

ANEXO 2.

INSTRUMENTO ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

La entrevista semiestructurada es un instrumento cualitativo que permite analizar, comprender y profundizar en la experiencia individual de cada estudiante antes y después de la implementación del videojuego. A diferencia de los grupos focales donde se recogen construcciones y percepciones colectivas, la entrevista semiestructurada permite entender procesos personales, emociones, justificaciones y reflexiones de una forma más profunda sobre la convivencia, la violencia normalizada y el aprendizaje a partir del videojuego.

En este instrumento cualitativo se utiliza un guion flexible que combina preguntas abiertas y preguntas de profundización asegurando la libertad narrativa del estudiante. El docente o entrevistador guía, analiza y profundiza sin direccionar las respuestas del estudiante. Las entrevistas se realizan individualmente y se registran en audio o con toma de apuntes con previo consentimiento informado.

OBJETIVO DEL PROYECTO AL CUAL RESPONDE

El uso de este instrumento cualitativo aporta o está directamente relacionado con el objetivo general del proyecto:

“Contribuir a la transformación de las dinámicas de convivencia escolar en las comunidades del Instituto de Integración Cultural IDIC (Bogotá) y el IEM San Juan de Bosco (Pasto), promoviendo entornos más respetuosos, empáticos y seguros, mediante una estrategia pedagógica innovadora basada en un videojuego tipo RPG que fomente nuevas formas de comunicación, el buen trato y la reflexión sobre la violencia normalizada”.

En cuanto a los objetivos específicos, el instrumento aporta las siguientes evidencias:

Reconocer las dinámicas, valores y normas que prevalecen en la convivencia escolar y que influyen en modo de actuar de los estudiantes.

Indagar cómo los estudiantes normalizan y justifican la violencia y el uso de conductas agresivas, identificando patrones que sostiene el bullying o acoso escolar.

Analizar la experiencia de gamificación observando el nivel de participación, compromiso con la actividad y las reflexiones generadas a partir del videojuego.

Identificar y analizar cambios actitudinales después de la intervención con el videojuego, particularmente en como interpretan la convivencia y violencia.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES	MOMENTO
Convivencia escolar	-Percepciones personales sobre las relaciones entre compañeros.	-Descripción de normas explícitas e implícitas. -Como el estudiante interpreta el conflicto. -Emociones derivadas del ambiente escolar - Relatos de la participación del estudiante en el conflicto. -Como se identifica el estudiante dentro del conflicto (victima,	Pre

	-Autopercepción del rol	agresor, mediador u observador).	
Violencia normalizada	-Justificaciones individuales -Significados sobre las agresiones y la burla. -Significados del maltrato y la burla.	-Minimización del daño causado. -Expresiones utilizadas (por ejemplo: “solo jugábamos”). -Normalización de las agresiones cotidianas. -Como el estudiante interpreta una agresión, una burla o un empujón. -Límites personales entre juego y agresión.	Pre
Gamificación	-Experiencia personal con el videojuego. -Aprendizajes y reflexión	-Que tanto se identifica el estudiante con un personaje. -Que sintió el estudiante mientras jugaba. -Interés y desinterés por la actividad. -Relación entre la vida real y las situaciones	Post

		presentadas en el videojuego. -Reinterpretación de la violencia.	
--	--	--	--

PRE INTERVENCIÓN

PREGUNTAS:

¿Normalmente cómo te sientes en el salón de clases?

¿Qué es lo mejor de poder convivir con todos tus compañeros?

¿Y qué es lo más difícil de convivir con ellos?

¿Cómo te describirías a ti mismo dentro del grupo o curso?

¿Cuándo hay algún conflicto o problema entre tus compañeros, como actúas, que papel tomas?

¿Cómo identificas cuando una situación empieza a volverse incómoda para alguno de tus compañeros?

¿Qué tipo de bromas son comunes en tu curso?

¿Cómo te sientes cuando algún compañero te agrede o insulta, pero te dice que es por jugar?

¿Hay bromas que parecen aceptables?

¿Cómo decides si una broma que te hicieron está bien o ya se pasó del límite?

¿Qué sueles hacer cuando observas que alguien se está molestando?

¿Por qué crees que algunos compañeros molestan o insultan a otros?

¿Alguna vez has agredido o insultado a alguien, pero te justificas diciendo que es un juego?

¿Algún compañero se ha molestado contigo por algo que le dijiste o hiciste?

¿Qué te gustaría que cambiara con respecto a la forma en que te tratan tus compañeros?

POST INTERVENCIÓN

PREGUNTAS:

¿Qué decisiones tomadas en el videojuego recuerdas con más claridad?

¿Qué significan para ti esas decisiones?

¿Qué aprendiste solo por jugar sin la necesidad de que alguien te lo explicara?

¿Cómo describirías tu experiencia general?

¿Qué situaciones del videojuego te recordaron cosas que se viven en el salón de clases o grupo?

¿Después de haber jugado cambio algo en tu forma de ver las burlas y las agresiones?

¿Qué decisiones te hicieron pensar más antes de actuar?

¿Qué te enseñó el juego sobre las consecuencias que pueden tener tus acciones?

¿Crees que la convivencia en tu grupo de compañeros mejore después de haber jugado?

¿Después de haber jugado crees cambiara tu forma de actuar dentro del grupo de compañeros?

¿Qué te gustaría cambiar del videojuego o en qué crees que falto profundizar más?