



- Secciones
- Estrella Digital
- Portada
- España
- Mundo
- Economía
- Cultura
- Deportes
- Fotos del día
- Videos
- El tiempo
- Medios - TV
- Cartas
- Fondos
- La Bolsa
- Tienda  **nuevo**

- Contacto
- ED a favoritos
- ED como inicio

- Especiales
- Anuario 2006
- Goya 2007
- Liga 06/07
- Motociclismo '07
- Fórmula 1'06
- Oscar 2007
- Presupuestos generales
- Elecciones Francia '07
- Aniv. 11M

- Fondos
- Inicio Fondos
- Más suben
- Más bajan
- Los mayores
- Por tipos
- Por gestoras
- Fondos Estrella

Imprimir Enviar [Siguiente artículo](#)

## Un nuevo videojuego detecta el acoso escolar haciendo un test a los niños mientras juegan

La iniciativa de la asociación de defensa de la infancia Protégeles.com pretende aprovechar el hecho de que los niños "no se sienten examinados"

ESTRELLA DIGITAL/EFE

MADRID

**Un videojuego de "apariencia normal", que invita a los niños de entre 7 y 9 años a participar en una historia mágica, es en realidad un test psicológico para detectar casos de acoso escolar en los colegios. "Cuando a un niño o mayor les presentas un test adoptan un rol defensivo, pero cuando el joven juega se desinhibe y va a contestar natural a lo que se le pregunte", explica el creador del videojuego, Francisco Blázquez, de Vector Animado.**

A iniciativa de la asociación de defensa de la infancia Protégeles.com, el videojuego se está probando desde hace unas semanas, de forma experimental, para ver cómo funciona y, si les gusta a los escolares, está previsto empezar a aplicarlo a partir de septiembre en los colegios de las comunidades que den el visto bueno a esta iniciativa.

"No sólo sirve para detectar o prevenir casos de acoso escolar sino también porcentajes de niños que puedan estar desarrollando actitudes agresivas que llevan a cabo entre iguales", asegura Guillermo Cánovas, presidente de la asociación.

El juego comienza con la narración de que una noche un mago convierte a un personaje en un extraño ser llamado Piopá. El jugador tiene que ayudarle para que pueda salir de sus dominios y volver a su estado humano.

A lo largo del juego, "de manejo sencillo e intuitivo", el jugador va completando, sin saberlo, un pequeño test que puede alertar de situaciones de acoso escolar. Esta información queda almacenada en el PC, protegiendo la identidad del menor, para ser examinada por los psicólogos del centro.

El juego, que expone al niño unas pruebas que deben superar -aunque siempre saldrá ganador- evita escrupulosamente la orientación violenta, sexista o discriminatoria, que parece ser tendencia en algunos juegos, explica esta empresa.

El proyecto pretende abrir un camino a una nueva forma de detectar cualquier cuestión de índole psicológica en el colectivo escolar.

Según Cánovas, se está cotejando con otros test de acoso escolar y "parece que la edad más adecuada de implementación es entre los 7 y 9 años, momento en que se inician las manifestaciones de acoso, los primeros síntomas de agresión física o verbal más duras".

### Proceso de acercamiento

"No sucede de un día para otro, ha habido todo un proceso de presión o de acercamiento hacia el niño que puede convertirse en una buena víctima y también ven si pueden involucrar a otras personas", señala el presidente de Protégeles.com, ya que el acoso "se fragua años antes de que ya se de una situación consolidada y de que los padres lo detecten".

La iniciativa pretende aprovechar el hecho de que los niños identifican los videojuegos con el concepto de ocio y de esta forma "no se sienten examinados".

"El personaje es gracioso y los chicos se familiarizan con la historia", indica Cánovas, quien recuerda que hay pocas pruebas tipo test para detectar el acoso escolar en niños tan pequeños y "el videojuego es algo cercano que necesita poca explicación".

[Siguiente artículo >>](#)