

**M4. 632 TFM Dèficits
d'Atenció i Trastorns de
Conducta**



**Treball Final de Màster
Professionalitzador**

**PROPOSTA D'INTERVENCIÓ PER A NENS I NENES
AGRESSIUS D'11 A 12 ANYS A TRAVÉS DEL
VIDEOJOC "HAPPY 8-12"**

01-06-2020

Alumne/a: Coral Collados González

Professor/a col·laborador/a: Georgina Perpiñà Martí

Professor/a responsable de l'assignatura: Núria Esteve Gibert

ÍNDEX DE CONTINGUTS

INFORME PROFESSIONAL	1
Problema, necessitat o repte detectat	1
Població (<i>Population</i>)	1
Intervenció (<i>Intervention</i>)	2
Comparació (<i>Comparison</i>)	3
Resultats (<i>Outcomes</i>)	4
Evidències empíriques prèvies	4
Nivell 1: evidències científiques externes	5
Nivell 2: opinions expertes o fruit de l'experiència clínica	7
Nivell 3: Evidències fruit de les perspectives del receptor	9
Objectius de la intervenció o acció	12
Característiques de l'acció o intervenció (basada en les evidències empíriques prèvies)	14
Naturalesa de les dades	14
Participants i Organització	14
Instruments i materials	16
Procediment	19
Avaluació dels resultats de l'acció o intervenció	22
Repercussió dels resultats en un futur	24
• Discussió i conclusions	25
• Limitacions	26
• Línies de futur	28
Referències bibliogràfiques	31
Annexos	36

INFORME PROFESSIONAL

Dades personals del professional:

Nom: Coral

Cognoms: Collados González

Població: Lleida

Província: Lleida

Professor/a col·laborador/a: Georgina Perpiñà Martí

Problema, necessitat o repte detectat

Població (Population)

La proposta de l'estudi està pensada per realitzar-se als alumnes de Cicle Superior de l'escola Cervantes de Lleida. L'escola està ubicada al Centre Històric de la ciutat de la Lleida, en la zona més deprimida del barri, on la major part dels seus habitants es troben en situació de risc d'exclusió social. Trobem persones grans amb pocs recursos, famílies nouvingudes, famílies d'ètnia gitana sense treball que no sempre compten amb ajuts socials, famílies desestructurades amb pares i mares internats en els serveis penitenciaris i infants amb problemes de salut i manca d'higiene i nutrició.

El fet de triar els alumnes de Cicle Superior de l'escola coincideix, en primer lloc, amb el seu grau de maduresa, el qual es considera important per la realització d'aquesta intervenció i, en segon lloc, pel seu grau d'agressivitat, generalment més patent en aquestes edats. Adrián Serrano (2012), professor de la Universitat Jaume I, va publicar un llibre on es tractava la transició de nen/a a adolescent i, entre algunes de les seves conclusions, hi figura una en la qual afirma que als infants en edats compreses d'entre els 10 i els 12 anys "es posen en marxa un conjunt de canvis que afecten decisivament a la seva capacitat de pensament i de raonament, la qual els capacita per afrontar en millors condicions les tasques evolutives de la transició cap a l'edat adulta per l'adquisició de la seva nova forma de pensar (més abstracta, complexa, lògica i sistemàtica)" (p. 9).

Intervenció (*Intervention*)

Aquest treball d'investigació que té com a objectiu realitzar una proposta d'intervenció per als alumnes de Cicle Superior de l'escola Cervantes de Lleida que presenten trets agressius a l'escola. La proposta es basa en treballar amb una eina digital lúdica i educativa anomenada "Happy 8-12"¹ durant un període de temps concret, la qual ajudarà a millorar la resolució de conflictes de l'alumnat objecte d'estudi tant a les escoles com a casa.

Per a realitzar aquesta intervenció s'escolliran només aquells alumnes que presentin realment problemes de conducta a l'escola. Per tal de conèixer qui seran finalment els alumnes escollits com a objecte d'estudi, la proposta s'inicia passant als mestres que estan en contacte amb aquests infants un qüestionari d'avaluació anomenat *Cuestionario para la evaluación de comportamientos agresivos y prosociales* (COPRAG, adaptació de Martínez *et al.* 2016), el qual ens aportarà informació sobre els comportaments socials i conflictius dels subjectes dins l'escola, resultat del procés d'observació que ja hauran realitzat durant el curs.

Per a reafirmar que les respostes que s'obtenen del qüestionari COPRAG (2016) dels mestres són vàlides, els alumnes hauran d'omplir la versió adaptada d'un test anomenat *Escala de Agresividad Física y Verbal* (AFV, Caprara i Pastorelli, 1993, adaptació de Cuello i Oros, 2013), el qual té com a finalitat mesurar l'agressivitat física i verbal dels nens.

Aquestes dues accions realitzades pels dos agents educatius seran definitives per descobrir els seleccionats finals per aquesta intervenció i començar-la.

Tot seguit, es desenvolupen els objectius a indagar:

Objectiu general (OG):

- (OG1). Realitzar una proposta d'intervenció lúdico-digital per als alumnes que presenten conductes agressives de l'escola pública Cervantes de Lleida.

¹ "Happy 8-12" és un videojoc elaborat per la doctora Gemma Filella l'any 2014. Aquesta activitat s'emmarca en el Programa de Cooperació Territorial Convivència Escolar, finançat pel Ministeri d'Educació, Cultura i Esport.

Objectius específics (OE):

- (OE1). Investigar sobre les conductes agressives infantils (definició, possibles causes, etc.)
- (OE2). Indagar respecte a altres propostes d'intervenció realitzades amb anterioritat de forma similar a la d'aquest estudi.
- (OE3). Conèixer, a través de diferents investigacions, si la proposta d'intervenció és vàlida respecte el plantejament de l'estudi.

Comparació (Comparison)

La intervenció consisteix en que els nens i nenes de l'escola pública Cervantes de Lleida de Cicle Superior que presenten trets agressius facin un treball previ de reconeixement d'emocions i després el continuïn mitjançant una eina educativa lúdica anomenada "Happy 8-12" durant el període d'un mes per tal que el seu comportament a l'aula vagi progressant de forma positiva a mesura que avancen en aquest joc educatiu.

Per tal de poder extreure resultats i conèixer quin efecte ha tingut la intervenció en les seves conductes, en primer lloc se'ls torna a passar el test *Escala de Agresividad Física y Verbal* (adaptació de Cuello i Oros, 2013), per comprovar si els resultats són molt, poc o gens distants dels resultats obtinguts abans d'iniciar la intervenció.

En segon lloc, i per tal de disposar també de resultats durant el transcurs de la intervenció, el tutor/a dels alumnes objecte d'estudi serà l'encarregat/da de realitzar una observació a l'aula mitjançant l'*Escala Modificada de Agresividad Manifiesta* (EMAM, Kay *et al.* (1988), citat per l'American Academy of Pediatrics (2010), com a versió adaptada de l'*Overt Aggression Scale* (Silver i Yudofsky, 1986). Aquesta serveix per avaluar la conducta agressiva en nens i adolescents en contextos escolars. D'aquesta manera el que es pretén és observar si aquest tipus de conductes van disminuint o desapareixent al mateix temps que duu a terme la intervenció.

Per últim, una entrevista seria realitzada a tots els agents educatius implicats en aquesta intervenció, tutors i alumnes, per tal de conèixer la seva opinió/valoració de la tasca realitzada i contrastar-ho així amb els resultats obtinguts un cop finalitzada la intervenció.

Resultats (Outcomes)

Amb aquesta proposta d'intervenció es pretén que els alumnes als quals hem escollit per realitzar-la millorin, dins les seves possibilitats, el seu comportament o actitud a l'aula.

Considerem que el fet de realitzar la proposta a través de l'ús d'un videojoc facilita la feina del professorat i, alhora, motiva els nens perquè aquest canvi, per mínim que sigui, es pugui produir. Jane McGonigal (2011) afirmava també que els jocs i els videojocs esdevenen una poderosa eina per al canvi i per millorar el món.

Sabem que resoldre conflictes no és una tasca fàcil, però cal posar eines a l'abast dels nens perquè puguin aprendre a fer-ho. Per aquest motiu, amb aquesta intervenció també s'espera que es reflecteixi en tots els agents del centre educatiu la importància de treballar amb els alumnes amb una metodologia totalment diferent, on el videojoc ofereixi un espai idoni que ajudi a contribuir al desenvolupament d'altres competències, en aquest cas les emocionals, com a estratègia complementària a l'educació formal i es puguin així obrir noves propostes de treball utilitzant els videojocs com a eina educativa.

Evidències empíriques prèvies

En el context educatiu cada vegada són més freqüents els conflictes entre escolars, el qual genera una major manifestació de conductes agressives, ja que els nens i nenes no disposen de competències necessàries per resoldre aquests conflictes. Aquest fet preocupa els professionals de l'educació, els investigadors, les institucions i la societat en general i es considera important crear noves propostes de treball que ajudin a disminuir aquestes conductes disruptives dels alumnes.

Aquest treball ha estat elaborat gràcies a la recerca i l'anàlisi de diverses fonts bibliogràfiques, on a través d'investigacions i teories, es tracta el tema principal d'aquesta proposta, la d'elaborar un programa d'intervenció per a nens agressius d'11 a 12 anys a través del videojoc "Happy 8-12".

Nivell 1: evidències científiques externes.

Actualment la conducta agressiva és una de les problemàtiques més importants que pateix a la nostra societat, començant pels centres educatius i augmentant de forma dràstica en nens i adolescents, tant en l'entorn educatiu com familiar i social.

Fernández, Sánchez i Beltrán (2004) defineixen l'agressivitat com la "conducta que pretén causar dany físic i/o psicològic i en situacions extremes, pot arribar a ser destructiva per a la persona objecte de l'agressió" (p. 502).

Oteros (2006) citat per Cid *et al.* (2008), fa referència al fet que "la conducta agressiva és socialment inacceptable, ja que pot danyar físicament o psicològicament a una altra persona i sobretot, en l'etapa escolar, pot aplicar-se a accions agressives (conductes), a estats d'ànim (sentiments subjectius), a impulsos, pensaments i intencions agressives i a condicions en les quals és probable que els nens i nenes adoptin conductes agressives (estimulació ambiental)" (p. 23).

Tremblay *et al.* (2005) al seu llibre "Developmental Origins of Agression" sostenen que els nens neixen amb certa disposició a no només imitar més les conductes agressives que pacífiques, sinó també a integrar-les, igual que Cangas *et al.* (2007) assenyalen que durant els primers anys de vida dels infants, els pares són els agents principals encarregats d'educar els comportaments socialment educats dels seus fills, ja que per a ells l'agressió és una conducta que s'aprèn a partir d'edats primerenques.

Finalment, Brazelton i Greenspan (2005), afirmen que la família és per al nen el seu primer nucli de convivència i d'actuació, on anirà modelant la seva construcció com a persona a partir de les relacions que hi estableixi i, de forma particular, segons siguin ateses les seves necessitats bàsiques.

Actualment existeixen pedagogs, psicòlegs o psicopedagogs que han realitzat diversos estudis relacionats amb l'agressivitat infantil per trobar quines són les causes i com es pot evitar o modificar la conducta agressiva en edats primerenques. Serrano (1996) afirma que l'agressivitat infantil constitueix, juntament amb la desobediència, una de les principals queixes dels pares i educadors respecte dels nens, donant-se amb freqüència ambdós tipus de problemes de forma unida.

Altres investigacions, com les de Lantieri i Goleman (2009), suggereixen també que ajudar als nens a desenvolupar habilitats socials i emocionals des d'edats primerenques afecten la seva salut i benestar a llarg termini, disminuint la probabilitat de sofrir trastorns del comportament en un futur.

Martín Sánchez (2019) al seu estudi anomenat "Reflexiones sobre una lacra social: la agresividad infantil", afirma que realitzar una intervenció a les escoles per a nens agressius és, pel que fa als educadors, una eina de conscienciació, d'incrementació de la seva responsabilitat i del desenvolupament de competències entorn l'enfortiment de la disciplina, les quals permeten potenciar valors com el respecte, la tolerància i la pau. D'altra banda, pel que fa als alumnes, la correcció, la prevenció, el diàleg, la disciplina, la resolució de conflictes o la creació d'espais de reflexió són algunes de les competències que arriben a desenvolupar durant aquest tipus d'intervencions.

Per tal d'intervenir amb nens que presenten comportaments agressius, és important enfocar l'acció de manera globalitzada, fent al·lusió a tots i cada un dels àmbits que influeixen en els contextos en que es desenvolupen els nens dia a dia (família, escola, societat, mitjans de comunicació, les TIC...etc.) essent la base de referència dels que observen i imiten comportaments, formes de parlar i actuar (Gallego Henao, 2011). En aquest cas, l'àmbit escollit per tractar aquestes conductes és el de les Tecnologies de la Informació i Comunicació (TIC). Les TIC són una realitat concreta que travessen la vida de tots els subjectes que habitem a les escoles, ja sigui en forma de telèfons mòbils intel·ligents (*smartphones*), tauletes, portàtils, consoles de videojocs, etc. els quals s'utilitzen diàriament i durant gran part del nostre dia (Aliaga i Bartolomé, 2006).

Colás *et al.* l'any 2018 van dur a terme un estudi respecte a la incidència que tenen les TIC en l'ensenyament per tal d'establir algunes valoracions i així realitzar algunes intervencions. Després de revisar una sèrie de trets que caracteritzen l'evolució i les transformacions que generen aquestes tecnologies en l'ensenyament en els nivells educatius primaris, es va evidenciar que les TIC actuen com un factor dinamitzador dels processos d'ensenyament-aprenentatge, propiciant transformacions pel que fa als rols docents-discents. En aquest sentit, el resultat a destacar va ser que els "rols dels

professors i alumnes s'orienten a treballar de forma constructivista i es potencia que el professor es converteixi en facilitador i guia del procés d'ensenyament-aprenentatge, mentre que propicia que l'alumne tingui un paper més actiu en el seu procés d'aprenentatge, així com una major autonomia i responsabilitat en els processos de presa de decisions, a la mediació de les TIC en els processos d'ensenyament i aprenentatge, i als aprenentatges” (Colás *et al.* 2018, p-20).

En aquesta intervenció l'eina digital emprada per dur-la a terme és un videojoc. Pilar Lacasa, catedràtica de Comunicació Audiovisual de la Universitat d'Alcalà d'Henares, al seu llibre “Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales” (2011) creat a posteriori d'haver realitzat un estudi que data d'un període major a deu anys d'exploració dels videojocs, demostra que aquests es poden introduir a les aules, independentment de l'edat dels alumnes, sempre que hi hagi en aquesta pràctica una intencionalitat clara. Afegeix que amb ells es pot aprendre de manera emocional i immersiva no només competències curriculars, sinó també altres aspectes com la presa de decisions o el pensament creatiu, sempre que posem atenció al seu llenguatge i disseny.

Nivell 2: opinions expertes o fruit de l'experiència clínica.

Arran de la rellevància que ha pres la problemàtica de l'agressivitat infantil que s'està donant en la infància i les dificultats d'aprenentatge que esdevé quant al seu entorn escolar, diferents experts arreu del món també han dissenyat algunes intervencions educatives a les escoles per tal de suavitzar aquests comportaments que en moltes ocasions es converteixen en una problemàtica rellevant, no només en els centres escolars, sinó també en la nostra societat.

Començant per l'àmbit internacional, a l'Equador l'any 2017 Betancourt i Dueñas (2017) executen un programa d'intervenció psicològica per disminuir la conducta violenta/agressiva de nens i nenes compresos entre els 7 i els 12 anys. El programa es va iniciar amb l'avaluació psicològica dels nens que presentaven una conducta violenta. Un cop obtingudes les dades es van realitzar tallers a nens i pares de família en temàtiques sobre problemes de conducta, assertivitat, tolerància, relacions intrafamiliars i valors amb l'objectiu de “contribuir a la creació de grups de nens/es i joves saludables,

amb consciència del resultat de les seves eleccions i habilitats per a evitar situacions conflictives en les seves relacions interpersonals i intrafamiliars” (p.34).

El resultat de la intervenció els va ajudar a demostrar que si en una comunitat educativa es desenvolupen una sèrie de canvis en forma d'activitats que influeixen tant a fills com a pares i es realitzen d'una forma motivadora i estimulant, es generen canvis positius en les persones que reben el tractament i en el seu entorn familiar i social.

Centrant-nos ara en **pràctiques educatives realitzades a través de les TIC**, àmbit directament relacionat amb la metodologia d'aquest TFM, trobem alguns estudis sobre el seu ús com a recurs didàctic promotor de la convivència escolar per disminuir també els casos de conflicte escolar i fomentar valors per a una sana convivència dins la comunitat educativa. El primer projecte s'anomena “Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico promotor de convivencia escolar” de Rodríguez Villanueva *et al.* (2017). El recurs didàctic dissenyat es va denominar "Sanas constumbres, buenas prácticas", el qual es va implementar dins de les assignatures d'Ètica i Informàtica permetent que els estudiants desenvolupessin un seguit d'activitats amb l'orientació de l'ús de les eines TIC, amb un component principal associat al foment de valors. La finalitat d'aquest disseny era que el docent conegués una perspectiva des de la utilització de les TIC per a l'enfortiment de valors i, d'aquesta manera s'apropiés d'algunes eines que li permetessin contribuir a una sana convivència escolar en els estudiants, en aquest cas adolescents (13-14 anys). Els resultats van indicar l'estratègia implementada amb utilització de TIC com a efectiva, ja que es va aconseguir la disminució dels casos de conflicte escolar a les categories seleccionades.

Un altre projecte es va iniciar a Escòcia l'any 2006 i que encara avui dia es manté en funcionament, finançat pel seu govern. Aquest rep el nom “The Consolarium” i va ser creat per incentivar l'ús de videojocs a l'aula perquè els infants poguessin desenvolupar consciència social i ressaltar valors cívics i morals que enfronten en la seva vida quotidiana, com el respecte a les persones adultes i entre iguals, el medi ambient o l'obediència als pares, entre d'altres.

El programa setmanal de televisió "Learning World" de canal *Euronews* (2013) va explicar en uns dels seus reportatges en què consisteix "The Consolarium". Aquest projecte ofereix als professors i estudiants videoconsoles (PS3, Wii, Nintendo DS i Xbox 360) i jocs perquè puguin treballar amb diferents recursos. Mitjançant una intranet a nivell nacional anomenada "Glow", els estudiants dels centres educatius dins el projecte disposen d'una àmplia base de dades amb jocs i material disponible a través d'un servei de "préstecs". "En Glow existeix una comunitat professional a la qual poden unir-se els professors", explica en el reportatge Derek P. Robertson, impulsor de "The Consolarium".

Estudis com aquest permeten visibilitzar la importància de prevenir i intervenir sobre les conductes agressives en l'àmbit escolar i com el treball dels mestres cobra rellevància a l'hora d'ensenyar als nens i a les nenes no només continguts sinó pràctiques de convivència, tolerància, autocontrol, autogovern i competències per relacionar-se amb l'altre i amb els altres (Gallego Henao, 2011).

Així ho demostrava la docent Orreaga Villanueva Martínez, sota la direcció de la doctora M^a Pilar Tormo Irún (citada per la Universitat Internacional de València, 2012), en un projecte desenvolupat com a part del Màster en Prevenció i Intervenció Psicològica en Problemes de Conducta a l'Escola que ofereix la VIU. Es va analitzar la incidència de les TIC en el comportament de 60 alumnes de Secundària d'un institut de Navarra i es va confirmar que en utilitzar les TIC els problemes de conducta disminuïen en els tres grups estudiats, sobretot en el cas dels comportaments disruptius de desinterès acadèmic, fent disminuir la seva ansietat i motivant-los a aprendre.

Nivell 3: Evidències fruit de les perspectives del receptor.

En aquest últim nivell s'analitzen, en primer lloc, un estudi sobre la intervenció valoració de l'eina educativa digital "Happy 8-12" i, en segon lloc, una entrevista de la mateixa creadora, Gemma Filella Guiu, sobre la importància d'educar les competències emocionals, claus per obtenir un bon desenvolupament en la resolució de conflictes.

Es pren com a referència un estudi experimental realitzat per la Universitat de Lleida anomenat “Programa de educación emocional Happy 8-12 para la resolución asertiva de conflictos” de Carcelén *et al.* (2016). El propòsit d’aquest treball és presentar la valoració que fa el professorat i l’alumnat després de realitzar el programa d’intervenció “Happy 8-12”.

Els instruments de recollida d’informació emprats són qüestionaris estructurats, compostos per preguntes tancades. Per als alumnes s’elabora el *Qüestionari de valoració Happy 8-12 de l'alumnat* i per als mestres el *Qüestionari de valoració Happy 8-12 de professorat*. Ambdós qüestionaris pretenen conèixer quina valoració fan els dos agents educatius després de jugar al “Happy 8-12” durant el curs escolar.

Des del punt de vista dels alumnes el videojoc va resultar ser accessible, intuïtiu i fàcil de comprendre i jugar, a més de divertit. També van valorar molt la seva utilitat per la possibilitat d’entrenar prèviament el procés de regulació emocional en situacions reals de conflicte a l’hora de pati, fins i tot a la llar amb germans i familiars. Els alumnes van considerar favorable dedicar uns minuts al llarg de la jornada escolar a entrenar la resolució de conflictes mitjançant el programa.

D’altra banda, des del punt de vista dels mestres “Happy 8-12” va resultar ser un programa que ofereix la possibilitat de simular contextos reals, sistematitzar el procés de resolució de conflictes i assolir els objectius fixats. El van considerar com una eina pedagògica útil per a la resolució dels conflictes, de manera que, no solament era un videojoc eficaç pel seu contingut i adequació a l’edat, sinó que també ho va ser per les possibilitats que oferia la innovació a través de la gamificació (roda de la consciència emocional, visionat de situacions conflictives en gran grup, debat en les respostes, possibilitat de representació de rols en una situació conflictiva, etc.).

Amb aquest tipus de programa es contempen sobretot aspectes emocionals però també cognitius i conductuals amb els quals s’evidencia una millora de l’aprenentatge i desenvolupament personal de l’alumnat, on participen diferents tipus de competències. Així doncs, les competències emocionals (consciència emocional, regulació emocional, autonomia emocional, competència social i competències de vida i benestar) són un factor clau i necessari per a la millora de la convivència escolar (Romera *et al.* 2015), la

qual esdevé un dels objectius principals d'aquest treball, conjuntament amb la disminució de les conductes agressives a l'aula.

Les investigacions que s'han realitzat fins al moment amb aquestes variables demostren que entrenar les competències emocionals en l'entorn escolar millora el clima escolar i al mateix temps, prevenen conflictes i conductes agressives, la qual cosa incideix en un millor aprenentatge i desenvolupament personal de l'alumne (Blair i Raver, 2015).

El gener de 2020 a la ciutat de Madrid l'escola bilingüe Zola Villafranca realitza una entrevista a la creadora de l'eina ludo-digital "Happy 8-12", Gemma Filella Guiu. En aquesta entrevista Filella ens parla sobre la importància d'educar les competències emocionals a tots els centres educatius per tal de saber resoldre/gestionar positivament els "conflictes" que van sorgint durant la convivència diària de qualsevol àmbit (escolar familiar, laboral, entre iguals, etc.) i també amb nosaltres mateixos.

L'entrevista s'inicia preguntant quina és la clau per a fomentar la intel·ligència emocional (IE) en els nens. Filella (2020) opina que "la clau està a educar, de forma sistemàtica, les competències emocionals, com ara la consciència emocional, la gestió de les emocions, l'autonomia emocional, les competències socials i les competències per a la vida i el benestar" i afegeix que "s'hauria de començar des de l'etapa infantil i ser un procés continu al llarg de tota l'escolarització".

En la següent pregunta es qüestiona per què la societat ha trigat tant a adonar-se del valor de la IE i Filella (2020) respon que tot ha estat gràcies a les investigacions científiques i de l'evolució de la societat, atès que "abans era molt més senzill ensenyar a reprimir les emocions que ensenyar a educar-les".

L'entrevista continua amb un plantejament respecte com podem impulsar la IE a les aules i sobre la importància que té el fet d'incorporar programes d'aquest tipus a les escoles. La Doctora proposa partir d'un programa d'Educació Emocional (EE) avaluat científicament, treballar amb les competències emocionals de manera interdisciplinària en cadascuna de les matèries i integrar l'EE al Currículum. La importància d'establir aquests programes recau en el fet de prevenir problemes greus en un futur, com ho serien la violència, el consum de drogues, l'abandonament escolar, etc.

L'entrevista es finalitza manifestant, per part de Filella (2020), la importància de la cooperació entre les famílies i l'escola per a fomentar la intel·ligència emocional en els nens i nenes perquè es puguin aprofitar al màxim qualsevol intervenció que es dugui a terme a les escoles.

Així doncs, després de l'anàlisi d'aquestes dues evidències, queda reflectit que una convivència escolar adequada i que gaudeix d'harmonia, afavoreix l'ambient de treball a l'aula, millorant la implicació i la participació dels estudiants i, en definitiva, l'aprenentatge (Álvarez-García *et al.*, 2013).

Objectius de la intervenció o acció

La proposta d'estudi fonamentada en aquest treball final de màster consisteix en el plantejament d'una intervenció per als alumnes de Cicle Superior de l'escola Cervantes de Lleida que presenten comportaments agressius a l'aula.

El treball queda justificat per la necessitat de donar a aquests alumnes una resposta educativa que els permeti arribar a disminuir aquestes conductes mitjançant un treball emocional a través de l'eina educativa "Happy 8-12".

Esdevé important el fet que aquests alumnes puguin obtenir una adequada atenció educativa d'acord amb les seves necessitats, ja que aquestes es podrien derivar en possibles greus problemes tant en l'àmbit escolar, personal o socioemocional.

Tenint en compte el marc teòric amb el qual s'ha construït aquest treball i amb el propòsit de donar una resposta adequada a aquests nenes/es, s'estableix un objectiu general, el de realitzar aquesta proposta d'intervenció per tal de potenciar les competències emocionals i així prendre consciència de les emocions, fet que els ajudarà a controlar les seves conductes d'una manera més racional, mitjançant un treball lúdic que afavoreix la seva motivació per aquest aprenentatge.

Per tal d'aconseguir l'assoliment de l'objectiu general, s'estableixen altres objectius específics relacionats amb el que s'espera aconseguir després de la participació dels alumnes implicats. Són els següents:

- Mostrar actituds de respecte actiu envers les persones, les seves idees, opinions, creences i les cultures que les conformen.

- Aplicar el diàleg com a eina d'entesa i participació en les relacions entre les persones.
- Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu que promoguin el compromís personal i les actituds de convivència.

Aquesta proposta parteix d'un projecte basat en una temàtica interessant i atractiva, la qual pot arribar a resoldre les necessitats que manifesten aquests infants. És una eina que ajuda als docents a educar les emocions per tal que l'alumnat aprengui a resoldre problemes quotidians amb el grup d'iguals a través de l'assertivitat i a millorar la convivència en el centre educatiu. McGonigal (2011) afirma que aquest format permet motivar l'alumnat en major grau i així afavorir l'aprenentatge, al mateix temps que es facilita la tasca docent al professor.

Actualment, hi ha consens a l'hora d'assenyalar que moltes agressions dels nens/es estan relacionades amb la manca d'habilitats i estratègies per resoldre els problemes socials de manera eficaç. Una manera dinàmica i atractiva per als infants és treballar jugant. En aquest cas, els videojocs són eines que faciliten la feina als/les docents, a més de motivar als infants. El fet d'aprendre a resoldre conflictes no és una tasca fàcil, per això se'ls ha de proporcionar recursos perquè ho aprenguin a fer. Amb aquesta intervenció es pretén promoure el desenvolupament integral dels nens i nenes que hi participen i que alhora actuï com a possible factor de prevenció de problemes en el desenvolupament i la millora del rendiment acadèmic.

La revisió teòrica ens ha permès conèixer diverses intervencions realitzades amb objectius similars als d'aquesta proposta, tot i que en altres contextos i amb un nombre de participants molt més superior. En aquest cas i com a aspecte innovador, es proposa realitzar un seguiment fins a final de curs per a la meitat dels alumnes participants, el qual inclouria altres activitats que els permeti desenvolupar les estratègies apreses, continuar treballant la consciència emocional i, al mateix temps, seguir treballant amb l'eina "Happy 8-12".

Característiques de l'acció o intervenció (basada en les evidències empíriques prèvies)

Naturalesa de les dades.

La metodologia emprada per tal de dur a terme aquest treball d'investigació és tant de tipus quantitativa com qualitativa. Per una banda, la metodologia quantitativa queda justificada pels instruments emprats a l'inici d'aquest projecte, com ho són els qüestionaris a omplir pels tutors i una escala tipus test, ambdós dedicats a descobrir quins alumnes presenten en el seu dia a dia una agressivitat física i verbal més notable. També per la utilització d'un instrument observacional adaptat emprat per conèixer, durant el període de dos mesos, l'evolució del comportament dels alumnes participants en aplicar una eina digital educativa per disminuir les seves conductes agressives.

Així doncs, de cada un dels instruments emprats s'obtenen resultats numèrics, els quals ens proporcionen primerament informació exacta per a conèixer qui serà el nostre objecte d'estudi i, en segon lloc, per obtenir els resultats de la nostra proposta.

D'altra banda, per tal de justificar la metodologia de tipus qualitativa, podem apreciar que al mateix temps que emprem els instruments descrits anteriorment, estem responnent a l'objectiu de realitzar una observació constant dels alumnes objectes d'estudi i analitzar el seu comportament durant un període de temps concret, tècniques d'avaluació que ens permeten obtenir una descripció rica, detallada i narrativa de la mostra (Esteve i Andreu, 2019). Gràcies a l'aplicació d'aquestes tècniques s'aconsegueixen dades i informació sobre els comportaments i el desenvolupament dels participants durant la intervenció, les quals esdevenen rellevants per a concretar si existeixen canvis actitudinals respecte al seu aprenentatge i estat emocional.

Les dades recollides durant l'observació queden contrastades amb les entrevistes que es realitzaran al final de la intervenció tant als tutors/es com als alumnes participants.

Participants i Organització.

Els participants objecte d'estudi d'aquesta intervenció els ubiquem a l'escola pública Cervantes de Lleida, situada dins del Centre Històric de la ciutat. Al centre acull un total de 85 alumnes. Aquests viuen en entorns molt deprimits, ja que les seves famílies tenen

un nivell socioeconòmic baix i la majoria es troben en situacions de risc d'exclusió social. Les seves situacions familiars provoquen que els alumnes tinguin un caràcter defensiu, sense límits i amb poc autocontrol sobre els seus sentiments. El nivell acadèmic dels nens i nenes és baix i, la majoria se situa en nivells inferiors a la seva edat cronològica, especialment en les habilitats bàsiques com la lectura, escriptura i càlcul. Molts dels alumnes necessiten suport d'algun tipus, ja que presenten problemes conductuals o no tenen adquirits els hàbits quotidians. A més a més, trobem que molts alumnes mostren dificultats en el raonament i habilitats de comunicació bàsiques.

En aquest cas treballarem, concretament, amb els alumnes de Cicle Superior (en total són 16, 9 alumnes a 5è curs i 7 a 6è curs), però no tots seran els participants en aquest estudi; tot dependrà dels resultats obtinguts dels qüestionaris emprats per a aquesta finalitat (qui hagi obtingut una puntuació alta pel que fa a les actituds agressives a l'aula).

D'aquests resultats, 6 alumnes (independentment del seu gènere) seran escollits com a màxim per a participar en aquesta proposta, un número raonable si tenim en compte el procés d'observació que s'ha de realitzar per part dels tutors d'aquests alumnes i el temps del qual disposem per dur a terme aquesta intervenció.

En aquest treball es desenvolupa un estudi a petita escala que únicament es representa a sí mateix, ja que no ha existit prèviament un estudi cohort o aleatori amb el qual realitzar una restrospecció. Així doncs, aquest treball es tracta d'un **estudi de cas** on, gràcies al seu caràcter observacional, es té constància dels comportaments dels alumnes participants, rellevants per concretar si existeixen canvis actitudinals després d'aplicar la nostra proposta d'intervenció.

Els estudis de cas, segons Stake (1995) poden ser intrínsecs, instrumentals o col·lectius. Aquest treball es considera de tipus col·lectiu, atès que enlloc de seleccionar un sol cas, s'analitza la informació en funció d'una col·lectivitat d'entre els casos d'interès, de manera que cadascun és l'instrument per aprendre del problema que en conjunt representen.

L'any 1994, la pedagoga i investigadora Glòria Pérez Serrano va elaborar un llistat amb les principals característiques que defineixen els estudis de casos. Aquests els va etiquetar com a particularistes, on només abasten una realitat o tema específic; descriptius, ja que en finalitzar-lo obtindrem una descripció exhaustiva i qualitativa d'una situació o condició específica; heurístics, per la descoberta de nous aspectes d'un tema específic o per confirmar allò que ja sabem i finalment, com a inductius, ja que arran d'aquest treball podrem elaborar hipòtesis i trobar noves relacions a partir d'un o diversos casos concrets.

Instruments i materials.

Començant per la fase inicial del procés, conèixer qui seran els participants d'aquesta intervenció és el primer dels objectius. El *Cuestionario para la evaluación de comportamientos agresivos y prosociales* (COPRAG, adaptació de Martínez *et al.* 2016) per als mestres i l'*Escala de Agresividad Física y Verbal* (AFV, Caprara i Pastorelli, 1993, adaptació de Cuello i Oros, 2013) a realitzar pels alumnes, ens ajudaran amb aquesta primera elecció dels nostres objectes d'estudi.

Per un costat, el COPRAG es respon a una escala de mai, algunes vegades o amb freqüència. Està format per 29 ítems on s'avalua tant l'agressivitat directa com la indirecta. La resta d'ítems estan agrupats per altres dimensions com ara la prosocialitat, la hiperactivitat-dèficit d'atenció i la depressió-ansietat. L'agressivitat directa forma part del 31% del test i la indirecta de l'11%. Respecte a la part total d'agressivitat, les puntuacions directes dels ítems poden sumar de 19 a 57 punts. Com més punts obtingui el subjecte, implica que més agressivitat demostra i pateix. A l'annex 1 d'aquest treball es mostra l'avaluació de l'agressivitat.

Els resultats d'aquest qüestionari, encara que estiguin agrupats en agressivitat directa i indirecta, serviran per fer una correlació amb l'escala AFV i relacionar l'aspecte directe i indirecte amb el físic, verbal i social. Destacar que si els resultats del COPRAG de cada subjecte són molt diferents dels resultats obtinguts als qüestionaris contestats pels estudiants (AFV), s'eliminarà l'alumne com a objecte d'estudi.

Pel que respecta el test AFV (vegeu annex 2), està format per 22 ítems relacionats amb conductes agressives físiques i verbals, en els quals els subjectes han de respondre l'escala a partir de tres punts (1= No, 2 = algunes vegades i 3 = Sí) i com més elevada sigui la puntuació total significa que més agressivitat presenta el subjecte. Dels 22 ítems que formen l'escala, 5 se'n consideren control i no computen a la puntuació final.

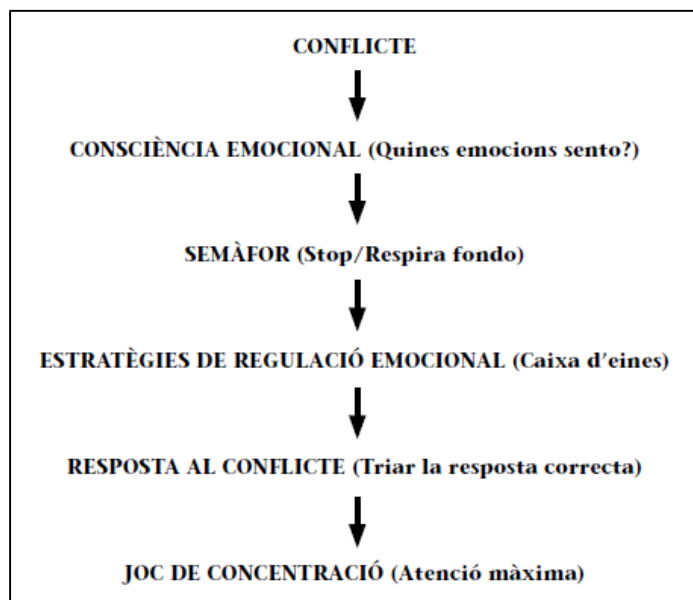
És de vital importància conèixer en quina mesura la nostra proposta està essent efectiva per als nostres participants. Així doncs, per tal de disposar de diferents resultats durant el transcurs de la intervenció, una observació duta a terme pel tutor/a dels alumnes serà clau per conèixer aquest propòsit. El procés d'observació es realitzarà mitjançant l'*Escala Modificada de Agresividad Manifiesta (EMAM, Kay et al. 1988, vegeu annex 3)*. Aquest instrument serveix per a avaluar la conducta agressiva dels infants en contextos institucionals. Ofereix informació objectiva pel que fa a les conductes agressives així com la freqüència en funció de la gravetat, donant com a resultat un índex global d'agressió o quatre categories com l'agressió verbal, l'agressió contra objectes, l'autoagressió i l'agressió contra les persones (Andrés-Pueyo *et al.*, 2006). Aquesta escala servirà per avaluar les diferents conductes que van mostrant els alumnes i comprovar així si aquestes van seguint un procés estable o, en el millor dels casos, de disminució, el qual senyali que la proposta resulta efectiva.

Esmentar que per tal de realitzar aquesta intervenció **es realitzarà una adaptació de l'EMAM en forma de taula observacional**, ja que l'original correspon a la suma d'un recull d'ítems que es realitza un cop per setmana. En aquest cas, l'escala es transformarà en una taula on apareixeran els mateixos elements però el recull d'informació es produirà de manera espontània, és a dir, per cada vegada que aparegui un dels ítems, la persona que ho avalua, en aquest cas el tutor/a dels alumnes participants, dibuixarà una ratlla vertical dins la rúbrica (vegeu annex 4). D'aquesta manera, la suma de cada ratlla ens proporcionarà el número de vegades que aquella conducta s'ha produït, permetent realitzar un seguiment diari dels canvis en el nivell d'agressió dels participants al llarg dels dos mesos en què es duu a terme la implementació.

L'EMAM serà aplicada durant la intervenció i un cop aquesta finalitzi: en acabar el curs es faria una comparació entre els alumnes que han seguit treballant durant un mes més amb l'eina proporcionada per a aquesta intervenció (Happy 8-12) i els que només van participar en la intervenció inicial per tal de comprovar si el temps és també una variable que influeix en el resultat de l'aplicació d'eines digitals d'aquest tipus.

Per últim, en aquesta intervenció s'utilitza l'eina que dóna sentit a la proposta i de la que ens hem anat referint al llarg d'aquest treball. Aquesta s'anomena "**Happy 8-12**" (Filella, 2014) i és un videojoc que té com a objectiu millorar la resolució de conflictes a les escoles i a casa. En el pla teòric, aquest videojoc té en compte les orientacions de la psicologia evolutiva i es basa en les competències de l'educació emocional proposades pel Grup de Recerca en Orientació Psicopedagògica (GROP): consciència emocional, regulació de les emocions, autonomia emocional, competència social i competències de vida i benestar.

L'objectiu general del videojoc és millorar les competències emocionals per resoldre conflictes de forma assertiva i, alhora, fomentar la concentració dels nens de 8 a 12 anys. El videojoc comença amb les nenes i els nens jugant al pati a diversos jocs (tres en ratlla, penals) o a casa (ordinador, videoconsola) i apareixen conflictes interpersonals que els infants han d'anar resolent (vegeu annex 5) seguint l'esquema següent:



Font 1. Esquema extret de l'estudi "Aprendre a conviure. Happy 8-12: Videojoc per al desenvolupament de les competències emocionals" de Filella Guiu (2014).

Pel que fa l'**avaluació**, molt important en aquesta intervenció, els punts que obtinguin els participants indicaran el nivell d'aprenentatge de l'alumnat. Els punts resultants es compararan, al mateix temps, amb l'eina d'observació adaptada per a aquesta intervenció, l'*EMAM* (Kay *et al.* 1988) per tal de conèixer l'efectivitat d'aquesta eina lúdica i digital creada per a la resolució de conflictes entre els alumnes.

Procediment.

En tot procediment d'investigació, abans d'iniciar la nostra proposta d'intervenció és necessari informar a tots els participants de l'estudi que es pretén dur a terme, així com explicitar els objectius i la finalitat que justifica i fonamenta la intervenció.

En aquest apartat, s'estableixen les diferents etapes del procés que s'han de desenvolupar per tal de realitzar la nostra acció: la recollida de consentiments, la planificació de la recollida de dades i de la intervenció, la planificació de l'anàlisi de dades i els procediments de desenvolupament d'aquesta. S'adjunta un quadre amb la temporització de cada apartat:

<i>Del 16 de març al 3 d'abril</i>	Presentació de la intervenció i recull de consentiments formals
<i>Del 14 d'abril al 30 de maig</i>	Recull de dades de la intervenció
<i>De l'1 de juny al 3 de juny</i>	Anàlisi de dades i elaboració de conclusions finals

- **Recollida de consentiments**

En primer lloc, pel que fa a la recollida de consentiments, és important explicar la nostra proposta a l'equip directiu i als docents implicats en la nostra intervenció per tal de conèixer la seva opinió i concretar així com dur a terme la recollida de consentiments per part de les famílies dels fills/es participants. Cal recordar que la decisió definitiva recau en ells com a principals agents en l'educació dels infants.

Una vegada hem obtingut el consentiment de la direcció, s'ha d'informar a les famílies en què consistirà la intervenció, què es durà a terme, com i quan. Aquest pas es pot realitzar mitjançant reunions, circulars, correus electrònics, etc. Resulta de caire quasi obligatori que les famílies coneguin pas a pas i de manera detallada **la finalitat** de la

nostra intervenció, amb quin propòsit es fa, per tal que el seu nivell de motivació a participar sigui el més alt possible.

- **Planificació de la recollida de dades i de la intervenció**

La planificació de la recollida de dades i de la intervenció en aquest cas queda recollida a través dels diferents instruments observacionals explicats anteriorment.

La recollida de dades es duu a terme en cada una de les sessions que els alumnes participants tenen amb el seu tutor/a de l'aula durant dos mesos escolars. Concretament, els tutors són els encarregats, mitjançant l'observació, de registrar qualsevol conducta que aparegui en la seva rúbrica d'observació. El tutor disposarà d'una rúbrica per alumne participant en la intervenció. En finalitzar la jornada escolar, convé acordar l'entrega d'aquest instrument per tal de poder afegir qualsevol percepció o aspecte que es consideri oportú.

Les sessions conformen un total de 21 repartides en 7 setmanes, entre els mesos d'abril i maig, amb una durada d'una hora per sessió durant 3 dies a la setmana. Recalcar que el videojoc "Happy 8-12" ha d'anar acompanyat d'un treball previ dedicat a la consciència emocional; resulta important dedicar la màxima atenció en conèixer i regular les emocions per tal que els alumnes puguin afrontar les diferents situacions conflictives que es presenten en el seu dia a dia. Així doncs, durant el primer mes d'abril es realitzaran una sèrie d'activitats programades per a aquesta finalitat (9 sessions). Les sessions estaran enfocades a treballar **la ira, l'enveja i l'autoestima** dels participants (vegeu l'annex 6) i seguiran la següent cronologia:

<i>Setmana del 13 al 15 d'abril</i>	Sessió 1. Situacions d'ira
	Sessió 2. Imatges d'ira
	Sessió 3. La història de la ira
<i>Setmana del 20 al 24 d'abril</i>	Sessió 4. Situacions d'enveja
	Sessió 5. Imatges d'enveja
	Sessió 6. La història de l'enveja

Setmana del 25 al 28 d'abril	Sessió 7. Situacions d'autoestima
	Sessió 8. El millor d'un mateix
	Sessió 9. Aprenem a acceptar

D'altra banda, durant el mes de maig (12 sessions) els alumnes participants utilitzaran l'eina "Happy 8-12" durant 20 minuts acompanyats, en aquest cas, de la persona creadora d'aquesta intervenció i en una aula dotada d'ordinadors suficients per a cada alumne. Els 30 minuts restants serviran per a posar en comú què han treballat aquell dia i comentar quines situacions han aparegut al videojoc i com les han gestionat, és a dir, quines opcions han escollit en els diversos conflictes i debatre sobre aquestes.

- **Planificació de l'anàlisi de dades**

Un cop finalitzat el procés d'intervenció, concretat en un període d'aproximadament 2 mesos del curs escolar, és moment d'analitzar les dades obtingudes per tal de contrastar la informació i conèixer si la proposta ha resultat favorable per a l'assoliment dels objectius plantejats i valorar també d'altres aspectes com la motivació i l'interès dels alumnes per aprendre amb aquesta eina o la repercussió en aquests infants.

Les dades que disposem per tal de fer aquesta valoració són, en primer lloc, la comparació de resultats del test *Escala de Agresividad Física y Verbal* (adaptació de Cuello i Oros, 2013) realitzat al principi i al final de la intervenció; les taules d'observació completades pels tutors dels alumnes i, per últim, les entrevistes finals realitzades als dos mateixos agents educatius participants de la intervenció per tal de conèixer la seva valoració respecte al treball que han dut a terme.

Els resultats d'aquesta intervenció seran entregats tant a les famílies dels alumnes participants com als tutors/es i professionals implicats en el procés, personalment o de forma electrònica, tot agraint la seva col·laboració i predisposició durant la intervenció duta a terme a la seva escola.

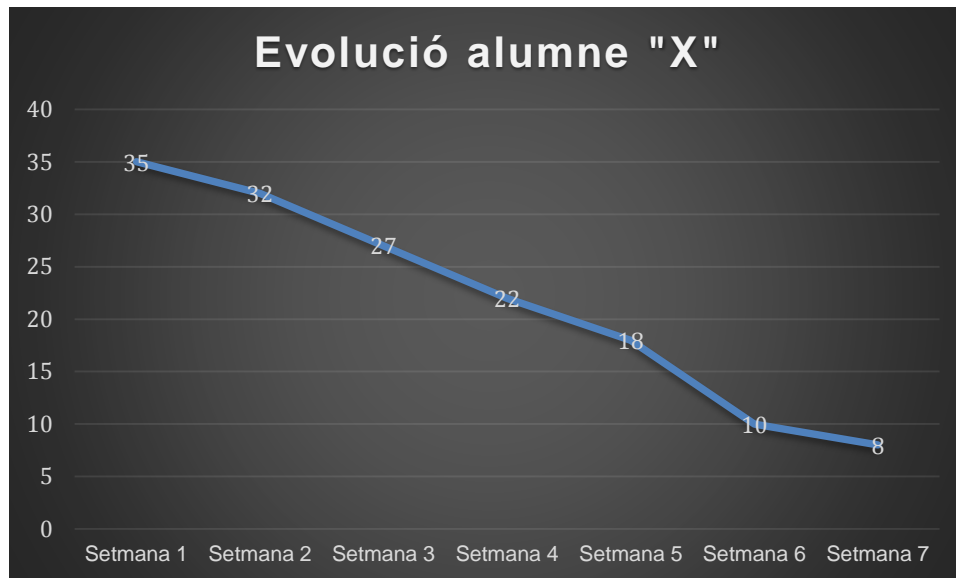
Avaluació dels resultats de l'acció o intervenció

Per tal de poder plasmar els resultats d'aquesta intervenció, en primer lloc convé explicar i exposar quines han estat les dades analitzades i quina ha estat la proposta d'implementació per a poder obtenir aquests resultats.

En un inici, havíem de conèixer quina seria la nostra població d'estudi. Per això, es proposa realitzar una tria dels participants mitjançant els instruments COPRAG i l'AFV, els quals ens permeten saber quins alumnes són els que presenten conductes agressives a l'aula, perfil necessari per a dur a terme aquesta intervenció. En ambdós casos es realitza una suma dels totals dels qüestionaris de tots els alumnes i s'escullen aquells 6 alumnes on la seva puntuació és la més alta respecte les actituds agressives. Un altre instrument d'avaluació proposat per a aquesta intervenció correspon a una taula observacional inspirada en l'EMAM. Aquesta taula, completada pels tutors dels alumnes participants, recull dia a dia l'aparició de conductes disruptives a l'aula d'aquests infants mitjançant un registre que correspon al següent paràmetre: una ratlla = l'alumne ha realitzat aquella conducta negativa que s'està avaluant.

El resultat d'aquestes taules s'obté a través de la comparació realitzada d'entre les diferents sumes totals setmanals, és a dir, un alumne que presenta en una setmana 35 conductes d'aquest tipus, seria interessant que en les següents setmanes presentés un nombre inferior a 35 per tal veure reflectits els resultats de la nostra intervenció, paral·lela a aquest registre observacional.

Per tal de clarificar aquests resultats, es crearia un gràfic cronològic lineal per tal d'observar l'evolució de cada un dels infants, tenint en compte la suma total setmanal de les conductes realitzades. Aquest seria un exemple del resultat que s'esperaria després d'implementar aquesta intervenció en un alumne:



En aquest cas, en l'alumne "X" es mostraria una evolució favorable dels resultats, ja que tal com es mostra en la gràfica, les seves conductes agressives van disminuint a mesura que es duu a terme el nostre programa d'intervenció, passant de 35 a 8 conductes setmanals.

Reprement la nostra anàlisi de dades, resulta interessant tornar a passar als alumnes l'*Escala de Agresividad Física y Verbal (AFV)* per tal de comparar resultats i, ahora, observar si hi ha hagut alguna modificació respecte a les seves respostes. El nostre objectiu realitzant de nou aquest qüestionari és que els alumnes hagin disminuït les seves respostes contestant més "no" que "sí" o "de vegades".

El recull d'aquestes dades es faria mitjançant la següent taula, a partir de la qual també es podria realitzar un gràfic de triple eix similar a l'anterior per tal de tenir una visualització més clara de l'evolució dels alumnes. Els nombres totals fan referència a les puntuacions obtingudes abans d'iniciar la intervenció i després de finalitzar-la. Exemple:

Alumne	Sí		De vegades		NO	
	Total Inici	Total Final	Total Inici	Total Final	Total Inici	Total Final
"X"	15	7	4	7	3	8

Finalment, una altra proposta d'avaluació per a aquesta intervenció són les entrevistes (annex 7) a realitzar tant als alumnes com als mestres participants d'aquest projecte. La finalitat d'aquestes és descobrir, a través d'una sèrie de qüestions, si els alumnes han experimentat canvis durant la implementació i si els docents els han presenciats, així com conèixer la seva opinió respecte a la proposta per a millorar aquesta en futures implementacions.

L'entrevista amb els tutors se centra a realitzar un intercanvi d'informació respecte al desenvolupament dels alumnes durant tot el procés i valorar aspectes relacionats amb l'actitud, la implicació i la dedicació d'aquests amb la finalitat de determinar l'eficàcia i l'adequació de les diferents sessions impartides al llarg de la intervenció. Resulta una bona oportunitat perquè argumentin si la proposta els hi ha resultat enriquidora, per reconèixer el treball o per considerar la implementació de futures intervencions similars en el seu centre.

D'altra banda, l'entrevista amb els alumnes participants es focalitza en conèixer, de forma individual, aquells aspectes actitudinals que han observat en ells mateixos durant el projecte, així com realitzar una valoració del que ha suposat per a ells participar en aquest tipus d'intervenció. En definitiva, ser coneixedors del grau d'assoliment dels objectius establerts en un principi i de l'evolució experimentada des de l'inici fins al final.

Les dades qualitatives extretes d'aquestes entrevistes serien analitzades i contrastades amb la informació obtinguda dels instruments dissenyats específicament per a valorar els canvis d'actitud dels alumnes. Amb aquesta comparativa s'elaborarien unes conclusions finals exposant els punts comuns dels entrevistats, així com la valoració que fan de la intervenció en forma de percentatge.

Repercussió dels resultats en un futur

En aquest apartat final del treball es descriuen les conclusions extretes a partir de l'anàlisi dels resultats obtinguts de la intervenció educativa implementada, així com la seva interpretació respecte a les evidències científiques desenvolupades prèviament i les que estan encara per exposar a diferents nivells. Finalment, es fa una presentació de diferents línies de futur que serviran per a poder realitzar un millor plantejament de la

intervenció i que permetran a altres professionals continuar indagant i experimentant amb metodologies semblants per tal d'obtenir més informació i resultats en aquest àmbit educatiu.

- **Discussió i conclusions**

Un dels objectius principals d'aquest treball és el d'aconseguir que un grup reduït d'alumnes que presenten conductes agressives a les aules disminuïssin aquestes a través d'un treball intensiu sobre la seva capacitat de regulació emocional i sobre la gestió dels seus comportaments respecte al seu entorn.

En primer lloc, per tal d'aproximar-nos al nostre objectiu es duen a terme una sèrie d'activitats relacionades amb la gestió i control de les emocions dels alumnes. Aquestes, en el cas d'haver dut a terme la intervenció i segons la cerca dels positius resultats en propostes d'actuació similars d'aquest àmbit, exposats en el nivell 3 d'evidències, demostren servir d'ajuda als alumnes participants per a controlar els seus impulsos, regular els seus estats d'humor o desenvolupar l'empatia (Goleman, 2000).

Alhora, diverses investigacions en neurociència avalen la idea que les emocions tenen un paper molt important en la nostra vida a l'hora de prendre decisions sobre la nostra manera d'actuar, i per tant, també, en la resolució dels conflictes que ens anem trobant. Aquestes investigacions científiques ens permeten afirmar que no resollem els conflictes de forma satisfactòria perquè gestionem inadequadament les emocions, tant de manera individual com col·lectiva. Per aquest motiu es va decidir per a aquesta intervenció ensenyar a gestionar correctament les emocions dels participants, per tal poguessin arribar a ser més intel·ligents en l'àmbit emocional. Rafael Bisquerra (2009) afirma que l'educació de les emocions és una bona mesura preventiva de la violència, d'entre altres factors.

D'altra banda, destacar el fet de treballar amb una eina educativa com és un videojoc per a dur a terme aquesta intervenció. Els resultats de les investigacions trobades i descrites han confirmat que emprar una eina lúdica d'aquest tipus per a finalitats de canvis actitudinals no només aconsegueix treballar d'arrel aquelles variables que millorin les competències de l'alumne en l'àmbit social, emocional i en el rendiment acadèmic, sinó

que també es demostra una millora de les competències emocionals dels alumnes de manera estadísticament significativa (Teixiné Baradad, 2018).

Amb l'aplicació d'aquesta proposta d'intervenció s'esperen assolir els objectius establerts i poder afirmar que els alumnes participants han aconseguit una millora notable respecte les seves conductes amb caràcter disruptiu a l'aula. Per un costat, les sessions de consciència emocional els ajudarien a conèixer les seves emocions i a saber gestionar-les i, per un altre costat, el videojoc *Happy 8-12* acabaria de complementar el control d'aquestes emocions gràcies al seu caràcter lúdic i el treball existent focalitzat en la capacitat de concentració dels alumnes.

Gràcies a aquesta intervenció dins dels alumnes es poden arribar a produir canvis que es veurien reflectits en el seu dia a dia. Les conseqüències després d'implementar una intervenció d'aquest tipus demostren que els alumnes assoleixen una actitud favorable cap a la solució de conflictes escolars (Rodríguez Villanueva *et al.* 2017).

Així mateix, es considera la possibilitat que aquesta intervenció esdevingui factible d'aplicar-la no només a un grup reduït d'alumnes, sinó a tota una aula o fins i tot a tots els Cicles del centre educatiu pel seu caràcter social i resolutiu. S'evidencia també, realitzant una possible hipòtesi respecte a la valoració dels tutors implicats, la necessitat de treballar el desenvolupament d'habilitats socials i enfortiment de valors de forma transversal i no espontània. D'aquesta manera s'aconseguiria una major apropiació per part dels estudiants, ja que aquests farien ús del videojoc de forma rutinària i no només en algunes ocasions i, alhora, es garantiria la flexibilitat dels continguts per potenciar el seu aprenentatge i el seu assoliment dels objectius.

- **Limitacions**

Com en qualsevol estudi de cas basat en una proposta d'intervenció pràctica, es poden determinar certes limitacions que poden condicionar l'estudi i els seus respectius resultats definitius. En aquest cas ningú s'imaginava un tipus de limitació que no només canviava el curs d'aquest treball, sinó també el de la vida de moltes persones.

Aquest Treball Final de Màster no s'ha pogut dur a terme a la pràctica tal com estava programat per una condició externa, inesperada i preocupant com ha estat la de la COVID-19. La situació ha comportat realitzar canvis en la intervenció, quedant-se així en una proposta, això sí, elaborada amb la mateixa o més il·lusió pel fet de tenir l'esperança de poder-la dur a la pràctica ben aviat amb una situació esperem que molt diferent i positiva.

Tornant ara a les limitacions més teórico-pràctiques sorgides en aquest treball, la primera correspon a la manca d'investigació científica relacionada amb programes d'intervenció dedicats a treballar amb alumnes que presenten conductes agressives a les aules però a través d'eines digitals com ho és un videojoc. Existeixen diverses revisions teòriques que parlen de què necessiten aquests alumnes a nivell educatiu o familiar, de com treballar-ho a l'aula o amb diferents professionals, de dinàmiques de grup o individual, i fins i tot estudis molt similars a aquest però amb propostes psicològiques, però pocs estudis portats a la pràctica que demostrin o aportin resultats que estiguin relacionats amb el joc en línia.

Tot i així, les evidències científiques descrites en el marc teòric d'aquest treball permeten donar un suport fiable i demostrar l'efectivitat de realitzar programes amb aquesta eina digital pel seu caràcter resolutiu i competencial.

Un altre factor que pot influir en l'estudi fa referència al temps amb el qual es disposi per dur-lo a terme a la pràctica. En aquest cas la intervenció està pensada per a dur-la a terme en aproximadament 2 mesos d'un curs escolar per la temporalització plantejada pel màster, però també s'ha de tenir compte la programació que planteja el centre escolar i les condicions que s'estableixen abans d'iniciar la intervenció. Disposar d'un període de temps més llarg segurament influiria positivament en el desenvolupament de l'acció, ja que hauria la possibilitat de continuar observant l'evolució dels alumnes participants i si s'escau, realitzar les corresponents modificacions; de plantejar altres propostes d'estudi o d'obtenir diferents resultats que ajudarien a l'elaboració d'unes conclusions més enriquidores i sòlides que servirien de referència per a implementar projectes similars al centre.

Com a última limitació es posa en referència factors relacionats amb els agents implicats en la intervenció. En primer lloc, podria ocórrer que el centre educatiu no doni permís perquè es passin els instruments i, per tant, impedeixi que s'utilitzi com a mostra d'estudi alumnat d'aquell centre. En segon lloc, també poc succeir que per molt que les escoles acceptin la investigació, algunes famílies es neguin a què es treballi amb els seus fills/es. Així doncs, aquesta limitació també reduiria el nombre de la mostra d'estudi. En tercer lloc, que els docents dels alumnes implicats es neguin a realitzar la seva observació en el projecte, la qual cosa impedeixi relacionar els resultats d'aquests amb les escales psicomètriques dels alumnes i comparar-los. En quart lloc, i com en gran part d'estudis de cas, es pot produir que els participants, en aquest cas els alumnes, no diguin la veritat a l'hora de respondre els qüestionaris i els resultats obtinguts perdin fiabilitat. És per aquest mateix motiu que paral·lelament es realitza un treball d'observació diari per part dels tutors. Per últim, una altra limitació sorgeix de la possibilitat d'aparèixer discrepàncies entre l'opinió dels tutors i la dels alumnes respecte als qüestionaris inicials, provocant la invalidació dels subjectes de la població i es redueixi la mostra d'estudi.

Tanmateix, tot i haver-hi diverses limitacions i altres d'imprevistes que podrien sorgir, cal destacar que cap d'aquestes invalidarien l'estudi proposat i, per tant, les dades obtingudes serien igualment significatives. A més a més, els resultats extrets serien generalitzables a qualsevol població de característiques similars, és a dir, no només serien rellevants a la població estudiada.

- **Línies de futur**

Després de l'elaboració d'aquesta proposta d'implementació a l'aula sorgeix la necessitat de seguir investigant i de donar pas a noves intervencions educatives que ajudin a aconseguir nous resultats respecte a aquesta temàtica d'estudi.

Aquesta proposta s'ha focalitzat en intervenir en un aspecte i una població concreta, però és evident que poden sorgir tota mena de possibilitats que permetin estudiar d'altres entorns i emprar una diferent metodologia.

Per un costat i relacionat amb els participants de l'estudi, trobem l'oportunitat d'indagar sobre l'entorn familiar d'aquests i realitzar un estudi sobre la relació entre els estils educatius familiars que reben i la presència del seu comportament agressiu a l'aula. Així mateix, esdevindria important conèixer com afecta aquesta conducta als alumnes respecte a les seves competències acadèmiques, personals i socials.

Per un altre costat, i seguint la mateixa línia de treball, es podria dur a terme una comparació en relació a la durada de la intervenció, ja proposada anteriorment en aquest treball, per tal de conèixer fins a quin moment és necessari continuar implementant la proposta per a poder observar una clara i real evolució de l'infant. Seria convenient realitzar diversos estudis amb diferents temporalitzacions i comparar els resultats d'uns alumnes que han dut a terme la intervenció durant 3 mesos amb uns altres que ho han fet durant 6 i detectar el moment exacte en què es podria deixar de realitzar l'acció perquè ja s'ha arribat a l'objectiu inicial plantejat.

Altres línies d'investigació que podrien sorgir d'aquesta proposta farien referència a les relacionades amb l'anàlisi de factors com l'edat dels alumnes (si és el mateix realitzar la implementació a cicle inicial, mitjà o superior; el sexe (si existeix diferència de resultats finals en els nens o les nenes, tant per la tria dels participants com en els resultats després de la intervenció), o la influència de tenir desenvolupada o no la consciència emocional a l'hora d'entendre la mecànica del videojoc per a poder així obtenir uns resultats positius en finalitzar la intervenció proposada.

Per últim, esmentar que aquesta proposta ha estat creada per a tots aquells infants i tots aquells centres que tenen la necessitat de realitzar un canvi en el seu entorn. Els infants perquè, al cap i a la fi, segurament no tenen la culpa de ser com són i els docents perquè, tot essent coneixedors de com són aquests infants, sempre estan disposats a ajudar i vetllar perquè tots i cada un d'ells aprengui i a la vegada, siguin feliços donant el millor d'ells mateixos.

Tal com deia el músic i cantautor Lluís Llach, “el dia que quan a un infant se li preguntí què vols ser quan siguis gran i contesti una bona persona, segurament la societat que tots volem estarà molt més a prop.”

Referències bibliogràfiques

- Adrián Serrano, J.E., (2012). Tema 2: El desarrollo cognitivo del adolescente. Manuscrit inèdit. Dins de *Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad* (p. 9).
- Aliaga, F. i Bartolomé, A. R. (2006). El impacto de las nuevas tecnologías en Educación. En Tomas Escudero y Ana Correa: *Investigación en Innovación Educativa*, p. 55-88. Madrid: La Muralla. Recuperat el 7 d'abril de 2020 des de: http://www.lmi.uib.edu/personal/bartolome/articuloshtml/2006_aliaga_bartolome.pdf
- Álvarez-García, D., Dobarro, A., Rodríguez, C., Núñez, J.C. y Álvarez, L. (2013). El consenso de normas de aula y su relación con bajos niveles de violencia escolar. *Infancia y Aprendizaje*, 36 (2), 199-217.
- American Academy of Pediatrics (2010). The Modified Overt Aggression Scale (MOAS). Recuperat el 7 d'abril de 2020 des de: <https://depts.washington.edu/dbpeds/Screening%20Tools/Modified-Overt-Aggression-Scale-MOAS.pdf>
- Andrés-Pueyo, A., Gallardo-Pujol, D., Kramp, U., García-Forero, C. i Pérez-Ramírez, M. (2006). Assessing aggressiveness quickly and efficiently: The Spanish adaptation of Aggression Questionnaire-Refined version. *European Psychiatry*, 21(7), 487-494. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2006.02.002>
- Betancourt, K. i Dueñas, E. (2017): Intervención psicológica para disminuir la conducta violenta de niños/as. *Revista Magazine de las Ciencias*. 2 (3). P. 29-36. Recuperat l'1 d'abril de 2020 des de: <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/301>
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis.
- Blair, C., Raver, C. (2015). School readiness and self-regulation: A developmental psychobiological approach. *Annual Review of Psychology*, 66, 711-731
- Brazelton, B. i Greenspan, S (2005). *Las necesidades básicas de la infancia: lo que cada niño o niña precisa para vivir, crecer y aprender* (1ª Ed.) Barcelona: Graó.

- Cangas, A.J., Gázquez, J.J., Pérez, M.C., Moldes, P. y Rubio, C. (2007). Influencia de las Características Familiares en la Percepción de los Conflictos de Convivencia Escolar. *Típica: Boletín Electrónico de Salud Escolar*, 3(1).
- Caprara, G. V. i Pastorelli, C. (1993). Early emotional instability, prosocial behaviour, and aggression: Some methodological aspects. *European Journal of Personality*, 7, 19-36.
- Carcelén, P., Cabello, E., Filella, G i Vendrell C. (2016). Programa de educación emocional Happy 8-12 para la resolución asertiva de conflictos. *Revista Tendencias Pedagógicas*. 28, 153-166.
- Cid H, P., Díaz, M., Pérez, M^a V., Torruella, P. i Valderrama (2008). Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar. *Ciencia y enfermería*, 14(2), 21-30. Recuperat el 6 d'abril de 2020 des de <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95532008000200004>
- Colás Bravo, M^a P., de Pablos Pons, J. i Ballesta Pagán, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *RED. Revista de Educación a Distancia*. Núm. 56, Artic. 2, 32-01-2018. Recuperat el 8 d'abril de 2020 des de: https://www.um.es/ead/red/56/colas_et_al.pdf
- Cuello, M. i Oros, L. (2013). Adaptación de una escala de agresividad física, verbal y relacional para niños argentinos de 9 a 13 años. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 2(36), 209-229. Recuperat el 14 d'abril de 2020 des de: <https://www.aidep.org/sites/default/files/articles/R36/Art.10.pdf>
- Delgado, J. M. i Gutiérrez, J. (1995). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Síntesis. Recuperat el 4 d'abril de 2020 des de: https://www.academia.edu/40422660/METODOS_Y_TECNICAS_CUALITATIVAS_DE_INVESTIGACION.PDF
- Esteve, N. i Andreu, Ll. (2019). *Guia del TFM professionalitzador*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Fernández Martín, M., Sánchez Burón, A. i Beltrán Llera, J. (2004). Análisis cualitativo de la percepción del profesorado y de las familias sobre los conflictos y las conductas agresivas entre escolares. *Revista Española de Pedagogía*, (229), pág. 483-503.

- Filella Guiu, G. (2014). *Aprender a conviure. Happy 8-12: Videojoc per al desenvolupament de les competències emocionals*. Barcelona: Barcanova.
- Gallego Henao, A. M. (2011). La agresividad infantil: una propuesta de intervención y prevención pedagógica desde la escuela. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (33),1-20 Recuperat el 6 d'abril de 2020 des de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1942/194218961016>
- Goleman, D. Traducción de González, D.; Mora, F. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Kaneda Games (2017). *Happy 8-12 Trailer*. Recuperat el 11 de maig de 2020 des de: https://www.youtube.com/watch?time_continue=81&v=CNqYHR4QMC0&feature=emb_title
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales* (1ª Ed.). Madrid: Ediciones Morata. Recuperat el 7 d'abril de 2020 des de: <https://es.scribd.com/read/282800871/Los-videojuegos-Aprender-en-mundos-reales-y-virtuales>
- Lantieri, L. i Goleman, D. (2009). *Inteligencia emocional infantil y juvenil. Ejercicios para cultivar la fortaleza interior en niños y jóvenes*. (3ª ed.) Madrid: Santillana Ediciones Generales, S.L.
- Martín Sánchez, F. (2019). Reflexiones sobre una lacra social: la agresividad infantil. *La Albolafia: Revista de humanidades y cultura*. 189-190.
- Martínez, J. W., Tovar Cuevas, J. R. i Ochoa Muñoz, A. F. (2016). Comportamiento agresivo y prosocial de escolares residentes en entornos con altos niveles de pobreza. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica*, 33(3), 455-461. Recuperat el 6 d'abril de 2020 des de: <https://dx.doi.org/10.17843/rpmesp.2016.333.2296>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press
- Oros, L. B. (2008). "Promoviendo la serenidad infantil en el contexto escolar. Experiencias preliminares en una zona de riesgo ambiental". *Revista Interdisciplinaria. Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines*, Nº 25, Nº 002. P. 181-195.

- Pérez Serrano, G. (1994). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. Madrid: La Muralla.
- Rodríguez Villanueva, B., Martínez, R. i Medina, C. (2017). Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico promotor de convivencia escolar. *Revista Espacios*. Vol. 38 (Nº 30). P. 24. Recuperat el 7 d'abril de 2020 des de: https://www.researchgate.net/publication/318172213_Uso_de_las_Tecnologias_de_la_Informacion_y_la_Comunicacion_TIC_como_recurso_didactico_promotor_de_convivencia_escolar
- Romera, E., Rodríguez, S. i Ortega, R. (2015). Children's perceptions of bullying among peers through the use of graphic representation. *Cultura y Educación: Revista de teoría, investigación y práctica*, 27 (1), 158-185.
- Serrano, I. (1996). *Agresividad Infantil* (1ª Ed.). Madrid: Pirámide.
- Silver, J. i Yudofsky, S. (1986). *The Overt Aggression Scale*. Recuperat el 6 d'abril de 2020 des de: https://www.researchgate.net/publication/19220225_The_Overt_Aggression_Scale_for_the_Objective_Rating_of_Verbal_and_Physical_Aggression
- Stake, R. E. (2005) *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.
- Teixiné Baradad, J. (2018). Videojuego Happy 8-12. Herramienta didáctica: Resolución de conflictos entre iguales en las escuelas. In López-García, C., & Manso, J. (Eds.), *Transforming education for a changing world*. (pp. 343-351). Eindhoven, NL: Adaya Press.
- Tremblay, R. E., Hartup, W. W., i Archer, J. (Eds.). (2005). *Developmental origins of aggression*. Nova York: Guilford Press.
- Universidad Internacional de Valencia (2012). *El uso de las TICs disminuye la ansiedad hacia las matemáticas*. Recuperat el 25 d'abril de 2020 des de: <https://www.universidadviu.es/tics-disminuye-ansiedad-matematicas/>
- Varela Pena, A. (2013, maig). *¿Es posible educar y aprender con videojuegos? Un reportaje de Ángel Varela Pena* [vídeo]. Recuperat el 25 d'abril de 2020 des de: https://www.youtube.com/watch?v=A9-1cpVP3q8&feature=emb_title

Zola Villafranca (2020). *Entrevistamos a Gemma Filella Guiu. Experta en Inteligencia Emocional*. Madrid. Recuperat el 7 d'abril de 2020 des de:
<http://www.colegiozolavillafranca.es/gemma-filella-guiu/>

Annexos

Annex 1: *Cuestionario para la evaluación de comportamientos agresivos y prosociales* (COPRAG, adaptació de Martínez *et al.* 2016).

Nombre del niño: _____
 Nombre del cuidador o acudiente o padre de familia: _____
 Nombre de la escuela: _____
 Grupo: _____ Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Ítems	Nunca 1	Algunas veces 2	Casi siempre 3
1. Destruye sus propias cosas			
2. Ayuda a quien se ha golpeado			
3. Se mete en muchas peleas			
4. Se ofrece a arreglar desórdenes			
5. Cuando esta bravo(a) con alguien, intenta que otros hagan lo mismo con esa persona			
6. Destruye (romper, derribar o pisar voluntariamente) objetos que pertenecen a su familia u otros niños			
7. Si hay alegato o pelea, tratará de detenerla			
8. Cuando esta bravo(a) con alguien se hace amigo de otros como venganza			
9. Dice mentiras, hace trampas			
10. Ofrece ayuda a otros niños o niñas (amigos, hermanos) cuando tienen dificultades con una labor			
11. Cuando otro niño accidentalmente le golpea, asume que este quiso hacerle daño y reacciona con rabia y pelea			
12. Cuando esta disgustado(a) con alguien dice cosas en su contra a sus espaldas			
13. Ataca físicamente a las personas			
14. Consuela niños(as) que estén llorando o tristes			
15. Amenaza con gestos o palabras a otros			
16. Espontáneamente ayuda a recoger objetos que otros niños(as) han dejado caer. Ejemplo; lápices, cuadernos, etc.			
17. Es cruel, abusivo(a) o malvado(a) con otras personas o con los animales			
18. Cuando esta disgustado(a) con alguien le dice a los demás que no comparta con esa persona			
19. Patea, muerde, golpea a otros niños(as)			
20. Invita a observadores a participar en el juego			
21. Toma objetos de otros niños sin su permiso. (apropiación, ruptura de objetos o juegos cuando un niño(a) quita a otro(a) -bien de su mano o de su espacio- un objeto que estaba usando y que no es ofrecido			
22. Ayuda a otros niños(as) que se sienten mal			
23. Imita el llanto de otros niños(as)			
24. Elogia el trabajo de niños(as) menos hábiles			
25. Se ríe de los errores de otros niños(as)			
26. Intenta calmar a los niños(as) cuando están agresivos(as)			
27. Se ríe de limitaciones o defectos de otros niños(as)			
28. Comparte sus pertenencias con otros niños(as)			
29. Daña juegos o actividades de los otros			

Annex 2: Escala de Agresividad Física y Verbal (AFV, Caprara i Pastorelli, 1993, adaptació de Cuello i Oros, 2013).

	Si	A veces	No
1. Cuando estoy enojado/a con alguien, le digo "no voy a ser más tu amigo/a"			
2. Si otros me molestan o me lastiman, les digo a mis amigos que no se junten con esas personas			
3. Cuando alguien me enoja, le hago daño o lo lastimo			
4. Cuando alguien me hace daño o me lastima, le pego			
5. Cuando alguien me amenaza, yo también lo amenazo			
6. Si otros me enojan, les pego y les doy piñas o patadas			
7. Cuando estoy enojado/a con otros, cuento chismes y secretos sobre ellos			
8. Soy una persona que se pelea con los demás			
9. Soy el tipo de persona que le dice a otros "no voy a ser más tu amigo"			
10. Soy una persona que le dice a sus amigos/as que no se junten con otros.			
11. Soy una persona que insulta a los demás			
12. Soy el tipo de persona que cuenta chismes y secretos sobre otros			
13. Soy una persona que pega, da piñas y patadas a los demás			
14. Soy el tipo de persona que ignora a los demás o deja de hablar con ellos/as			
15. Para conseguir lo que quiero, les digo a mis amigos/as que no se junten con alguien			
16. Para conseguir lo que quiero, insulto a los demás			
17. Para conseguir lo que quiero, pego, doy patadas y piñas			
18. Para conseguir lo que quiero, ignoro a otras personas o dejo de hablarles			
19. Para conseguir lo que quiero, hago daño o lastimo a los demás			
20. Para conseguir lo que quiero, no dejo que otras personas estén en mi grupo de amigos			
21. Para conseguir lo que quiero, amenazo a otros			
22. Para conseguir lo que quiero, les digo a los otros "no voy a ser más tu amigo"			

Annex 3: *Escala Modificada de Agresividad Manifiesta (EMAM, Kay et al. (1988), citat per l'American Academy of Pediatrics (2010), com a versió adaptada de l'Overt Aggression Scale (Silver i Yudofsky, 1986).*

Patient	
Rater	Date
INSTRUCTIONS	
Rate the patient's aggressive behavior over the past week. Select as many items as are appropriate. Refer to the pocket guide for the full measure.	
SCORING	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Add items in each category 2. In scoring summary, multiply sum by weight and add weighted sums for total weighted score. Use this score to track changes in level of aggression over time. 	
Verbal aggression	
_____ 0	No verbal Aggression
_____ 1	Shouts angrily, curses mildly, or makes personal insults
_____ 2	Curses viciously, is severely insulting, has temper outbursts
_____ 3	Impulsively threatens violence toward others or self
_____ 4	Threatens violence toward others or self repeatedly or deliberately
_____	SUM VERBAL AGGRESSION SCORE
Aggression against Property	
_____ 0	No aggression against property
_____ 1	Slams door, rips clothing, urinates on floor
_____ 2	Throws objects down, kicks furniture, defaces walls
_____ 3	Breaks objects, smashes windows
_____ 4	Sets fires, throws objects dangerously
_____	SUM PROPERTY AGGRESSION SCORE
Autoaggression	
_____ 0	No autoaggression
_____ 1	Picks or scratches skin, pulls hair out, hits self (without injury)
_____ 2	Bangs head, hits fists into walls, throws self onto floor
_____ 3	Inflicts minor cuts, bruises, burns, or welts on self
_____ 4	Inflicts major injury on self or makes a suicide attempt
_____	SUM AUTOAGGRESSION SCORE
Physical Aggression	
_____ 0	No physical aggression
_____ 1	Makes menacing gestures, swings at people, grabs at clothing
_____ 2	Strikes, pushes, scratches, pulls hair of others (without injury)
_____ 3	Attacks others, causing mild injury (bruises, sprain, welts, etc.)
_____ 4	Attacks others, causing serious injury
_____	SUM PHYSICAL AGGRESSION SCORE

Annex 4: Adaptació pròpia de l'EMAM en format taula.

Agressió Verbal	Freqüència	Total vegades
1. Parla en veu molt alta, crida enfadat/da.	Exemple del que s'hauria d'escriure: ### ##	10
2. Insults personals sense gran importància (Exemple: "Ets tonto!")		
3. Juraments continus, fa servir un llenguatge malsonant quan està enfadat/da, amenaces moderades a altres o a si mateix.		
4. Realitza clares amenaces de violència a altres o a si mateix.		
Agressió contra objectes		
1. Dona cops de porta, ho desendreça tot.		
2. Llança objectes contra el terra, dóna puntades de peu als mobles o a d'altres objectes.		
3. Trenca objectes, com les finestres o vidres.		
4. Llença objectes de forma perillosa.		
Autoagressió		
1. Es dóna cops a ell/a mateix/a, es tira dels cabells.		
2. Colpeja objectes amb el cap o els punts, es llança a terra.		
3. Es produeix petits talls o blaus.		
4. Es produeix lesions internes, pèrdua de consciència.		
Agressió física contra altres persones		
1. Realitza gestos amenaçants, sacseja a les persona, els estira de la roba.		
2. Colpeja, dóna puntades, empeny o estira dels cabells a les persones.		
3. Ataca a les persones causant danys físics de lleus a moderats (blaus, esquinços...)		
4. Ataca a les persones causant danys físics greus.		
SUMA TOTAL		

Annex 5: Tràiler resum del videojoc Happy 8-12. Enllaç web:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=81&v=CNqYHR4QMC0&feature=emb_title



Font 2. Imatge extreta del vídeo “Happy 8-12 Trailer” de Kaneda Games (2017).

Annex 6. Resum d’activitats sessions d’abril

Aclariment: Per a les sessions de la 1 a la 6 s’empra la mateixa estructura i metodologia d’activitat. En les sessions 1, 3 i 5 es treballaria la ira i en les sessions 2, 4 i 6, l’enveja.

PLANTILLA SESSIONS PER A TREBALLAR LA IRA I L'ENVEJA		
<p>Continguts generals:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les emocions dels altres -La prevenció de les emocions negatives. -L'autoregulació de la conducta. -L'autogestió dels conflictes. <p>Continguts específics:</p> <ul style="list-style-type: none"> -El control de la ira/enveja 	<p>Objectius generals:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saber identificar les emocions dels altres. -Buscar alternatives davant un conflicte. -Saber seleccionar l'estratègia més adequada davant un conflicte. <p>Objectius específics:</p>	<p>Competències bàsiques:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Competència social i ciutadana <p>Competències emocionals:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Consciència emocional -Regulació emocional

	-Desenvolupar la capacitat per controlar la ira/enveja	
--	--	--

Sessions 1 i 4: Situacions d'ira/enveja

Introducció

Una bona manera de començar a tractar la ira és a partir de situacions quotidianes que els alumnes hagin vist o inclús presenciats en certs moments determinats. S'ha de tenir en compte que la ira és la principal emoció causant dels conflictes.

Recursos

Pissarra digital o dur les situacions impreses si no hi ha pissarra a l'aula.

Desenvolupament de la sessió

Activitat. Primerament el docent projectarà a la pissarra digital una sèrie de situacions quotidianes que tracten sobre la ira/enveja. Una vegada s'hagi llegit cada frase, tindran un minut per pensar i reflexionar sobre quina és o són les emocions que hi ha presents en aquella situació i per intentar buscar solucions. Llavors, el docent exposarà una sèrie de preguntes i entre tots hauran d'intentar resoldre-la.

Exemple activitat:

- *L'Èlia li ha dit al Robert que l'Andreu l'estava criticant. El Robert s'ha enfadat, ha anat a buscar l'Andreu i li ha pegat.*
- *Estàs jugant al pati amb la pilota i de sobte arriba un nen i te l'agafa. Tu t'enfades i l'escups a la cara.*
- *Has portat una joguina de casa i una companya de classe te la demana. Tu la hi deixes i quan li dius que te la torni, t'enfades perquè t'adones que està trencada.*
- *Estàs a punt d'asseure't a la cadira i justament en el mateix moment, te la treuen. Com que caus a terra i veus com la resta de companys se'n riuen, t'enfades i insultes al nen que t'ha tret la cadira.*
- *Un grup d'amics ha guanyat a un altre jugador a futbol. Com que els que han guanyat ha estat perquè han fet trampes, els altres s'enfaden i es comencen a barallar entre tots.*

Preguntes:

- *Com se sent la persona?*
- *Quin conflicte hi ha?*
- *Quines han estat les causes del conflicte?*
- *Quines solucions/alternatives hi ha?*
- *Com valorem/avaluem les diferents alternatives?*
- *Quina és la millor solució per aplicar-la?*

Sessions 2 i 5: Imatges d'ira/enveja

Introducció

Les imatges ens ajuden a reflexionar i a entendre les coses que passen al nostre voltant. De vegades, no n'hi ha prou en ser testimonis dels fets, sinó que ho hem de veure de lluny per entendre-ho, posar-nos a la pell dels altres i voler buscar solucions.

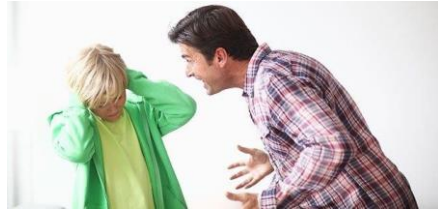
Recursos: imatges, quaderns dels alumnes

Desenvolupament de la sessió

Activitat. Primerament, es repartiran un parell de fulls DNA-4, els quals contindran una sèrie d'imatges que els alumnes hauran de visualitzar. Consegüentment, hauran de respondre una sèrie de preguntes, les mateixes a cada imatge, les quals un membre dels participants haurà d'escriure les respostes comunes en un paper. Les qüestions a respondre seran:

- *Com creieu que se senten les persones de la imatge?*
- *Quin conflicte observeu a la imatge?*
- *Quines penseu que poden haver estat les causes? Esmenteu alguns exemples.*
- *Quines solucions hi hauria per poder resoldre el conflicte?*
- *Quina creieu que és la millor solució per aplicar-la?*

Les imatges serien les següents:



Sessions 3 i 6: La història de la ira/enveja

Introducció

Els contes són un bon recurs per tractar les emocions, ja que ajuden els alumnes a empatitzar amb els personatges. Aquesta és una petita història que explica una situació que podria arribar a ser familiar per a molts nens i que tracta, a més a més, la ira/la enveja.

Recursos: conte i fitxa de les preguntes.

Desenvolupament de la sessió

Activitat 1. Primerament, el docent llegirà una o dues vegades la següent història on els alumnes tan sols hauran d'estar atents i escoltar-la. A continuació, es comentarà breument el significat d'aquesta:

L'Ivan és un nen de 12 anys, fa sisè i va a una escola de Lleida. Té un germà més gran, el qual sempre treu bones notes. Ell, en canvi, tot i estudiar, els seus resultats acadèmics no són gaire favorables. Els seus pares estan preocupats perquè l'any vinent començarà primer d'ESO i creuen que ja és hora que es posi les piles. Han anat diverses vegades a parlar amb la seva tutora, però de poc ha servit, ja que les ganes que hi posa són, de cada dia menys. Un dia, la seva tutora, que també és mestra de llengua catalana va demanar als alumnes de sisè que fessin una redacció. El tema era lliure, per tant, cadascú podia escollir allò que més li agradava, desitjava, volia explicar, etc. L'Ivan va decidir explicar el seu dia a dia i això és el que va escriure.

Sóc un nen de 12 anys. Visc a Lleida i m'agrada molt dibuixar. Avui us explicaré com és el meu dia a dia. M'aixeco a les 8 del matí i a les 9 arribo a classe. Quan s'acaba el dia d'escola, vaig a casa i faig els deures que m'han manat, tot i que abans menjo alguna cosa perquè sempre tinc gana. Quan acabo els deures sempre faig algun dibuix, però mai els puc acabar. El meu germà, quan veu algun dels meus dibuixos, l'estripa ràpidament. El primer dia li vaig dir al meu pare, el segon dia a la meva mare. Després me'n vaig cansar. Ells pensen que he d'invertir el temps a estudiar més i no en fer tants dibuixos. No entenen que quan dibuixo és quan deixo anar tota la ràbia que tinc. És el millor moment del dia, però dura poc.

M'han desapuntat d'activitats extraescolars perquè trec males notes. Només em faltava això! Ara, l'únic que faig és anar de casa a l'escola i de l'escola a casa, perquè tampoc em deixaran anar al parc fins que tregui bones notes.

A les 8 em dutxo, a les 9 sopo i a les 10 vaig a dormir. Intento adormir-me ràpid, perquè comparteixo habitació amb el meu germà i l'últim que vull és posar-me a parlar amb ell. Aquest és el meu dia a dia.

Bona nit, fins demà!

La mestra, quan va llegir aquesta redacció es va quedar amb la boca oberta.

Activitat 2. Individualment, hauran de respondre les següents preguntes en un paper:

1. *Com creus que se sentia l'Ivan?*
2. *Com et sentiries tu si fossis l'Ivan?*
3. *Per què se sentia així?*
4. *Tenien bona relació els dos germans?*
5. *Per què creus que el seu germà li estripava els dibuixos?*
6. *Per què creus que l'Ivan treia males notes?*
7. *Què creus que va fer la mestra?*
8. *Què podríem fer perquè l'Ivan no se sentís així?*

Activitat 3. Amb tots 6 participants es posaran en comú les qüestions i podran explicar si alguna vegada s'han sentit com el protagonista del conte o inclús, podran participar a explicar situacions que hagin recordat mentre escoltaven la història.

PLANTILLA SESSIONS PER A TREBALLAR L'AUTOESTIMA

<p>Continguts generals:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les emocions dels altres -La prevenció de les emocions negatives. -L'autoregulació de la conducta. -L'autogestió dels conflictes. <p>Continguts específics:</p> <ul style="list-style-type: none"> -L'augment d'autoestima 	<p>Objectius generals:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saber identificar les emocions dels altres. -Buscar alternatives davant un conflicte. -Saber seleccionar l'estratègia més adequada davant un conflicte. <p>Objectius específics:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Potenciar l'autoestima 	<p>Competències bàsiques:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Competència social i ciutadana <p>Competències emocionals:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Consciència emocional -Regulació emocional
---	--	--

Sessió 7: Situacions d'autoestima

Introducció

L'autoestima és un sentiment que es crea una persona una vegada s'ha fet una valoració pròpia d'ella mateixa. Algunes, no tenen aquest sentiment gaire elevat i depenent de quant duri, poden arribar a presentar una baixa autoestima, fet que els pot portar a molts problemes de cara a la vida. Ara bé, tot està a mostrar una bona actitud.

Recursos: pissarra digital o dur les situacions impreses si no hi ha pissarra a l'aula.

Desenvolupament de la sessió

Activitat 1. Primerament, el docent projectarà a la pissarra digital una sèrie de situacions quotidianes que tracten sobre una baixa autoestima. Una vegada s'hagi llegit cada frase, tindran un minut per pensar i reflexionar sobre quina és o són les emocions que hi ha presents en aquella situació i per intentar buscar solucions. El docent exposarà una sèrie de preguntes i entre tots hauran d'intentar resoldre-la.

Exemple frases + preguntes:

- *No sé fer aquest exercici de matemàtiques i per molt que me l'expliquin, no el sabré fer mai.*
- *M'encanta cridar l'atenció i que em diguin que bé faig les coses.*
- *No m'agrada anar d'amiga només amb la Mercè i l'Elena perquè elles al meu costat, són molt més guapes que jo.*
- *L'Ivan destaca en matemàtiques, l'Omar en anglès, la Silvia en plàstica i jo no destaco en res.*
- *De gran vull ser advocada, però tothom diu que m'ho tregui del cap, ja que és impossible. De fet,*

jo també ho començo a pensar.

Preguntes:

- *Com se sent la persona?*
- *Quin conflicte hi ha?*
- *Quines han estat les causes del conflicte?*
- *Quines solucions/alternatives hi ha?*
- *Com valorem/avaluem les diferents alternatives?*
- *Quina és la millor solució per aplicar-la?*

Sessió 8: El millor d'un mateix

Introducció

En aquest cas és necessari saber com són els nostres alumnes objecte d'estudi i conèixer el grau d'autoestima presenten. Aquesta activitat tracta de què ells aprenguin que tots tenim moltes coses bones i les hem d'aprofitar. Sentir-se bé amb un mateix afecta molt al nostre caràcter, potser la seva agressivitat comença a afluir.

Recursos: cabdill de llana

Desenvolupament de la sessió

Activitat 1. Primerament, es col·locaran tots en rotllana i a continuació es farà el següent: el docent tindrà un cabdill de llana, el qual n'agafarà un tros, dirà una qualitat positiva seva i passarà el cabdill a un alumne, però sempre quedant-se el tros de llana que haurà agafat. L'alumne que li hagi tocat el cabdill farà el mateix, dirà una qualitat positiva d'ell, subjectarà un tros de llana i passarà el cabdill a un altre company, que no ha de ser el de la seva vora, ja que s'ha de formar una teranyina amb el cabdill. Es poden fer diverses rondes: començant pel caràcter, després per alguna cosa que dominin (esport, matèria, etc.).

Activitat 2. Es farà el mateix que a l'activitat anterior, però no seran els alumnes els protagonistes de dir quelcom d'ell/a mateix/a, sinó que la persona la qual li passin la llana, serà la que dirà alguna cosa positiva de la persona que li ha passat.

Sessió 9: Aprenem a acceptar

Introducció

Totes les persones tenim coses bones i dolentes, ningú és perfecte. Així i tot, hem de saber apreciar el que tenim bo, però també, acceptar allò que menys ens agrada.

Recursos: caixa, cartes dels alumnes.

Desenvolupament de la sessió

Activitat 1. Primerament, els participants (individualment i de forma anònima) escriuran una carta, la qual indicaran tot allò que no els agrada d'ells mateixos, el que voldrien millorar... No se'ls donarà cap consigna concreta, per tant, poden plasmar coses físiques, psíquiques, aficions, etc. A continuació, les col·locarem dins d'una caixa i ens asseurem en rotllana.

Activitat 2. Les anirem traient d'una en una i les llegirem. Cada vegada que s'hagi acabat de llegir una carta, tots els alumnes opinaran i donaran consells per tal que la persona que l'hagi escrita s'adoni que res és tan dolent com sembla. A més, aquesta mateixa persona també pot donar consells, ja que ningú sabrà que és seva.

Annex 7. Entrevista als alumnes i docents

ENTREVISTA ALS ALUMNES

1. *Què en penses del la intervenció que hem dut a terme durant aquestes setmanes?*
2. *Has percebut algun tipus de millora en el teu comportament? Quina?*
3. *Creus que has après a regular millor les teves reaccions?*
4. *Creus que actualment ets capaç de reconèixer millor les teves emocions?*
5. *Com valores les sessions que hem realitzat? T'han agradat? Canviaries alguna cosa?*
6. *Tens algun comentari més que vulguis aportar?*

ENTREVISTA ALS DOCENTS

1. *Quina és la teva opinió respecte la intervenció que hem dut a terme per a aquests alumnes?*
2. *Has percebut algun tipus de millora en el comportament d'algun alumne? De qui i quins?*
3. *Consideres que els alumnes han après a regular millor les seves reaccions a l'aula?*
4. *Quina és la teva valoració respecte les sessions realitzades a nivell cognitiu, acadèmic i personal dels alumnes?*
5. *Canviaries algun aspecte de la metodologia de treball o de la intervenció en general?*
6. *Com valdria realitzar altres implementacions similars en un futur per a aquests alumnes? I en general?*

