



Miércoles 18.02.15
EL CORREO

CIUDADANOS | 17

Videojuego contra el 'bullying'

Una empresa vasca lanza un programa educativo para prevenir el acoso escolar desde el primer curso de Primaria

:: M. JOSÉ CARRERO

BILBAO. Uno de cada cinco alumnos vascos de Primaria (6-12 años) y el 14,6% de Secundaria (12-16) aseguran haber sufrido algún tipo de acoso escolar. Así lo sostienen un estudio del Instituto vasco de evaluación e investigación educativa y el informe 'Cisneros X' sobre violencia en las aulas, realizado en base a las entrevistas de 25.000 alumnos de segundo de Primaria a primero de Bachillerato de catorce comunidades autónomas.

El acoso escolar o 'bullying' se manifiesta de diferentes maneras, desde las agresiones físicas a las psicológicas, ya sea en forma de insultos, mediante la práctica de hacer el vacío a un compañero de clase o bien difundiendo comentarios maledicentes sobre su persona. La mayoría de las veces, las víctimas sufren el maltrato en silencio. El impacto que tiene en sus vidas es tremendo hasta el punto de darse casos de suicidio que están en la memoria de todos, como ocurrió con Jokin, un adolescente guipuzcoano que puso fin a su vida precipitándose desde la muralla de Hondarribia.

Para tratar de frenar este fenómeno, la empresa vasca Nesplora, una firma especializada en neurociencias, ha desarrollado el primer programa integral para la prevención de conductas relacionadas con el acoso escolar. El programa Monité consta de cuatro ejes: un videojuego, al que se puede acceder a través de internet; manuales para padres, educadores y terapeutas; material complementario como vídeos y cuentos; y una página web para compartir experiencias y reforzar el aprendizaje.

El protagonista del videojuego es 'Monité', un personaje que habita en un nuevo planeta. Daniel Nesquens es el autor del texto. Se trata de un reconocido escritor de literatura infantil que, entre otros galardones, tiene los premios Anaya y Barco de Vapor por 'El hombre con el pelo revuelto' y 'Mi vecino de abajo'. El centro de innovación Urkide de Vitoria, especializado en pedagogía infantil, ha desarrollado las guías escolares. Su directora, Isabel Orbañanos, resalta el valor del juego como herramienta educativa. «El niño se implica más por ser un tema lúdico. Mientras juega, aprende a tomar decisiones sobre situaciones que puede encontrarse en la vida real y eso le ayuda a tener un patrón de conducta», explica.

Cuatro entregas

Pero el programa Monité no es un juego educativo para solo un curso, sino que está pensado para alumnos de todo el ciclo de Primaria, aunque se irá ofreciendo año a año. En

la primera entrega que ahora se lanza, el protagonista se ve obligado a interrumpir sus actividades normales porque alguien quiere divertirse a su costa. En la segunda, el objetivo es prevenir del ciberacoso que sufren algunos escolares a través de las nuevas tecnologías de la comunicación, como son las redes sociales o la aplicación WhatsApp.

En el tercer capítulo se abordará el papel de las personas que son espectadoras del 'bullying'. El cuarto y último videojuego intenta enseñar a los chavales a diferenciar entre lo que es una gracia y no va más allá de la mera broma a lo que es el maltrato. El acceso al videojuego se realiza a través de la web www.monite.org.



Un escolar se entretiene con el videojuego 'Monité'. :: EL CORREO

TUS ANUNCIOS
POR PALABRAS



¿Quieres vender
el coche?



NUEVA PROMOCIÓN
CONTRATA 4 DÍAS Y PAGA 3
CONTRATA 8 DÍAS Y PAGA 5
HASTA EL 30 DE ABRIL

Y además, el **4 x 2** de siempre en servicio doméstico y demanda de empleo.
Porque 7 de cada 10 lectores de diarios informativos de Bizkaia y Araba-Álava leen El Correo.

EL CORREO
PARTE DE TI ZURE BAITAN