

Entra en funcionamiento un videojuego que permite, a través de 17 escenas, estudiar aspectos del comportamiento de los jóvenes relacionados con el bullying, la drogadicción, la vida familiar, la capacidad de atención y la integración en grupos sociales.

[5/1/2010]

Resumen [\[texto completo\]](#)

Dos grupos de investigación de las facultades de Informática y Psicología de la Universidad de Almería, tras años de trabajo, han llevado a las aulas de varios centros educativos un videojuego llamado *Mii School*, que de forma pionera en España, permite a través de 17 escenas estudiar diversos aspectos del comportamiento de los jóvenes relacionados con el acoso escolar (bullying), la drogadicción, la vida familiar, la capacidad de atención en clase y la integración en grupos sociales.

"Los niños suelen mentir cuando se les pregunta si fuman o beben. En cambio, si hacen uso de un videojuego, con el que se sienten más familiarizados, son más sinceros", explica el profesor de la UAL y unos de los promotores de este proyecto, Adolfo Cangas.

La idea de crear este videojuego terminó de cristalizar hace tres años cuando estos dos grupos de investigación recibieron, tras presentar el proyecto, una subvención por parte del Ministerio de Sanidad y Consumo dentro del Plan Nacional sobre Drogas.

El informático e investigador en la UAL, Moisés Espínola, responsable de la creación del juego explica que "hay una experiencia similar a esta en Alemania que se puso en marcha hará unos cinco años pero ellos contaban con un amplísimo grupo de personas y nosotros estamos poco más de tres -el tercero es José Alberto Carmona, el psicólogo encargado de instalar el videojuego en las aulas informáticas de los centros educativos y transmitir los datos a la UAL-".

El proyecto cuenta con los resultados de unos 800 estudiantes de ESO, Bachiller y Ciclos Formativos "ya que para los de Primaria está vetado su uso al ser menos probable que niños tan pequeños consuman drogas", matiza Cangas.

De las 17 escenas incluidas, hay cinco que estudian el acoso escolar. En algunas el alumno es acosado por sus compañeros, y en otras él mismo se convierte en acosador. De esta forma se puede estudiar el bullying desde varias perspectivas. También se estudian casos más concretos, como por ejemplo la reacción del alumno frente a la violencia explícita que supone una agresión física en el patio del colegio, para comprobar si se trata de una persona mediadora o, por el contrario, una persona violenta. Para cada escena el alumno puede elegir entre una serie de alternativas que casi siempre siguen un patrón general bien definido: sentir indiferencia ante los acosadores, protestar, responder con ironía, huir atemorizado del lugar, enfrentarse a ellos o sentirse avergonzado.

Durante las escenas de drogadicción, seis en total, se va incrementando paulatinamente el grado de peligrosidad de la droga ofrecida que van de fumar tabaco, tomar alcohol, fumarse un porro en un parque, hasta las más peligrosas como pueden ser la cocaína o el éxtasis.

El videojuego llegará próximamente a otros colegios de Almería o de provincias como León o Asturias, interesados con la iniciativa, en la que han colaborado otras universidades e incluso un investigador de California (EEUU).

Psiquiatria.Tv, Psiquiatria Interactiva - Apartado de Correos 227 - E-07181 Palmanova (Mallorca) - Illes Balears (España)

<http://www.psiquiatria.tv> - info@psiquiatria.com

Copyright © 1997-2010Psiquiatria.Tv, Psiquiatria Interactiva [aviso legal](#)