

INSTRUMENTO GRUPO FOCAL

El grupo focal es un instrumento cualitativo que permite obtener y comprender información profunda sobre las creencias, percepciones, opiniones y experiencias colectivas a través de la interacción entre varios participantes. En el presente proyecto el grupo focal se utilizará en dos momentos:

Antes de la intervención con el videojuego: en este momento se pretende explorar las percepciones, creencias e ideas iniciales de los estudiantes sobre la convivencia escolar, la violencia normalizada y sus expectativas frente al videojuego.

Después de la intervención con el videojuego: En este momento se pretende explorar las reflexiones, transformaciones y aprendizajes generados a partir de la experiencia con el videojuego.

El grupo focal está conformado por 15 a 20 estudiantes, direccionado y guiado por los docentes investigadores y basado en un guion temático que conecta hacia las categorías analíticas del proyecto las cuales son: convivencia escolar, violencia normalizada y gamificación. Cabe aclarar que esta última estará presente solo en el (post test).

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 como 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	MOMENTO
Convivencia escolar	Conceptos de empatía, solidaridad, respeto y cooperación. Lenguaje usado para interactuar. -Practicas usadas para resolver conflictos. -Como perciben el ambiente escolar.	Pre y post

Violencia normalizada	-Identificación de los diferentes roles dentro del grupo de estudiantes (lideres, espectadores, mediadores y los que posiblemente ejerzan agresiones). -Comportamientos que los estudiantes consideran aceptables y no aceptables. -Uso de expresiones claves como: “era un chiste” o “así molestamos”. -Minimización del daño. -Justificación o negación del daño. -Burlas, empujones, agresiones verbales y exclusión.	Pre y post
Gamificación	-Nivel de inmersión -Motivación al jugar	Post

	-Reacciones durante el juego -Valoración de la actividad -Reflexiones generadas a partir de las decisiones tomadas en el videojuego -Comprensión de las consecuencias -Aplicación en situaciones reales	
--	--	--

PRE – INTERVENCIÓN

Descripción: el objetivo principal del presente instrumento es identificar y analizar las percepciones iniciales de los estudiantes de grado quinto y sexto sobre la convivencia escolar, las dinámicas de violencia normalizadas y expectativas frente al uso de un videojuego tipo RPG como estrategia pedagógica.

FASE 1 APERTURA:

PREGUNTAS:

¿Para ustedes que significa convivir bien o sanamente en el salón de clases o curso?

¿Qué actitudes ustedes creen que ayudan a tener una buena y sana convivencia dentro del curso?

¿Y qué actitudes creen que dificultan esta sana convivencia?

¿Como consideran que ustedes se hablan a diario?

¿Qué comportamientos o actitudes ustedes piensan que son normales dentro del salón?

¿Qué nomas creen que son importantes seguir entre ustedes?

¿Cómo describirían que es el ambiente del curso en un día normal de clases?

¿Qué comportamientos ustedes piensan que son aceptables, aunque no estén bien?

¿Qué situaciones son constantes o pasan todo el tiempo entre sus compañeros?

¿Cómo se dan cuenta de que un compañero está molestando realmente y no jugando?

FASE 2 EXPLORACIÓN

PREGUNTAS:

¿Qué tipo de molestias o conflictos de ven entre los compañeros en el diario vivir?

¿Cuándo ustedes ven una burla o un empujón como suelen reaccionar o que dicen los demás compañeros?

¿Qué frases suelen utilizar ustedes para justificar bromas pesadas o cuando molestan a alguien?

¿Qué comportamientos ustedes ven como normales, aunque puedan llegar a ser agresivos?

¿Cómo resuelven ustedes sus conflictos cuando no está el profesor o sin ayuda de él?

¿Qué papel juegan los estudiantes que son líderes en el curso cuando se presentan conflictos?

¿ustedes identifican o ven compañeros que se sienten a veces mal pero no lo dicen?

¿Qué esperan que suceda con el uso del videojuego?

¿Qué les gustaría entender sobre la convivencia a partir del videojuego?

FASE 3 CIERRE

Objetivo: en esta fase con el grupo focal se pretende sintetizar las ideas principales y recoger expectativas finales sobre el videojuego.

¿Qué les gustaría aprender sobre cómo tratar a otros y relacionarse entre sí?

¿Qué esperan que cambie con el uso del videojuego?

¿Qué aspectos de la convivencia son los que generan más problemas en el diario vivir?

¿Qué creen que se necesita para poder evitar y disminuir los conflictos diarios?

¿Qué creen que van a sentir mientras están jugando en el videojuego?

¿Tiene alguna duda o sentimiento sobre el videojuego?

¿Hay algo que quieran compartir y quizás no se haya mencionado?

POST – INTERVENCIÓN

FASE 1 APERTURA

PREGUNTAS:

¿Qué es lo que más recuerdan sobre el videojuego?

¿Qué partes o momentos les llamaron más la atención?

¿Qué sintieron mientras iban jugando?

¿Qué decisión y personaje les llamo más la atención?

¿De las situaciones presentadas en el videojuego cuales les parecieron más reales?

¿Hubo algo del videojuego o sus historias que les incomodara?

¿Hubo momentos de sorpresa en el videojuego?

¿En general, como describirían su experiencia en el videojuego?

¿Qué expectativas cumplieron al jugar el videojuego?

FASE 2 EXPLORACIÓN

¿Qué situaciones del videojuego se parecen a situaciones reales que suceden en el curso?

¿Qué decisiones dentro del videojuego te hicieron pensar o reflexionar más?

¿Hubo algún momento en especial en el que se sintieran identificados?

¿Qué aprendieron sobre cómo tratar y relacionarse con los demás?

¿Creen que, a partir de la experiencia con el videojuego, ahora pueden pensar antes de actuar?

¿Creen que pueden cambiar algunas actitudes después de haber jugado?

¿Qué aspectos del videojuego podrían mejorar la convivencia real?

¿Qué creen que aprendieron sobre las consecuencias que puede tener el agredir a otros compañeros?

FASE 3 CIERRE

¿Qué creen que fue lo más importante que aprendieron?

¿Creen que el videojuego puede ayudar a mejorar la convivencia del curso a futuro?

¿Qué les gustaría agregar al videojuego para hacerlo más útil?

¿Qué parte del videojuego y su historia debe permanecer tal como esta?

¿Recomendarían este videojuego a compañeros de otros cursos?

¿Qué otras actividades les gustaría hacer después del presente proyecto?

¿Tiene algún otro comentario final sobre esta experiencia?