

Título: ESTUDIO EVALUATIVO DE PREVENCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR CON UN VIDEOJUEGO

Nombre: Guerra Antequera, Jorge

Universidad: Universidad de Extremadura

Departamento: Ciencias de la educación

Fecha de lectura: 28/06/2017

Programa de doctorado: Programa Oficial de Doctorado en Formación del Profesorado y Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación

Dirección:

> **Director:** FRANCISCO IGNACIO REVUELTA DOMÍNGUEZ

Tribunal:

> **presidente:** MARÍA ESTHER DEL MORAL PÉREZ

> **secretario:** MARÍA JOSÉ SOSA DÍAZ

> **vocal:** FRANCESC JOSEP SÁNCHEZ PERIS

Descriptores:

> METODOS AUDIOVISUALES EN PEDAGOGIA

> PROBLEMAS Y CONFLICTOS SOCIALES

> AFRONTAMIENTO DE PROBLEMAS PERSONALES

> EDUCACION BASICA

El fichero de tesis ya ha sido incorporado al sistema

> 326880_934114.pdf

Localización: BIBLIOTECA CENTRAL DE CÁCERES

Resumen: La utilización de videojuegos en el aula es un paradigma relativamente novedoso, enmarcado dentro del Edutainment, y con una consideración lúdica. No obstante, se decidió explorar su vertiente académica y mediante la investigación se está intentando buscar el modo de integrarlos en los contextos educativos (Etxeberría, 2001; Prensky, 2001; Buckingham, 2006; LaCasa, 2012; Pérez, 2012; Revuelta y Guerra, 2012; Méndez y Del Moral, 2015 y Tost y Boira, 2015). En esta tesis doctoral se ha integrado un videojuego serio para tratar el acoso escolar, el cual es una problemática frecuente en el contexto educativo (Olweus, 2001; Defensor del Pueblo, 2006; Oñate y Piñuel, 2007; Polo, León, Gómez, Palacios y Fajardo, 2013a y Polo, León y Gozalo, 2013b). Se ha realizado un marco teórico que engloba la historia y consideración del juego y los videojuegos como estrategias y herramientas afines a los contextos educativos desde perspectivas filosóficas, sociológicas, lúdicas y educativas. Por otro lado, también se ha realizado un recorrido sobre el acoso escolar, sus consecuencias, los agentes que intervienen en estos procesos (agresor, testigos y víctima) así como los diferentes papeles que adquiere la sociedad y los individuos en esta problemática y cómo la ley contempla estos actos.

Para llevar a cabo esta investigación se ha realizado un cuasiexperimento en un colegio público de la ciudad de Cáceres con alumnos y alumnas de 5º y 6º de Educación Primaria divididos en 4 grupos, dos grupos control y dos grupos experimentales. A estos grupos se les aplicó un cuestionario relacionado con los problemas emocionales y de conducta. Los grupos control se enfrentaron a un pretest y un postest y los grupos experimentales realizaron un pretest, un tratamiento con el videojuego Monité y finalmente un postest. Para el análisis de estos datos se han realizado pruebas de normalidad (Kolmogorov-Smirnov) y aleatoriedad (Rachas). Tras la realización de estas pruebas se han realizado las respectivas pruebas de contraste paramétricas (T de Student) y no paramétricas (Mann-Whitney y Wilcoxon). Tras ellas se han realizado las pruebas de tamaño de efecto, correlaciones y pruebas de conglomerados. La realización de todas estas pruebas nos ha llevado a una serie de conclusiones las cuales arrojan que el tratamiento con el videojuego serio funciona y, por lo tanto, minoriza conductas asociadas con los procesos de acoso escolar tanto en agresores como en víctimas.

Finalmente, desde esta Tesis Doctoral se alienta a la continuidad en la investigación con videojuegos para extraer sus beneficios respecto a los procesos de enseñanza-aprendizaje y sus aportaciones a la educación en todas sus vertientes.