

Un videojuego hecho en Euskadi une al profesorado, niños y padres frente al bullying

El 21% del alumnado vasco del tercer ciclo de Primaria dice haber sufrido algún tipo de acoso

NEKANE LAUZIRIKA - Viernes, 6 de Marzo de 2015 - Actualizado a las 06:03h

votos | icomenta!

tweet Me gusta Compartir 0



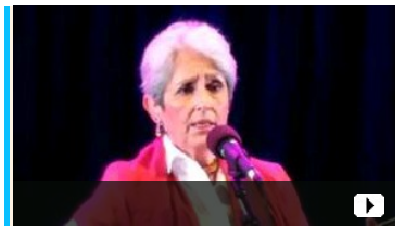
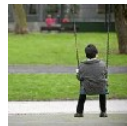
(Deia)

DONOSTIA - Según el Instituto Vasco de Evaluación e Investigación Educativa del Gobierno vasco, uno de cada cinco estudiantes vascos de Primaria (21%) y algo más del 14,6% de Secundaria reconocen haber sufrido "siempre" o "a menudo" alguna práctica de acoso escolar. En esta misma línea, el informe Cisneros X, *Violencia y acoso escolar en España*, en el que se entrevistó a más de 25.000 alumnos y alumnas de 2º de Primaria a 2º de Bachillerato de 14 Comunidades Autónomas, revela que uno de cada cuatro escolares del Estado sufre algún tipo de violencia en las aulas.

La empresa vasca Nesplora, con sede en el Parque Tecnológico de Donostia y dedicada a analizar el comportamiento humano con el uso de tecnologías emergentes, ha desarrollado el primer videojuego en castellano que busca la prevención de conductas relacionadas con el acoso escolar. Gema Climent, directora de Investigación y Desarrollo de Nesplora, asegura que la idea original ha sido "llevar a cabo un proyecto integral que englobara a todos los agentes que se ven inmersos en un episodio de acoso escolar. Normalmente estos casos se abordan desde el punto de vista de la víctima, pero es necesario hacer un abordaje completo que tenga en cuenta también al acosador, a los profesores y a los padres", explica a DEIA. "Durante dos años hemos estado trabajando muy duro en el proyecto, que ha salido adelante gracias al apoyo del Ministerio de Energía y Turismo, que creyó en la iniciativa, aunque Nesplora cuenta también con una excelente relación con el Gobierno vasco (SPRI) y con las instituciones guipuzcoanas que han mostrado su decidida confianza y también nos han apoyado en otros proyectos que hemos llevado a cabo", añade Climent. Con esa idea, la empresa donostiarra ha desarrollado el programa *Monité*, que consta de cuatro ejes: un videojuego, al que se puede acceder a través de Internet; manuales para padres, que, por primera vez, contarán con materiales específicos para trabajar con sus hijos, educadores y terapeutas; material complementario como vídeos y cuentos, y una página web para compartir experiencias y reforzar el aprendizaje.

EDUCAR EN LA EMPATÍA El videojuego permite a los pequeños aproximarse a un problema que de otra forma resulta muy complicado abordar para padres, madres y profesorado. "En niños de 6 a 11 años

Vista: Más texto Más visual



JOAN BAEZ, 17 DE MARZO, PALACIO EUSKALDUNA

Ganadores de los pases dobles para el concierto de Joan Baez

Los ganadores del sorteo de los pases dobles para el concierto de Joan Baez son: **Julen Leoz Guinea, José Luis Fernández García, Amaia Rementería, Noelia Varona Rodríguez y Arantza Elorriera**

votos | icomenta!

Blogs de Deia

Ver todos

Síguenos en @deia_blogosfera

Mantel Bleu

Esmeralda Escobal



Flan de puerros con salsa de huevo y bacalao

Flan de puerros. Os va a impresionar, porque ... ¿quien ha dicho que el flan sólo tiene que ser... [+]

El blog de Iñaki Anasagasti

Iñaki Anasagasti



El PNV y CIU denuncian en Bruselas el castigo al Juez que colaboró en redactar una Constitución Catalana

Jueves 5 de marzo de 2015 Los eurodiputados de PNV, Convergencia Democrática de Catalunya y Unió... [+]

Ikasle eta irakasle

Iñaki Murua



Belarrondoko hezitzaileak?

Frantzia ez omen daude belarrondoko edo zaplastekoak debekatzeke lege bat onartzearen alde... [+]

El álbum fotográfico de los lectores

Fotos de los lectores



Echando una mirada al antiguo Santurtzi

La plaza de Santurtzi hace unas cuantas décadas. Vecinos y vecinas observando el tranvía. El... [+]

Euskal Herriko postalak

Inocencio Goikuria



Lunática noche en Galdakao

... [+]

SÍGUENOS EN



Bizkaia



Athletic



Facebook



Kiroak



RSS

VÍDEOS

FOTOS

GALERÍAS

publicidad

facebook



Deia Me gusta

... para padres, madres y profesores. En estos casos, si un niño no puedes preguntar: ¿a ti te pegan?", argumenta Díaz, que defiende el videojuego como la manera de acercarse a ellos de forma lúdica e indirecta. "Se presenta una situación en la que el niño se puede sentir identificado con alguno de los personajes, ya sea la víctima o el acosador", dice Gema Climent. La finalidad del videojuego es educar en la empatía y el respeto para la prevención de conductas que se producen en torno a las situaciones de bullying o acoso escolar. "Estará disponible *on line* hasta el 16 de marzo para prereserva en la web www.monite.org".

LITERATURA INFANTIL El escritor de literatura infantil Daniel Nesquens ha redactado la parte narrativa y el Centro de Innovación Urkide de Vitoria-Gasteiz, especializado en pedagogía infantil, ha desarrollado las guías escolares de Monité. "Esta herramienta cuenta con el apoyo educativo de los padres y profesores para el afianzamiento de las enseñanzas recibidas a lo largo del juego, siendo el objetivo del mismo el aprendizaje de respuestas más adaptativas por parte de todos los posibles agentes implicados en las situaciones de bullying", apunta la responsable de Investigación y Desarrollo de la empresa vasca, en plena coincidencia con Isabel Orbañanos, directora del centro alavés donde se puso en marcha el proyecto piloto.

Monité es un programa de continuidad. "Así, este año se lanzará el primer videojuego que narra las aventuras del protagonista en el primero de los cuatro planetas, *Raining Planet*. En las siguientes tres entregas, *Clown Planet*, *Indifferent Planet* y *Electro Planet*, se sigue trabajando en el aprendizaje de conductas contra el acoso escolar, concretamente centrándose en el papel del espectador, el acosador, y en el ciberbullying". recalca Gema Climent. Por ello, incide en el valor del juego. "El niño está jugando y se implica más por ser un tema lúdico. Mientras utiliza el sistema aprende a tomar decisiones sobre situaciones que puede encontrarse en la vida real y eso le ayuda a tener un patrón", explica. "La ventaja de Monité es que se puede trabajar el bullying desde todos los ámbitos de la comunidad educativa", sentencia. El acoso escolar puede causar baja autoestima, actitudes pasivas, trastornos emocionales, depresión e impulsar conductas autolesivas e incluso pensamientos suicidas tanto en las víctimas como en las agresiones, por lo que prevenirlo es una necesidad que debe comenzarse cuanto antes.



000000 votos | [¡comenta!](#) 0

LO + LEÍDO | LO + VOTADO

COMENTARIOS: [Condiciones de uso](#)

- No están permitidos los comentarios no acordes a la temática o que atenten contra el derecho al honor e intimidad de terceros, puedan resultar injuriosos, calumniadores, infrinjan cualquier normativa o derecho de terceros.
- El usuario es el único responsable de sus comentarios.
- Deia se reserva el derecho a eliminarlos.