

*Evaluación e intervención en violencia
escolar y rendimiento académico
mediante una aplicación móvil
(VERA-NIVEL I)*

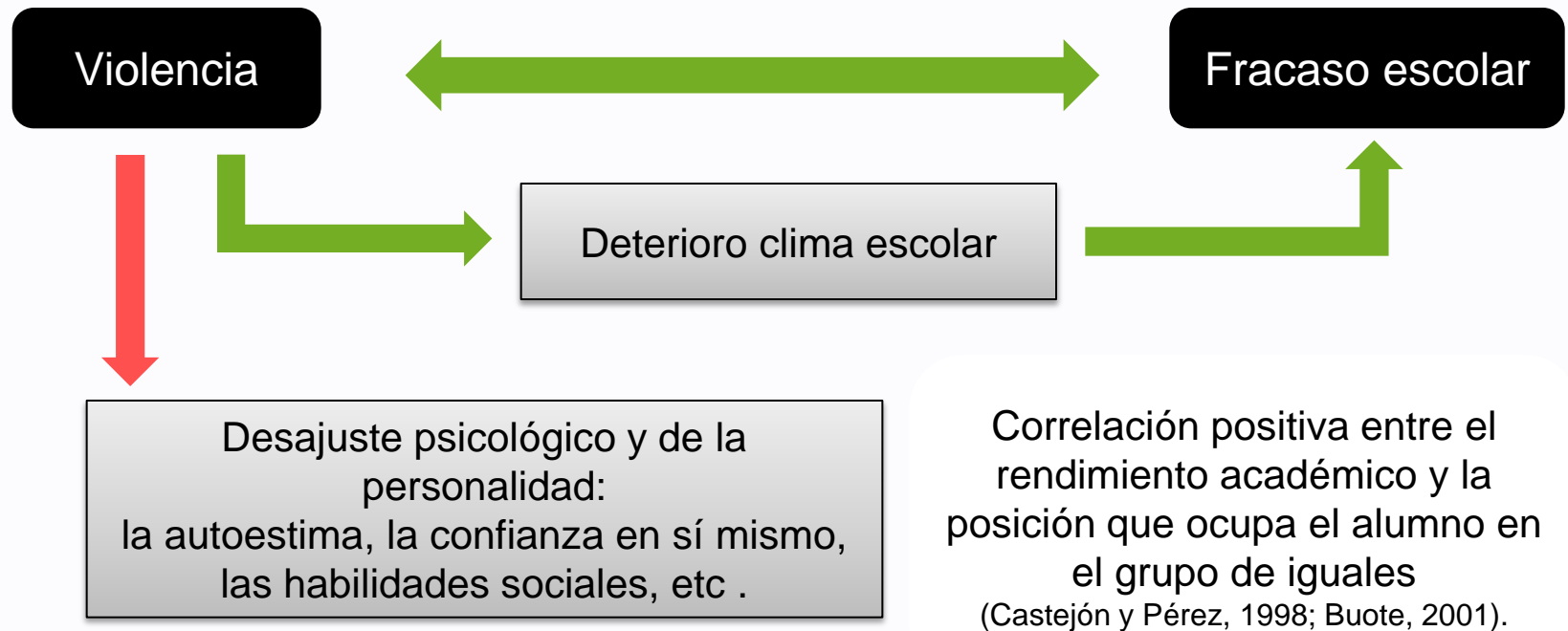
*M^a del Carmen Pérez-Fuentes, José Jesús Gázquez Linares, José A.
Álvarez Bermejo, M^a del Mar Molero Jurado, Isabel Mercader
Rubio y Tania Abad López*

*Universidad de Almería
Almería, España*

Este trabajo es fruto del Proyecto de Investigación EDU2009-10316,
co-financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación y fondos FEDER.



Violencia Escolar y Rendimiento Académico



El rechazo por el grupo de iguales y los problemas para “encajar” en el contexto escolar → problemas de disciplina, bajo rendimiento en las tareas escolares, el absentismo escolar o el abandono definitivo de su formación académica (Yubero, Serna y Martínez, 2005).

Violencia Escolar y Rendimiento Académico

¿cómo influye el rendimiento escolar sobre la violencia?

Varones con bajo rendimiento escolar → + emisión de conductas agresivas
(Kaplan, Gheen y Midgley, 2002)

Alumnos que obtienen buenas calificaciones

más vinculados al entorno educativo

no presentan problemas emocionales

permanecen ajenos a las situaciones de violencia

Alumnos que obtienen malas calificaciones

percepción más negativa del contexto escolar

sensación de aislamiento social

participar activamente de la agresión

Violencia Escolar y Rendimiento Académico

Participación en acciones de intimidación

Agresores o víctimas

rendimiento escolar evaluado en las notas es menor

el agresor obtiene más bajo rendimiento que la víctima o que el observador

Actuar impulsivamente, sobre todo en las tareas cognitivas que implican concentración o atención

los estudiantes que declaran mayor acoso, tienden a presentar menor rendimiento.

No existen datos concluyentes sobre las consecuencias de la intimidación en el desarrollo educativo

(Gázquez, Pérez-Fuentes, Yuste, Miras y Lucas, 2009)

Las investigaciones → la existencia de una relación bidireccional entre los fenómenos del fracaso escolar y de la violencia entre iguales.

relación entre el nivel de conflictos y el rendimiento académico de los alumnos

Las aulas con presencia de conflictos y peor clima de convivencia, el rendimiento del grupo, constatado a través de las calificaciones son significativamente inferiores

Agresores y agredidos → los que obtienen las calificaciones más bajas, Los agresores los que más bajo rendimiento poseen.

Hipótesis

Entre el número de conflictos violentos que se dan en el aula y el rendimiento de los alumnos



Entre el rendimiento académico de cada uno de los agentes (agresor/agredido/observador) implicados en actos violentos dentro del aula

Agresores

en qué medida el ser agresor/agredido/observador está relacionado con la presencia de ese bajo rendimiento en el aula

Víctimas

provocado por sus escasas aptitudes y deficitarias estrategias para el aprendizaje escolar, así como un determinado perfil en el cuestionario AVE (Acoso y Violencia Escolar)



conocer los motivos, por los que, ese sujeto presenta problemas de rendimiento escolar

orientar su intervención con el sujeto personalmente, mostrándonos los aspectos que influyen en el bajo rendimiento en cada uno de ellos.

disminución en su rendimiento educativo, así en éstas, las aptitudes y estrategias de aprendizaje serán adecuadas a su nivel y tendrán un determinado perfil en el cuestionario AVE (Acoso y Violencia Escolar), del mismo modo para los observadores.

Videojuego para valorar la conducta agresiva y el rendimiento académico VERA-Nivel I

OBJETIVOS

- **Objetivo general:**

Detectar dentro del grupo cómo, con quién y qué habilidades cognitivas poseen los sujetos que interaccionan entre sí mediante la utilización del videojuego de realidad aumentada, al tiempo que se recompensan las acciones de interacción positivas entre los jugadores y son penalizadas las acciones de interacción negativas (utilización de la violencia para conseguir puntos).

- **Objetivos específicos:**

- Conocer el sociograma de interacción en el contexto del aula entre los alumnos.
- Analizar el tipo de interacción que el sujeto prefiere para relacionarse con sus compañeros.
- Conocer si el sujeto presenta una habilidad cognitiva adecuada a su edad.
- Utilizar una aplicación de juego mediante realidad aumentada para reforzar interacciones positivas entre los jugadores.

Videojuego para valorar la conducta agresiva y el rendimiento académico VERA-Nivel I

CARACTERÍSTICAS Y APLICACIÓN

- Interacción en contexto real y con los propios compañeros.
- Registro automatizado de las interacciones



Permite establecer un sociograma del aula y de la interacción entre los alumnos.

Dos tipos de puntos:

- **Puntos de juego:** Puntos con los que cuenta el jugador.
- **Puntos de vida:** Puntos que le quedan al jugador.

Dos formas de interactuar para conseguir puntos:

- **Ataque:** Agitando el móvil.
- **Envío de pregunta:** Pulsando en el sobre enviamos una pregunta a un compañero.



Videojuego para valorar la conducta agresiva y el rendimiento académico VERA-Nivel I

VENTAJAS DE LA APLICACIÓN VERA-NIVEL I

- El aprendizaje se produce en un ambiente sin peligros ni críticas.
- Cuando se gana destreza en el juego aumenta el desarrollo de estrategias de anticipación y el desarrollo de estrategias de actuación.
- Existe una definición clara de los objetivos lo que aumenta la motivación.
- Contigüidad o conexión entre los estímulos y las respuestas lo que mejora el aprendizaje que perseguimos.
- Facilitación de una interacción con los demás sin ajustarse a jerarquías, o propiciando en este caso la interacción con todos los jugadores.
- Focalización de la atención, implicando directamente en la acción al sujeto así como al otro/otros jugadores.
- Posibilita un gran número de prácticas sin caer en el aburrimiento.

Conclusiones

de forma abierta y gratuita,
a través de la red



Instrumento que permita identificar los aspectos que influyen en el rendimiento académico



conocer, en qué medida, el ser agresor, agredido u observador está relacionado con la presencia de ese fracaso escolar en el aula

el origen de ese fracaso puede ser de dos tipos:



1) Agresores: el fracaso viene provocado por escasas aptitudes para aprendizaje escolar y estrategias de aprendizaje deficitarias → perfil en el cuestionario AVE (Acoso y Violencia Escolar)



2) Víctimas: descenso en su rendimiento educativo, por lo que en este caso, las aptitudes escolares serán adecuadas a su nivel así como las estrategias de aprendizaje → perfil en el cuestionario AVE (Acoso y Violencia Escolar)

Conclusiones

Se indicarán los aspectos a trabajar con cada uno de ellos

Orientar la intervención con el sujeto concreto

agresores

deberán mejorarse aquellas capacidades y motivaciones educativas que a través de la implementación del test se hayan detectado deficitarias y que aparecerán tanto en el perfil final como en las orientaciones para la intervención

víctimas

repercute de forma inmediata en su rendimiento escolar, la intervención será diferente y ligada a la dotación de herramientas para hacer frente y superar conductas como los insultos, el aislamiento, etc.,

observadores

podremos conocer si está influyendo o no en su rendimiento la observación de conductas violentas entre sus compañeros así como una vez identificados, orientar la intervención con ellos hacia la denuncia de esas conductas.

Permitirá que el tutor u orientador identifique las causas de los problemas de rendimiento académico e intervenir en el clima de convivencia de la clase, actuando de forma simultánea y específica sobre la violencia escolar y el rendimiento académico.

Gracias por su atención

Este trabajo es fruto del Proyecto de Investigación EDU2009-10316,
co-financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación y fondos FEDER.