

## La UAL crea un videojuego para detectar precozmente conductas de riesgo en adolescentes

-- TIC & nuevas tecnolog.

Publicado por Seina @ 8:00

### Simulador en 3D

Utiliza el programa de software libre BLENDER, que facilita ser utilizado en cualquier tipo de ordenador y sistema operativo

Investigadores de la **Universidad de Almería**, en el marco de un proyecto financiado por el Ministerio de Sanidad y Consumo, están desarrollando un simulador 3D -parecido a los actuales videojuegos- con la intención de detectar precozmente la existencia de posibles conductas relacionadas con el **consumo de sustancias, trastornos mentales y acoso escolar en el ámbito educativo**. Con esta finalidad se ha constituido un equipo multidisciplinar, dirigido por Adolfo Javier Cangas, en el que colaboran miembros de la Unidad de Ingeniería en Computación Gráfica del grupo de investigación en Informática Aplicada.

Rocío Gómez Rodríguez- 02 DIC 2008- SEVILLA/ALMERÍA (ANDALUCÍA Investiga)

Hoy en día uno de los temas que genera más preocupación en el ámbito educativo son los problemas derivados del consumo de sustancias y el acoso escolar. Aunque no son temas nuevos, sí parece que existe actualmente mayor interés por los mismos, particularmente por el acoso escolar, debido en parte a la influencia que están ejerciendo los medios de comunicación, donde múltiples casos y estudios se han presentado recientemente. Las causas sobre el origen de estos fenómenos son múltiples, pero todas ellas tienen que ver con cambios importantes en nuestra sociedad, que incluyen a la familia.

A partir de diferentes estudios realizados en la Universidad de Almería, un grupo de especialistas ha centrado su labor precisamente en la posibilidad de intentar detectar estos comportamientos, para poder actuar lo más rápido posible. De esta forma, como señala Adolfo Cangas, "es necesario unir varias piezas de un puzzle; por un lado, identificar precozmente la existencia de posibles trastornos mentales; por otro, conocer los posibles casos de acoso escolar; por último, analizar el papel que el consumo de sustancias desempeña en este tipo de comportamientos".

Con estos objetivos, en la universidad almeriense se está diseñando un programa informático, de simulación tridimensional, que recrea situaciones conflictivas y donde al alumno se le dan diferentes alternativas de respuesta. El objetivo es conocer cómo se comportan los estudiantes en este contexto, y detectar posibles "factores de riesgo" para padecer realmente este tipo de experiencias. Con esta finalidad se ha constituido un equipo multidisciplinar, dirigido por Adolfo Javier Cangas, entre expertos del ámbito de la psicología y miembros del grupo de investigación Informática Aplicada, liderado por el Dr. Luis Iribarne, ambos.

En este sentido, las nuevas tecnologías abren un abanico diferente de posibilidades en el ámbito de la evaluación con adolescentes. Como señala el responsable del proyecto, "al alumnado le resulta un poco tedioso el uso de herramientas clásicas de evaluación, como son los cuestionarios o tests estandarizados de lápiz y papel. Además, estos instrumentos están descontextualizados y las respuestas suelen ser falseadas, ya que en ellos se tratan temas muy delicados y comprometidos para este colectivo". Parte de estas dificultades se podrían superar si se utilizase un entorno informático atractivo para ellos, donde los participantes pudieran identificarse con las situaciones recreadas.

### Un videojuego para la evaluación

El estudio se inició en noviembre del 2007 y, a día de hoy, los expertos están a punto de concluir el soporte informático, que se ha creado de forma íntegra en la Universidad de Almería utilizando elementos de software libre, como es el caso de la herramienta BLENDER. Concretamente, han finalizado diez de los quince escenarios que constituirán el programa completo y que poseerá una duración total de veinticinco minutos. Tendrá dos versiones, una para chicos y otra para chicas. Para la validación del programa se tiene previsto aplicarlo a tres mil alumnos de diferentes centros educativos españoles de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato

En el software informático se recrean situaciones que tienen que ver con el acoso escolar (insultos, agresión física, exclusión social); consumo de sustancias (tanto de drogas legales, como es alcohol y tabaco, como drogas ilegales -marihuana, anfetaminas, cocaína, etc.-) y de dificultades en las relaciones personales en los centros (desmotivación, aislamiento, ansiedad social). Asimismo, se han añadido otros escenarios, como son lugares de ocio y del ambiente familiar. En todas estas situaciones se muestran diferentes alternativas de respuesta (por ejemplo, de evitación, de rechazo, de frustración, etc.) y la persona tiene que elegir, entre todas ellas, cuál representaría mejor su modo habitual de comportarse.

### Herramienta con nuevas posibilidades

Los resultados que se pretenden obtener están dirigidos a fomentar el trabajo coordinado entre docentes y orientadores escolares, cuyo fin último radica en detectar precozmente posibles sujetos problemáticos que, posteriormente, deberán ser analizados de forma más profunda y exhaustiva. En este sentido, hay que tener en cuenta que muchos de estos comportamientos pueden pasar desapercibidos para el profesorado, o que no conozcan realmente el alcance de los mismos, siendo necesario evaluar su presencia para poder tomar medidas. De ahí que sea importante una prueba de detección rápida que se pueda aplicar fácilmente a todos los alumnos.

De esta forma, como señala Adolfo Cangas, el uso del ordenador presenta varias ventajas, ya que se trata de "un instrumento muy cercano a los adolescentes y, al mismo tiempo, nos permite recrear escenas con bastante realismo que facilita analizar mejor el tipo de respuestas que dan los participantes ante las mismas". También hay que tener en consideración que la mayoría de los estudiantes van a tener que enfrentarse a episodios similares a los presentados en el programa, de ahí que sea importante conocer su modo habitual de comportarse para poder diseñar estrategias adecuadas que les permitan afrontarlos de un modo exitoso.

**Imágenes** de esta noticia en:

**Equipo investigador** : Adolfo Cangas Díaz (izquierda) junto a Moisés Espinola y Alberto Carmona

**Escena del programa** sobre violencia escolar



+ info:

**Equipo de la UAL**: Adolfo J. Cangas, Luis Iribarne, José y Vicente Ibáñez.

Universidad de Almería

[www.ual.es](http://www.ual.es)

Tel.: 950 015 160 E-mail: [ajcangas@ual.es](mailto:ajcangas@ual.es)