



Una innovadora iniciativa liderada por la Universidad de Lleida

Un proyecto de RecerCaixa impulsa la creación de videojuegos educativos para resolver conflictos y prevenir el *bullying*

- Ignasi López, director del Departamento de Ciencia y Becas del Área de Investigación y Conocimiento de la Fundación Bancaria "la Caixa", y Gemma Filella, investigadora de la Universidad de Lleida y líder del proyecto *Elaboración y evaluación de un videojuego educativo como herramienta para la mejora del bienestar emocional y social*, han presentado hoy el videojuego Happy, una iniciativa que se enmarca en el programa RecerCaixa, con la colaboración de la Asociación Catalana de Universidades Públicas (ACUP).
- La prueba piloto del videojuego se realizó a lo largo del pasado curso escolar en 10 institutos y 7 colegios de la demarcación de Lleida y un instituto de Huesca. En total, han participado más de 1.470 alumnos (574 de primaria y 903 de secundaria) y 59 maestros y profesores.
- El personaje principal del videojuego Happy (para niños y jóvenes de 8 a 16 años) se ve involucrado en 25 conflictos cotidianos que pueden ocurrir tanto en el ámbito escolar como familiar. Además, los jóvenes pueden adoptar el rol de agresor, víctima o espectador.
- Según datos de 2015 de Save the Children, organización internacional en lucha por el respeto de los derechos de la infancia en el mundo, 1 de cada 10 niños en el Estado español ha padecido algún tipo de abuso escolar, y el 7% han sufrido *ciberbullying* en las redes y el mundo digital.
- Los videojuegos desarrollados por el GROU (Grupo de Investigación en Orientación Psicopedagógica) de la Universidad de Lleida han resultado una herramienta muy útil para el profesorado y muy motivadora para los alumnos, cuyo fin es reducir el número de conflictos, disminuir la ansiedad del alumnado y mejorar su rendimiento académico.
- Los resultados obtenidos en las entrevistas indican que los profesores necesitan más formación en competencias emocionales

para asumir el reto de mejorar la convivencia escolar y la resolución de conflictos entre iguales.

Barcelona, 17 de junio de 2016. Ignasi López, director del Departamento de Ciencia y Becas del Área de Investigación y Conocimiento de la Fundación Bancaria "la Caixa", y Gemma Filella, investigadora de la Universidad de Lleida y directora del proyecto *Elaboración y evaluación de un videojuego educativo como herramienta para la mejora del bienestar emocional y social*, han presentado hoy en el Palau Macaya de la Obra Social "la Caixa" los videojuegos Happy 8-12 i Happy 12-16, que son el resultado de este proyecto impulsado por el programa RecerCaixa.

Estos videojuegos, desarrollados a partir de la investigación llevada a cabo en los últimos veinte años por el Grupo de Investigación en Orientación Psicopedagógica (GROP) y basada en los estudios de la neurociencia tanto a nivel nacional como internacional, son la única herramienta que trabaja la gestión emocional enfocada a la resolución asertiva de conflictos.

El objetivo de estos videojuegos es ayudar a los alumnos a aprender a resolver conflictos cotidianos con asertividad para mejorar la convivencia y la cohesión social en el aula y, por extensión, en todo el centro. El objetivo general de este *software* es entrenar las competencias emocionales para reducir el número de conflictos.

El desarrollo de estos juegos consiste en un hilo conductor en el que el personaje principal se ve inmerso en 25 conflictos cotidianos, que pueden ocurrir dentro del contexto tanto educativo como familiar. Durante el transcurso del juego, los alumnos pueden protagonizar los tres roles distintos que intervienen en una situación de maltrato: el de agresor, el de víctima y el de espectador.

La metodología que se esconde tras este *software* está basada en las competencias de la educación emocional propuestas por el GROP): conciencia emocional, regulación de las emociones, autonomía emocional, competencia social y competencias de vida y bienestar. Por otro lado, todos los conflictos presentan el mismo esquema de respuesta y se adaptan a la situación conflictiva que se esté desarrollando.

Este proyecto se ha llevado a cabo como prueba piloto con 574 alumnos de educación primaria y 903 alumnos de secundaria. Los resultados cuantitativos indican que los videojuegos mejoran significativamente sus competencias emocionales, el clima del centro y el rendimiento académico, y disminuyen la ansiedad del alumnado. Las medias de las distintas dimensiones aumentan significativamente a nivel estadístico en el grupo experimental después de la intervención, lo que no ocurre en el grupo de control.

El profesorado también ha valorado la experiencia cualitativamente, y ha

considerado que Happy es una herramienta eficaz para enseñar a resolver conflictos interpersonales a los alumnos, y que el juego entrena y mejora sus competencias emocionales. El 71% del profesorado considera que existen situaciones de acoso en sus centros escolares, y el 57% opina que serían necesarias más horas de formación de profesores y alumnos para resolver conflictos.

Los alumnos también han valorado esta actividad. El 100% han adquirido conciencia de la importancia de resolver los conflictos de forma asertiva, han puesto en práctica estrategias de regulación emocional y se sienten satisfechos con el programa.

Las conclusiones de los resultados obtenidos en el proyecto son que este programa es una herramienta útil para el profesorado y muy motivadora para el alumnado con el fin de reducir el número de conflictos, disminuir la ansiedad del alumnado y mejorar su rendimiento académico.

Publicaciones del GROU: <http://www.ub.edu/grop/catala/publicacions/>

Enlace con el tráiler de los videojuegos:

<https://www.youtube.com/watch?v=8mwVbAs0J3c>

Para más información:

Departamento de Comunicación de la Obra Social "la Caixa"

Irene Roch: 934 046 027 / 669 457 094 / iroch@fundaciolacaixa.es

Andrea Pelayo: 934 044 087 / 618 126 685 / apelayo@fundaciolacaixa.es

<http://www.lacaixa.es/obrasocial>

Sala de Prensa Multimedia: <http://prensa.lacaixa.es/obrasocial/>

 @FundlaCaixa

Comunicación RecerCaixa

Clara Armengou: 933 160 912 / 628654185 / comunicacio@recercaixa.cat

www.recercaixa.cat