

VIOLENCIA ESCOLAR Y RENDIMIENTO ACADÉMICO: LA APLICACIÓN VERA Y SU MEJORA MEDIANTE EL USO DEL SOCIOGRAMA

M^a del Carmen Pérez-Fuentes, José A. Álvarez Bermejo, M^a del Mar Molero Jurado y José Jesús Gázquez Linares

Universidad de Almería

Las interacciones violentas entre alumnos son cada vez más frecuentes en el día a día de los centros de Educación Secundaria. De esta cotidianeidad de la violencia en las aulas se extrae un amplio volumen de alumnos implicados, ya sea como agresores, víctimas u observadores. A las consecuencias negativas que los episodios de violencia tienen para los agentes implicados y el resto de la comunidad educativa, se suma el alto índice de fracaso escolar entre los alumnos. De hecho, ambas problemáticas, la violencia escolar y el bajo rendimiento académico, han sido analizadas en multitud de trabajos de investigación, en los que se informa de la existencia de una relación bidireccional entre ambos. Precisamente, con el objetivo de analizar la conducta agresiva entre iguales y el rendimiento académico se desarrolló el instrumento VERA (Violencia Escolar y Rendimiento Académico). Se trata de un videojuego de realidad aumentada que, mediante una aplicación móvil, permite la interacción entre los alumnos en el contexto real del aula. La información que nos proporciona esta herramienta acerca de las interacciones entre compañeros queda registrada en una base de datos informatizada. Tras las aplicaciones iniciales en una muestra piloto, se llevaron a cabo algunas mejoras técnicas del instrumento. Una de estas modificaciones fue la inclusión del sociograma como recurso gráfico automatizado para el registro de las interacciones de cada sesión de juego.

El presente trabajo tiene como objetivo analizar las aportaciones que la técnica del sociograma presenta para el abordaje efectivo de los problemas de convivencia. Y, en particular, describir las ventajas que presenta la inclusión de esta técnica como parte de la aplicación VERA.