

Actualizado 24-06-2007 16:52

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

Madrid, 24 jun (EFE).- Un videojuego de "apariciencia 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 a EFE 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 a EFE 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 Plopá. El jugador tiene que ayudarlo 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".

"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".

## Un vídeo-juego para pensar, supera las ventas de los clásicos del fútbol

Madrid, 24 jun (EFE).- Un vídeo-juego para ejercitar el cerebro se mantiene en cabeza de los más vendidos en los últimos meses, por encima de los clásicos del fútbol, al haber conseguido que un público que nunca se había acercado a este mercado comience a jugar.



Un videojuego de "apariciencia 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. EFE

La industria del vídeo-juego trabaja en los últimos años para hacer crecer el mercado con nuevos productos que ofrecen nuevos modos de jugar a personas que nunca se han sentido atraídos por el mundo de los llamados "jugones".

El líder de las consolas portátiles, Nintendo, ha rizado el rizo con un producto que cuya publicidad se ha dirigido a las personas mayores, a través de la actriz Amparo Baró, pero que es utilizado por todo tipo de personas, con una media de edad de 33 años y que desde Navidad ocupa el primer lugar de la lista de los vídeo-juegos más vendidos.

El Brain Training fue desarrollado por el profesor Kawashima con el objetivo de conseguir que se mantenga la agilidad mental mediante ejercicios. El reconocimiento de la voz y la escritura como parte del juego, hace que personas que no saben manejar los mandos de una consola utilicen este sistema sin dificultad.

El juego permite al usuario ver el avance progresivo día a día mediante