



## Cádiz mostró lo mejor de su provincia en Donostia a ritmo de chirigota carnalera

### TURISMO

El Patronato de Turismo de la Diputación Provincial de Cádiz, la Cámara de Comercio de Cádiz y una veintena de empresas turísticas e instituciones de la provincia andaluza presentaron ayer la oferta turística gaditana, provincia que casi 40.000 vascos eligieron en 2014 para sus vacaciones. El evento tuvo lugar en el hotel NH Aranzazu de San Sebastián ante más de 80 agencias de viaje y medios de comunicación de Gipuzkoa. Tras el taller de trabajo, se ofreció la actuación de la chirigota de 'El Selu', una de las más conocidas del carnaval de Cádiz y que obtuvo el tercer premio en el concur-



Cata de Jerez en la oferta turística de Cádiz ayer en Donostia. :: usoz

so de este año. Las Jornadas profesionales de comercialización turística 'A Cádiz en Tren I', cuentan con la colaboración de Turismo Andaluz y pretenden fomentar la llegada de guipuzcoanos a Cádiz durante todo

el año. Los datos del mercado turístico procedente del País Vasco hacia Cádiz en 2014 reflejan un aumento de viajeros. Según el INE, Euskadi ha aumentado sus turistas en Cádiz en un 125% en 2014. DV

## La FP vasca refuerza su apuesta por los intercambios internacionales

### EDUCACIÓN

El Gobierno Vasco mostró ayer su apuesta por reforzar los intercambios internacionales de alumnos y profesores de Formación Profesional con el objetivo de convertir el modelo vasco en un «referente mundial» y de apoyar a las empresas vascas implantadas en el exterior. Así lo anunció la consejera vasca de Educación, Cristina Uriarte, durante un acto celebrado ayer por la tarde en la Presidencia del Ejecutivo vasco, en el que el lehendakari, Iñigo Urkullu, recibió a un centenar de alumnos chilenos de FP que cursan estudios de perfeccionamiento en centros vascos. DV

## Las gentes vinculadas a la pesca del bacalao recibirán un homenaje en Pasaia

### CASA CIRIZA

La Diputación Foral de Gipuzkoa y el Ayuntamiento de Pasaia, a través de Untzi Museoa, celebrarán el 19 de marzo en Casa Ciriza de Trintxerpe un homenaje a los hombres y mujeres vinculados a la industria del bacalao. Los interesados en participar pueden facilitar sus datos de contacto los días 19 y 24, de 11.00 a 13.00 y de 16.00 a 18.00, en Azti, el barco Mater y la oficina de turismo de Donibane. También se recogen datos en el Hogar de Trintxerpe. El acto se enmarca dentro de la exposición 'La gran pesca del bacalao' que puede verse actualmente en Untzi Museoa. ELENA VIÑAS

# 'Monité', contra el acoso escolar

## Un empresa guipuzcoana crea un videojuego pionero frente al 'bullying'

El programa, creado por Nesplora y único en el Estado, se dirige a niños de entre 6 y 11 años y su objetivo es educar en la empatía y el respeto

### :: IRAITZ VÁZQUEZ

**SAN SEBASTIÁN.** El acoso escolar es uno de los problemas más importantes con el que se encuentran docentes y terapeutas, tanto en aulas como en los patios de nuestros colegios. Muchas veces los profesionales y los padres no saben cómo atajar la situación en la que se encuentran y la circunstancia puede agrandarse hasta límites dramáticos. Para poder hacer frente a esta problemática, la empresa donostiarra Nesplora ha creado 'Monité', un programa integral pionero en el Estado para la prevención de conductas relacionadas con el acoso escolar.

El proyecto, que cuenta con el aval del Ministerio de Industria Energía y Turismo, 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 un sitio web para compartir experiencias y reforzar el aprendizaje.

El videojuego está dirigido a niños de entre 6 y 11 años y su objetivo 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, un auténtico drama que sufren infinidad de alumnos en silencio. Según datos del Instituto Vasco de Evaluación e Investigación Educativa, dependiente de la Consejería de Educación, uno de cada cinco estudiantes vascos de Primaria (21%)

y algo más de uno de cada (14,6%) de Secundaria aseguran haber sufrido «siempre» o «a menudo» alguna práctica de acoso escolar.

### Guías escolares

El protagonista del videojuego es Monité, que es acosado junto a Radium sin una razón aparente, y ambos deben interrumpir sus actividades normales porque alguien quiere divertirse a su costa. El escritor de literatura infantil Daniel Nesquens ha escrito la narrativa y el Centro de Innovación Urkide, especializado en pedagogía infantil, ha desarrollado las guías escolares de 'Monité'.

Carmen Pérez Lozano, directora de Proyecto 3 psicólogos, ha colaborado activamente en el proyecto y explica que «el modo en el que hemos intentado que llegue el mensaje a los chavales es con un lenguaje más metafórico. De este modo, realizan el aprendizaje de una manera a la que están más habituados a trabajar».

Uno de los objetivos de este proyecto ha sido poder actuar desde las edades más tempranas y transmitir unos valores concretos. «Queremos que tanto en casa como en el colegio los alumnos reciban los mismos mensajes. Por ejemplo, tenemos que enseñar que el acoso es un elemento distorsionador, que no es bueno para nadie. Ni para el acosado, ni el acosador, pero tampoco para el espectador de los hechos». Pero también quieren fomentar valores de empatía con el acosado: «Tenemos que mostrar comprensión e identificación hacia la víctima de los acosos».

La burla suele ser uno de los elementos más utilizados a la hora de acosar. «Por ello, tenemos que intentar desdramatizar la burla y el videojuego está dirigido para ello. Además, el niño tiene que reconocerse tal y como es. No por llevar gafas el cha-



Un escolar se entretiene con el videojuego 'Monité'. :: dv

**«Queremos que los padres sean también partícipes del aprendizaje»**

**Uno de cada cinco alumnos de Primaria asegura haber sufrido «siempre o a menudo» acoso escolar**

val tiene que dejar que le burlen y si lo hacen, que no le dé tanta importancia», señala Pérez Lozano.

Asimismo, los terapeutas han querido que el mensaje que se le transmite a los jóvenes sea el más positivo posible. «De este modo, les llegará mejor el mensaje», explica Pérez Lozano. El proyecto 'Monité' está pensado para que los alumnos puedan trabajar tanto en casa como en el colegio. «Queremos que los padres sean también partícipes del aprendizaje y su utilización no se acote solo al colegio. Por ello, se han creado las guías para que puedan trabajar todos juntos», argumenta.

Ya han sido varios los colegios que se han sumado a la iniciativa, pero sobre todo están utilizando el juego en la consulta: «A los responsables

académicos les parece algo muy interesante porque hasta ahora no había ninguna herramienta de este tipo para que pudieran utilizarla. El aprendizaje de manera escalonada hace que los resultados que estamos obteniendo hasta ahora estén siendo muy buenos», sentencia.

'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 cyberbullying.