
Diseño, implementación y evaluación del videojuego *Happy 8-12* para la resolución asertiva de los conflictos en el Ciclo Superior de Educación Primaria

Enric Cabello Cuenca

Facultad de Educación, Psicología y Trabajo Social
Universidad de Lleida

Dra. Núria Pérez-Escoda

Facultad de Pedagogía
Universidad de Barcelona

Dra. Gemma Filella Guiu

Facultad de Educación, Psicología y Trabajo Social
Universidad de Lleida

Dra. Conxita Vendrell Seres

Facultad de Educación, Psicología y Trabajo Social
Universidad de Lleida

Dra. M. Angels Cabases Pique

Facultad de Derecho y Economía
Universidad de Lleida

Resumen

Con este proyecto pretendemos implementar y evaluar un programa/*software* que permite entrenar a niños de 8 a 12 años la gestión de las emociones y la resolución asertiva de los conflictos entre iguales a través de la simulación de situaciones reales en las que se pueden encontrar.

El programa «Happy» consta de dos materiales diferenciados; por un lado el videojuego interactivo *Happy 8-12* y por otro lado una guía didáctica que proporciona soporte técnico a los maestros. Este material se ha elaborado a partir de la investigación llevada a cabo durante los últimos diecisiete años sobre las competencias emocionales (GROP 1997) y teniendo en cuenta todos los avances empíricos internacionales en neurociencia para niños de 8 a 12 años.

El programa tiene como finalidad el desarrollo de las cinco competencias emocionales: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social y competencias para la vida y el bienestar.

Abstract

With this project we intend to implement and evaluate a program / software that allows training to children 8 to 12 years managing emotions and assertive conflict resolution through the simulation of real situations that can be found.

It has developed a software (Happy 8-12 game) from research conducted over 17 years on emotional competencies (GROP 1997) and considering all international empirical advances in neuroscience for children 8-12 years.

The program aims to develop the 5 emotional competencies: Emotional awareness, Emotional regulation, Self-emotional, Social competence and Skills for life and welfare.

1. Introducción

La finalidad del proyecto que presentamos es diseñar, implementar y evaluar un programa/*software* que permita entrenar la gestión de las emociones y la resolución de conflictos a los niños de 8 a 12 años a través de la simulación de situaciones reales en que se puedan encontrar. El videojuego *Happy 8-12* es una herramienta que ayuda a los profesores a educar las emociones de los niños, para que sus alumnos aprendan a resolver los conflictos cotidianos con su grupo de iguales con asertividad, y de esta forma, mejorar la convivencia y la cohesión social en los centros.

Actualmente hay un consenso en señalar que muchas de las agresiones de los niños no son debidas a un exceso de hostilidad, sino que tiene más relación con una falta de habilidades y estrategias para resolver los problemas sociales de forma eficaz. Actualmente, en el mercado español no hay ningún otro *software* que entrene la conciencia y la regulación emocional y trabaje la resolución de conflictos de forma asertiva.

Los dos grandes pilares del marco teórico son la educación emocional y la resolución de conflictos (Bisquerra y Pérez 2007; GROP, 2009). La conclusión general de las revisiones realizadas a nivel internacional sobre el impacto de programas de aprendizaje en habilidades emocionales y sociales es contundente. Estos programas promueven el desarrollo integral de los niños y actúan como un factor de prevención de problemas en su desarrollo y mejora del rendimiento académico (por ejemplo, Riggs, Greenberg, Kushe y Pentz, 2006; Murray, 2005, Weissberg, Durlak, Taylor, Dymniki y O'Brien, 2007).

2. Objetivos

Diseñar, implementar y evaluar el *software* de acuerdo con la hipótesis de investigación siguiente: «Si entrenamos las competencias emocionales a través del videojuego *Happy 8-12*, mejorarán las siguientes variables dependientes (independientemente de la edad y del sexo)».

- Mejorarán las competencias emocionales.
- Se reducirá el número de conflictos.
- Mejorará el clima de patio.
- Mejorará el rendimiento académico.
- Mejorará la ansiedad.

3. Metodología

3.1. Participantes

La muestra está formada por 574 alumnos de 8 colegios de Educación Primaria de Lleida.

3.2. Instrumentos

Los instrumentos para la recogida de información son los siguientes: registro de observación de conflictos de patio, cuestionario de autoevaluación de ansiedad estado (STAIC-AE), cuestionario de desarrollo emocional (QDE), cuestionario clima de patio (alumnado), cuestionario clima de centro (profesorado), cuestionario de valoración del programa *Happy 8-12* (alumnado y profesorado), y registro de notas académicas. El proceso de diseño e implementación del programa se llevó a cabo durante el curso escolar 2013-2014.

3.3. Procedimiento

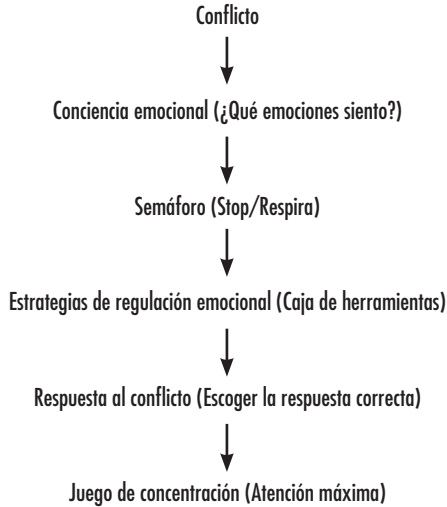
Para llevar a cabo la investigación, el diseño es cuasi experimental con pretest, postest y con grupo control.

4. Descripción del videojuego *Happy 8-12*

El videojuego integra 25 conflictos, de los cuales: las niñas son protagonistas en 9 de ellos, los niños en 8 y el resto son mixtos. Tanto los niños como las niñas deben resolver todos los conflictos adoptando el rol correspondiente. Los conflictos están repartidos en dos escenarios: el patio de la escuela (15) y el hogar (10).

Mientras el personaje Happy juega con sus compañeros a diferentes juegos (tres en raya, penaltis, ordenador...) aparecen los conflictos interpersonales de forma espontánea.

Entonces Happy tiene que resolver el problema planteado siguiendo el esquema:



4.1. Desarrollo

4.1.1. Personaje

Antes de empezar el niño o niña se construye su personaje. El videojuego presenta dos posibilidades de elección del sexo (niño/niña) y también diferentes posibilidades de peinado, color de la piel y ropa.

4.1.2. Aparece el conflicto

- El niño/niñas se mueve por el patio, juega al tres en raya, a penaltis, y cuando se encuentra con algún compañero aparece un conflicto.
- En primer lugar aparece un recuadro con la introducción/explicación del conflicto.
- Seguidamente aparece brevemente el diálogo del conflicto que él puede ir avanzando según su ritmo de lectura.
- Una vez leído el conflicto, hace su aparición el gato del videojuego que pregunta a Happy (protagonista): «¿Qué emociones sientes al leer el conflicto?». Happy puede marcar 7 posibles emociones (todas son válidas, pueden escoger las que quieran y no dan puntos). Porque, de acuerdo con las bases teóricas de la neurociencia, todos sentimos lo que sentimos, es decir, todas las emociones son legítimas. Si es necesario, el maestro, puede ayudar a definir cada una de ellas.



Figura 1. Imagen del videojuego *Happy 8-12*.

- Acto seguido, el gato legitima las emociones (es normal lo que sientes) y le dice que primero debe hacer el Semáforo (STOP y RESPIRAR HONDO).
- Después le pregunta qué herramientas utilizaría para resolver el conflicto (estrategias de regulación). Aparece una caja de herramientas con 6 posibilidades. Happy debe elegir como máximo 4 y todas tienen una puntuación (en total suman 1000 puntos). Algunas las puede utilizar inmediatamente y otras en otro momento. Las estrategias de regulación que aparecen en la caja son:
 - Cambio de atención:
 - Distracción cognitiva: no pensar más en el problema. Esta estrategia no suele tener demasiados puntos porque únicamente sirve para aquellos casos en que no se puede hacer nada y son conflictos poco importantes.
 - Explicar a un amigo: contribuye a dejar pasar tiempo, ayuda a ser consciente de las emociones y del problema y, algunas veces, a encontrar la solución.
 - Escribirlo en el diario personal: esta estrategia tiene el mismo objetivo que el anterior y se puede utilizar como complemento. Las investigaciones han demostrado que, simplemente, poner un número o una etiqueta a lo que sentimos reduce literalmente la actividad del circuito emocional en el hemisferio derecho, esta es la explicación científica de por qué escribiendo un diario y hablar de un acontecimiento difícil es tan eficaz a la hora de ayudarnos a superar una experiencia.

- Reevaluar la situación:
 - Cambiar la forma de pensar, sobre todo en positivo. Ayuda a reenfocar el conflicto desde otro punto de vista para poder encontrar una solución. Esta estrategia es la más difícil pero la más eficaz para ello suele tener más puntos.
- Cambiar la situación:
 - Buscar una solución: en aquellos conflictos que tienen solución se deben dar herramientas a los niños para que la encuentren. También suele tener muchos puntos.
 - Buscar ayuda: explicarle a una persona que tiene autoridad, el mediador/profesorado/padres. Es una estrategia útil en muchos casos, aunque el objetivo es que aprendan a resolver los conflictos solos.
- Después de utilizar las estrategias de regulación, aparecen 4 posibles respuestas al conflicto:
 - Una respuesta asertiva o correcta.
 - Una pasiva.
 - Una agresiva.
 - Una respuesta para despistar.
- Después de cada respuesta incorrecta hay una explicación razonada de por qué es incorrecta. Para cada respuesta correcta Happy obtiene 500 puntos que se suman en el marcador rojo, y además la barra azul de la autoestima aumenta.
- Tras la respuesta correcta, el gato vuelve a preguntar al Happy qué siente y Happy ha de pulsar sobre 7 posibles emociones (todas son válidas, pueden escoger las que quieran y no dan puntos). Esta fase del videojuego tiene el objetivo de mejorar el bienestar personal, es decir, la quinta competencia emocional.
- Finalmente, después de cada conflicto hay un juego de atención y concentración. Happy va en bicicleta/trineo/monopatín y tiene que evitar obstáculos y recoger recompensas.

4.1.3. Evaluación

Los puntos resultantes indicarán el nivel de aprendizaje del alumnado (2 marcadores + una barra):

- **Marcador rojo:** son los puntos obtenidos en las estrategias de regulación y asertividad. Son los puntos básicos del juego. En cada conflicto se pueden conseguir 1500 puntos y en total 37.500.
- **Barra azul:** autoestima. Esta barra aumenta cuando se acierta la respuesta correcta en primer lugar. Disminuye cuando no es así.
- **Marcador verde:** puntos adicionales: Son los puntos obtenidos en los minijuegos y en los juegos de atención.

Como ya hemos mencionado anteriormente, este proyecto pretende poder llegar a todos los niños de las escuelas y así mejorar la convivencia y la cohesión social en los centros educativos. Intentamos combinar la parte empírica y científica, imprescindible en cualquier proyecto de investigación, con la creación de unos productos que puedan dar respuesta a necesidades en el ámbito educativo. Más aun sabiendo que en general los conflictos no suelen resolverse de forma asertiva sino que predomina un estilo agresivo. Entendemos que el *software*/videojuego aporta una motivación mayor para los niños que los libros de texto o las fichas, y ofrece un *feedback* del progreso de cada usuario.

5. Resultados, conclusiones y discusión

Está previsto disponer de resultados, conclusiones y prospectiva de la investigación durante el año 2015.

6. Bibliografía

- BINABURO, J. A. y MUÑOZ, B. (2007): *Educación desde el conflicto*. Barcelona: Ceac.
- BISQUERRA, R. (2009): *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis.
- BISQUERRA, R., y PÉREZ, N. (2007): «Las competencias emocionales». *Educación XXI*, 10, 61-82.
- FILELLA, G. (2014). *Aprender a convivir*. Barcelona: Barcanova.
- GROSS, J. (ed.) (2007): *Handbook of emotion regulation*. Nueva York: Guilford Press.
- ORTIZ, M. J., AGUIRREZABALA, E., APODACA, P., ETXEBARRIA, I. y LÓPEZ, F. (2002): «Características emocionales, funcionamiento social y satisfacción social en escolares». *Infancia y Aprendizaje*, 25, 2, 195-208.
- SEGURA MORALES, M. (2005): *Enseñar a convivir no es tan difícil*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- TORREGO, J. C. (2003): *Mediación de conflictos en instituciones educativas*. Madrid: Narcea.