

La implicació dels pares millora el desenvolupament de competències emocionals

Segons una recerca de la UdL amb els videojocs 'Happy 8–12' i 'Happy for families'

La implicació de les famílies millora els resultats dels videojocs que personal investigador de la Universitat de Lleida (UdL) ha desenvolupat per promoure les competències emocionals d'infants de Primària; una adaptació que també pot ser crucial per millorar l'aprenentatge i el rendiment. Una recerca de la UdL publicada a la revista *Journal of Computers in Education* [<https://link.springer.com/journal/40692>] ha demostrat que la participació dels progenitors en l'experiència augmenta els beneficis per als fills, amb un creixement significatiu de diverses variables, com ara la regulació emocional, l'autonomia emocional o les competències socials.



Imatge del videojoc 'Happy for families'/ Autoria: GROU-UdL

El Grup de Recerca en Orientació Psicopedagògica (GROP [<https://repositori.udl.cat/collections/709788de-8e3a-4c10-a334-fa11437def56>]) de la UdL ha fet l'estudi amb 137 alumnes de quart, cinquè i sisè de Primària (79 nois i 58 noies) d'escoles catalanes i 42 mares i pares. Un grup ha jugat a classe al videojoc *Happy 8–12* [<https://www.udl.cat/ca/serveis/oficina/Noticies/Videojoc-per-resoldre-conflictes-a-la-infancia/>], que planteja 25 conflictes per resoldre: 15 es desenvolupen en un entorn escolar i 10, en el familiar. Un altre conjunt de participants practicava amb el *Happy 8–12* a l'escola al mateix temps que jugava a casa amb un altre videojoc complementari i de recent desenvolupament, el *Happy for Families*, amb la guia dels seus pares. Aquest darrer engloba 30 conflictes ambientats en escenaris familiars quotidians.

Les investigadores, encapçalades per la catedràtica Gemma Filella, volien explorar les diferències entre els nens que participaven juntament amb els seus pares, els que només jugaven a l'escola i un grup de control que no ha utilitzat cap dels videojocs. Els resultats assenyalen que els infants que practiquen amb aquestes eines milloren especialment en la consciència emocional, les competències de vida i benestar i la competència emocional global. Els augments més significatius de la regulació emocional, l'autonomia emocional i la competència social es donen entre els infants que van participar amb els seus pares.

Concretament, la regulació emocional va augmentar 7.23 punts (de 65.29 a 72.52) al grup que havia practicat amb els dos videojocs. Entre els mateixos participants, la competència social ha passat de 57.90 a 62.24, el que representa una pujada de 4.16. Mentre, la competència emocional global ha crescut prop de 24 punts, des dels 289.71 als 313.48. "Els dos videojocs, sens dubte, ofereixen evidències prometedores per millorar les competències emocionals, destacant la importància de desenvolupar nous programes que impliquin els pares en la intervenció per maximitzar el seu impacte", subratlla Filella.

De cara a futures recerques, les investigadores plantegen incloure una mostra més àmplia, que inclogui no

només famílies normatives sinó també aquelles que, per exemple, tenen alts nivells de conflicte familiar, habilitats emocionals baixes o presenten condicions més diverses, com ara les de nens amb necessitats especials. També estudien avaluar altres variables relacionades amb la família, com ara la cohesió familiar, la presència de conflicte familiar i la qualitat de les relacions pares-fills.

MÉS INFORMACIÓ:

Article *Better together: involving parents to improve the impact of a video game program to promote primary school students' emotional competencies* [<https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-024-00337-8>]