



Una imatge del videojoc que recrea situacions de conflicte i dóna opcions de resoldre'l, i el robot assistent que serà millorat.

## Videojoc contra el 'bullying' i robot de companyia

La UdL rep 139.000 euros del programa RecerCaixa per desenvolupar aquests dos projectes

LLEIDA | Un videojoc per ajudar alumnes a resoldre conflictes i prevenir el *bullying* i un robot de companyia per a persones grans o discapacitats que avisi si passa cap problema. Són els dos projectes d'investigació de la UdL que han estat seleccionats pel programa RecerCaixa i finançats amb 60.846 i 78.000 €, respectivament. Gemma Filella, responsable del videojoc, va explicar que va dissenyar-ne un per a alumnes de 8 a 12 anys que

utilitzen als col·legis Frederic Godàs, Espiga, Joan Maragall i Episcopal, Comtes de Torregrossa (Alcarràs), Pinyana (Alfarràs) i Ignasi Peraire (Mollerussa).

### CONTINUÏTAT

Els ajuts permetran als investigadors iniciar una segona part d'altres projectes ja iniciats

L'objectiu és "donar als docents un instrument per entrenar les competències emocionals".

Anna Teixidó, professora del Frederic Godàs, va afirmar que "motiva bastant els alumnes". "És un instrument interactiu que els ajuda en la consciència i regulació de les emocions i en la regulació de conflictes", va remarcar.

Filella crearà ara un videojoc per a Secundària on els conflictes són més greus i confia que

serveixi per prevenir el *bullying*.

Per la seua part, Jordi Palacín, responsable de la investigació del robot, va explicar que amb aquesta ajuda contractaran un altre investigador i dissenyaran "aplicacions socials" per al robot que van dissenyar i van construir gràcies a la Càtedra Indra. Es tracta que el robot pugui vigilar el comportament d'una persona, interaccioni amb ella i avisi per telèfon o SMS si detecta cap problema.