una recerca inicial sobre el tema, que inclou les raons per les quals es donen situacions d'assetjament i els factors que les causen, els actors que hi intervenen i els diferents elements que poden reduir el risc d'assetjament escolar.

Un cop obtinguda la informació necessària, s'ha contactat amb una psicòloga professional del sector per tal de validar la proposta i endegar el game *proposat* del videojoc i un prototip.

II. Objectius

2.1 Objectiu principal

- Crear un prototip d'un videojoc seriós per a la detecció de l'assetjament escolar als centres educatius.

2.2 Objectius secundaris

- Estudiar el fenomen de l'assetjament escolar.
- Investigar quins són els factors de risc que poden causar una situació d'assetjament escolar.
- Descobrir quines tipologies d'assetjament escolar existeixen.
- Identificar els rols que intervenen en una situació de *bullying*.
- Esbrinar quines són les mesures preventives que s'apliquen a l'actualitat.
- Estudiar què és un videojoc seriós.
- Elaborar un *game proposal* on es podrà veure el disseny del joc.
- Contactar amb un/a professional del sector per tal de que validi el projecte
- Crear el prototip mitjançant Unity.
- Aplicar els coneixements pel desenvolupament d'un videojoc assolits al grau.

III. Marc teòric

Dins d'aquest apartat es realitzarà una investigació sobre el fenomen de l'assetjament escolar, a més a més també es farà una recerca sobre els videojocs seriosos.

Aquest estudi estarà dividit en dos apartats. La primera part consisteix en un estudi sobre el concepte de l'assetjament escolar, i també sobre els diferents rols que hi intervenen, les fases en les quals es divideix, els factors de risc, les maneres com es pot detectar i actuar quan n'ets testimoni i, finalment, les conseqüències que es poden patir en viure una situació d'assetjament escolar.

En la segona part d'aquesta investigació, s'indagarà sobre els beneficis que pot aportar l'ús dels videojocs dins les aules, i com els jocs seriosos poden ajudar a l'educació de l'infant i adolescent, tant a nivell intel·lectual com emocional.

3.1 Definició de l'assetjament escolar.

Hi ha diverses definicions d'assetjament escolar, d'una banda és entès com “com l'exercici d'una relació asimètrica de poder, que es tradueix en comportaments agressius i/o discriminatoris en el context educatiu que es mantenen en el temps” (Cifuentes-Zunino, 2019, pàg.43). Tattum i Tattum ho expressen de la següent manera :“Desig conscient i deliberat de perjudicar a una altra persona i sotmetre-la sota pressió” (Tattum y Tattum 1992 pàg, 147).

Sanmartín, puntualitza que és tracta “d'una espècie de tortura, metòdica i sistemàtica, en la que l'agressor sotmet a la víctima, sovint amb el silenci, la indiferència o la complicitat d'altres companys” (Sanmartín 2007 pàg.12). Trobem que Olweus, un dels pioners dins els estudis de l'assetjament escolar ho explica d'aquesta manera: “Un estudiant és maltractat (bullied) o victimitzat quan s'exposa, de forma repetida i durant un temps prolongat, a una sèrie d'accions negatives per part d'un o més estudiants” (Olweus, 1993 pàg.27).

Totes les definicions tenen en comú els termes maltractament psicològic o físic intencionat i reiteratiu, relacions de poder, agressors i víctimes.

Va ser el psicòleg Olweus qui després d'observar casos de suïcidis de joves va arribar a la conclusió que la majoria havien rebut agressions físiques i psicològiques de part

dels seus iguals dins el centre escolar, i va utilitzar la paraula *Bullying* per tal de definir-ho al 1993 (Limber i Olweus 1983 pàg 377) .

L'assetjament és i ha estat present a tots els nivells i centres educatius i, donades les greus conseqüències que se'n deriven per a les víctimes a curt i llarg termini, és absolutament essencial emprendre accions per prevenir-lo i, en el seu cas, erradicar-lo. Segons Avilés, el *bullying* no només afecta a la víctima sinó que genera conseqüències negatives a tots els participants involucrats (Avilés, 2006 pàg 57).

Si tenim en compte que cada situació de *bullying* és particular i única, amb diferents objectius i efectes, es poden distingir diverses conductes intimidatòries més comuns segons una classificació realitzada per Serrate (Serrate, 2007)

- Maltractament verbal: a través de burles, insults, sobrenoms ofensius, difamació, etc.
- Maltractament físic: dins d'aquest es distingeixen dos tipus: el directe, com ara les puntades, empentes, cops de puny, etc. i l'indirecte, que inclou robatoris, amagar objectes personals...
- Intimidació psicològica: consisteix a provocar por a la víctima a base d'amenaques obligant-la a fer una cosa en contra a la seva voluntat.
- Exclusió i aïllament social: ignorar a la víctima deixant de dirigir-li la paraula, impedir la seva participació en les activitats o apartar les seves amistats d'ell/a.
- Sexual: tot aquell que inclou tocament físic sense consentiment, exigir favors sexuals, tenir intencions, un to o missatges sexuals donant a entendre que l'altra persona ha actuat amb intenció de seduir-la sense que sigui veritat..

A més a més, donat a les últimes tecnologies ha aparegut una altra tipologia de *bullying*, "Les noves tecnologies s'han convertit en un mitjà que ajuda a la propagació de comportaments agressius, intencionals, repetits i constants cap a víctimes que no poden defensar-se fàcilment per si mateixes" (Calvete ,Estévez, Orue Padilla i Villardón, 2010, pàg 74). L'anomenat cyberbullying el qual Inclou totes les conductes d'agressions escolars esmentades anteriorment a través de les xarxes socials i internet; "ús dels mitjans telemàtics, com internet, telefonia mòbil, videojocs online, amb la finalitat d'exercir assetjament psicològic entre iguals" (Martínez, 2017, pàg 87).

Actualment, l'informe realitzat per la fundació ANAR afirma que “un 26% dels casos d'assetjament escolar son de *cyberbullying*” (Fundació ANAR, 2018, pàg 251).

Segons Piñuel i Oñate (2007) existeixen diferents tipus d'assetjament escolar segons la seva modalitat

- Coaccions, són aquelles en què la víctima ha de dur a terme accions en contra de la seva voluntat, això proporciona a l'agressor cert poder social.
- Bloqueig social, un dels més recurrents, tal com diu el nom està basat a bloquejar socialment a la víctima causant el seu aïllament social i marginació.
- Exclusió social, aquesta modalitat busca excloure la participació de la víctima en les activitats.
- Intimidació, a través de la qual l'agressor cerca acovardir la víctima.
- Fustigació, una altra de les modalitats més habituals, es basa a ridiculitzar i menystenir la víctima a través de burles, odi, sobrenoms o altres formes de crueltat.
- Manipulació social, l'objectiu de l'agressor és posar en contra de la víctima el seu grup d'iguals, manipulant-los per tal de despertar un rebuig cap a ella.
- Agressions i amenaces a la integritat, l'agressor amenaça la integritat física de la víctima o inclús de la seva família a vegades a través de l'ús de l'extorsió.

Segons l'informe del Defensor del Pueblo (1999), les agressions verbals apareixen més freqüentment durant l'educació secundària i afecta a un terç dels alumnes, mentre que les dirigides a les seves propietats disminueix a una cinquena part. Les agressions físiques a les persones o les seves propietats forma part d'un 5% dels casos. Les amenaces que busquen generar temor a la víctima es troben a un 8% aproximadament. Entre el 14% i 9% dels estudiants afirma ser objecte d'exclusió. Els casos amb amenaces mitjançant armes i assetjament sexual son els menys recurrents. D'altra banda trobem que l'assetjament sexual no arriba al 2% dels casos. Es pot arribar a la conclusió que els tipus d'assetjaments més comuns són primer de tot el verbal, seguidament el físic i per últim l'exclusió social.

Alguns estudis diferencien diversos nivells amb la victimització: el maltracte maligne, que és aquell que inclou agressions intimidatòries i que busca conscientment causar dolor a una altra persona per tal de demostrar el seu poder, o bé el maltracta no

deliberat, causat per indiferència o negligència, on la víctima se sent sotmesa i indefensa.

3.2 Rols que hi intervenen.

Hi ha diversos rols que intervenen quan s'esdevé una situació d'assetjament escolar. Un dels factors claus són els observadors, són les persones que presenciïn aquestes situacions però no actuen per diverses raons, entre altres per por a també ser exclosos o por als mateixos agressors. Tal i com els defineixen alguns experts "Els observadors són tots aquells alumnes, que contempen la situació sense intervenir" (Avilés & Monjas, 2005 pàg 27; Ruíz, Riuró, & Tesouro, 2014 pàg.345).

Segons Ortega i Mora Merchán (2008) es diferencien sis classes d'implicats en les situacions d'assetjament: l'agressor, el reforçador de l'agressor, el ajudant de l'agressor, el defensor de la víctima, l'espectador i la víctima.



Fig 3.1 Representació del "triangle del *bullying*". Font: elaboració pròpia basada en el "triangle del *bullying*"

La víctima és qui rep les agressions, sempre és un únic individu. Dins d'aquestes hi destaquen les anomenades "víctimes provocadores", es tracta de persones que participen com a agressor i víctima alhora. "Generalment són objecte de maltractament per alguns companys i opten per victimitzar a altres com a resposta a la situació d'indefensió" (Salmivalli i Nieminen, 2002 pàg.1). Aquestes actuen com els agressors mostrant-se violentes i desafiants, causant una reacció negativa per part dels seus companys. Acostumen a respondre a la violència mitjançant violència, sigui física o verbal, convertint-se així en potencials assetjadors en un futur.

A més a més, també es diferenciem el tipus de víctimes passives o submises, que són les més freqüents. Acostumen a tenir un perfil tímid i insegur, no responen davant les agressions escolars i això provoca un menyspreu per part de l'agressor.

L'agressor actua amb el propòsit que els altres vegin el que està fent per tal de demostrar el seu poder. Les persones que presenciïn aquestes situacions i no reaccionen per diverses raons són l'observador o observadors. S'hi poden diferenciar quatre classes diferents: primer trobem els defensors, els quals finalment acaben donant suport a la víctima de l'agressor. Seguidament els aliens, que es mostren neutrals davant les situacions d'assetjament escolar i no hi intervenen, permetent així la seva realització. En tercer lloc els reforçadors, que són els espectadors que aprofiten el *bullying* i inciten l'agressor a seguir cometent-lo. Finalment existeixen els col·laboradors, que són els ajudants de l'agressor, els seus amics més propers i els que l'ajuden a agredir la víctima.

Olweus(1993) explica que la dominació que els agressors exerceixen sobre les víctimes és possible gràcies a la falta de recolzament dels companys cap a les víctimes.

I en darrer lloc tenim l'agressor, la persona que comet les agressions físiques, verbals o psicològiques. La seva personalitat varia en cada cas d'assetjament escolar, segons Sánchez (2008) aquests acostumen a complir les següents característiques.

- Conducta agressiva violenta davant d'aquells a qui consideren dèbils.
- Físicament forts.
- Mostren seguretat i autoestima.
- Tenen un fort temperament i són fàcilment irritables.
- Disposen de poques habilitats socials i capacitat per a la resolució de conflictes. Fan ús de la força i l'agressivitat per resoldre els problemes.
- Presenten un nivell mitjà-alt de psicoticisme, neocriticisme i extraversió social.
- La seva actitud cap als estudis és negativa, amb un baix rendiment escolar.
- Mostren un control força escàs sobre les seves relacions socials.
- Viuen en un ambient familiar problemàtic i tenen un escàs contacte amb els pares.

Olweus explica que els agressors “Solen caracteritzar-se per la impulsivitat i una imperiosa necessitat de dominar a uns altres. Poden ser ansiosos i insegurs. Senten la necessitat del poder i del domini, sembla que gaudeixen quan tenen el control i necessiten dominar als altres” (Olweus, 1998, pàg 52).

A més a més de les característiques esmentades anteriorment, Olweus (1998) va descriure la impulsivitat i la hiperactivitat com unes de les característiques que poden causar que un infant tingui conductes agressives envers els seus companys.

Es poden distingir tres classes diferents d'agressors: el primer és l'agressor intel·ligent, la personalitat del qual es caracteritza per tenir unes bones habilitats socials i una alta popularitat dins del grup. Aquest perfil d'agressor és capaç de manipular i organitzar als altres per tal que segueixin les seves ordres. Seguidament, el segueix l'agressor no intel·ligent, el qual actua de manera intimidatòria i assetja directament la víctima. I, per últim, trobem l'agressor víctima, aquell que assetja els seus iguals, a qui considera més dèbils, mentre que ells també estan sent assetjats per altres, que acostumen a ser més grans o fins i tot membres de la seva família.

És necessari diferenciar el *bullying* de la violència. La violència escolar inclou agressions físiques (cops de peu, cops de puny, etc.), verbals (insults, amenaces, rumors, etc.), exclusió social i agressions sexuals. Quan aquestes situacions es donen reiteradament i s'observa una clara diferència de poder entre l'agressor i la víctima llavors es converteix en *bullying*.

Les principals diferències entre l'assetjament escolar i la violència són primer de tot la temporalitat, mentre la violència es tracta d'un fet aïllat, l'assetjament es produeix d'una manera repetitiva i continuada; i d'altra banda la desigualtat de poder entre els dos rols, l'agressor i la víctima. A més a més, a les situacions d'assetjament escolar hi ha observadors que ho presencien i no hi intervenen.

3.3 Fases de l'assetjament escolar.

Nora Rodríguez (2006) defineix cinc fases que es poden diferenciar en l'aparició del *bullying*.

Per començar s'inicia subtilment, al principi sembla un simple joc entre dos iguals, però, seguidament, comencen els primers insults. A continuació, i ja en una tercera fase, la víctima s'adona que no es tracta només d'un joc i que els altres en són conscient. En aquest moment, comença a tenir sentiment de culpa, pren consciència de la seva situació i conseqüentment s'ubica en el rol de víctima fins al punt de pensar que realment es mereix que la tractin d'aquesta manera. En una quarta fase, la víctima, cansada de la situació, acaba emmalaltint amb diferents conseqüències: anorèxia, estrès posttraumàtic, ansietat, depressió... En ocasions es pot donar una cinquena i última fase, on la víctima pot acabar enfrontant-se a l'assetjador.

D'altra banda, segons Piñuel y Oñate (2007) l'assetjament escolar està dividit en quatre fases:

1. Maltractament: el *bullying* apareix de manera inesperada i comencen a distingir-se els rols de víctima i agressor.
2. Assetjament i estigmatització escolar: L'agressor posa el grup en contra de la víctima, la qual comença a creure que es mereix que la tractin d'aquesta manera i es troba en una situació d'indefensió.
3. Creació d'un boc expiatori: La víctima manifesta les conseqüències davant del comportament de l'agressor sobre ella. Una vegada els adults s'adonen de la situació, poden començar a treballar amb el grup la convivència escolar per retornar al sentiment com a grup d'iguals.
4. Victimització a llarg termini: Donat que molts casos d'assetjament escolar no són diagnosticats com caldria, a vegades la víctima acaba abandonant el seu centre escolar a causa de no aguantar més la situació.

| | MALTRATO INCIDENTES CRÍTICOS | FRECUENCIA REPETICIÓN | DURACIÓN CHIVO EXPIATORIO | DAÑOS PERMANENTES VICTIMIZACIÓN |
|------------------|--|--|--|--|
| PROCESO | | | | |
| NIVEL GRUPAL | Violencia indiferenciada + Efecto de señal + Estigmatización = Selección Victimaria | - No sanción - Impunidad - Trivialización - Refuerzo - No protección - Poder social | Mecanismo de Chivo expiatorio - Extensión - Gang - Unanimidad persecutoria - Error básico de atribución - Victimización secundaria | - Expulsión - Autoexclusión - Extensión a la familia y al entorno social |
| NIVEL INDIVIDUAL | Confusión perfil bajo | - Miedo - Terror - Somatizaciones | Indefensión aprendida Daños en las escalas: - EPT - Ansiedad - Autoestima - Distimia - Flashbacks | - Cambios permanentes en la personalidad - Ideación autolítica - Autoimagen negativa |

Fig 3.2 Representació de l'evolució de l'assetjament escolar. Font *Oñate i Piñuel, (2007): Assetjament i violència escolar en Espanya*

Si l'assetjament escolar és detectat durant les primeres fases i hi ha adults o mediadors que hi intervenen a temps existeix un percentatge alt d'obtenir resultats positius.

3.4 Factors de risc.

Un cop exposats els actors que intervenen i les fases del procés, procedirem a cercar els possibles orígens que porten a una situació d'assetjament escolar, centrant-nos primer en l'individu agressor i després en el seu entorn.

Si ens centrem en l'agressor, entre els orígens més freqüents s'hi troben mancances emocionals, com ara l'escassa autoestima i la incapacitat empàtica, i també dificultats per establir relacions socials saludables que porten a un afany extrem de competitivitat entre iguals o el sentiment d'assolir l'èxit a base de rivalitat. A banda d'això, també hi ha factors socials, culturals, familiars i socioeconòmics que hi intervenen.

Sempre hi ha més d'un factor de risc en la raó de futurs comportaments violents i antisocials, es tracta d'una combinació de característiques situacionals i individuals que desemboquen en conductes antisocials i violentes.

Aquests factors de risc es poden dividir entre els que són estàtics, com ara l'edat, el sexe i el físic i els dinàmics, és a dir, els que van variant com ara les necessitats de l'individu i l'entorn familiar que l'envolta.

La teoria ecològica de Bronfenbrenner(1979) considera essencial els entorns que envolten l'individu per al seu desenvolupament. "Bronfrenbrenner anomena a aquests ambients microsistema, mesosistema, exosistema i macrosistema" (Castro, 2009, pàg. 22). Podem classificar-los tal com indica l'esquema que segueix:

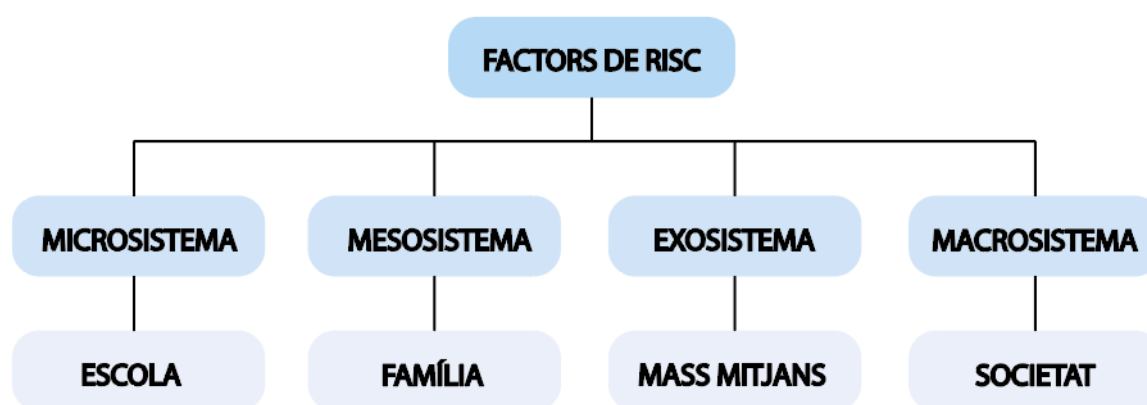


Fig. 3.4 Representació dels factors de risc. Font: elaboració pròpia basada en la teoria ecològica de Urie Bronfenbrenner (1979)

El microsistema és l'ambient més proper a l'individu on s'esdevé la situació d'assetjament: l'escola. Dins de l'escola existeixen tres nuclis implicats en l'assetjament escolar: l'alumnat, el professorat i el currículum.

Pel que fa a l'alumnat, només aquells alumnes que no segueixin la "lleï del silenci" seran capaços de reaccionar i denunciar la situació d'assetjament escolar, i prendran mesures davant de la situació.

A nivell del professorat, cal dir que els docents són els responsables principals de prevenir les situacions d'assetjament escolar. La seva tasca d'observació, detecció i actuació és bàsica. Un estudi realitzat per la Unitat de Psicologia Preventiva de la Universitat Complutense de Madrid (2006) explica que existeix una correlació entre la tendència a assetjar companys i els problemes d'interacció amb el professorat. El 23%

d'alumnes que presenten conductes problemàtiques expressen rebuig davant la figura del professor.

Finalment, el currículum serveix per entendre l'origen de la violència a les escoles. Diferenciem el currículum formal, que és el disseny curricular base, el currículum real, és a dir el projecte educatiu del centre i el currículum ocult, on s'apliquen els aprenentatges no explícits de l'escola. El currículum ocult és aquell que diferencia més un ambient escolar d'un altre, depèn de l'aplicació de les diferents mesures per prevenir el *bullying* i de l'educació dels infants del centre la quantitat de casos de *bullying* i la seva gravetat.

Mendoza (2006) afirma que no és possible ensenyar respecte i cooperació dins un entorn escolar que no actua en conseqüència en el seu currículum real. D'això es deriva que no és possible exposar que el centre actua contra el *bullying* en el projecte educatiu quan a la pràctica es dona la llei del silenci davant agressions o assetjament.

El mesosistema inclou tots els vincles dins el microsistema, és a dir, les relacions entre familiars i iguals. La família és un dels ambients més importants de l'infant, on passa la major part de temps i adquireix les normes de conducta, convivència i la seva personalitat.

Díaz-Aguado(2006) explica que existeixen tres condicions bàsiques dins la família per tal que els infants tinguin una bona qualitat de vida: una cura atenta, adequada als canvis de necessitats, seguretat i autonomia que experimenten els fills/es amb l'edat, també una disciplina consistent, sense caure en l'autoritarisme ni en la negligència i per últim una relació afectiva càlida que proporciona seguretat sense protegir en excés.

Baumrind (1966,1991) va realitzar una classificació dels diferents estils educatius segons el grau d'afecte, comunicació, control i exigència dels pares:

- Estil autoritari o centrat en l'adult: són pares que eduquen acord als seus propis estàndards de conducta, el seu principal objectiu és que els fills obeeixin i responguin a les seves necessitats.

Aquest estil pot generar que els fills desenvolupin sentiments de culpabilitat i baixa autoestima davant la impossibilitat de complir els desitjos dels seus pares.

- Estil assertiu-convincent: és aquell on els pares tenen una comunicació verbal recíproca amb els fills compartint amb ell les raons de les regles que han de seguir. Són flexibles i tenen en compte també les necessitats dels infants. Mitjançant l'ús d'aquest estil es desenvolupa en els infants el sentit de la responsabilitat per assumir les conseqüències dels seus actes. A més a més aprenen actituds de cooperació, presa de decisions i respecte davant les normes. Afavorint un major control de les emocions i tolerància a la frustració.
- Estil permissiu: pares que permeten els impulsos i accions dels seus fills deixant-los actuar amb llibertat sense establir límits apropiats als seus comportaments. Amb aquest estil els infants no aconsegueixen tenir un codi de conducta marcat. Els falta motivació per seguir projectes personals i tendeixen a tenir una baixa habilitat de mantenir una empatia envers els altres.
- Estil negligent (afegit per Brenner i Fox, 1998), es tracta dels pares que s'involucren poc amb els seus fills i no responen a les seves necessitats i comportaments.

L'exosistema està format pels contextos més amplis que no inclouen a l'individu, com ara els mitjans de comunicació i les xarxes socials. Avui en dia interactuem constantment amb pantalles que ens demostren la violència a través d'imatges i comentaris al llarg del dia. Existeixen molts estudis que demostren el poder que tenen els mitjans i les xarxes sobre els infants a causa de l'enorme càrrega de violència que transmeten i l'efecte que produeixen.

Per últim, el macrosistema està comprès per la societat, qui marca els valors i els esquemes culturals que es manifestaran a tots els grups que envolten l'infant. Avui en dia trobem moltes conductes violentes dins la societat que s'intenta anar detectant, denunciant i reduint entre totes i tots, també a petita escala i des de la nostra realitat més propera.

3.5 Claus de detecció.

La gran majoria de casos de *bullying* no són detectats. La víctima acostuma a no denunciar la situació per vergonya o per por a les possibles conseqüències.

L'Informe del Defensor del Pueblo sobre Violència Escolar (2006) explica que més del 10% de les víctimes no ho comuniquen a ningú. D'altra banda, un percentatge entre el 8,9% el 14,2% ho comunica amb el professorat. En la majoria de casos l'ajut es rep d'amics i amigues, triplicant el percentatge de qualsevol altra font d'ajuda. Un 13% de víctimes afirmen que ningú els ajuda, i aquest percentatge augmenta si hi ha agressions greus.

És essencial l'observació atenta envers diversos senyals que mostri la víctima. També és considera imprescindible establir un vincle de confiança amb el grup de menors per tal de promoure la comunicació i d'aquesta manera facilitar que manifestin les seves emocions i experiències.

La intervenció un cop detectada la situació d'assetjament escolar és clau per poder ajudar tant la víctima, com l'agressor i els observadors.

Bisquerra (2014) presenta una sèrie d'indicadors d'una situació d'assetjament escolar: Primer, s'hi troben els indicadors conductuals, els quals fan referència a com actua la víctima de l'assetjament escolar. Sovint trobem que tenen conductes absentistes o que acostumen a passar les hores del pati a prop del professorat. A més a més, el seu rendiment acadèmic disminueix, comença a socialitzar-se amb infants d'altres cursos, menteix o dona falses justificacions i presenta una actitud d'hipervigilància.

En segon lloc, hi ha els indicadors físics, on les víctimes presenten marques de cops i ferides.

En tercer lloc, s'hi descobreixen els indicadors emocionals, quan podem notar que estan tristos i deprimits, que presenten inseguretats i/o ansietat, tenen canvis d'humors sobtats, els costa controlar els nervis i mostren una gran inseguretat al parlar en públic. Fins i tot poden presentar trastorns psicopàtics.

Finalment, es consideren els indicadors socials, de part dels companys, els quals se'n burlen, envien notes o missatges insultants i/o amenaçant, el culpen contínuament

quan una cosa va malament, li posen sobrenoms ofensius, el trien com a última opció als treballs en grup, se'n burlen d'ell pel seu aspecte i no compten amb ell per fer activitats fora del centre escolar. També s'observa que a vegades els prenen els seus objectes personals.

En tot cas, el principal detector en un cas de *bullying* és l'observació atenta. Un cop detectat un possible cas, cal establir pautes d'actuació per fer-hi front.

3.6 Maneres d'actuar davant una situació de *bullying*

Hi ha diverses estratègies per tal d'afrontar un possible cas d'assetjament escolar, entre distingim les actuacions primàries, les secundàries i les terciàries.

Les primàries o actuacions preventives són les que apliquem abans que es doni un cas d'assetjament escolar, amb la intenció d'evitar que aparegui. Dins d'aquestes hi trobem les reunions amb les famílies, durant les quals informarem sobre les mesures de què disposa el centre i també sobre les causes, conseqüències i dimensions de l'assetjament escolar. Finalment, es demanarà la seva col·laboració mitjançant la comunicació amb el seu fill/a per tal de detectar situacions de *bullying* en el grup d'alumnat. L'Associació de Famílies d'Alumnes (AFA) d'alguns països és l'encarregada d'establir mitjans per tal que la informació sobre l'assetjament escolar sigui accessible a tothom.

Existeixen també altres estratègies primàries com ara l'ús del debat i dels jocs de rol, els quals ajuden a millorar la capacitat de comunicació amb els altres. Finalment, les reunions a l'aula de manera sistemàtica i continua sota la supervisió de l'adult poden ajudar a reflexionar sobre alguns temes específics, i a revisar i dialogar sobre la convivència. Aquestes reunions també es poden fer en petit grup i individualment.

A continuació descobrim les estratègies en l'àmbit secundari, les quals es duen a terme quan es detecten els primers senyals d'assetjament. Segons l'Informe del Defensor del Pueblo (2007) en aquest punt del que es tracta és de preparar els alumnes per tal que desenvolupin habilitats per detectar situacions de *bullying* i ajudar els companys.

Dins d'aquest sistema d'ajuda hi tenen un paper destacat els alumnes consellers, que, en base el Informe del Defensor del Pueblo (2007), requereixen una preparació específica per tal de desenvolupar habilitats de comunicació i d'escolta activa. Són aquells als qui acudeix la víctima per tal de comunicar-los els problemes que pugui tenir amb altres iguals. Més enllà dels alumnes consellers existeix el que anomenem alumnes mediadors, un nivell més complex i que requereix d'un major nivell de formació en habilitats socials de comunicació i resolució de conflictes. El mediador, intervé amb l'objectiu d'analitzar el problema i arribar a un acord entre les dues parts, creant un clima propici i millorant la comunicació entre els afectats.

Tot i així, hi ha conflictes que no arriben a bon fi amb una mediació, i aleshores cal aplicar el següent pas, les estratègies terciàries.

Les estratègies terciàries es duen a terme un cop el nivell de mediació no ha funcionat i per tant l'assetjament escolar ja està establert i es pretén eliminar-lo. Entre diverses propostes d'erradicació, destacarem el mètode Pikas, desenvolupat pel psicòleg suec Anatol Pikas (1989). Aquesta estratègia es basa en realitzar entrevistes individuals als diferents actors, començant per l'agressor principal i a continuació amb els altres agressors, els observadors i per últim la víctima. L'objectiu d'aquestes reunions, que seran regulars, és de crear un clima de conscienciació i trobar solucions per ajudar a la víctima. Al final, es duu a terme una reunió grupal per tal d'arribar a acords de convivència i a la conciliació.

Existeixen altres mètodes més contundents quan tot el procés anterior no ha funcionat, com ara la comissió de convivència amb la que compten molts centres escolars. Es tracta d'un tribunal escolar encarregat de trobar solucions a conflictes complexos i adjudicar les sancions necessàries. Aquesta comissió està formada per una representació d'alumnat, professorat, família i direcció.

3.7 Com prevenir-lo.

La prevenció és essencial per poder evitar situacions d'assetjament escolar. És fonamental treballar la intel·ligència emocional per tal que els infants puguin resoldre els seus problemes mitjançant la comunicació i el pacifisme, tenir major autoestima i sentir-se millor amb un mateix.

Són molts diferents factors els que afecten l'educació d'un infant més enllà de l'escola, hi ha factors familiars i extra familiars que condicionen els comportaments dels infants. És necessari que els alumnes des de petits tinguin contacte amb la diversitat i compreguin que ningú és millor que l'altre. D'aquesta manera podran aprendre a respectar-se i desenvoluparan hàbits positius de convivència.

Els casos més greus de *bullying* solen aparèixer durant l'adolescència, una etapa durant la qual els estudiants es veuen més influenciats pel seu grup d'iguals i comencen a aparèixer altres elements com ara les xarxes socials i les aplicacions de comunicació.

Les escoles compten amb un Pla de Convivència Escolar dins el projecte educatiu del centre per tal de prevenir les possibles situacions d'assetjament escolar. És necessària la participació de tots els membres de la comunitat educativa per a millorar la convivència dins les aules.

3.8 Conseqüències del *bullying*.

L'assetjament escolar és un problema que existeix des de fa molts anys i encara és vigent, el rol més afectat dins d'aquest assumpte sol ser la víctima, la qual després de rebre agressions de manera reiterada presenta seqüeles que poden arribar a ser molt greus, des de baix rendiment acadèmic, ansietat i baixa autoestima a depressió, problemes de socialització, intents de suïcidi o pensaments suïcides. Alguns experts expliquen que “algunes d'aquestes conseqüències es poden mantenir anys després d'haver patit l'assetjament” (Cameron, Guterman i Hahn 2002 pàg 336.)

Els primers símptomes es manifesten a curt termini, acostumen a ser sentiments de por i soledat, així com intents d'evitar situacions on són humiliats. És durant aquesta etapa quan és necessària l'alerta i actuació davant la situació per evitar que es prolongui i tingui majors conseqüències, arribant a sentir-se responsable de les agressions rebudes i fins i tot creure mereixes el que li està passant. Petrosino explica que la víctima pot arribar-se a pensar que el que li està passant és per algun motiu en concret, provocant així la seva introversió (Petrosino, 2010 pàg 24). A més a més, molts estudis demostren que les víctimes d'assetjament escolar durant l'adolescència

o infància solen tenir una personalitat amb baixa autoestima, dèbil i amb problemes psicològics que afecten les seves relacions personals durant l'etapa adulta.

Segons un estudi realitzat per diferents autors (Gumple i Meadan, 2000; Hersen Thomas i Verlinde,, 2000; Henao, 2005 o Thomas i Smith, 2000); algunes de les conseqüències del *bullying* a curt termini que pateix la víctima són, a part del dolor físic i emocional, l'absentisme, l'estrès, la desmotivació i la dificultat amb el rendiment escolar.

D'altra banda, els altres rols també es veuen afectats, l'agressor a curt termini acostuma a rebre càstigs o represàlies per part dels pares o professors. A més a més, aprèn a obtenir els seus objectius a base de conductes inadequades, sensibilitzant els seus sentiments i els dels altres, això pot causar que generalitzi aquestes actuacions a altres grups on s'integri o inclús actuï de manera dominant davant les seves futures parelles durant la convivència domèstica.

Els observadors assimilen que és possible aconseguir la seva finalitat a partir de comportaments agressius i disminueixen la seva sensibilitat i empatia davant els sofriments d'altres persones.

3.9 Serious games

Els *serious games* són videojocs que van més enllà de l'entreteniment, estan dissenyats de manera que busquen altres objectius com ara educar, informar o conscienciar a la població.

El terme va aparèixer per primer cop al llibre de "Serious Games", escrit per Clark C. l'any 1970 (Abt, C. C. (1970). *Serious games*. New York: Viking Press.), un investigador nord-americà que buscava fer ús dels videojocs per a l'educació a més a més de l'entreteniment.

A nivell afectiu, existeixen videojocs que busquen treballar àmbits com l'autoestima, la seguretat personal i la capacitat d'autosuperació, entre d'altres. Hi ha evidències del seu ús per la recuperació de pacients amb malalties terminals ajudant-los a millorar el seu ànim i com a teràpia de distracció, millorant així la seva salut amb la producció d'estats emocionals d'assoliment i plaer (Michael y Chen, 2006).

Trobem una relació amb l'ús del videojoc i les zones del cervell relacionades amb la recompensa i el plaer (Anthuna, 2005). Aquesta podria ser una de les raons pel qual enganxen tant i demostra el potencial que poden tenir els videojocs educacionals com a eina d'aprenentatge.

A banda dels beneficis personals esmentats, els videojocs també afavoreixen la socialització, gràcies a la possibilitat de comunicar-se a través de les xarxes amb altres jugadors evitant així l'aïllament social (Gros, 2004; Jansz y Martens ,2005; Pérez, 2005).

Seguint aquesta línia de l'ús dels videojocs per fomentar les habilitats personals i socials, Revuelta (2004) destaca la necessitat d'introduir els videojocs i els jocs online en els continguts curriculars dels centres educatius. En aquest sentit, i segons el mateix autor, els videojocs també poden ser usats en entorns educatius com a eina de prevenció de l'assetjament escolar.

De fet, durant les dues últimes dècades, s'han desenvolupat videojocs seriosos amb aquest propòsit. Es tracta de jocs, per exemple, creats amb la fi de millorar l'empatia, ensenyar què és l'assetjament escolar, donar consells per evitar-ho, informar sobre com actuar davant d'una situació de *bullying*, etc.

Així, el videojoc esdevé un recurs per al professorat per tal de combatre l'assetjament a l'aula. Malgrat això, avui en dia encara hi ha molts educadors que no estan familiaritzats amb les noves tecnologies i centres que no compten amb els mitjans adequats per tal de desenvolupar aquestes activitats.

IV Referents

S'ha realitzat una recerca sobre videojocs que s'hagin utilitzat com a material pedagògic dins les aules, ja siguin orientats a la temàtica de l'assetjament escolar com a la millora de la convivència entre els alumnes.

D'altra banda, i atenent a l'objectiu de dissenyar un videojoc d'acció i simulació, s'han analitzat exemples que compleixen aquests requisits.

3.1 Conectado:



Fig 4.1 Videojoc "Conectado". Font: eUCM (Universidad Complutense de Madrid, 2018)

Conectado és un videojoc educatiu desenvolupat amb l'objectiu de conscienciar els alumnes sobre l'assetjament escolar a les escoles de secundària. El jugador passarà a ser la víctima dels seus companys i experimentarà que se sent quan una persona rep agressions verbals i/o físiques per part dels seus iguals, amb això es busca que els alumnes tinguin més empatia i siguin conscients sobre la gravetat del tema.

D'aquesta manera, aquest projecte pretén fer reflexionar els alumnes sobre l'assetjament escolar per tal d'erradicar-lo en els centres mitjançant el treball amb l'empatia i els sentiments.

Així com al projecte que s'està realitzant, aquest videojoc proposa una història interactiva als jugadors relacionada amb els problemes d'assetjament escolar als centres educatius.

3.2 Bully:



Fig 4.2 Videojoc *Bully* Font: Depor

Es tracta d'un videojoc desenvolupat per l'empresa Rockstar Vancouver, del gènere d'acció i aventura no lineal. El jugador aquest cop pren el rol de l'agressor amb l'objectiu de ser acceptat pels altres *bullyies* del centre, i haurà de dur a terme diferents accions com ara causar dolor físic a altres companys o fer il·legalitats.

Dins d'aquest videojoc es poden observar els diferents comportaments d'un agressor i les diverses raons de la seva manera d'actuar.

Així com al nostre projecte, en aquest videojoc el jugador té la possibilitat de prendre un dels rols que intervenen a l'assetjament escolar.

3.3 A silent voice:



Fig 4.3 Caràtula de la pel·lícula *A silent voice* Font: SensaCine

A silent voice és una pel·lícula dirigida per Naoko Yamada i estrenada l'any 2016. Tracta el tema de l'assetjament escolar a una noia amb sordesa de part dels seus companys de classe. A causa de la seva dificultat per comunicar-se i la seva passivitat davant les agressions, cada cop la situació de *bullying* va empitjorant. Es pot observar com els companys observen les agressions sense actuar i comencen a veure-la amb menyspreu i rebuig.

A la pel·lícula apareixen diverses zones dins d'una escola, en el nostre projecte ens hem centrat en el pati escolar. També s'hi pot veure com els observadors no actuen davant les situacions d'assetjament escolar i això causa que s'empitjorin, és per això que al nostre videojoc hem volgut demostrar la importància que té intervenir quan s'observa una situació d'assetjament escolar.

3.4 Un monstruo viene a verme:



Fig 4.4 Caràtula pel·lícula *un monstruo viene a verme* (J.A.Bayona. (Director). (2016).

Un monstruo viene a verme [Pel·lícula] Font: Filmaffinity

Aquesta pel·lícula dirigida per Juan Antonio Bayona (2016) tracta diferents temes en relació a l'assetjament escolar. D'una banda, mostra com els problemes familiars poden afectar a les relacions de l'infant amb els altres companys de classe i a la seva actitud davant els estudis. D'altra banda, també tracta la importància de treballar la intel·ligència emocional amb els infants per tal que puguin conèixer millor els seus sentiments i expressar les seves angoixes i preocupacions.

Connor, el protagonista de la pel·lícula, està passant per un moment familiar complicat, li costa expressar el que sent i gestionar la realitat que està vivint. A causa de tot això, té dificultats per socialitzar-se i es converteix en una víctima potencial del *bullying*.

A partir d'aquesta pel·lícula s'han estudiat els diversos casos d'assetjament que mostra per tal de recrear situacions d'assetjament escolar el més realistes possible.

V. Disseny metodològic i cronograma

5.1 Metodologia

Per dur a terme aquest projecte caldrà seguir una sèrie de passos:

Per començar, s'ha dut a terme un estudi de llibres i webs que tractin el fenomen de l'assetjament escolar amb profunditat, i també l'ús dels videojocs seriosos com a eina pedagògica dins els centres escolars.

En aquest apartat i en relació al *bullying*, s'ha començat investigant la definició del terme assetjament escolar i seguirem fent recerca sobre els rols que hi intervenen, les fases amb les quals està dividit, els factors de risc, les claus per detectar-lo, les maneres d'actuar davant d'un possible cas de *bullying*, les actuacions que poden ajudar a prevenir-lo i, finalment, les conseqüències que comporta viure situacions d'assetjament escolar.

Pel que fa als videojocs seriosos, l'aportació d'estudis sobre el tema ha justificat com el fet d'aplicar els videojocs seriosos com a recurs a les aules pot tenir una finalitat pedagògica.

En segon lloc, s'ha realitzat una anàlisi dels referents, és a dir, de videojocs que ja existeixen i s'utilitzen amb finalitats educatives a les aules: *Conectados*, *Bully*, *Un monstruo viene a verme* i *A silent voice*.

En tercer lloc, i un cop enllestida la base teòrica, s'ha procedit a la realització del *game proposal* a partir de la base que proporciona el llibre "Level Up" (Rogers, S. 2014. *Level up! : the guide to great video game design*, Hoboken), on s'ha dissenyat el *proposal* un videojoc seriós amb l'objectiu de donar visualització a l'assetjament escolar.

Per tal de validar la proposta del projecte s'han realitzat entrevistes amb una professional del sector, a més a més també s'ha fet un exercici amb infants amb edats que comprenen el públic objectiu del videojoc per tal de verificar que és apte per les edats esmentades. L'exercici ha proposat nou situacions d'assetjament escolar diferents on s'ha demanat al alumnat que plantegés diferents solucions.

Finalment, s'ha creat un prototip del videojoc amb la finalitat que es pugui veure el seu funcionament i, d'aquesta manera es realitzaran canvis si escau.

Els programes que s'han utilitzat durant aquest projecte són els següents:

1. Google Drive Docs: processador de textos en línia inclòs a Google. Se'n farà ús per la memòria escrita i el *game proposal*.
2. Adobe Illustrator: es tracta d'un programa d'edició de gràfics vectorials. Usat principalment per realitzar gràfics i imatges, durant aquest projecte se n'ha fet ús en el Game Proposal i també en el marc teòric.
3. Google Drive Spreadsheets: es tracta d'un programa de full de càlculs que inclou Google, usat durant el projecte per tal de desenvolupar el cronograma.
4. Unity: es tracta d'un motor per la creació de videojocs. S'ha utilitzat pel desenvolupament del prototip.
5. Visual Studio: permet editar, depurar i compilar un codi que ha servit per programar el videojoc amb llenguatge *c#*.
6. Adobe illustrator: és un programa d'edició de gràfics vectorials que s'ha usat per realitzar alguns botons i elements que apareixen en pantalla al prototip.
7. Mixamo: una eina que permet crear animacions per personatges modelats en 3D. Ha estat usada per realitzar algunes animacions dels diferents personatges que intervenen dins el joc.

5.2 Cronograma

| TFG | Proposta TFG | | | Avantprojecte | | | |
|---------------------|--------------|----------|---------|---------------|----------|-------|--------|
| | Mes | Setembre | Octubre | Novembre | Desembre | Gener | Febrer |
| DOCUMENTACIÓ | | | | | | | |
| Introducció | | | | | | | |
| Objectius | | | | | | | |
| Referents | | | | | | | |
| Marc Teòric | | | | | | | |
| Metodologia | | | | | | | |

| TFG | Memòria intermitja | | Memòria final | | |
|-----------------------|--------------------|------|---------------|------|------|
| | Mes | Març | Abril | Maig | Juny |
| DOCUMENTACIÓ | | | | | |
| Marc teòric | Repàs | | | | |
| Resultats del treball | | | | | |
| Conclusions | | | | | |
| Tasques | | | | | |
| Game Proposal | | | | | |
| Prototip | | | | | |
| Entrevista 1 | | | | | |
| Entrevista 2 | | | | | |
| Activitat amb nens | | | | | |

S'ha iniciat el projecte amb la introducció i els objectius, a continuació han seguit els referents del treball, el marc teòric i la metodologia que s'ha fet servir per desenvolupar el TFG.

Un cop acabat l'avantprojecte, s'han redactat els resultats del treball de la primera part i a més s'ha realitzat el *game proposal* on, a partir de tot el coneixement obtingut durant l'avantprojecte, de la primera entrevista realitzada i l'activitat realitzada amb infants, s'ha creat la idea general del videojoc.

Finalment, s'ha elaborat el prototip, on es pot veure la seva jugabilitat. A continuació s'ha realitzat una última entrevista per tal de afirmar que és funcional per la seva finalitat.

Un cop acabat el prototip s'ha enllestit el treball afegint-hi els resultats i les conclusions.

VI. Aspectes legals i ètics

A continuació es citarà els *assets* que s'han utilitzat per el desenvolupament del prototip del videojoc.

Els següents models 3D han estat extrets de Sketchfab, una pàgina web per compartir contingut 3D en línia:

Cute Korean Girl Full Body 3D Model, CC Attribution. Autor: HackNetAyush.

OL,I CC Attribution. Autor: antoinepavia.

Woman Free Simple Fbx model, CC Attribution. Autor: ShadowFollowers.

Boy, CC Attribution. Autor: jetsu.

Soccer Goal, CC Attribution. Autor: davimfs7.

Chain Link Fence Low Poly Version, CC Attribution. Autor: KainHunter1997.

Asset Sport PingPong, CC Attribution. Autor: burunduk.

basketball table, CC Attribution. Autor: johnaraujor.

Standart Basketball-Ball, CC Attribution. Autor: Umut Calim.

S'han utilitzat també *assets* extrets de la Unity Asset Store:

School Assets, acord de llicència EULA estàndard d'Unity Asset Store.

Playground Low Poly, acord de llicència EULA estàndard d'Unity Asset Store.

Low Poly Park, acord de llicència EULA estàndard d'Unity Asset Store.

També s'han usat sons extrets de la pàgina *Freesound*.

Music loops. Mario's way mp3. Llicència CC. Autor: xsgianni.

Button Wav. Llicència CC. Autor: Drummerdude525.

School_ambience.wav. Llicència CC. Autor: Vetter Bailn.

Crowd int med packed high school students teenagers loud lively common area hall echo St Georges Montreal, Canada.flac .Llicència CC. Autor: kyles.

Orchestal_song_wav. Llicència CC. Autor: bainmack

VII. Resultats del treball

Dins aquest apartat es realitzarà una explicació sobre com ha anat evolucionant el desenvolupament del projecte.

Després de l'elaboració del marc teòric del projecte, hem pogut observar que el rol de l'observador és en definitiva un dels més importants per evitar l'assetjament escolar. El grup que és testimoni del *bullying* és també el més capaç de prevenir-lo i, donat el cas, d'aturar-lo. El grup té la força, i per tant és essencial treballar la seva presa de consciència, empatia, solidaritat i implicació. Es creu que el grup és clau per protegir les persones que l'integren. És per aquesta raó, que s'ha decidit centrar el nostre videojoc en el protagonisme del grup observador.

Mitjançant el disseny del prototip d'un videojoc, treballant els sentiments i el vincle, s'ha buscat preparar i empoderar els infants per tal que siguin capaços d'actuar correctament davant d'una situació d'assetjament escolar, i així evitar que es repeteixi en un futur.

Així, s'ha reflexionat sobre el factor de l'observació com un punt clau per poder prevenir el *bullying*, i també sobre la importància de prendre la iniciativa a l'hora d'intervenir davant un cas d'assetjament escolar.

Dins aquest apartat es mostrarà els procés que s'ha seguit per a la realització del disseny del prototip del videojoc.

7.1 Idea Inicial

L'objectiu principal és dissenyar un videojoc seriós de PC preparat per ser usat a les aules d'informàtica de les escoles i adreçat als alumnes d'edats preadolescents i adolescents, entre 9 i 12 anys.

La primera idea d'aquest projecte era dissenyar i programar una història interactiva on el jugador prenia el rol de l'observador i al llarg de la trama se li presentaven diferents situacions i ambients on hauria d'interactuar amb el seu voltant, segons les seves eleccions el joc seguiria d'una manera o d'una altra. Seguidament, aquesta primera idea va ser descartada perquè es buscava crear un joc més dinàmic, on els

diàlegs no fossin un dels elements més importants, donant més control del temps al jugador. A més a més, programar-lo requeria gran part del temps del projecte i no es podria focalitzar amb l'exhaustivitat que requeria l'element més rellevant, el disseny.

A continuació es va decidir realitzar el *proposal* d'un videojoc cooperatiu de simulació, acció i casual. Però novament la producció del *proposal* era massa complicada dins el termini establert, a més a més, evitant els diàlegs era més difícil inculcar el coneixement que es volia al jugador.

Finalment, s'ha realitzat el *proposal* d'un videojoc d'una aventura gràfica on al jugador se li presenten diferents casos d'assetjament escolar i on ha de triar entre les diferents solucions, donant al jugador una llibertat de moviment dins el món de joc i la possibilitat d'interactuar amb alguns elements de l'entorn.

7.2 Referents

Els referents per a la realització d'aquest projecte són altres videojocs, sèries i pel·lícules que també aborden el tema de l'assetjament escolar.

D'una banda es busca conscienciar sobre el *bullying* i les solucions per poder erradicar-lo, i d'altra banda s'ha dissenyat el prototip d'un videojoc seriós, que proporciona un aprenentatge dinàmic i divertit. És per això que s'han pres referents considerant aquests dos factors.

Primerament, s'han analitzat els videojocs ja existents sobre el tema i les seves característiques. *Conectado*, actualment és un dels videojocs més rellevants sobre l'assetjament escolar; està preparat per ser jugat amb PC i es tracta d'un *serious game* que busca conscienciar els estudiants sobre el *cyberbullying* i el *bullying*. Es tracta d'una aventura gràfica on es posa el jugador dins el paper de la víctima durant cinc dies amb l'objectiu que augmenti la seva empatia cap a les víctimes de l'assetjament escolar, i també aconseguir que reflexionin sobre com afecten les conseqüències de les seves accions sobre els altres.

S'han analitzat sobretot els diferents reptes amb els quals es troba el jugador i les solucions que se li ofereixen.

Tant la pel·lícula *The Silent Voice* com *Un monstruo viene a verme* reflecteixen com afecta a un infant ser víctima de l'assetjament escolar. Mentre a la primera pel·lícula podem observar sobretot com repercuteix dins l'entorn escolar, la segona ens mostra com la vida personal i l'entorn familiar pot afectar a l'hora que un infant pugui convertir-se en una víctima potencial de *bullying*.

A diferència dels altres referents, el videojoc *Bully* ofereix al jugador l'oportunitat de posar-se al lloc de l'agressor. Aquest videojoc ens demostra els diferents tipus d'assetjament escolar i quines son les motivacions i/o causes que el provoquen.

També s'ha dut a terme l'anàlisi d'un videojoc que té una càmera i una estètica molt similar a les que busquem amb aquest projecte. *Overcooked* és un videojoc 2D amb una càmera isomètrica i una estètica *cartoon* que és atractiva per la edat del públic objectiu.

7.3 Marc teòric

Realitzar un bon marc teòric per aquest projecte era imprescindible per informar-se sobre el tema de l'assetjament escolar. Es tracta d'un tema que durant generacions d'escolars ha estat tabú, ignorat o normalitzat, la qual cosa sovint ha provocat serioses seqüeles a molts infants que han arrossegat al llarg de la seva vida adulta.

Afortunadament, actualment s'ha pres consciència de la importància d'afrontar-lo per garantir la salut mental de totes les persones, per reforçar la seva autoestima. La clau de tot recau en el respecte i la solidaritat, i d'aquí la importància de reforçar el grup d'iguals, de fer-los capaços d'observar activament al seu voltant per tal de detectar i rebatre l'assetjament.

Un cop estudiat a fons el concepte de *bullying*, els actors, les causes i les seves conseqüències, s'ha fet un pas endavant per esbrinar quins materials existeixen en el mercat per tal de denunciar-lo i prevenir-lo: pel·lícules i videojocs. S'han analitzat i s'ha observat que el que existeix en aquests moments se centra en la víctima i en l'agressor. Seguint la darrera tendència pedagògica que recomana combatre el *bullying* des de l'apoderament dels observadors, s'ha volgut crear un joc que ajudi el grup a prendre consciència del problema i a intervenir-hi, reforçant alhora l'assertivitat dels seus membres i la solidaritat entre ells.

7.4 Preproducció

En la preproducció hem estudiat com serien els diferents aspectes del joc, com ara les mecàniques, la funcionalitat, els personatges, etc. Una vegada s'ha decidit de quin tipus de videojoc es tractaria - videojoc seriós, d'aventura gràfica, simulació i casual - i al públic al que estaria dirigit - infants d'edats preadolescents i adolescents - s'ha procedit a preparar el *Game Document Proposal*, amb la inspiració de la guia que inclou el llibre de Scott Rogers, *Level Up: Guía para ser un gran diseñador de videojuegos*. (Rogers, S. 2014. *Level up! : the guide to great video game design*, Hoboken).

Per tal que el videojoc prengués forma, calia una introducció que expliqués als jugadors la causa per la qual s'ha de lluitar contra l'assetjament escolar i per quina raó es tracta d'un tema rellevant. S'ha estudiat de realitzar-ho mitjançant una història interactiva, però s'ha arribat a la conclusió que es buscava una cosa més senzilla i curta, evitant que acaparés gran part del *gameplay*.

És per això que s'ha decidit elaborar una petita introducció senzilla i comprensible per a tots els públics per tal de donar un context i explicar la finalitat d'aquest videojoc.

Un altre factor important és que el personatge del joc sigui un/a alumne/a que ja estigui a l'escola des de fa temps i tingui bona relació amb els seus companys, ja que per intervenir en una situació d'assetjament escolar és molt important que la persona que s'impliqui tingui pes entre els companys de classe per obtenir un resultat eficaç.

A continuació, s'han decidit quins serien els casos que apareixen al videojoc. S'han distingit tres nivells de maltractament: físic, verbal i social segons la circumstància, i s'han escollit aquelles situacions que solen ser més comuns.

Un cop obtingudes, s'ha contactat amb Asela Sánchez Aneas, psicòloga, logopeda sanitària i escriptora. Especialista en psicoteràpia infantil, juvenil i adulta, i en intervenció en famílies, experta en gestió de conflictes i mediació familiar, per tal que pogués col·laborar ajudant a entendre quines són les millors solucions per cadascun dels casos i la raó per la qual és tan important la intervenció dels observadors en situacions d'assetjament escolar.

Presa de contacte amb un grup escolar:

Un cop redactades les diverses situacions d'assetjament en què el jugador es trobarà en un pati fictici d'escola, hem decidit plantejar-les a un grup d'alumnat real per tal de contrastar-les amb la seva vida escolar i poder modificar, eliminar o afegir possibles actuacions atenent a la seva edat i punt de vista.

D'aquesta manera, s'ha dedicat una hora de tutoria d'un grup de 1r ESO de l'escola Institució Montserrat del barri de Sants (C/ Cros, 6) a demanar als infants d'edats entre 11 i 12 anys que realitzin el test per saber de quina manera el resoldrien ells.

L'activitat ha estat conduïda pel tutor del grup (professor Àlex París Miró) i s'hi ha assistit com a observadora. S'han distribuït els infants en grups de 4 persones i se'ls ha dit que s'han d'imaginar que són al pati a l'hora de l'esbarjo i que observen diferents episodis de *bullying*, davant dels quals hauran de prendre decisions.

El test proposat presenta 9 accions d'assetjament diferents, algunes de físiques, altres de verbals i unes darreres de socials. S'ha demanat a l'alumnat que debatien dins de cada petit grup i plantegin 3 possibles respostes per a cada situació: una resposta que segons el seu punt de vista evita o atura el *bullying*, una altra que ajuda mínimament però no l'afronta de manera contundent i una darrera que no aporta res per solucionar el problema o que fins i tot l'agreuja.

Durant la sessió, hi ha hagut un interessant debat quan dos alumnes han discrepat sobre el fet de si no fer res (mostrar-se neutral) davant d'un clima assetjador podria contribuir o no a empitjorar-lo. El debat s'ha generalitzat a l'aula i han conclòs que mostrar-se neutrals davant de fets tan greus i reiterats no podia fer altra cosa que perjudicar encara més la víctima.

El tutor ha considerat que l'activitat havia estat força útil perquè havia aconseguit que els infants prenguessin consciència que l'assetjament és una realitat molt propera i que cal fer-hi front actuant en pro de la víctima i mai ignorant-lo (vegeu l'entrevista a l'annex).

Un cop obtinguda i analitzada la informació (vegeu els textos a l'annex), s'ha observat que les propostes que ha fet l'alumnat no eren gaire diferents respecte les que s'havien proposat a priori. Sí que s'ha observat una tendència a ser més contundent que l'adult per tallar el problema (ús directe de sancions més que diàleg) i sobretot s'ha detectat la necessitat que tenen de demanar ajut al professorat perquè gestioni el problema davant de certs episodis que no saben com afrontar.

S'han fet certs canvis per tal d'adaptar les solucions dels diferents casos als resultats de l'exercici i s'ha contactat de nou amb l'experta en *bullying* que fa l'assessorament per tal que pugui valorar els canvis.

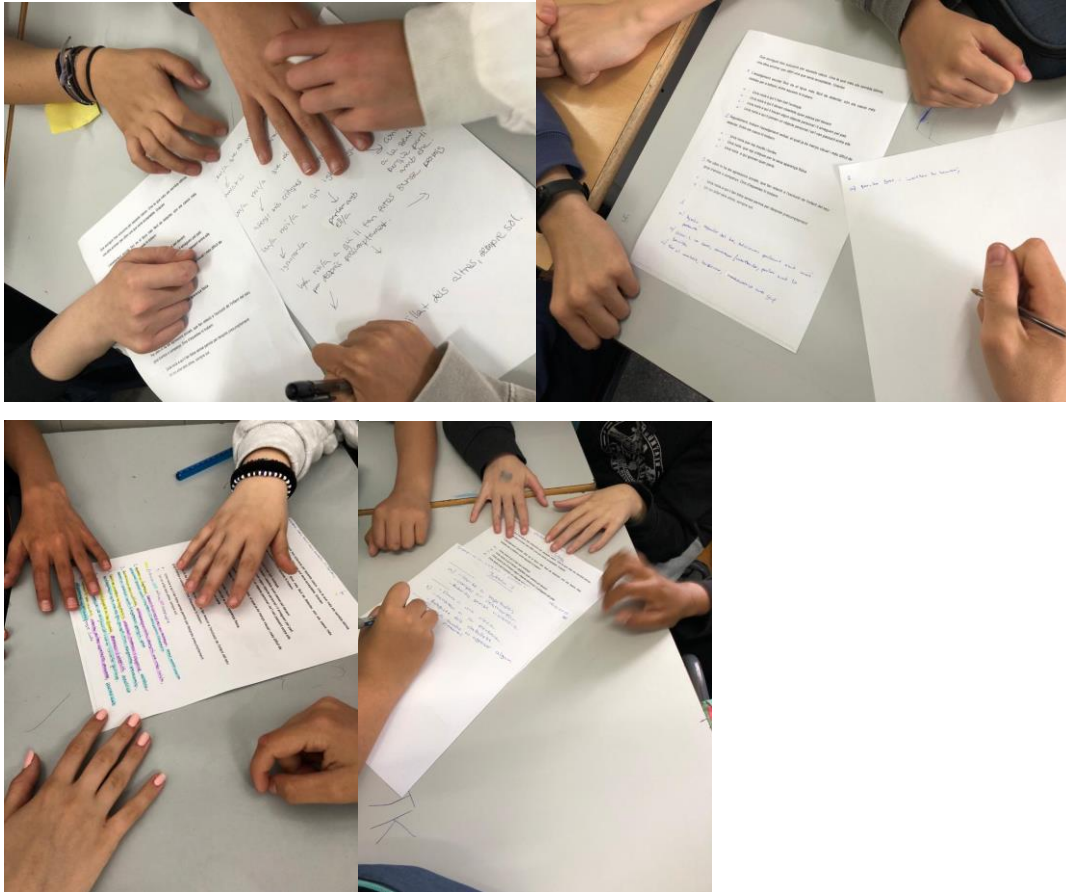


Fig. 6.1. Exercici realitzat en una escola de secundària. Font: Elaboració pròpia.

Un cop s'ha conclòs la part teòrica del projecte s'ha procedit a realitzar el *Game Design Document* a partir de la guia de Scott Rogers (2014) S'han hagut de realitzar alguns canvis per tal d'adaptar-lo al videojoc que s'ha proposat.

Aquest document ha resultat en el següent:

1- Informació General: conté la informació més bàsica del videojoc: el títol, les plataformes, el gènere, el *target*, la classificació Pegi i les USP i ESP del videojoc (User Selling Points, Emotional Selling Points).

2- Pla del videojoc: dins aquest apartat s'hi pot trobar primer de tot l'explicació del tutorial, es va decidir que el jugador prendria el rol d'un/a estudiant d'una escola, era essencial que l'estudiant fos ja conegut entre els companys de classe i tingués una bona relació amb ells per tal que les intervencions fossin els més realistes possibles. D'altra banda, seria un professor qui li demanaria ajuda amb els problemes d'assetjament escolar dins el centre. Seguidament, hi descobrim el flux de joc, es va determinar que el videojoc estaria dividit en tres nivells, cadascun mostraria diversos casos d'assetjament escolar diferents.

Finalment, descobrim els objectius primaris i secundaris dels videojocs, la majoria enfocats a ensenyar als infants com poden intervenir quan observen una situació d'assetjament escolar.

3- Món de joc: El món de joc defineix les maneres de progressar dins el videojoc, s'ha definit que cada cas rep una valoració de la A a la C segons el resultat obtingut i que per tal de poder passar de nivell és imprescindible obtenir un bon resultat, és a dir, aconseguir acabar el nivell sense obtenir cap valoració que sigui una C. D'altra banda, es va decidir ambientar el videojoc en un centre escolar de l'actualitat per tal que els jugadors puguin sentir-se tan identificats com sigui possible amb els diferents casos d'assetjament escolar que es treballen.

4- Personatges: Aquest apartat defineix quins són els diferents personatges que intervenen dins el videojoc, d'acord amb els que s'han estudiat durant la realització del marc teòric, que són els que intervenen també dins una situació d'assetjament escolar. Hi trobem la víctima, els observadors (el rol que pren el jugador), l'agressor i per últim els col·laboradors de l'agressor.

5- Gameplay: L'últim apartat explica quins són els controls del videojoc, així com el funcionament de la càmera i les diferents mecàniques amb les quals compta el jugador. Per tal de donar més llibertat al jugador es va decidir que aquest comptaria amb moviment lliure dins la zona de joc i tindria petits elements amb els quals interactuar. D'altra banda, s'ha definit una càmera que dona total visibilitat del món de joc al jugador.

7.5 Producció

7.5.1 Primera iteració

Un cop obtinguda la idea i el primer disseny del videojoc, s'ha procedit a realitzar un prototip. Pel seu desenvolupament es requeria utilitzar un motor designat a la creació de videojocs, en aquest cas Unity, així com un editor de codi, que ha estat Visual Studio. Era necessari aplicar coneixements de programació i d'art assolits al llarg de la carrera per tal de poder realitzar un prototip i obtenir uns bons resultats.

Per començar es va realitzar un petit esbós del HUD del videojoc, per tal de saber com apareixen els diferents elements en pantalla. És va decidir que fos lo més simple possible i visual.

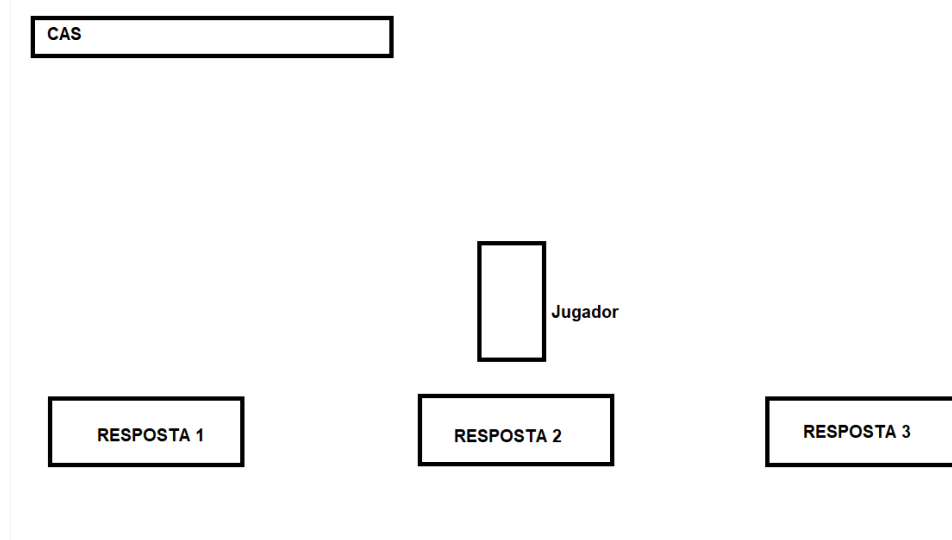


Fig. 6.2 Esbós del HUD del videojoc. Font: Elaboració pròpia

Tot seguit es va dissenyar el món de joc, on usant *assets* 3D d'internet es va crear el pati escolar i els diferents personatges que hi intervindrien durant el videojoc.

D'altra banda també es va dissenyar la zona on comença el joc, la sala del professorat des-de on mitjançant un diàleg s'introdueix al jugador a la partida.

A continuació es va començar a programar els diàlegs i els botons amb els que interactuaria el jugador. Es va desenvolupar el tutorial del videojoc, el qual comptava amb dos casos d'assetjament escolar els quals el jugador havia de poder resoldre.

Tant els botons com els resultats de cada cas, van haver d'estar dissenyats amb l'eina Adobe Illustrator.

7.5.2 Segona iteració

Un cop obtingut un nivell jugable, es va procedir a afegir altres models de personatges i crear les seves animacions corresponents, les quals es van fer a través de la pàgina web de Mixamo.

D'altra banda, es va copiar l'escena del pati per tal de poder crear els tres nivells, seguint els mateixos passos que amb anterioritat; disseny de la zona de joc, programació del nivell i testeig, tot usant l'eina de Unity.

A cada nivell s'hi van implementar les situacions d'assetjament escolar que s'havien escollit durant la realització del *game proposal*.

A més a més, es va començar a pensar un cas que sembles d'assetjament escolar, però no ho fos, per tal que el jugador s'adonés que a vegades és important informar-se abans d'actuar. A continuació es va afegir al joc i es va comprovar el seu funcionament.

Tot seguit es va programar el moviment del jugador, la connexió entre les diferents escenes i es van implementar les animacions dels personatges.



Fig. 6.3 Zona d'introducció al joc, segona iteració. Font: Elaboració pròpia



Fig. 6.4 Pati de joc, segona iteració. Font: Elaboració pròpia

7.5.3 Tercera iteració

Una vegada el joc ja començava a tenir forma, es va realitzar un acabat estètic dels nivells, treballant amb la il·luminació, el post processat i la decoració dels diferents espais del videojoc.

D'altra banda també es van arreglar diferents elements que requerien programació, el moviment del personatge i altres aspectes que fan que el joc funcioni correctament.

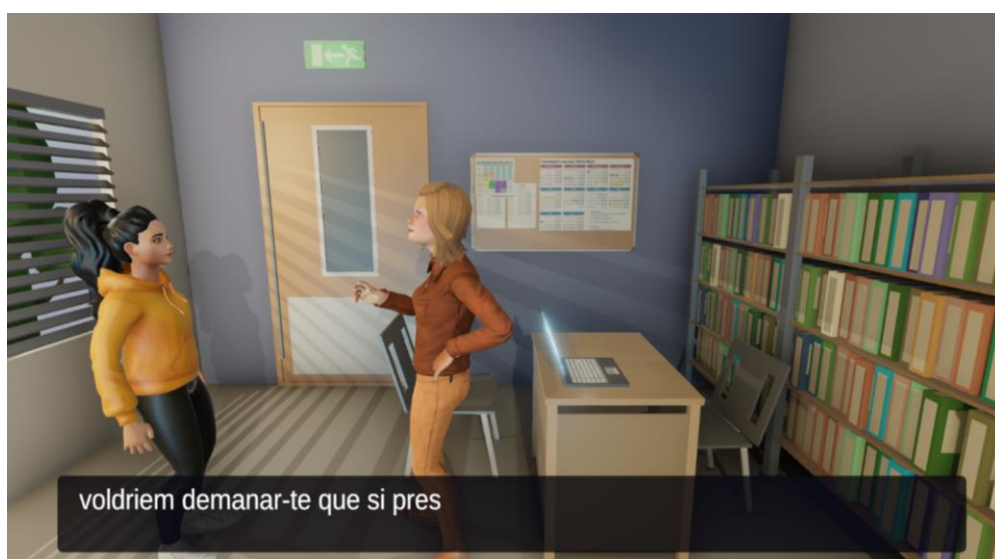


Fig. 6.5 Zona d'introducció, tercera iteració. Font: Elaboració pròpia



Fig. 6.6 Zona de joc del tutorial, tercera iteració. Font: Elaboració pròpia



Fig. 6.7 Zona de joc del primer nivell, tercera iteració. Font: Elaboració pròpia



Fig. 6.8 Zona de joc del segon nivell, tercera iteració. Font: Elaboració pròpia



Fig.6.9 Zona de joc del tercer nivell, tercera iteració. Font: Elaboració pròpia

També es van dissenyar el menú, les targetes de puntuació que es mostrarien al jugador i els diferents elements que apareixerien al HUD del videojoc.

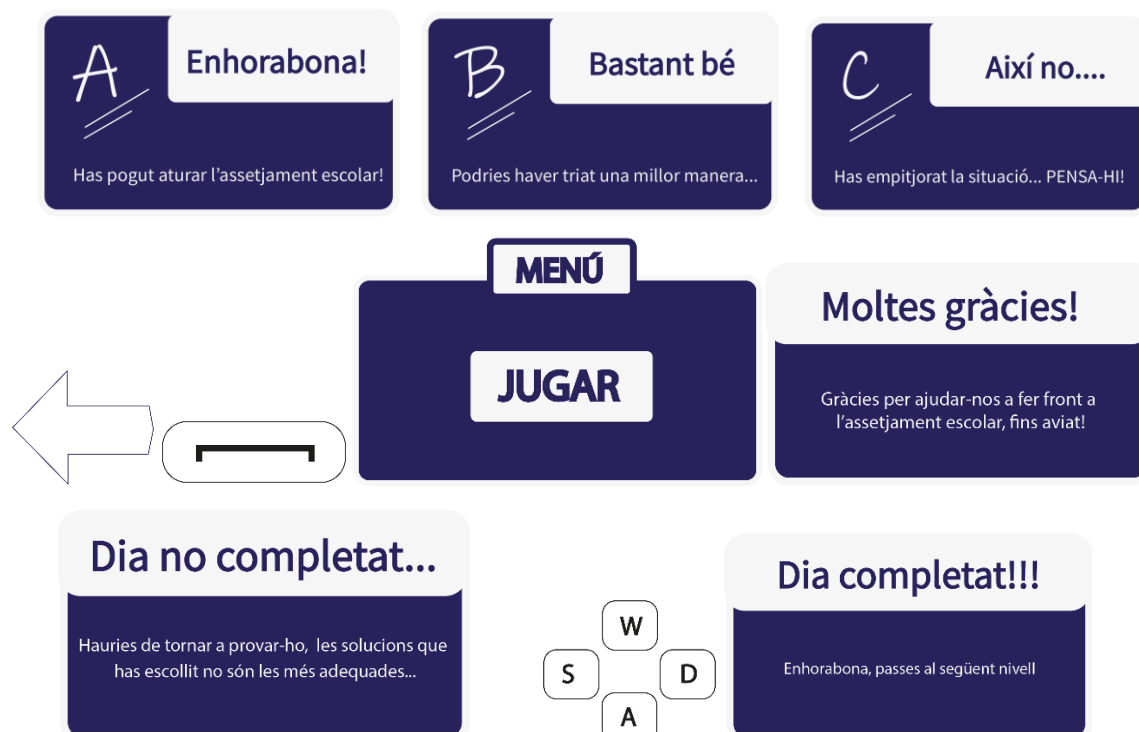


Fig. 6.10 Elements del joc. Font: Elaboració pròpia

Es va arribar a la conclusió que encara que la majoria d'infants ja estiguin familiaritzats amb els controls de moviment d'un videojoc, era necessari explicar-los

per aquells que no ho estiguessin, és per això que es va decidir afegir un passadís entre la sala del professorat i el pati d'esbarjo on apareixerien els controls en pantalla.

Es va treballar, així com amb les altres zones, amb el decorat, la il·luminació i el post processat de la zona.



Fig. 6.11 Passadís, tercera iteració. Font: Elaboració pròpia

7.5.4 Quarta iteració

Durant la quarta iteració es va fer una tria dels efectes sonors que s'afegirien al videojoc per acompanyar al *gameplay* i es van implementar.

Es va afegir el sistema de puntuacions, el qual serveix per indicar al jugador si pot passar al següent nivell o no al final de cada nivell.

També es van arreglar temes de programació i es va acabar de polir el videojoc per tal que fos totalment jugable.

A més a més, s'hi van afegir animacions a elements de l'entorn amb l'objectiu que donessin més sensació de moviment a l'escena.

7.5.5 Cinquena iteració

Finalment, es va dissenyar la portada del joc usant els programes Adobe Photoshop i Adobe Illustrator, i es va implementar per tal que aparegui just al principi del videojoc. A continuació es van escriure els crèdits i la moralitat que es volia transmetre, que apareixen al final de tot un cop completat el tercer nivell.



Fig. 6.12 Portada del videojoc. Font: Elaboració pròpia

VIII Conclusions i reflexió

Dins aquest apartat és realitzarà un anàlisi sobre el nivell d'assoliment dels objectius primaris i secundaris que s'havien establert al principi del projecte. Tot seguit s'exposarà com en un futur aquest projecte podria expandir-se i comprendre altres àrees del *bullying*.

8.1 Valoració dels objectius

L'objectiu principal d'aquest projecte era crear un prototip per la detecció de l'assetjament escolar als centres educatius. Aquesta finalitat s'ha complert i es poden observar els resultats a través d'un vídeo penjat a internet i a una *build* de Unity on s'hi pot veure el *gameplay* complet del videojoc.

Per tal d'aconseguir completar el propòsit principal era imprescindible realitzar amb anterioritat el *game proposal*, que conté el disseny del joc i el seu funcionament. Haver fet una cerca exhaustiva sobre el *bullying* amb anterioritat i un anàlisi de referents ha ajudat fer que el disseny del videojoc fos més fluid.

Una de les principals complicacions ha sigut poder dissenyar un videojoc seriós que fos atractiu de jugar per a infants de les edats del públic objectiu, que no fos massa monòton i que pogués aportar l'aprenentatge adequat per tal que després apliquessin el que haguessin interioritzat a les situacions a les quals poden fer front a la vida real. És per això que es va decidir recrear un món de joc on els jugadors poguessin sentir-se identificats, com és el pati d'esbarjo.

Sobre els propòsits secundaris, un d'ells era estudiar el fenomen de l'assetjament escolar, per tal de dur-lo a terme s'ha portat a cap una recerca exhaustiva que es pot trobar dins el marc teòric del projecte.

Aquest estudi ha contemplat diferents àmbits, d'una banda, s'han estudiat els factors de risc que podien causar una situació d'assetjament escolar. D'altra banda, també s'ha dut a terme una cerca sobre les diferents tipologies d'assetjament escolar, així

com els diferents rols que hi intervenen i com en l'actualitat s'està actuant per tal de poder fer front i aturar aquest fenomen.

Gràcies a aquest estudi s'ha conegut la importància del rol dels observadors als casos d'assetjament escolar i s'ha constatat que l'assetjament no es pot abordar des d'un punt de vista individual o bilateral. L'entorn escolar ha de permetre propiciar unes relacions interpersonals que beneficiïn a totes les persones, respectant la seva individualitat i diversitat. Per aconseguir un bon ambient cal implicar tothom, tots els actors de l'obra. És per aquesta raó que en aquest projecte s'ha decidit que l'observador prengui un paper clau al videojoc fent que el jugador el representi.

D'altra banda, també s'ha hagut d'estudiar els videojocs seriosos per analitzar com es podia transmetre els coneixements que es requeria a l'usuari, amb una finalitat més enllà de la diversió però sense perdre l'entreteniment del jugador.

8.2 Futur del projecte

Un cop realitzat el prototip, de cara el futur si el videojoc es finalitzés seria possible presentar-lo a les aules de centres escolars com a eina de detecció i visualització de l'assetjament escolar.

Aquest projecte ha considerat els casos d'assetjament escolar més comuns dins del rang d'edat entre 9 i 12 anys. Cal tenir en compte que aquest fenomen també és present a altres edats, tant més joves com més grans. Per exemple, durant el desenvolupament del joc, s'ha descobert que a mesura que els infants són més grans apareixen noves cares de l'assetjament escolar, i es descobreixen altres temes, com ara el racisme, l'homofòbia, el ciberbullying i d'altres que aquest projecte no considera. Per això es proposa que en un futur aquest projecte pugui rebre les adaptacions necessàries per poder adreçar-se a infants d'altres edats amb diferents necessitats.

A més a més, també es planteja l'opció d'implementar nous nivells o mecàniques extres. En el cas que es considerés dirigir el videojoc a públics més joves es podrien afegir altres elements, com ara la figura del professor, ja que després de la recerca

sobre l'àmbit, s'ha descobert que durant aquestes edats la figura d'un adult és molt important a l'hora d'intervenir a un cas de bullying.

IX Bibliografía

- Avilés, J. M., & Monjas, I. (2005). *Estudio de incidencia de la intimidación y el maltrato entre iguales en la educación secundaria obligatoria mediante el cuestionario CIMEI (Avilés, 1999)-Cuestionario sobre Intimidación y Maltrato Entre Iguales. Anales de Psicología.*
- Avilés, J. (2006). *Bullying: el maltrato entre iguales. Agresores, víctimas y testigos en la escuela. Salamanca: Amarú ediciones.*
- Barri, F. (2006) *Sosbullying, prevenir el acoso escolar y mejorar la convivencia.* Madrid: Praxis, 2006.
- Carbonell, A. P., Santana, G. R., & Sobrino, M. S. (2017). *Acciones de prevención en acoso escolar utilizadas por docentes de educación secundaria obligatoria.* Contextos educativos: Revista de educación.
- Cejudo, J., & Latorre, S. (2015). *Efectos del videojuego Spock sobre la mejora de la inteligencia emocional en adolescentes. Electronic journal of research in educational psychology.*
- Cerdán, L. L. (2011). *Bullying: Estrategias de prevención.* Pedagogía Magna.
- Cifuentes-Zunino, F. (2019). *ACOSO ESCOLAR HOMOFÓBICO Y TRANSFÓBICO: Un análisis de las intervenciones del Observatorio contra la homofobia a Cataluña. Red INCHE: Socializar conocimientos.*
- Del Moral, G., Suárez, C., Villarreal, M. E., & Musitu, G. (2014). *Types of aggressive victims in bullying situations at secondary school/Tipos de víctimas agresivas en situaciones de bullying en Educación Secundaria. Infancia y aprendizaje.*
- Defensor del Pueblo (1999). *Informe sobre violencia escolar.* Madrid.

- Díaz-Aguado, M.J. *La violencia entre iguales en la adolescencia y su prevención desde la escuela. Psicothema*, 2005.
- Estévez, A., Villardón, L., Calvete, E., Padilla, P., y Orue, I. (2010). *Adolescentes víctimas de cyberbullying: prevalencia y características. Psicología conductual*.
- Farrington, D. P. (1993). *Understanding and Preventing Bullying. Crime and Justice*, 17, 381–458
- González González, C. S., & Blanco, F. (2008). *Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información*.
- Guterman, N. B., Hahm, H. C. and Cameron, M. (2002). *Adolescent victimization and subsequent use of mental health counselling services. Journal of Adolescent Health*.
- Gros, B. (2004). *Pantallas, Juegos y Educación. La alfabetización digital en la escuela. Bilbao*:
- Lárez, B. E. M. (2006). *Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*.
- Montañez, M. V. G., & Martínez, C. A. A. (2015). *Bullying y violencia escolar: diferencias, similitudes, actores, consecuencias y origen. Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 17(2), 9-38.
- Olweus, D., & Limber, S. P. (1983). *Olweus bullying prevention program*.

- Olweus, D. (1991) *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford: Blackwell,
- Olweus, D. (1993) *Bullying at School. What we know and what we can do*. Blackwell. Oxford, 1993.
- Oñate, A. y Piñuel, I. *Op. cit.* 2005.
- Oñate, A y Piñuel, I. *Acoso y violencia escolar en España. Informe Cisneros X. IIEDDI. Madrid, 2007.*
- Petrosino, A. (2010). *Qué características de acoso, intimidación de las víctimas, y las escuelas están asociados con el aumento de informes de intimidación a los funcionarios escolares? Preguntas y Respuestas*. Revista de Investigación Educativa.
- Piñuel, I., & Oñate, A. (2006). *AVE: Acoso y violencia escolar*. Madrid, Spain: TEA.
- Povedano, A., Estévez, E., Martínez, B., & Monreal, M. C. (2012). *Un perfil psicosocial de adolescentes agresores y víctimas en la escuela: análisis de las diferencias de género*. Revista de psicología Social, 27(2).
- Programas, B. B. B. D., & de la Fundación, A. N. A. R. (2017). *Teléfono ANAR: la herramienta de prevención, detección e intervención frente al acoso escolar y el cyberbullying en España*.
- Puma Fernandez, N. (2017). *El método PIKAS para disuadir el bullying de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Independencia Nacional de la Ciudad de Puno, 2016*.
- Rogers, S. 2014. *Level up! : the guide to great video game design*, Hoboken)
- Ruiz, R., Riuró, M., & Tesouro, M. (2014). *Estudio del bullying en el ciclo superior de primaria*. Educación XX1.

Salmivalli, C., Lagerspetz, K., Bjorkqvist, K., Osteman, K. i Kaukianien, A. *Bullying as a group process: participant roles in their relations to social status within the group. Aggressive Behaviour*, 1996,22(1), 1-15.

Sánchez Aneas, A. (2009). *Acoso escolar y convivencia en las aulas: manual de prevención e intervención. Alcalá la Real (Jaén): Formación Alcalá*, 2009.

San Martín, J. (2004). *La violencia y sus claves*. Barcelona: Ariel S.A.

San Martín, J., (2007). *Violencia y Acoso Escolar*. Revista *Mente y Cerebro*.

Serrate, R. (2007). *Bullying acoso escolar: guía para entender y prevenir el fenómeno de la violencia en las aulas*. Madrid: Laberinto.

UNICEF., El defensor del pueblo. (2007). *Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la educación secundaria obligatoria 1999-2006*, serie: informes, estudios y documentos. España: El defensor del pueblo

Vinyamata,E. (2003) *Aprender mediación*. Barcelona: Paidós,

X. Annex

10.1 Game Proposal

Game Proposal

Aina Planas Salvador

Índex

1. Informació general
 - 1.1 Títol
 - 1.2 Plataforma
 - 1.3 Gènere
 - 1.4 *Target*
 - 1.5 Classificació PEGI
 - 1.6 USP
 - 1.7 ESP
2. Pla de videojoc
 - 2.1 Resum de la història
 - 2.2 Tutorial / primera experiència
 - 2.3 Flux de joc
 - 2.4 Objectius
3. Món
 - 3.1 Món de joc
 - 3.2 Maneres de progressar
 - 3.3 Temps de joc
4. Personatges
 - 4.1 Personatge del jugador
 - 4.2 Víctimes
 - 4.3 Agressor
 - 4.4 Col·laborador de l'agressor
 - 4.5 Observadors
5. *Gameplay*
 - 5.1 Controls
 - 5.2 Càmera
 - 5.3 Mecanismes

I Informació General

1.1 Títol del joc:

Observa i actual!

1.2 Plataforma

Disponible per PC (Windows i Mac).

1.3 Gènere:

Principalment es tracta d'un videojoc seriós educatiu enfocat a aportar coneixements i habilitats amb l'objectiu de prevenir l'assetjament escolar.

També és simulador de situacions reals que reflecteixen casos reals de *bullying* als centres escolars, amb característiques d'altres gèneres com ara acció, progressió de nivells, missions, etc.

1.4 Target

El videojoc va dirigit a infants durant l'etapa de preadolescència i adolescència (9-12 anys). Està pensat perquè pugui ser usat com a material escolar als centres per tal de conscienciar els infants sobre la importància de detectar i intervenir a l'assetjament escolar.

Com a *target* secundari hi haurien els jugadors amants dels videojocs de simulació que estiguessin interessats amb el tema de l'assetjament escolar.

1.5 Classificació PEGI

Segons la classificació PEGI, aquest joc està agrupat dins la secció de PEGI 7. Es tracta d'un videojoc per a tots els públics, però pot contenir imatges o sons que poden espantar els espectadors.

1.6 USP

- Videojoc que dona visualització al fenomen de l'assetjament escolar
- Videojoc per la detecció del l'assetjament escolar

1.7 ESP

- Genera empatia posant-se a la pell de la víctima i resol casa cas d'assetjament escolar de la millor manera possible.
- Treball del pensament crític davant de situacions de *bullying*.

II Pla del videojoc

2.1 Resum de la història

El videojoc comença amb una petita introducció on mostra la situació del *bullying* a les escoles. Aquesta introducció informa sobre com aquest està afectant actualment als centres educatius

2.2 Tutorial/primera experiència

Després de la introducció el jugador passa al menú i a la selecció de personatges. A continuació apareix a una sala del professorat amb un NPC que representa un professor de l'escola, que li explica que últimament hi ha hagut bastants casos d'assetjament escolar i que estan buscant-hi una solució. A continuació, li pregunta si voldria col·laborar intervenint quan vegi una situació de *bullying*. El professor li comenta que ha observat que té una bona relació amb els seus companys/es i, per tant, creu que el seu paper com a observador és fonamental per evitar que succeeixin més situacions com aquestes. La persona accepta.

1. Bé, faré el que pugui.
2. No t'amoïnis, m'esforçaré el màxim perquè hi hagi bon rotllo.
3. Espero servir d'ajuda.

Seguidament el jugador apareix a un passadís i s'ha de dirigir al pati d'esbarjo. Just després comença l'hora d'esmorzar i apareixen els infants al pati de joc. El primer cas es veu fàcilment gràcies a un focus que il·lumina a un infant al qual li estan donant clatellots. Apareixen diferents opcions entre les quals el jugador ha de triar la més adequada:

Resposta 1: Jo també m'hi uneix-ho.

Resposta 2: Els crido l'atenció perquè parin.

Resposta 3: Intento apartar la víctima i emportar-te-la. (No puc).

Resposta 3.1: Demanes ajuda a altres persones.

Resposta 3.2: Ho deixes estar.

A continuació apareix un segon cas on a un infant li han tret la seva jaqueta i li han amagat. Aquest cop, quan el jugador s'hi apropa apareixen les següents opcions:

Resposta 1: L'ajudes a buscar-la i la recupereu

Resposta 2: Sé on està però no li dic

Resposta 3: Li amago un objecte també a l'agressor

El feedback es veu gràcies al resultat que es pot observar un cop completat el cas, on el jugador rep una puntuació de la A a la C segons la solució que ha decidit. Cada resposta esdevé un resultat diferent i una puntuació diferent. Amb cada puntuació, apareix una valoració segons la solució que ha escollit. Seguidament s'acaba el tutorial.

2.3 Flux de joc

El videojoc està dividit en tres nivells, cada nivell correspon a un dia diferent. A mesura que van passant els dies van apareixent nous tipus d'assetjament escolar, davant dels quals el jugador haurà de trobar la manera correcta d'intervenir per tal de protegir la víctima.

Per tal de resoldre cada cas, el jugador haurà d'acostar-se a la zona on està ocorrent l'assetjament escolar. Un cop a prop el seu moviment queda bloquejat fins tria una solució entre les diferents opcions que li apareixen.

Partint de la base que el maltractament psicològic és present en els diversos tipus de *bullying*, es distingiran a més tres nivells de maltractament: físic, verbal i social, segons la circumstància.

L'assetjament escolar **físic** és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.

Resposta 1: Tu i els teus amics li doneu part del vostre entrepà → A

Resposta 2: Intento recuperar l'entrepà de la víctima → B

Resposta 3: Li dic que em sap greu i me'n vaig → C

- Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
Resposta 1: Jo també m'hi uneix-ho → C
Resposta 2: Els crido l'atenció perquè parin → A
Resposta 3: Intento apartar la víctima i emportar-te-la. (No puc).
Resposta 3.1: Demanes ajuda a altres persones. → A
Resposta 3.2: Ho deixes estar → C

- Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
Resposta 1: L'ajudes a buscar-lo i el recupereu → A
Resposta 2: Sé on està l'objecte però no li dic → C
Resposta 3: Li amago un objecte també al agressor → C

- Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells sense tornar-li.
Resposta 1: Recupero l'objecte per la força → B
Resposta 2: Exigeixo que s'aturin i li tornin → B
Resposta 3: No vull implicar-me → C

Seguidament, trobem l'assetjament **verbal**, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- Un/a noi/a que rep insults i burles.
Resposta 1: Jo també l'insulto → C
Resposta 2: Em sap greu però no actuo → B
Resposta 3: M'adreço a l'agressor → A
Resposta 3.1: Li demano que si us plau pari → A
Resposta 3.2: El distrec amb un altre assumpte → A

- Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
Resposta 1: Jo també me'n ric → C
Resposta 2: Li recomano que canviï per ser acceptat → C
Resposta 3: Li dic que m'agrada molt el seu estil → A

- Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.
 Resposta 1: Tinc una conversa amb ell → A
 Resposta 1.1: Li parlo però no em vol parlar → A
 Resposta 1.1.1: Ho deixo estar → C
 Resposta 1.1.2 Demano ajut a amics meus → A
 Resposta 2: No faig res.--> C

Per últim, hi ha les agressions **socials**, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. En aquest grup hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament penjar-les a les xarxes socials.
 Resposta 1: M'adreço a l'agressor. → A
 Resposta 1.1: Li demano que esborri les fotos → A
 Resposta 1.2: Li trec el mòbil per intentar esborrar les fotos → B
 Resposta 2: Allunyo la víctima de les càmeres → A
 Resposta 3: No faig res, no és problema meu → B
- Un noi aïllat dels altres, sempre sol.
 Resposta GG1: M'acosto per proposar-li una activitat → A
 Resposta 2: Pregunto què li passa → A
 Resposta 3: Passo d'ell → C

A mesura que els jugadors van passant els nivells, les situacions d'assetjament escolars van variant i cada cas requereix un nivell de reflexió diferent.

A més a més, hi ha un cas on el jugador ha d'informar-se abans d'actuar, ja que moltes vegades hi ha casos que semblen ser d'assetjament escolar però no són el que semblen.

Dos nois pegant-se a clatellots

Resposta 1: Intervenir i demanar que parin

Resposta 1- Diàleg noi 1: Què vols, estem jugant...

Resposta 1 - Diàleg noi 2: Sí. Ves-te'n.

Resultat 1 → Apareix un text: “A vegades és necessari informar-se, no tot és assetjament escolar”.

Resposta 2: informar-se

Resposta 2 - Diàleg noi 1: Simplement estàvem jugant.

Resposta 2 - Diàleg noi 2: Si... No et preocupis, només som amics.

Resultat 2 → Apareix un text: “A vegades és necessari informar-se abans d’actuar, no tot és assetjament escolar”.

El nivell 1 és format pels següents casos:

- Un/a noi/a a qui li han tret l’entrepà.
- Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

El nivell 2 és format pels següents casos:

- Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se’l van passant entre ells sense tornar-li.
- Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.
- Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- Dos nois pegant-se clatellots.

El nivell 3 és format pels següents casos:

- Un/a noi/a que rep insults i burles.
- Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament penjar-les a les xarxes socials.

Al final del joc, apareix un text que explica la importància del paper dels observadors quan es tracta de l’assetjament escolar, així com informació actual de l’assetjament escolar i finalment els crèdits del videojoc.

2.4 Objectius

Podem diferenciar uns objectius principals i secundaris segons el seu grau d'importància:

- Principals:
 - . Detectar les situacions d'assetjament del pati per part dels participants.
 - . Descobrir les respostes adequades per protegir la víctima.
- Secundaris:
 - . Acabar el nivell amb la millor puntuació possible.

III Món

3.1 Món de joc

El joc és centra en un pati escolar. Aquest té forma rectangular i compta amb elements d'un pati escolar (pilotes, cistelles de bàsquet, porteries...). Cada nivell té una decoració diferent, però la forma es partint d'un rectangle.

3.2 Maneres de progressar

Com ja s'ha esmentat prèviament, just al principi de la partida es veu una introducció que mostra el fenomen de l'assetjament escolar per tal de crear una ambientació el més realista possible.

Després de cada cas, hi ha una avaluació de la A a la C segons el resultat que ha tingut la intervenció del jugador.

Per tal de passar de nivell és indispensable que quan s'acabi l'hora d'esbarjo almenys tots els casos hagin estat solucionats correctament, és a dir, amb una puntuació de la B a la A.

En cas de que un cop completat el nivell algun cas no hagi estat solucionats correctament i tingui una puntuació de C, caldrà repetir el nivell per tal d'obtenir millors resultats i poder avançar.

3.3 Temps de joc

El joc està pensat per tal que escenifiqui un pati d'escola d'avui en dia (2022) S'ha escollit aquesta època perquè l'objectiu del videojoc es poder prevenir i visualitzar els problemes actuals de l'assetjament escolar als centres escolars. Per això s'han afegit casos que integren elements com ara mòbils i *tablets* que actualment estan presents a gran part de les escoles.

D'aquesta manera, es busca que els jugadors puguin reconèixer els casos representats i es sentin identificats amb els diferents elements del joc, de manera que després puguin reconèixer les situacions d'assetjament escolar als seus centres escolars.

IV Personatges

4.1 Personatges del jugador

El jugador representa el rol d'observador actiu de l'assetjament escolar, i com a tal haurà d'intervenir protegint la víctima denunciant el maltractament. El seu funcionament està basat en el moviment dreta, esquerra, endavant i endarrere, i amb la interacció amb els diferents elements que l'envolten.

Quan el joc comença, hi ha l'opció de personalitzar el jugador, aquest representa que és un estudiant de l'escola de fa temps i ja té una bona relació amb els seus companys.

4.2 Víctimes:

Són les persones que reben assetjament escolar. Un cop iniciada la situació on són agredides, els jugadors seran els responsables de trobar-hi una solució.

4.3 Agressor

És la persona que planifica i executa les agressions contra la víctima. Compta amb col·laboradors que recolzen les seves agressions contra les víctimes.

4.4 Col·laboradors de l'agressor

Són les persones que col·laboren amb l'agressor per agredir la víctima. Aquests segueixen la víctima arreu del pati.

4.5 Observadors

Tot i ser testimonis de les situacions d'assetjament escolar no actuen.

V Gameplay

5.1 Controls

Els controls estan dissenyats segons un teclat de PC.

El moviment del jugador està definit pels botons "A" "S" "D" "W" o bé les fletxes.

D'altra banda, tenim el *click* dret, aquest es fa servir per la interacció amb el HUD i els botons del videojoc.

5.2 Càmera

El videojoc compta amb una càmera 3D en tercera persona, des de la qual el jugador pot observar tota la zona de joc.

5.3 Mecanismes

Les pilotes que apareixen als diferents nivells es mouen si el jugador les toca, les pot dirigir i jugar amb elles.

El joc bàsicament consisteix a fer click a les opcions que t'apareixen en pantalla.

10.2 Entrevistes

Entrevista amb Asela Sánchez Aneas, psicòloga i logopeda sanitària experta en psicoterapia infantil i gestió de conflictes.

Primera entrevista

Aina: Te quería comentar que para mi TFG querría hacer un videojuego para la visualización del bullying, y como tú eres experta en el ámbito a ver si me podrías guiar un poco. Si te parece te voy explicando mis ideas y hacía dónde tengo pensado llevarlo y me dices.

Asela: Si claro

Aina: Me explico, después de realizar el marco teórico y de leerme la guía del bullying que realizaste he decidido que el papel del observador es uno de los más fundamentales a la hora de poder frenar una situación de acoso escolar. Así que tenía pensado que el jugador tomara ese rol y tuviera que ir solucionando distintas situaciones. Las he dividido en físicas, sociales y verbales, para cada una he anotado una posible solución y te las voy a ir comentando para que me confirmes si efectivamente serían las más óptimas ante cada situación.

Asela: Me parece muy interesante que lo quieras enfocar de esa manera, yo ahora tengo dos hijos y siempre me están pidiendo jugar que si la tablet o el ordenador... Incorporar elementos educativos en los videojuegos es algo muy interesante.

Aina: Pues mira, de situaciones físicas, como ahora puñetazos, quitar objetos personales... tenía bastantes dudas sobre cómo solventarlas, ya que creo que la figura del profesor es importante en esos casos y en mi videojuego querría que apareciera lo menos posible, ya que quiero fomentar que los niños puedan actuar por su cuenta.

Asela: Sí claro, es verdad que en todas las situaciones avisar al profesor sería lo mejor. Porque a veces hay situaciones en las que cuando alguien interviene puede que corra el riesgo de que el agresor se enfrente contra él también. Entonces, por el

caso que me dices de un niño que le están dando puñetazos algo interesante sería que avisara a otros observadores para que intervengan también, no es lo mismo si va un solo niño a pedir que paren que cuando ya va un grupo numeroso, entonces los agresores ya empiezan a recular.

Aina: Claro, y en el ejemplo de que un niño le saquen parte de su desayuno he pensado que una de las opciones sería que le diera parte de su almuerzo o que intentara recuperarlo.

Asela: Si lo intenta recuperar nos encontramos en la situación de antes, no sabemos si los agresores se lo van a devolver y puede que el conflicto empeore, no es una mala opción pero la mejor sería sin duda compartir su desayuno con él.

Aina: Si... cuando no hay la figura de un adulto veo que enfrentarse directamente a los agresores de manera individual no es la mejor opción. Finalmente tengo la situación de que a un niño le quiten un objeto personal y se lo escondan o que se lo vayan pasando entre los agresores y no se lo quieran devolver.

Asela: En el caso de que se lo hayan quitado sin más, lo mejor sería que le ayudara a encontrarlo. En el otro caso que me has dicho donde se lo pasan entre ellos la mejor opción sería sin duda informar a un adulto o profesor sobre ello.

.....

Aina: Ahora vamos a pasar a las situaciones de acoso verbal, donde también he hecho selección de algunas para el videojuego. La primera de todas es una chica que recibe insultos y burlas.

Asela: En ese caso sí que el que interviene podría dirigirse a los agresores y una opción sería pedirles que pararan.

Aina: Si, también había pensado que se les podría distraer con otro tema.

Asela: Sí, sí eso también podría dar resultado. Obviamente otra buena opción sería avisar a un profesor.

Aina: Vale gracias, también tenía anotadas las situaciones donde un niño es criticado por su apariencia física y otro de una chica a quién ignoran cuando habla.

Asela: En ambos casos una buena opción sería avisar a un adulto, pero también se podría encontrar alguna manera para que la víctima dejara de sentirse infravalorada e incómoda. Conseguir hacer piña con ella, animarla de alguna manera...

Aina: Claro yo creo que en el caso de las críticas sobre todo sería que la víctima no se sintiera obligada a cambiar su forma de vestir o su personalidad.

Asela: Sí, sí. Y en el otro caso encontrar alguna manera para que se sintiera escuchada y apoyada por alguien.

Aina: Okey vale gracias. Por último, tengo los casos sociales, un caso es por ejemplo un niño que siempre está aislado. Pero entiendo que a veces hay niños que se sienten más cómodos solos....

Asela: claro en ese caso no sabes si es acoso escolar o simplemente el niño está cómodo solo. Una opción sería ofrecerle alguna actividad para hacer, en el colegio de mi hijo lo que tienen en una parte del patio es una zona de actividades alternativas. Para los chicos que no quieran pasarse todo el tiempo jugando a fútbol ahí tienen material para dibujar, juegos de mesa...siempre tienen una oferta de otras actividades para hacer durante el recreo.

Aina: Ahh que interesante. ¡Me lo apunto! También por último tenía apuntado otro caso de un niño al que le hacen fotos sin permiso. En ese caso yo había pensado que una opción sería pedirles a los agresores que borrarán las fotos.

Asela: Si. Otra cosa sino ya que a veces eso no funciona sería coger a la víctima y alejarla de los agresores, en ese caso sin duda también sería oportuno avisar a un adulto.

Aina: Si claro, muchas gracias.

.....

Segona entrevista

Aina: Me he dado cuenta que en muchos casos de acoso escolar físico la figura del adulto es muy importante.

Asela: En muchas situaciones es como si dices sí lo defiende lo mismo sale peor la cosa, si lo ignora, ¿pues algo tendrá que hacer no? Pues entonces llamar a un adulto para que hagan algo.

Aina: Sobre todo vi que los casos de informar a un adulto eran los casos más físicos que podían causar peligro por el que interviniera.

Asela: Claro, entonces estás exponiéndote en una situación al que interviene, le pueden agredir y ya has visto cómo acaban algunos casos, como uno que no tiene nada que ver se mete en una pelea y quizás le dan una paliza a él, ¿entonces realmente has solucionado algo en ese caso? Otra cosa es el maltrato psicológico.

Procedí a enseñarle el juego:

Aina: ¿Tu crees que el personaje jugable debe tener una buena relación con sus compañeros para intervenir en el acoso escolar?

Asela: Sí, y que esté integrado en la escuela.

Aina: Además se podría añadir casos dónde el jugador debe informarse antes de actuar:

Asela: Sí, también. O gente que tiene ese tipo de relación, hay niños que se hablan insultándose. Yo pienso si soy una profesora y veo estudiantes insultándose me meto en medio y luego me doy cuenta que solo son amigos divirtiéndose.

Aina: ¿Cómo lo ves, crees que podría dar visualización al acoso escolar?

Asela: Bien, además con lo que me has enseñado me parecen bien las ideas que me has dicho, se pueden plantear otras situaciones, he estado pensando que también podrías añadir la imagen de un adulto, un profesor que esté distraído y el jugador pueda acudir a él para pedirle ayuda con un caso. Creo que la dinámica está bien.

Aina: ¿Crees que el rango de edad entre 9 y 12 es correcto para el juego?

Asela: Claro si fuera para mayores, podrías poner una chica y podrían pensar que es acoso sexual. Tienes que dirigirlo a niños que están antes de la adolescencia o sino ya es complicar demasiado el tema.

Aina: Sí, por eso yo pensaba entre 9-12, antes de los 9 puede que sean demasiado pequeños para intervenir sin un adulto y después de los 12 aparecen nuevos temas.

Entrevista amb el tutor

1. Heu percebut algun tipus d'assetjament entre l'alumnat d'aquest grup?

Aparentment no, però sabem que a Primària es va donar una situació dins el grup. Cal dir que sovint el bullying és molt difícil de detectar des de fora, i l'adult està fora del grup per molt a prop que estem en el dia a dia escolar.

2. Com trebal·leu la prevenció del bullying des de l'escola?

L'eina principal és la observació atenta. El professorat hem de tenir molt clar que el benestar de l'alumnat està per sobre de qualsevol aspecte acadèmic, i per tant cal aturar classes i prioritzar la convivència sempre que sigui necessari. També fem venir persones externes, veiem documentals, creem debats a l'aula, etc.

3. Creus que el joc que vull dissenyar a partir del test que han treballat avui en teu grup pot ser útil en aquest sentit?

Sí, sens dubte. El test els ha fet reflexionar, i prendre consciència sobre el tema és el primer pas per poder afrontar-lo. Els adolescents d'ara senten molta atracció pels videojocs i per tant pot ser una eina útil per treballar aspectes seriosos des de la motivació del joc.

4. Destacaries algun aspecte del test que he presentat avui?

M'han agradat diverses coses. La primera, que s'aborden tots els tipus de bullying físic, verbal i social, i de manera gradual que, de fet, és el que acostuma a succeir. També he trobat força interessant que es plantegi des del punt de vista de l'observador/a, i que sigui aquesta persona la responsable de donar-hi resposta. El

problema més greu que hem d'afrontar a les escoles és que sovint el bullying ens passa desapercebut als adults, i el grup d'iguals ho detecta amb facilitat però sovint se'n desentén, responen amb indiferència. Aquest joc pot servir per empoderar el grup i ajudar-los a denunciar el maltractament.

També que m'ha cridat l'atenció que, durant la sessió, hi ha hagut un interessant debat quan dos alumnes han discrepat sobre el fet de si no fer res (mostrar-se neutral) davant d'un clima assetjador podria contribuir o no a empitjorar-lo. El debat s'ha generalitzat a l'aula i al final han vist que mostrar-se neutrals davant de fets tan greus i reiterats no podia fer altra cosa que perjudicar encara més la víctima.

5. Algun canvi o consell?

Animaria a més iniciatives com aquesta, que arribin al mercat i que siguin prou atractives per poder utilitzar-les amb el nostre alumnat per treballar valors de convivència.

10.3 Activitat

Resultats de l'exercici amb infants d'edats entre 11 i 12 anys:

Tutoria

- Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- a - Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- b - Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- c - Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- d - Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- e - Un/a noi/a que rep insults i burles.
- f - Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- g - Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- h - Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament *es borten.*
- i - Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

17/7/2022

Tutoria :)

- a) - liar-se a bofetades
- compar tir l'esmorzar
- Parlar-ho sense violència
- b) - Donar-li una cleca
- consolar a la persona
- Protegirte dels clatallots.
- c) - Amagarli també al agressor algun objecte personal.
- Parlar amb ell serienent.
- Unir un grup i trobar l'objecte
- d) - Unir-nos i no ajudar
- intentar agafar el objecte
- parlar amb ells i trobar l'objecte
- e) - Tornar els insults i les burles
- preguntar el per que
- informar als professors
- f) - insultar els agressors // canviar la teva aparença.
- ~~insultar~~
- ignorar-los, sentirte orgullos del teu cos.
- g) - ignorar-los també /
- intentar insistir
- Parlar amb els profes sobre el tema.

- h) - fer fotos també
 - treu-li el mòbil
 - Parlar de que no t'ha agradat
-
- i) - ignorar-lo també
 - intentar comunicar-se
 - donar-li espai personal, Però està pendent d'ell/ella.

Tutoria

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

1 L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- a - Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- b - Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- c - Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- d - Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

2 Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- a - Un/a noi/a que rep insults i burles.
- b - Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- c - Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

3 Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- a - Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- b - Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

1

- a) Agradir, repartir del pec, solucionar parlant amb més persones.
- b) Girar-li la cara, amagar / insultar-lo, parlar amb la família.
- c) Fer el mateix, buscar-lo, amagar-lo amb grup.
- d) Anar a per a d'ells, agafar-los, buscar amics propers.

2.

a) Fer-te sort i insultar to també; aguantar-te / ignorar-lo,
insultar-lo entre molta gent / buscar gent a prop.

b) Agredir-lo, insultar-lo més sort, humiliar-lo amb
grup.

c) Buscar amistats diferents, no parlar perquè es faula, ignorar-lo x2

3.

a) Fer sort to també, treure-li el metall, retardar el càrregut d'internet
al ~~com~~ CM6.

b) Buscar amistats, apuntar-se a activitats col·lectives, aconseguir
amics per contactes.

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- 1 - Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- 2 - Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- 3 - Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- 4 - Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- 5 - Un/a noi/a que rep insults i burles.
- 6 - Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- 7 - Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- 8 - Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- 9 - Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

①
 Bona: Anar a parlar amb l'agressor
 neutre: donar-li un tros de pa
 dolenta: agredir a l'agressor

②
 Bona: dir-li als agressors que parin
 neutra: dir-la a la víctima si es troba bé
 dolenta: insultar a l'agressor

③
 Bona: dialogar amb l'agressor a qui li torni l'objecte
 neutra: quedar a buscar
 dolenta: els hi fas el rector als agressors

- (4)
 Bona: agafar l'objecte; tornar-lo
 Neutra: treure'l; l'objecte a l'agresor
 dolenta: ~~empot agr~~ empujar als agresors
- (5)
 Bona: ~~preguntar~~ preguntar perquè fa això
 Neutra: ~~dir-les~~ dir-les que parin
 dolenta: ~~tornar-li~~ tornar-li l'insult
- (6)
 Bona: Bona dir-les que no passa res, per l'aparença
 Neutra: ~~deixar~~ dir que no passa res per estar gres
 dolenta: ~~insultar~~ insultar a sa mare
- (7)
 Bona: ~~denunciar~~ denunciar a tothom que parin
 Neutra: ~~parlar-li~~ parlar-li i dir-li que parin d'ells
 dolenta: ~~amenazar~~ amenaçar als agresors
- (8)
 Bona: Dialogar perquè els agresors trossin les fotos
 Neutra: ~~animar~~ animar a la víctima
 dolenta: ~~la víctima~~ la víctima, es torni amb els agresors tent el mateix
 dir-li a la que
- (9)
 Bona: Convidar-lo a jugar
 Neutra: parlar una estona amb ell
 dolenta: passar d'ell

Tutoria

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- 1 - Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- 2 - Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- 3 - Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- 4 - Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- 5 - Un/a noi/a que rep insults i burles.
- 6 - Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- 7 - Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- 8 - Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- 9 - Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

Errònia Idònia Acceptable

1. Agredir a l'agressor, donar-li un tpeç del teu entrepà, anar amb varies persones, parlar amb l'agressor i recuperar l'entrepà.
2. Retornar els clatellots, acompanyar-lo/a, perquè no vagi sol/a, anar a parlar amb l'agressor perquè parli.
3. Fer-li el mateix a l'agressor, intentar trobar l'objecte, involucrar a l'agressor que no es fa ja que són objectes personals.
4. Recuperar l'objecte a la força, demanar l'objecte, insultar als agressors que no es gràcies i no es cometeu fer-ho.
5. Tornar-li els insults, intentar evitar aquelles/es persones, parlar amb les persones agressores perquè s'adonin del que estan fent.

- 6- Donar-li el moter a l'agressor, intentar parlar amb les persones que la critiquen, dir-li que tu no ets així.
- 7- Ignorar al agressor com si no existís, parlar a l'agressor, inculcar a l'agressor
- 8- Comunicar-li amb deu paraules, trancar-li el mobil perquè no sigui més groller, parlar amb l'agressor i demanar-li que la deixi
- 9- Parlar amb ell, fer-li companyia, afegir-lo al grup, parlar a tota la classe...

Respuestas

| <u>-1.</u> | <u>Buena</u> | <u>Mala</u> | <u>Intermedio</u> |
|------------|---|---------------------|------------------------------------|
| | Dir-li al professor i parlar-lo amb el agresor perquè no es repeteixi | Agredir al agresor. | Donar el teu entrepà a la víctima. |

- 2.

Buena = Intervenir y hablar con los profesores.

Mala = Pegar al agresor.

Intermig = Dir "para" desde lluny (No ajuda molt).

-3.

Bona = Parlar amb el agresor perquè digui on està l'objecte.

Malenta = Amenazar al agresor perquè digui a on està l'objecte.

Intermig = Ayudar a buscar l'objecte.

-4.

Bona = Avisar a un profesor.

Malenta = Agredir al agresor per conseguir l'objecte.

Intermig = Participar en el joc, però quan et passen l'objecte, li dones al propietari.

- 5.

bona = Avisar al professor.

dolenta = insultar al agressor.

intermig = Dir que parin.

- 6.

Bona = Avisar al professor.

Dolenta = ficar-se amb el agressor.

intermig = dir que parin.

- 7.

Bona = parlar amb el grup que li ignoren per buscar solucions.

Dolenta = Seguir ignorant.

intermig = Quan li ignoren dir que esta parlant.

- 8.

Bona = Avisar a algú que pugui intervenir.

Dolenta = Burlar-se de les fotos i passar-li a algú.

intermig = intentar que tothom borri les fotos.

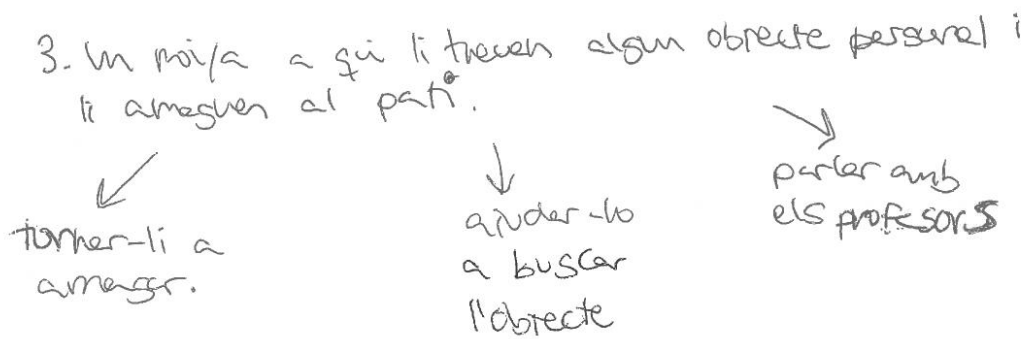
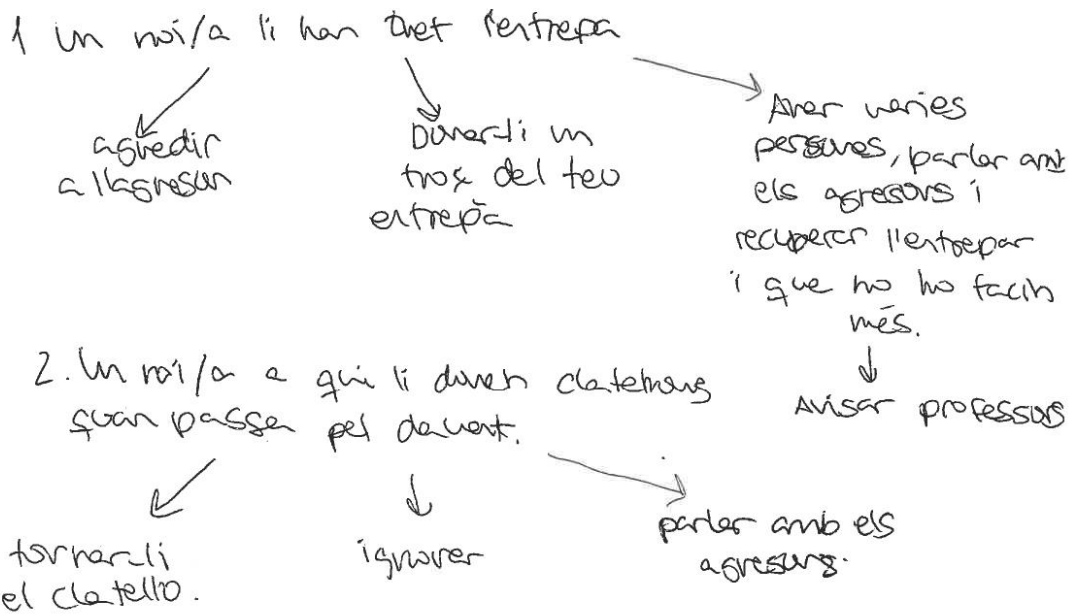
- 9.

Bona = intentar que s'hi integri.

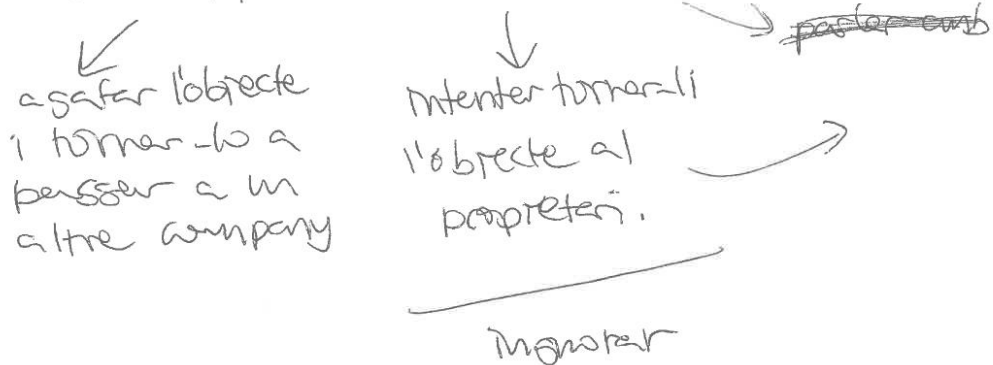
Dolenta = NO intentar ajudarlos.

intermig = ignorar la situació i parlar una mica amb ell/a.

A



4. Un noi/a que li agafen un objecte personal i se'l van passant entre ells.



Una noia/a que reb insults i ofertes
 ↓
 unia-t'hi Ignorar → anar buscar a molta gent i fer presió social per aturar-ho.

Un/a noia/a que reb crítiques per la seva aparença física.
 ↓ ↓ ↓
 afegir més crítiques Ignorar abogiar-lo

Un/a noia/a a qui ignoren quan parla.
 ↓ ↓ ↓
 ignorar-la parlar amb ell/a converger a la gent perquè parli amb ella.

Una noia/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament, en riures de ell
 ↓ ↓ ↓
 seguir fent-li fotografies i riures d'ell Ignorar la situació Intentar barrar-les,
 Fer-ho tu i que passi altres fotos

Un noi aïllat dels altres, sempre sol.
 ↓ ↓ ↓
 aïllar-lo (deixar-lo sol) parlar amb ell/a Fer que s'inclogui en un grup.

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- Un/a noi/a que rep insults i burles.
- Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

- 1- Donar-li un clatellot a l'agresor
 - Compartir l'esmorzar amb l'agredit
 - Parlar amb l'agresor i demanar-li que torni l'entrepà a la companyia
- 2- Tornar-li l'agresió a l'agresor
 - No fer res respecte el problema
 - Parlar amb l'agresor
- 3- No fer res al respecte
 - Ajudar a buscar l'objecte
 - Demanar-li a l'agresor que torni l'objecte i par-li de fer això
- 4- Mirar com passen l'objecte i no fer res
 - Agafar l'objecte i tornar-lo a l'agredit
 - Parlar amb la resta d'alumnes i entre tots ajudar a parar l'agresió
- 5- Pegar a l'agresor
 - No fer res
 - Parlar amb l'agresor
 - No fer res
- 6- Insultar a l'agresor
 - No fer res
 - Parlar amb l'agresor
- 7- Escoltar-lo
 - Dir als demés que escoltin a la persona
- 8- No fer res
 - Denunciar-ho
 - Ajudar a l'agredit
- 9- No fer res
 - Incluir-lo en el teu grup d'àmics
 - Demanar al professor fer activitats de grup on es pugui sentir incluit

X = errònia

- = neutre

✓ = idònia

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- ① - Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- ② - Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- ③ - Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- ④ - Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- ⑤ - Un/a noi/a que rep insults i burles.
- ⑥ - Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- ⑦ - Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- ⑧ - Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- ⑨ - Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

1 (1) Agredir a l'agresor X / (2) Donar-li un tros del teu entrepà - / (3) Anar amb diverses persones per parlar amb els agresors i solucionar-ho ✓.

2 (1) Passar de tot X / (2) Preocupar-te per la noia - / (3) Parlar amb el(s) agresors ✓.

3 (1) Riures de la brometa X / (2) Buscar la matxilla - / Arribar a un acord amb els agresors. ✓.

4. Donar-li-hi un cop de puny X / Treure'ls-hi el objecte - / Defensar al agressor ✓
5. Suamar-te i insultar-lo X / Dir-li-hi que parin - /
Buscar una solució (amb els agressors).
6. • A foyar a l'agressor / ~~Passar~~ Passar de tot - /
Enfrontar a l'agressor ✓.
7. Ignorar la situació X / Escoltar-la tó - / Intentar solucionar-ho ✓.
8. Compartir les fotos (Passar-les) X / Afollar a la persona - / Anar a la policia ✓.
9. Ignorar la situació X / Respectar el seu espai - / Anar a parlar amb ella ✓.

- 1- Un/a noi/a a qui li ha tret l'entrepat
 - + Sortir a la defensa de l'assetjat, avisar a un adult o fer entendre a l'assetjador que el que està fent és molt dolent.
 - ~ Consolar una mica a l'assetjat després de que li hagin tret l'entrepat
 - No fer res després de veure-ho o riure i animar a l'assetjador mentre fa bullying.
- 2- Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
 - + Animar a tots els companys a que t'ajudin a defensar-lo i exposar el que veus a la classe. Informar-se i ensenyar-li a l'assetjador les xifres de les conseqüències de les seves accions.
 - ~ Fer-li el mateix a l'assetjador.
 - Afegir-se a les burlas.
- 3- Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després enviar-les
 - + Denunciar el teu desacord amb la situació; intentar borrar la foto
 - ~ Deixar que la foto circuli i animar al assetjat
 - Enviar la foto i fer comentaris negatius d'ella

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- Un/a noi/a que rep insults i burles.
- Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

- Un noi/a qui li han tret el entrepà.
 - + intentar treure's i l'entrepà als agressors i dir-li que parin.
 - ~ mirar com li treuen l'entrepà dir-li que parin i no fer res més.
 - animar als agressors (riure...)

- Un noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells.
 - + intentar prendre's el objecte als agressors i dir molts cops que parin
 - ~ mirar com li prenen el objecte i dir-li un cop que parin
 - animar ~~als~~ als agressors (riure...)

- Un noi/a a ~~qui~~ ~~qui~~ qui ignoren quan parla.
 - + anar a parlar amb ella o quan diu algo escoltar-la
 - ~ quan em diu algo contestant-li, però no anar a parlar voluntàriament
 - ignorar-la completament.

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- 1 + Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- + Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- + Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- + Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- + Un/a noi/a que rep insults i burles.
- + Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- + Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- + Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- + Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

1 Yo el que faria es parlar amb els nois que li estan traient l'entrepà es parlar amb ells i si o fan cas els pegare

2 Parlaria amb els nens o nenes que li estan pagant col·lejes i si no més colten li dir al professor

3 Parlaria amb els nens o nenes que li estan amagant el seu objecte personal preferit si no hem sam cas els hem putxo i els dic que si tornem el seu objecte personal si no hem samcas el dic al professor i que troquem als seus pares)

Tutòria

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- 1 ⊖ Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- 2 ⊖ Un/a noi/a que rep insults i burles.
 - Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
 - Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- 3 ⊖ Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

- 1 + Avisar a un professor
- ~ Dir-li als companys Però no parlen
- Parlar de la situació o unirte al grup

- 2
- + Consolar-la
 - ~ Festeja la seva amiga però segueixen
 - Deixar que es defensi sola.

- 3
- + Amos amb ell
 - ~ I amos a rebre
 - Deixar-lo estar

Tutoria

Que escriguin tres solucions per aquests casos. Una la que més els sembla idònia, una altra errònia i per últim una que seria acceptable. Gràcies

L'assetjament escolar físic és el tipus més fàcil de detectar, són els casos més visibles per a tothom, entre aquests hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li han tret l'entrepà.
- Un/a noi/a a qui li donen clatellots quan passa pel davant.
- Un/a noi/a a qui li treuen algun objecte personal i li amaguen pel pati.
- Un/a noi/a a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells

Seguidament, trobem l'assetjament verbal, el qual ja és menys visual i més difícil de detectar. Entre els casos hi trobem:

- Un/a noi/a que rep insults i burles.
- Un/a noi/a que rep crítiques per la seva aparença física.
- Un/a noi/a a qui ignoren quan parla.

Per últim hi ha les agressions socials, que fan relació a l'exclusió de l'infant del seu grup d'amics o companys. Dins d'aquestes hi trobem:

- Un/a noi/a a qui li fan fotos sense permís per després presumptament
- Un noi aïllat dels altres, sempre sol.

1. Una noia a qui li prenen un objecte personal i se'l van passant entre ells.
 - + Una persona que pari la situació.
 - ~ Una persona que digui alguna cosa però no faci res.
 - Una persona que continua el joc.

2. Una noia que rep crítiques per la seva aparença física.
 - + Que la defensen i la intenti ajudar.
 - ~ Que no faci res però que la intenten fer sentir millor.
 - Que faci comentaris.

3. Una noia a qui li fan fotos sense permís per després presumptament.
 - + Que avisi o intenti fer algo per parar-ho.
 - ~ Que digui que parin però no faci res.
 - Que ho apalli o no faci res.

