

# VIDEOJUEGO DE VIOLENCIA ESCOLAR, RENDIMIENTO ACADÉMICO Y REALIDAD AUMENTADA (VERA)

M<sup>a</sup> del Carmen Pérez Fuentes, José A. Álvarez Bermejo, M<sup>a</sup> del Mar Molero Jurado,  
Miguel A. López Vicente y José Jesús Gázquez Linares  
*Universidad de Almería*

En los últimos años, un amplio sector de la investigación educativa se ha dedicado al estudio de los problemas relacionados con el clima escolar y su influencia en el rendimiento de los alumnos, coincidiendo en señalar la violencia y el fracaso escolar como los dos problemas de mayor impacto en el ámbito educativo de la Educación Secundaria (Gázquez, Pérez-Fuentes, Carrión y Santiuste, 2010; Moreno, Estévez, Murgui y Musitu, 2009; Pérez-Fuentes y Gázquez, 2010).



## OBJETIVO

Detectar dentro del grupo cómo, con quién y qué habilidades cognitivas poseen los sujetos que interaccionan entre sí mediante la utilización de un videojuego de realidad aumentada.

## VERA

*Violencia Escolar y  
Rendimiento  
Académico*

## MÉTODO

Se instala la aplicación en los teléfonos de los alumnos o se les facilita un terminal para cada uno. El desarrollo del juego tiene lugar en cualquier dependencia del centro escolar. Antes de comenzar, se les da a los jugadores las indicaciones sobre el funcionamiento del juego y el objetivo: conseguir puntos de juego. El jugador puede comprobar su puntuación durante la partida (en azul), como también su nivel de salud o puntuación de vida (en rojo). La forma de conseguir puntos de juego y hacerse más fuertes ante los ataques de otros compañeros, es contestando correctamente las preguntas de habilidades cognitivas (cálculo, series de letras, vocabulario, etc.).

## RESULTADOS



1 Construir un sociograma de interacción de los alumnos en el aula



2 Conocer qué tipo de interacción (violenta o no) es la que prefiere cada sujeto para interaccionar con el grupo



3 Comprobar la adecuación de capacidades cognitivas adaptadas a la edad y/o nivel educativo



4 Intervenir en la convivencia en el aula (escenario real), mediante el refuerzo de interacciones positivas entre los jugadores

VERA se presenta como una herramienta efectiva para evaluar las situaciones de violencia escolar y su relación con el rendimiento académico, en contextos reales y con la participación directa de los propios alumnos.

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

