



Juegos pedagógicos para combatir el ciberacoso

Profesores de la Facultad de Educación participan en un proyecto europeo centrado en el uso de los “serious games”

R.D.L. | SALAMANCA

LOS “serious games”, o lo que es lo mismo, juegos pedagógicos para la educación y el cambio de comportamiento de los niños a través del uso de las nuevas tecnologías se han convertido en una nueva vía para intentar frenar el ciberacoso en menores. El grupo de investigación GITE de la Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca es el único a nivel de toda España que forma parte del consorcio internacional que está desarrollando el proyecto educativo “eConfidence”, financiado por la Unión Europea, que tiene como fin conseguir un cambio de actitudes y comportamientos relacionados tanto con el acoso escolar como con el uso seguro de internet en los jóvenes.

En el marco de esta investigación, se han desarrollado dos juegos específicos para abordar el bullying y el uso seguro de internet que persiguen guiar a los estudiantes a una actividad que les proporciona una perspectiva más amplia del problema y orientándoles sobre cómo puede ser modificado y mejorado en su comportamiento, según explica la investigadora Vega López González, miembro del grupo GITE.

Ahora toca verificar la eficacia de esos dos juegos. ¿Cómo? Para constatar que su uso produce un impacto positivo se llevará a cabo un experimento en un grupo de 360 alumnos de edades comprendidas entre los 12 y los 14 años y procedentes de 10 escuelas tanto públicas como privadas, 36 alumnos por centro, de las que cinco son españolas y cinco anglo-parlantes. A través de la aplicación de un pretest y un postest en los estudiantes



Investigadores de la Universidad que participan en el proyecto “eConfidence”.

Los investigadores probarán la eficacia de los juegos pedagógicos en 360 alumnos de 10 escuelas

participantes, divididos de manera aleatoria en dos grupos, uno experimental y otro de control, se determinará si realmente se producen cambios en los jóvenes con el uso de los “serious games”. El grupo experimental será quien participe en el proyecto educativo jugando a uno de los juegos y el de control no lo hará, “sin embargo, también será evaluado a través de los mismos instrumentos”, apunta la investigadora de Salamanca e incide en la importancia de este proyecto en el que la Universidad participa coordinada por el Instituto Tecnológico de Castilla y León.