



El juego sobre el acoso escolar

Autor: Berthold Berg

Ilustraciones: Joe Madden

Traducción: David Arribas y Fernando Sánchez. Departamento de I+D de TEA Ediciones

Guía Instrucciones Inventario



De 8 años en adelante

CONTENIDO

Tablero de juego • 3 montones de tarjetas • 6 peones • 1 dado • 200 fichas de premio



Copyright © 1993, 2005 by WESTERN PSYCHOLOGICAL SERVICES
Copyright © de la edición española 2007 by TEA Ediciones, S.A., Madrid, España.

Quedan rigurosamente prohibidas sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

INTRODUCCIÓN

El acoso escolar ocurre dentro de un contexto social. Lo inicia un acosador¹, pero se mantiene y perpetúa debido al comportamiento de los espectadores del acoso y los propios acosados. Por tanto, un programa de intervención completo requiere cambiar las actitudes y comportamientos de los tres grupos: acosadores, víctimas y espectadores.

Los *acosadores* son niños que sistemáticamente centran su atención en otros más débiles y vulnerables para abusar de ellos. El acoso puede ir desde la burla, los insultos o la exclusión social a las amenazas y las agresiones físicas. Los acosadores no suelen actuar de forma impulsiva o llenos de cólera, sino de forma sistemática para conseguir ciertos objetivos que satisfagan sus necesidades sociales y emocionales. Aunque la mayoría de los acosadores son varones, algunas niñas pueden incluirse dentro de este grupo.

Las *víctimas* son de algún modo diferentes a los demás. Unos se enfadan o perturban con facilidad, otros lloran fácilmente o son tímidos e introvertidos. Su comportamiento habitualmente provoca su victimización. Algunas víctimas simplemente parecen diferentes: pueden tener sobrepeso, ser frágiles o tener un aspecto y una voz diferentes a los otros niños. Estos niños tienden a tener pocos amigos.

Los *espectadores* son los otros niños de la clase. La mayoría permanecen impasibles mientras el acoso tiene lugar, mientras que otros lo fomentan directamente. Muy pocos son los que lo rechazan activamente o ayudan a la víctima.

El juego sobre el acoso escolar es un programa de intervención enfocado a los tres tipos de grupos de sujetos y con diferentes objetivos de aprendizaje para cada uno de ellos. Puede ser utilizado individual o colectivamente, con grupos de un solo tipo o mezclando los acosadores con las víctimas y los espectadores.

1. Nota de los traductores. Para facilitar la lectura, las frases de este manual se han redactado en género masculino.

INVENTARIO SOBRE EL ACOSO ESCOLAR

Al final de este manual aparece un inventario sobre el acoso escolar. Se trata de un cuestionario con 23 elementos a contestar por los profesores o cuidadores de los niños que se compone de 3 escalas, correspondientes a los tres grupos partícipes del acoso descritos con anterioridad. Los elementos están numerados de modo que se corresponden con los códigos de las tarjetas del juego, los cuales se explicarán más adelante. Antes de jugar, el terapeuta puede aplicar el inventario, identificar el rol que desempeña cada niño y los objetivos que se pretende alcanzar, de modo que las tarjetas que seleccione sean las que mejor se adaptan tanto a las necesidades del grupo como a las de cada jugador por separado.

LAS TARJETAS DE JUEGO

Los contenidos de aprendizaje a trabajar están incluidos en las tarjetas del juego, las cuales se dividen en tres montones que se corresponden con los tres tipos de participantes en la dinámica del acoso. En cada tarjeta aparece un color y unas letras que indican para qué grupo son más adecuadas (las tarjetas verdes llevan las letras AC para los *acosadores*, las moradas la letra V para las *víctimas* y las naranjas las letras ES para los *espectadores*). Las tarjetas tienen además un código numérico que indica cuál de los 23 objetivos de aprendizaje trata de enseñar.

Cada tarjeta describe una situación de acoso y después pregunta: *¿Qué consejo le darías a [nombre del protagonista]?* Esta pregunta abierta permite una gran variedad de respuestas, las cuales deberían dirigir al personaje a pensar y comportarse de una forma mejor ante la situación descrita. Lo ideal sería que la respuesta del niño mencionara los objetivos de aprendizaje específicos de la tarjeta; si esto no ocurre, se puede realizar la segunda pregunta que aparece más abajo. Por ejemplo, en algunas tarjetas aparece la pregunta: *¿De qué otra forma se podría afrontar mejor este problema?* A medida que los jugadores van adquiriendo más experiencia con un determinado tipo de tarjetas menor será la necesidad de formular la segunda pregunta.

A continuación se presenta una descripción de los 23 contenidos de aprendizaje asociados con los acosadores, las víctimas y los espectadores; su orden numérico se corresponde con los códigos de las tarjetas y los ítems del inventario sobre el acoso.

A. Tarjetas naranjas: Espectadores (ES)

1. **Ayuda con la intervención:** Tarjetas que muestran cómo los personajes espectadores ayudan a las víctimas mediante la intervención en la situación de acoso.
2. **Ayuda con el apoyo:** Tarjetas que describen a los espectadores ofreciendo apoyo emocional a las víctimas.
3. **Pasivo:** Tarjetas que caracterizan a los espectadores como personajes a los que les gustaría ayudar, pero desisten porque creen que: a) la víctima no está siendo realmente dañada; b) el acosador se meterá con ellos si intervienen; c) nada ocurrirá si se lo dicen a alguna figura de autoridad; o d) es la víctima la que provoca la situación de acoso.
4. **Daño:** Estas tarjetas representan a los espectadores como reforzadores de la conducta de acoso mediante el apoyo al acosador o la participación activa en el acoso.

B. Tarjetas verdes: Acosadores (AC)

5. **Desplazamiento:** Estas tarjetas presentan a los acosadores como víctimas de sus propias familias o de chicos mayores. Incapaces de reaccionar directamente ante la agresión, desplazan su frustración hacia sus víctimas.
6. **Compensación:** Se presenta al acosador como un personaje que ha experimentado fracasos humillantes, lo que le hace abusar de otros para aumentar su valía personal.
7. **Atención:** Los acosadores aparecen como personajes que abusan de otros para llamar la atención de sus iguales.
8. **Prestigio:** Los personajes creen que el hecho de acosar a otros aumenta su prestigio entre sus iguales.
9. **Prevención:** Los acosadores piensan que su comportamiento funciona como medida disuasoria para no sufrir ellos mismos acoso.
10. **Recompensa:** Se presenta al acosador como alguien que amenaza a los demás o usa la fuerza física para conseguir lo que quiere.
11. **Castigo:** Los personajes hacen juicios erróneos sobre las consecuencias negativas de su comportamiento.
12. **Aprobación:** Los personajes creen que sus iguales están de acuerdo con su comportamiento acosador.

C. Tarjetas moradas: Víctimas (V)

13. **Evitación:** Las víctimas se caracterizan por rehuir la escuela y las actividades donde el acoso tiene lugar.
14. **Prevención (a):** Las víctimas aparecen como personajes que se dan cuenta de que su mal carácter provoca que los demás se burlen de ellos.
15. **Prevención (b):** Se caracteriza a las víctimas como personajes que se dan cuenta de que sus manifestaciones de debilidad provocan que los demás se burlen de ellos.
16. **Culpa:** Estas tarjetas presentan a la víctima asumiendo el punto de vista del acosador respecto a su inadecuación o inutilidad. La diferencia respecto de las tarjetas de prevención está en que aquí las víctimas sufren acoso debido a rasgos personales o a características que son difíciles o imposibles de cambiar (p. ej., sobrepeso, debilidad, vestuario...).
17. **Omisión:** Estas tarjetas presentan situaciones en las que las víctimas ignoran y desmotivan a los acosadores. Estas estrategias son eficaces en los casos de burlas e insultos, pero no son apropiadas con las formas más extremas de acoso.
18. **Distracción:** Se presenta a las víctimas usando diferentes técnicas para distraer y frustrar a los acosadores. Algunos personajes contestan a las acusaciones con una serie de preguntas tontas, otros aparentan no conocerlos e incluso en ocasiones desvían las críticas hacia los mismos acosadores.
19. **Humor:** Las víctimas usan su sentido del humor para quitar importancia a la situación de acoso.
20. **Desarme:** Las víctimas usan varias técnicas para desbaratar los objetivos de los acosadores. Estos personajes se muestran aparentemente conformes con los insultos de los acosadores, convierten en ventaja lo que el acosador considera que son sus defectos, «permiten» que les tomen el pelo o anticipan las burlas de los acosadores.
21. **Castigo:** Las víctimas aparecen riéndose de los acosadores, devolviendo las burlas o resaltando la ignorancia del acosador.
22. **Asertividad:** Estas tarjetas representan personajes que manejan a los acosadores calmada pero firmemente. Mediante su tono de voz y su lenguaje corporal hacen ver que lo mejor es dejarles tranquilos.
23. **Denuncia:** En estas tarjetas se representan personajes que se abstienen de denunciar su situación a una figura de autoridad. Temen las represalias o la decepción provocada a los adultos o concluyen que los demás son incapaces de remediar la situación.

ELECCIÓN DE LAS TARJETAS DE JUEGO

Las tarjetas pueden seleccionarse al azar. Sin embargo, el juego es más efectivo si el terapeuta identifica previamente los aspectos conflictivos de cada jugador y selecciona después la combinación de tarjetas que tratan dichos aspectos.

Si el profesor responde con anterioridad al inventario sobre el acoso la selección de las tarjetas se puede realizar en función de las necesidades individuales. Este inventario aparece al final de este manual y puede ser fotocopiado. Está formado por elementos que se corresponden con los contenidos de aprendizaje marcados en los códigos de las tarjetas del juego. Si el inventario indica que la conducta del niño es coincidente con, por ejemplo, un comportamiento de acoso, debería asegurarse que las tarjetas elegidas son sobre todo de color verde y código «AC». Si además se identifica que su comportamiento acosador proviene de, por ejemplo, una necesidad de atención, sería deseable incluir tarjetas codificadas con el número 7.

Otras fuentes de información, como entrevistas con el niño, con los padres y los profesores, pueden ser útiles también para seleccionar las tarjetas. La exploración más profunda de las respuestas al cuestionario puede arrojar información igualmente importante. Uno de los mejores indicadores para la selección de las tarjetas es las respuestas del niño a las propias tarjetas. Las tarjetas que sean difíciles de contestar por el niño deberían ser elegidas para las fases posteriores del juego.

Existen varias opciones para decidir cómo usar las tarjetas:

1. Elegir uno de los 3 montones de colores del cual robarán todos los jugadores. En sesiones posteriores se pueden elegir montones de otro color. Esta opción es la más adecuada para trabajar con grupos homogéneos de acosadores, espectadores o víctimas.
2. Asignar diferentes montones a diferentes jugadores. Esta opción es particularmente útil cuando el grupo de jugadores está formado por tipos de comportamiento mezclados, pero podría ser inconveniente si con ello pueden crear estereotipos.
3. Crear un único montón para cada jugador, mezclando las tarjetas de los tres tipos de colores. Esta opción supone la máxima personalización del juego posible, ya que permite escoger todos los temas importantes y apropiados para cada jugador.
4. Permitir a los jugadores que roben tarjetas de cualquiera de los tres montones.

CÓMO JUGAR

OBJETIVO

El objetivo del juego es acumular el máximo número de fichas posible al responder adecuadamente a las cuestiones planteadas en las tarjetas.

REGLAS DEL JUEGO

1. Al comienzo entregue dos fichas a cada jugador.
2. Cada jugador elige un peón.
3. Tire el dado para ver qué jugador empieza. Posteriormente se seguirá el orden de las agujas del reloj.
4. La partida deberá ajustarse al tiempo establecido para la sesión o continuar hasta alcanzar un tiempo predeterminado. Los jugadores que alcancen la casilla INICIO antes de que acabe el tiempo deberán continuar la partida hasta que termine el tiempo límite prefijado.
5. Conceda dos fichas a un jugador cuando dé una respuesta buena a una tarjeta. En cada turno, después de que este jugador haya contestado, los demás pueden dar otras respuestas alternativas a la misma tarjeta pudiendo ganar una ficha extra si éstas son adecuadas. (Nota: con tarjetas especialmente complicadas puede conceder cuatro fichas al jugador principal y dos fichas a las respuestas buenas aportadas por otros jugadores).

EL TABLERO DE JUEGO

La mayoría de las casillas del tablero están en blanco. Cuando un jugador cae en una de estas casillas tiene que robar una tarjeta del montón correspondiente.

El resto de las casillas pueden ser de tres tipos:

Toma una ficha de la banca. El jugador roba una ficha de la banca.

Entrega una ficha a la banca. El jugador da una de sus fichas a la banca. Si no tuviera fichas no se cuenta como deuda.

Juega otro turno. El jugador responde a la tarjeta del turno actual y tira de nuevo el dado para jugar un turno extra.

PAUTAS DE CARÁCTER TERAPÉUTICO

1. Adapte el juego a su tipo de orientación psicológica. Los terapeutas con una orientación cognitiva-conductual pueden preferir un formato estructurado donde los objetivos del aprendizaje estén claramente especificados y medidos y donde los avances se midan en función del número de fichas ganadas. Los terapeutas de orientación centrada en el cliente pueden preferir enfocar su atención en las tarjetas más significativas y seguir su propio método de juego en lugar del establecido.
2. Con los niños más pequeños será conveniente que Vd. lea las tarjetas en voz alta. De esta forma se evitan posibles sentimientos de vergüenza por una mala lectura y el terapeuta puede captar mejor la atención de los niños utilizando entonaciones que resalten la idea relevante de cada tarjeta.
3. Trate de ser generoso a la vez que justo en la concesión de las fichas de premio. No refuerce ninguna respuesta claramente incorrecta; en estos casos ayude al niño a crear una respuesta adecuada y concédale las fichas que correspondan. Si es capaz de sugerirle sutilmente qué aspectos de la respuesta son erróneos a la vez que le ayuda a considerar los aspectos más positivos, logrará que el niño genere una buena respuesta que sentirá como propia, no impuesta por el terapeuta.
4. Fomente la participación de todos los jugadores en cada turno. Pida a otros jugadores que comenten la respuesta dada por el jugador principal y que aporten nuevas ideas. Cuando trabaje con niños pequeños, conceda fichas extra a aquellos que sean capaces de hacer un resumen detallado de la primera respuesta. Todo esto fomenta el debate y la puesta en común de las ideas planteadas en la tarjeta. La experiencia ha demostrado que la mayoría de los niños, si no todos, quieren contribuir a la respuesta de cada tarjeta. Si no fuera factible atender a todas las respuestas, seleccione a aquellos jugadores que no hayan tenido aún la oportunidad de intervenir para lograr que todos se impliquen en el juego.
5. No fuerce a los jugadores a dar una respuesta. Ayúdeles si tienen problemas con alguna tarjeta concreta, pero no les obligue a dar una respuesta que les resulte embarazosa. Puede dejar que el jugador robe otra tarjeta, dar la oportunidad de responder al jugador siguiente o simplemente saltar el turno. No conceda fichas en caso de no obtener una respuesta.
6. Anime a los jugadores a contar experiencias que hayan vivido similares a las descritas en las tarjetas. Algunos niños se sienten más cómodos que otros

hablando de sí mismos. Una de las ventajas del juego es que no exige hablar de las propias experiencias, sino que al igual que ocurre en la tradicional terapia de juego, la propia dinámica de éste implica hablar de las experiencias de terceros. Esto les permite tratar con libertad aspectos delicados o potencialmente embarazosos que se abordan típicamente en las sesiones terapéuticas.

La nueva información que reciben a lo largo del juego y los cambios de actitud y comportamiento que aconsejan a los personajes ficticios pueden aplicarse de forma espontánea a las situaciones personales similares. La selección adecuada de las tarjetas que reflejan situaciones similares a las de la vida real del niño facilitan la transferencia del aprendizaje.

Esta transferencia del aprendizaje ocurre cuando los niños descubren el paralelismo entre sus propias experiencias y las descritas en las tarjetas. Algunos niños perciben esas similitudes rápida y fácilmente, aunque la mayoría lo hacen pasado un tiempo, cuando han adquirido cierta confianza con el terapeuta y con el grupo. El objetivo del terapeuta es fomentar y acelerar ese proceso, evitando provocar la ansiedad que genera «abrirse» a los demás y hablar de uno mismo.

7. No tiene que ceñirse al contenido de las tarjetas; las respuestas dadas por los jugadores pueden plantear otras cuestiones interesantes y Vd. también podría crear sus propias preguntas o situaciones.
8. Participe activamente en el juego proporcionando buenas respuestas cuando sea su turno.

UTILIDADES DEL JUEGO

Puede utilizarse el juego en otros contextos diferentes:

1. Un padre o madre voluntario o un profesional no titulado podría trabajar con los niños de forma individual o en pequeños grupos. Sería necesario un entrenamiento previo u observación de una sesión de juego. Podría decidir de antemano con qué tarjetas concretas jugar.
2. Puede dejarle el juego a un padre o madre para que juegue en casa con su(s) hijo(s). Sería necesario un pequeño entrenamiento previo con los padres y si lo desea podría hacer una selección de las tarjetas. Las reuniones

posteriores con el padre o la madre se podrían centrar en los aspectos que surgieran durante el juego.

3. Se puede jugar con un grupo grande de niños y dividirlo en equipos con un jefe de equipo cada uno. Los jefes lanzan el dado, roban tarjetas y consultan con su equipo para dar la respuesta más apropiada a cada tarjeta. Conceda fichas de premio según proceda.

EVALUACIÓN

La efectividad del juego se podrá comprobar mediante las respuestas de los jugadores. Los niños deberían dar progresivamente mejores respuestas a las tarjetas según avance el tiempo, lo que demostrará que van dominando y alcanzando los objetivos de aprendizaje.

Los terapeutas que deseen un acercamiento más objetivo pueden idear sus propias medidas pre y post-tratamiento. Por ejemplo, antes de empezar el juego se puede entregar a los jugadores 10 tarjetas que traten los objetivos de aprendizaje específicos establecidos. A continuación se instruiría a los jugadores para que respondiesen por escrito a las cuestiones que se plantean en esas tarjetas y se formularían las mismas cuestiones al término del tratamiento. Personas externas, convenientemente entrenadas por el profesional en la evaluación de las respuestas y desconocedoras de si la medida fue tomada antes o después de la intervención, deberían puntuar cada respuesta escrita mediante una escala de 1 a 5. De esta forma se podría determinar el progreso de cada niño comparando la diferencia entre las puntuaciones antes y después de la intervención.

BIBLIOGRAFÍA

- Beane, A. L. (1999). *The bully free classroom*. Minneapolis, MN: Free Spirit.
- Fried, S. y Fried, P. (1996). *Bullies and victims: Helping your child through the schoolyard battlefield*. Nueva York: Evans & Co.
- Garrity, C., Jens, K., Porter, W., Sage, N. y Short-Camilli, C. (1996). *Bully-proofing your school: A comprehensive approach for elementary schools*. Longmont, CO: Sopris West.
- Olweus, D. (1993). *Bullying in school*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Ross, D. M. (1996). *Childhood bullying and teasing*. Alexandria, VA: American Counseling Association.

CÓMO PUNTUAR EL INVENTARIO SOBRE EL ACOSO ESCOLAR

Las preguntas están agrupadas de acuerdo a los roles. Los elementos 1 a 4 describen comportamientos especialmente asociados con los espectadores, del 5 al 12 con los acosadores y del 13 al 23 con las víctimas de acoso. La puntuación de cada una de las tres partes o escalas es el promedio de los elementos que las forman, teniendo en cuenta que los marcados como NS (No estoy seguro) deben ser excluidos del cálculo.

De la escala con una mayor puntuación se deriva el montón de tarjetas más apropiado para el niño. Dentro de dicho montón se pueden seleccionar algunos tipos de tarjetas más específicos en función de los elementos o cuestiones con mayor valoración.

INVENTARIO SOBRE EL ACOSO ESCOLAR

Fecha: _____

Nombre del niño: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Colegio: _____ Curso: _____

Nombre del evaluador: _____ Padre / Profesor / Otros

Los comportamientos que aparecen a continuación están asociados con los acosadores, las víctimas del acoso y los espectadores del acoso. Por favor, indique la frecuencia con la que observa estos comportamientos en el niño. Algunas cuestiones requieren que suponga las razones por las que se producen dichos comportamientos en función de lo que haya visto u oído. Si Vd. carece de la información suficiente para realizar estas suposiciones marque la casilla NS (No estoy seguro). Debido a que frecuentemente los niños se comportan asumiendo papeles diferentes (acosador, víctima o espectador) en ocasiones distintas, asegúrese por favor de contestar a todas las preguntas.

Nota. Para facilitar la lectura, las frases están redactadas en género masculino.

Espectador

	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca o casi nunca	No estoy seguro
1. Evita defender a un compañero de las burlas de los demás.	4	3	2	1	NS
2. Evita ofrecer su consuelo o apoyo a los compañeros que han sufrido acoso escolar.	4	3	2	1	NS
3. Cuando se burlan de algún compañero lo observa con pasividad.	4	3	2	1	NS
4. Incita o se une al grupo después de que empiece una situación de acoso.	4	3	2	1	NS

Acosador

	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca o casi nunca	No estoy seguro
5. Encuentra en el acoso una vía de escape a su ira.	4	3	2	1	NS
6. Trata de compensar sus errores mediante el acoso.	4	3	2	1	NS
7. Se mete con los demás para llamar la atención.	4	3	2	1	NS
8. Se burla de los demás para ganar prestigio.	4	3	2	1	NS
9. Acosa a los demás para evitar que le acosen.	4	3	2	1	NS
10. Intimida a otros para conseguir las cosas que quiere.	4	3	2	1	NS
11. Se mete con los demás sin tener en cuenta las consecuencias negativas.	4	3	2	1	NS
12. Piensa que sus compañeros aprueban el acoso.	4	3	2	1	NS

Víctima

	Frecuentemente	Algunas veces	Pocas veces	Nunca o casi nunca	No estoy seguro
13. Falta al colegio o a las actividades escolares para evitar ser acosado.	4	3	2	1	NS
14. Su agresividad y conflictividad provocan la burla de los demás.	4	3	2	1	NS
15. Su apariencia débil hace que los demás se burlen.	4	3	2	1	NS
16. Se culpa a sí mismo de ser acosado.	4	3	2	1	NS
17. Trata de ignorar a los que le acosan.	4	3	2	1	NS
18. Hace o dice cosas para distraer al acosador.	4	3	2	1	NS
19. Usa su sentido del humor para repeler el acoso.	4	3	2	1	NS
20. Hace o dice cosas para «desarmar» al acosador.	4	3	2	1	NS
21. Hace o dice cosas para castigar al acosador.	4	3	2	1	NS
22. Impone sus derechos cuando está siendo acosado.	4	3	2	1	NS
23. Denuncia que está sufriendo acoso escolar a una figura de autoridad.	4	3	2	1	NS



TEA Ediciones, S. A.

www.teaediciones.com

MADRID 28036. Fray Bernardino Sahagún, 24 • Tel. 912 705 000

Fax 913 458 608 • e-mail: madrid@teaediciones.com

BARCELONA 08008. París, 211 • Tel. 932 379 590

Fax 932 377 382 • e-mail: barcelona@teaediciones.com

BILBAO 48005. Bidebarrieta, 12 • Tel./Fax 944 163 032

E-mail: bilbao@teaediciones.com

SEVILLA 41005. Avda. San Francisco Javier, 21 • Tel. 955 550 460

Fax 954 643 045 • e-mail: sevilla@teaediciones.com