Universitat de les Illes Balears

TREBALL DE FI DE MÀSTER

HARRY POTTER I LES HABILITATS SOCIOEMOCIONALS: PROPOSTA D'ENTRENAMENT GAMIFICADA PER RESOLDRE CONFLICTES I MILLORAR LA CONVIVÈNCIA ESCOLAR.

Noelia Roig Ferrer

Màster Universitari de Formació del Professorat de la
UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS
(Especialitat d'Orientació Educativa)

Centre d'Estudis de Postgrau

Any Acadèmic 2019-20

HARRY POTTER I LES HABILITATS SOCIOEMOCIONALS: PROPOSTA D'ENTRENAMENT GAMIFICADA PER RESOLDRE CONFLICTES I MILLORAR LA CONVIVÈNCIA ESCOLAR.

Noelia Roig Ferrer

Màster Universitari de Formació del Professorat de la
UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS
(Especialitat d'Orientació Educativa)

Centre d'Estudis de Postgrau

Any Acadèmic 2019-20

Paraules clau del treball:

Habilitats socioemocionals, convivència escolar, orientació educativa, gamificació, resolució de conflictes, motivació, Harry Potter, Pla d'Acció Tutorial (PAT).

Nom Tutor del Treball: Salvador Alonso Pons.

“S’ha de tenir un gran valor per enfrontar-se als nostres enemics, però es necessita encara més valor per enfrontar-se als nostres amics”

Albus Dumbledore a Harry Potter i la Pedra Filosofal (2001).

RESUM

En el present treball es realitza una proposta d'intervenció des de l'orientació educativa per entrenar les habilitats socioemocionals de l'alumnat. Per fer això, s'utilitza la gamificació com una forma alternativa més innovadora per incentivar i motivar als alumnes a participar. L'ambientació dels jocs està contextualitzada en la saga de pel·lícules fantàstiques de Harry Potter, per tant, jugaran a ser mags i magues de les habilitats socioemocionals.

S'ha desmostrat que la gamificació contribueix a augmentar la motivació així com implicar a l'alumne en el seu aprenentatge. El sistema educatiu necessita actualitzar-se i l'ús de la gamificació permet incorporar elements tradicionals del joc combinats amb les noves tecnologies als continguts curriculars.

La proposta s'emmarca dins el Pla d'Acció Tutorial (PAT), on s'integren les mesures incloses en el pla de convivència, dirigides a proporcionar als alumnes habilitats socials i emocionals i a aprendre la resolució positiva de conflictes. L'entrenament de les habilitats socioemocionals es troba directament relacionat amb la millora de la convivència escolar, motiu pel qual fa que siguin necessàries treballar aquestes primeres a l'aula.

ABSTRACT

At the present work it is realised a proposal of intervention from educational orientation in order to train socioemotional skills of the students. To make this, we use gamification as an alternative and innovative manner to stimulate and motivate pupils. The setting of the games is based on the saga of fantastic films of Harry Potter, therefore, they will play as wizards of socioemotional skills.

It has been demonstrated that gamification contributes to increase motivation as well as imply the pupil on his own learning. The educational system needs to be

updated and using gamification allows to add traditional game features combined with new technology to he curricular contents.

The proposal belongs to the Tutorial Action Plan, where the steps of coexistence plan are integrated in, aimed to provide the students social and emotional skills and teach them how to solve conflicts in a positive way.
The trainining of socioemotional skills is directly related to the improvement of school coexistence, that’s why it makes it necessary to address them in the classroom.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ 1

1.1. Justificació de l'elecció del tema. 1

1.2. Objectius del treball. 2

1.2.1. Objectius de recerca. 2

1.2.2. Objectius didàctics. 3

2. MARC TEÒRIC 4

2.1. La importància de les habilitats socials i emocionals per millorar la convivència escolar. 6

2.2. L'ús de la gamificació com a estratègia motivadora. 11

3. ESTAT DE LA QÜESTIÓ 18

4. DESENVOLUPAMENT DE LA PROPOSTA EDUCATIVA 20

4.1. Contextualització de la proposta d'intervenció. 20

4.2. Elements gamificadors presents a la proposta d'intervenció. 20

4.3. Desenvolupament de les activitats proposades. 23

5.CONCLUSIONS I REFLEXIONS FINALS 41

6. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES 43

6.1. Referències. 43

6.2. Bibliografia. 46

ANNEX 1: ENCANTERIS 48

ANNEX 2: PRESENTACIÓ DE DIAPOSITIVES DE SUPORT PER LES SESSIONS 49

ANNEX 3: CRONOGRAMA DE LES ACTIVITATS 57

ANNEX 4: KAHOOT! 58

ANNEX 5: QÜESTIONARI D'HABILITATS D'INTERACCIÓ SOCIAL (MONJAS, 1994). 64

1. INTRODUCCIÓ

1.1. Justificació de l'elecció del tema.

Les habilitats socials i emocionals, o socioemocionals, es consideren essencials pel desenvolupament integral de l'individu. Així mateix, establir relacions interpersonals adequades contribueix a millorar el clima de la convivència escolar. Un dels principals reptes del sistema educatiu hauria de ser que tots els membres de la comunitat educativa (sobretot, alumnes i personal docent) aprengui a conviure tots junts. En el present treball, la proposta va dirigida directament a millorar la convivència a l'aula, més concretament, les relacions entre iguals.

Es important reforçar la competència social tant en la infància com a l'adultesa. És per això que, tot i no ser una temàtica d'actualitat, crec convenient treballar les habilitats socioemocionals a l'aula. És cert que les habilitats socials s'han treballat transversalment durant dècades a l'entorn educatiu de diverses maneres, però la pretensió en aquest treball és fer una proposta atractiva a partir de l'ús de la gamificació o ludificació. S'ha comprovat que la gamificació augmenta la motivació i l'acceptació de l'alumnat pel seu caire lúdic, a més de ser una estratègia innovadora dins del món educatiu.

A més a més, es pretén dotar d'un ventall d'habilitats i tècniques per a que l'alumnat pugui resoldre conflictes en l'entorn educatiu, però que també li seran d'utilitat en l'àmbit personal i familiar. Si s'entrenen les habilitats socioemocionals, la probabilitat de que sorgeixin conflictes interpersonals o fins i tot, que apareguin casos d'assetjament escolar o *bullying,* es veurà en gran part disminuida. El nombre de casos d'assetjament escolar segueix sent elevat, per això és indispensable dotar als alumnes[1] d'habilitats que els permetin ser socialment sensibles i empàtics.

[1] Quan apareixen al text substantius en la forma masculina, com ara "alumne(s)", "company(s)", "professor (s)", etc. sempre es fa referència al sexe femení i al masculí per igual, sense intenció de fer cap tipus de discriminació. S'ha redactat d'aquesta maner per una qüestió de simplificar la lectura.

D'altra banda, per acabar m'agradaria explicar la meva decisió d'haver triat la saga de llibres i pel·lícules de *Harry Potter* per dinamitzar les activitats de la meva proposta.

En primer lloc, aquesta saga es va popularitzar al voltant de l'any 2000 gràcies als llibres, tornant a estar de moda entre els més joves durant aquests darrers anys després del llançament de noves pel·lícules ambientades en el mateix univers, però amb diferents actors. Aquest fet penso que pot connectar a l'alumnat adolescent amb el professorat més jove, sent una de les sagues més populars dels temps. A més, a nivell personal en genera un record especial de la meva adolescència, ja que *Harry Potter* la va marcar de bona manera.

En segon i darrer lloc, vull destacar la similitud de la història, tot i ser fantàstica, amb el rol de l'alumnat a la realitat. La història té lloc a una escola, on reben classes i es desenvolupen una sèrie de relacions interpersonals entre els professors i els estudiants que marquen les vides d'aquests. Aquesta situació permet als alumnes empatitzar més amb les pròpies vides i així, despertar en major grau el seu interès per les activitats.

També, tot i que pot generar certa competitivitat, el fet de dividir a l'alumnat per "cases" fomenta factors socials crucials durant l'etapa de l'adolescència, com ara el sentiment de pertinença al grup, el treball en equip i el valor de l'amistat.

1.2. Objectius del treball.

1.2.1. Objectius de recerca.

Els objectius del treball són els següents:

- Dur a terme una recerca sobre gamificació i conèixer les seves característiques i beneficis com a estratègia motivadora per l'alumnat.
- Reflectir la importància de treballar les habilitats socioemocionals a l'aula per millorar la convivència escolar en general.

- Elaborar un programa d'entrenament innovador i motivador de les habilitats socioemocionals a partir de l'ús de la ludificació a l'aula.
- Realitzar una proposta d'activitat trimestral per incloure al Pla d'Acció Tutorial d'un centre de secundària, en concret, pel curs de 3r de l'ESO.

1.2.2. Objectius didàctics.

- Reflexionar i posar en pràctica habilitats socials bàsiques així com l'empatia.
- Reflexionar sobre com poden afectar alguns prejudicis i estereotips que tenim les persones a l'hora de relacionar-nos amb altres.
- Prendre consciència de quina és la nostra autoestima i com podem intentar millorar-la.
- Donar a conèixer els diferents estils de comunicació que existeixen.
- Entrenar i fomentar la resolució de conflictes de manera assertiva.
- Fer que els alumnes s'involucrin en la detecció i prevenció de conductes d'assetjament escolar.

2. MARC TEÒRIC

Actualment, els estudiants nascuts i criats en ambients envoltats de tecnologia perceben l'educació tradicional com avorrida, poc eficaç i desvinculada de la seva dimensió personal. Esperen que el seu aprenentatge sigui el més ràpid, senzill i entretingut possible, maximitzant la relació entre resultats obtinguts i temps d'estudi, enfocant-se en el seu desenvolupament acadèmic i considerant poc el seu desenvolupament personal (Foncubierta i Rodríguez, 2016; Romo i Montes, 2018).

L'ús d'estratègies de gamificació com a eines d'aprenentatge permet al professorat el desenvolupament de destreses per ensenyar i reforçar coneixements. Però, també permet fomentar les habilitats socioemocionals com ara l'autoconeixement, la resolució de problemes, la col·laboració i la comunicació a partir del joc (Romo i Montes, 2018). A més a més, la gamificació pretén posar en pràctica els coneixements conceptuals, procedimentals i actitudinals que s'exigeixen en el currículum.

Existeixen diversos motius que posicionen la gamificació com a una bona eina per l'educació. Segons Kapp (2012), els principals beneficis de l'ús de la gamificació en l'educació són: incrementar la motivació, proveir un ambient segur per a l'aprenentatge, informar a l'estudiant sobre el seu progrés, generar cooperació, autoconeixement sobre les capacitats que es posseeixen, afavorir la retenció del coneixement i fomentar les habilitats socials i control emocional.

Tot i que aquest treball no té com a objectiu fer una revisió extensa de la convivència escolar, sí es considera que les habilitats socioemocionals són una part essencial d'aquesta. Tal i com es menciona en el Decret 121/2010 (Boletín Oficial de las Illes Balears, 2010): "els centres han d'impulsar la convivència a través de propostes específiques per abordar les competències socioemocionals en la pràctica educativa".

Algunes formes de fer-ho són a partir de la formació dirigida a desenvolupar habilitats comunicatives i implantar estratègies de prevenció i gestió dels conflictes, entre d'altres.

Cal mencionar també, que la proposta d'aquest treball s'emmarca en el Pla d'Acció Tutorial o PAT (Departament d'Inspecció Educativa, 2019), on es tenen en compte les mesures incloses en el pla de convivència, dirigides a proporcionar als alumnes habilitats socials i emocionals, de resolució positiva de conflictes i de prevenció de la violència de gènere. El PAT és un document que es revisa anualment on es recullen els objectius i activitats que farà el professorat pel que fa a la tutoria i a l'orientació. En el PAT s'han de tenir com a referents els següents àmbits d'actuació (Departament d'Inspecció Educativa, 2019):

- L'orientació acadèmica, personal i professional de l'alumnat.
- La coordinació educativa entre el professorat dels equips docents.
- La coordinació del professorat amb les famílies de l'alumnat.
- La dinamització del grup classe i la gestió de l'aula respecte a la convivència.

També, dins del PAT s'ha d'establir el nivell al qual aniran destinades les activitats proposades així com la seva durada. Pel que fa a la duració, la idea és que tingui una duració trimestral, podent realitzar la proposta al llarg del trimestre en diferents grups. Tot i així, la posada en marxa de l'activitat es pretén que sigui valorada com adient pel tutor o tutora de cada grup. És a dir, si es detecta una mancança en les habilitats socials i/o emocionals en el grup o apareixen sovint conflictes que puguin pertorbar el funcionament i la convivència dins l'aula. D'aquesta manera es podrà treure el major profit possible a la proposta.

Pel que fa al nivell, la proposta aniria dirigida als alumnes del 3r curs de l'ESO, ja que s'ha demostrat que les habilitats socials tendeixen a disminuir amb l'edat. En l'estudi realitzat per Zegarra et al. (2009) en una mostra de 641 alumnes d'entre 12 i 16 anys, han observat que els alumnes del grup d'edat comprès entre els 14 i 16 anys mostren major inadaptabilitat social, escolar així com menys habilitats intrapersonals en comparació amb la resta. Així mateix, les activitats

dissenyades es consideren adients a aquest nivell, ja que entre els 14 i 15 anys ja es compten amb certs coneixements previs sobre habilitats socioemocionals necessaris per realitzar les activiatats. Cal recordar que la proposta és de caire pràctic, pel què no s'aprofundeix en excés en definicions, característiques, etc. sobre els continguts teòrics. Un altre motiu és que el nivell de compromís amb la realització de les activitats pot ser més elevat que en cursos inferiors.

2.1. La importància de les habilitats socials i emocionals per millorar la convivència escolar.

Les habilitats socials són indispensables per aconseguir el desenvolupament integral de l'individu, ja que contribueixen a la formació de la personalitat i a les relacions interpersonals que establim. La primera experiència d'interacció social comença des de que naixem, dins la nostra família. En aquest context aprenem un repertori de conductes socials bàsiques com ara escoltar, iniciar o mantenir una conversació i unes regles de cortesia (López, 2008). Més tard, durant les primeres etapes de la infància la xarxa social d'interacció va ampliant-se, on el joc té un paper fonamental per posar en pràctica els patrons pre-establerts i les habilitats socials.

En l'actualitat, s'està parlant més de competències socioemocionals (autors com Cherniss (2000), Coombs-Richardson (1999), Zins et al. (2000) aposten per aquestes), quedant el terme d'habilitats socioemocionals relegat al passat. Però, la realitat és que el terme competència engloba més conceptes com coneixement, capacitats, habilitats i actituds per realitzar una activitat amb cert nivell d'eficàcia (Bisquerra, 2003). Per tant el concepte de competència no serà tan utilitzat en el present treball com el d'habilitats, ja que se centra sobretot en aquestes darrers.

Ara bé, podem definir les habilitats socials com el conjunt de comportaments interpersonals que es posen en joc a l'hora d'interaccionar amb els altres (Monjas, 1999). Tot i que, els patrons de comunicació varien segons el marc cultural en el qual ens trobem, a més de factors com l'edat, el sexe, entre d'altres que hi influeixen, hi ha una sèrie de components comuns en la intenció de comunicar-nos. Podem diferenciar entre les habilitats socials bàsiques i les complexes. Les bàsiques fan referència al fet de somriure i riure, saludar i acomiadar-se, presentar-se, petició de favors i ser amables. Les complexes inclouen les habilitats emocionals, com ara expressar i reconèixer emocions, i les habilitats comunicatives com iniciar o mantenir una conversa, respectar el torn de paraula o unir-se a un grup (Serrano, 2014).

És important tenir en compte que les habilitats socials van lligades a les emocions i no es poden concebre ambdós de manera aïllada. La capacitat de reconèixer els sentiments en un mateix i en els altres així com manejar les pròpies emocions, són factors importants per a l'èxit acadèmic, laboral i social (Rodríguez, 2015). És per això, que en el present treball em referiré al concepte d'habilitats socioemocionals per dur a terme la proposta, el qual es defineix amb més profunditat a continuació.

Les habilitats socioemocionals parteixen del concepte d'*intel·ligència emocional* (IE), estructurat per Salovey i Mayer en 1980 a partir de la perspectiva teòrica de Thorndike (1920) sobre les habilitats relacionades amb la intel·ligència. Més tard, seria utilitzat per Goleman en 1995, sobretot en l'àmbit empresarial, moment en què el concepte es va convertir en popular (Extremera & Fernández-Berrocal, 2003). Goleman en els seus llibres dona més importància a la "capacitat emocional" que a la capacitat intel·lectual per tenir èxit i mantenir un lloc de feina i destaca qualitats com l'empatia, l'adaptabilitat, la iniciativa i la capacitat de persuasió (Goleman, 1998). El concepte d'intel·ligència emocional ha sigut redefinit al llarg del temps per diferents autors, el que ha creat controvèrsia en el món científic per falta de rigorositat en la definició i falta d'acord, ja que alguns autors com Weschsler (1940), Gardner (1983) o Sternberg (1988) donen major

pes a la capacitat cognitiva pel que fa a la definició i mesura de la intel·ligència; mentre que d'altres, com Mayer i Salovey, a la capacitat emocional i interpersonal, des d'una perspectiva més global.

A nivell general, és important assenyalar que la IE té en compte el fet de ser conscients de les nostres emocions, però, també que aquestes emocions tenen un efecte sobre els nostres pensaments i la manera de processar la informació d'una manera funcional. Existeixen nombroses evidències d'estudis realitzats que indiquen que les persones amb major nivell d'IE, presenten relacions socials més satisfactòries, nivells més baixos de conductes agressives i impulsives, menys símptomes d'ansietat social i depressió, millor autoestima i major estabilitat emocional i psicològica en general (Extremera i Fernández-Berrocal, 2003). A més a més, aquests mateixos autors en 2001 varen trobar en un altre estudi, dirigit a determinar l'existència d'una relació directa entre IE i rendiment escolar, que efectivament alts nivells d'IE es relacionen amb millor salut psicològica i rendiment acadèmic. La relació amb aquest últim també ha estat demostrada en estudis anteriors (Chen, Rubin i Li, 1995; Haynes, Norris i Kashy, 1996; Schutte et al., 1998; Barchard 2000).

Més tard, Bar-On (2006) reprèn la intel·ligència emocional i les habilitats socials i estableix el concepte d'*habilitats socioemocionals*. Podem definir aquestes com "el conjunt de coneixements, capacitats, habilitats i actituds necessàries per a comprendre, expressar i regular de forma apropiada els fenòmens emocionals en un mateix i en els demés" (Bisquerra, 2003 p. 22; Romo i Montes, 2018).

Dit d'una altra manera, Bar-on (2006) es refereix al concepte d'intel·ligència emocional-social com les habilitats de reconèixer, entendre i utilitzar les emocions, de relacionar-se amb altres persones, d'adaptar-se als canvis, de resoldre problemes de naturalesa personal i interpersonal, i d'afrontar eficientment les demandes i desafiaments de la vida diària. Aquest autor classifica els components socials i emocionals en cinc grans grups: component intrapersonal, component interpersonal, maneig de l'estrès, adaptabilitat i de

l'estat d'ànim en general o automotivació. A continuació, es recullen a la Taula 1 els 15 factors que cal tenir en compte i que s'agrupen en els cinc components mencionats.

Taula 1: Components de les habilitats socioemocionals de Bar-on (2006) d'elaboració pròpia.

COMPONENTS DE LES HABILITATS SOCIOEMOCIONALS

Intrapersonal	**Interpersonal**	**Maneig de l'estrès**	**Adaptabilitat**	**Automotivació**
Autocomprensió emocional	Empatia	Tolerància a l'estrès	Solució de problemes	Felicitat
Assertivitat	Relacions interpersonals	Control d'impulsos	Prova de realitat	Optimisme
Autoconcepte	Responsabilitat social		Flexibilitat	
Autorealització				
Independència				

El desenvolupament d'habilitats emocionals intra i interpersonals emmarcades dins de l'IE juguen un paper essencial en el desenvolupament moral, la internalització de valors, la creació de normes i judicis morals i les conductes prosocials en els adolescents (Pacheco & Fernández-Berrocal, 2004)). A més a més, amb l'entrenament aquestes habilitats milloren i es considera fonamental que el sistema educatiu fomenti el seu entrenament amb estratègies innovadores i actuals, com ara la gamificació. Aquesta s'enfoca principalment en l'èxit i fracàs i fomenta el que en termes emocionals s'anomena la tolerància a l'estrès. Segons l'avanç que faci l'alumne, apareixeran emocions positives i/o negatives, ajudant-lo a aprendre a regular aquestes.

Així doncs, en el present treball es considera precís englobar tant les habilitats socials, en les que alguns programes d'aprenentatge s'han centrat

exclusivament al llarg del temps, com en les emocionals, ja que s'entén que les primeres estan interrelacionades amb les segones.

Quant a la relació entre les habilitats socioemocionals i la millora en la convivència, convé ressaltar que els centres educatius compten amb plans de convivència on queden regulades les pautes i actuacions que s'hauran de seguir per fomentar la convivència escolar. Un exemple d'aquestes actuacions en són els programes generals dels plans de convivència, basat un d'ells en la temàtica d'educació social i socioemocional. Per tant, queda reflectida la importància de les habilitats socioemocionals en aquest camp. A més a més, algunes de les estratègies de prevenció i gestió de conflictes que són utilitzades per millorar la convivència, com ara les pràctiques restauratives formals i informals, parteixen de les premises de les habilitats socials. Les pràctiques restauratives ens brinden un enfocament i eines per gestionar de forma dialogada i participativa els conflictes i problemes de comportament. Una bona mostra són la mediació escolar, la negociació d'acords, la conciliació o la reunió restaurativa (Schmitz, 2018), que evidencien també la necessitat de comptar amb adequades habilitats socioemocionals.

Segons el Decret 121/2010, en el qual s'estableixen els drets i deures de l'alumnat així com les normes de convivència en centres docents, els alumnes tenen el dret de rebre una formació que asseguri el desenvolupament de la personalitat. Alguns continguts d'aquesta formació han de contenir:

I. "L'adquisició d'habilitats intel·lectuals, de tècniques de treball, d'hàbits socials i de coneixements científics, tècnics, humanístics, històrics i artístics i d'ús de les tecnologies de la informació i de la comunicació.
II. L'educació emocional que els capaciti per desenvolupar relacions harmòniques amb ells mateixos i amb els altres." (traduït del Butlletí Oficial de les Illes Balears, 2010, p. 35)

Tanmateix, els alumnes tenen el deure de respectar als altres companys i companyes així com a la resta de membres de la comunitat educativa i rebutjar qualsevol acte discriminatori per tal de millorar el clima escolar en general. Els

estudis indiquen que hi ha una relació directa entre el dèficit en les habilitats socials dels alumnes i la seva participació en l'assetjament escolar (Zegarra et al., 2009), el que fa necessari dur a terme també una prevenció.

S'ha comprovat que l'aplicació d'una disciplina estrictament punitiva no dona els resultats positius esperats, a més de no ser educativa ni preventiva d'actes violents per part dels estudiants. És per això que les pràctiques restauratives són una alternativa més adequada davant els conflictes.

En conclusió, és convenient fer èmfasi en que el sistema educatiu sovint se centra en preparar alumnes acadèmicament preparats, però, segueix existint un dèficit a l'hora de pal·liar els problemes emocionals i/o socials que influeixen en el rendiment acadèmic de l'alumnat. Ja sigui per les limitacions en el temps a causa de les exigències curriculars, com per no excedir les tasques considerades pròpies dels docents.

Per últim, cal insistir en que tot això es veu agreujat per l'absència de programes dirigits a potenciar les habilitats socials i emocionals dels alumnes dins del currículum, tot i que solen tractar-se de manera transversal (Extremera i Fernández-Berrocal, 2003).

2.2. L'ús de la gamificació com a estratègia motivadora.

La motivació fa referència a l'energia i a la direcció, persistència i finalitat dels comportaments, incloent les intencions implicades i les accions resultants; ubicant-se en el centre de la regulació biològica, cognitiva i social de l'individu (Stover et al., 2017).

Les experiències gamificades parteixen de la base teòrica fonamental del cognitivisme, el qual té com a referència la motivació dins dels processos mentals que formen el coneixement.

Segons Kapp (2012), els principals beneficis de l'ús de la gamificació en l'educació són: incrementar la motivació, proveir un ambient segur per a

l'aprenentatge, informar a l'estudiant sobre el seu progrés, generar cooperació, autoconeixement sobre les capacitats que posseeixen, afavorir la retenció del coneixement i fomentar les habilitats socials i control emocional (Romo & Montes, 2018).

A més a més, Classcra (2016) menciona que: "els jocs educatius han demostrat l'augment d'aptituds socioemocionals dels alumnes, com el pensament crític, la resolució de problemes i el treball en equip".

A continuació, es recullen i es detallen breument algunes teories de la Psicologia que expliquen la importància de la motivació en l'aprenentatge:

I. Teoria de l'Autodeterminació: Woolfolk (2011) explica la importància dels conceptes de motivació intrínseca i motivació extrínseca per ser persistent davant un repte. La primera fa referència a l'interès propi i l'esforç innat de creixement, mentre que la segona es refereix a la necessitat de tenir recompenses externes. En aquest cas, l'èxit de l'aplicació de la gamificació no seria causa només de l'ús del joc, sinó en el fet de despertar l'interès de l'individu per obtenir un objectiu o recompensa. Es tractaria de trobar el balanç entre els elements que tenen a veure amb la motivació intrínseca i extrínseca, així com tenir en compte els tres elements que una persona ha de comptar per sentir la motivació intrínseca: autonomia, competència o capacitat per fer una tasca i significat o utilitat de la tasca.

La gamificació té el poder de motivar, ja que utilitza una àmplia sèrie de mecanismes de joc per incentivar als estudiants a participar i, sobretot, construir tant el seu aprenentatge acadèmic com personal. Segons Lee y Hammer (2011), els jocs motiven perquè impacten directament en las àrees cognitives, emocionals i socials dels jugadors (Romo i Montes, 2018).

II. Teoria del flux: autors com Zichermann i Cunningham (2015) descriuen "l'estat de flux" com el moment en que una persona és capaç d'incrementar el seu nivell d'atenció, rendiment i esforç davant una tasca. En aquest estat, s'ha observat que les persones aconsegueixen certs comportaments similars al plaer i a la felicitat, el que reforçaria el manteniment de l'actuació davant una activitat. Es destaquen set elements principals durant l'estat de flux (Agirregabiria, 2013):

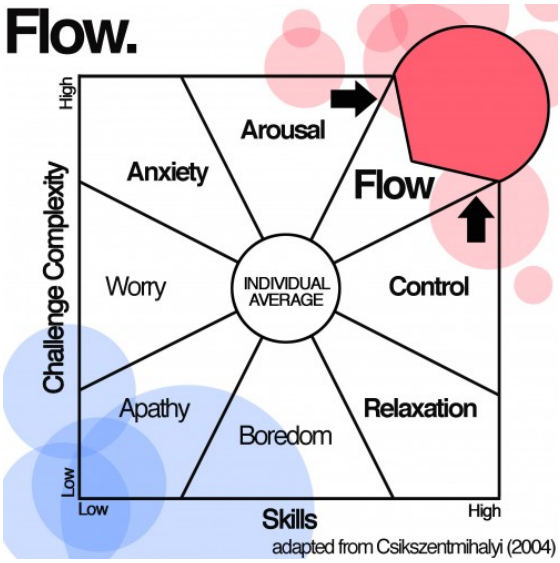
- Focus i concentració: la màxima implicació i concentració que pot assolir un individu està relacionada amb la claredat de les metes i la retroalimentació.
- Èxtasi: sensació d'evadir-se mentalment i assolir un estat de desconnexió.
- Retroacció: condició per continuar desenvolupant l'activitat de manera més intensa amb plaer i satisfacció.
- Habilitats: l'individu ha de trobar un equilibri entre les habilitats i el repte proposat.
- Creixement: és important mantenir la sensació de creixement personal.
- Pèrdua de la sensació del temps: el fet d'estar focalitzat en una activitat fa que la noció del temps sigui diferent a la que realment és.
- Motivació intrínseca: la principal recompensa davant una activitat ha de ser de caire personal, com el fet de sentir-se realitzat, en comptes de fixar-se en la conseqüència.

Segons aquesta teoria, els elements més importants per mantenir la motivació i l'estat de flux seran la combinació equilibrada entre habilitats i desafiament, les quals generaran emocions diferents segons el moment en el que ens trobem, elements presents habitualment en el videojocs.

A continuació, en la Gràfic 1 s'observa que les emocions més òptimes per mantenir la motivació són l'excitació, el flux i el control, aplicable també a la gamificació. Aquesta teoria manté que és important regular les emocions per

aconseguir un millor rendiment, juntament amb les habilitats de presa de decisions i resolució de conflictes.

Gràfic 1: Diagrama del ventall d'emocions per les que passa un individu fins arribar al flux.



Font: Adaptat de Csikszentmihalyi (2004) per Agirregabiria (2013).

III. Model de Fogg (2013): és el més acceptat originàriament en el món de la gamificació, ja que explica amb profunditat quines causes poden modificar el comportament en el consumidor. L'autor destaca tres elements fonamentals:

- El desencadenament d'un comportament a partir d'una acció.
- Percebre que es posseeix l'habilitat adequada per dur a terme la tasca.
- Motivació o predisposició de l'individu.

A més a més, ressalta el poder de la simplicitat, igual que el de la motivació, a l'hora de modificar un comportament.

Així doncs, un cop feta una revisió a les principals teories que sustenten la motivació, serà necessari conèixer què és la gamificació i quins elements conté.

El terme gamificació d'origen anglosaxó, *gamification*, va ser utilitzat per primera vegada per l'investigador Nick Pelling l'any 2002. Durant els inicis del concepte, aquest va ser aplicat al sector empresarial com a estratègia per incentivar i motivar als treballadors. Però, és en 2011 que els dissenyadors de videojocs Zichermann i Cunningham popularitzen el terme fent èmfasi en la utilització del joc "per involucrar als participants i solucionar problemes" (Castillo, 2014).

Més tard, es va anar incorporant la gamificació a l'àmbit educatiu a partir d'arguments com els de Kapp (2012), el qual insisteix en la necessitat de crear entorns més atractius pels alumnes.

Per una banda, cal aclarir que la gamificació no comporta necessàriament la utilització de videojocs. Si bé tenen molts d'elements en comú i sorgeixen de l'auge de les TIC o Tecnologies de la Informació i Comunicació, la gamificació busca anar més enllà d'un entorn audiovisual atractiu a partir de les mecàniques i dinàmiques del joc.

Les mecàniques de joc són bàsicament les regles aplicades a missions o reptes, desafiaments, i a l'obtenció de premis i punts, que aplicats a l'aula ajuden a modificar el comportament de l'alumnat davant les situacions plantejades.

Les dinàmiques de joc venen donades per la selecció adequada d'elements del joc que provocaran un augment en la motivació i un efecte en els desitjos dels participants (Renobell i García, 2016).

D'altra banda, és important diferenciar entre el concepte de gamificació i l'aprenentatge basat en el joc o *game-based learning.* El segon fa referència a l'ús del joc com a suport de l'ensenyament o aprenentatge però sense tenir com a objectiu entretenir als alumnes. En canvi, la gamificació tracta d'incorporar principis i elements propis del joc en un ambient d'aprenentatge amb el propòsit

d'influir en el comportament, incrementar la motivació i afavorir la participació dels estudiants (Romo i Montes, 2018).

Segons Zichermann i Cunningham (2015), els elements del joc que s'utilitzen en la gamificació són:

1. Metes i objectius: Ajuden a comprendre el propòsit de les activitats i a dirigir els esforços (reptes, missions, desafiaments).

2. Regles: Limiten les accions dels jugadors (restriccions del joc, assignacions de torns, etc.).

3. Narrativa: Situa als participants en contextos més realistes on les accions poden ser practicades (identitats, personatges, mons i escenaris).

4. Llibertat per triar: Ofereix als jugadors diferents possibilitats per explorar i avançar en el joc.

5. Llibertat per equivocar-se: Anima als jugadors a experimentar riscos, propicia la confiança i participació de l'estudiant.

6. Recompenses: Motiven la competència i el sentiment d'assoliment (punts).

7. Retroacció: Sol ser immediata i indica al jugador si està actuant de forma correcta o en quin grau es dirigeix a l'objectiu.

8. Estatus visible: Permet que tots els participants tinguin present el seu avanç i el dels altres el que han aconseguit i el que els falta.

9. Cooperació i Competència: Anima als jugadors a treballar en equip per aconseguir un objectiu en comú.

10. Restricció de temps: Introdueix una pressió extra que pot ajudar a concretar els esforços per resoldre una tasca en un període determinat.

11. Progrés: Basat en la *Teoria de la Bastida* de Vigotsky, ja que guia i ajuda als estudiants a organitzar nivells o categories, per dirigir l'avanç.

12. Sorpresa: Incloure elements inesperats en el joc pot ajudar a motivar i mantenir als jugadors involucrats en el joc.

Tanmateix, cal tenir en compte que no tots els estudiants tindran com a objectiu guanyar, sinó que s'hauran de buscar els diferents interessos i motivacions de l'alumnat per incentivar la participació de tothom.

3. ESTAT DE LA QÜESTIÓ

Un cop feta una revisió bibliogràfica extensa, sembla evident que existeix un consens dins la comunitat educativa de la importància de treballar les habilitats socioemocionals a l'aula.

Però, quan unim gamificació i habilitats socioemocionals, els estudis quasi sempre van cap a una mateixa direcció. Aquesta és l'estreta relació entre l'ús d'elements gamificadors a l'aula i els beneficis que té sobre els components socials i emocionals. Tanmateix, és ben cert que en aquest context *per se* es fomenten els components socioemocionals destacats per Bar-on (2006). Alguns d'aquests són els components interpersonals com la cooperació, el treball en equip, el respecte i la comunicació; components intrapersonals com l'assertivitat o el maneig de les emocions; de solució de problemes i del maneig de l'estrès.

S'han trobat diversos estudis que reflecteixen evidències generals sobre l'ús del joc a partir de plataformes virtuals, com ara major acceptació per part de l'alumnat o la millora de les seves habilitats socials (Lee et al., 2016; Irava, 2019; Parsons et al., 2019).

Pel que fa als estudis sobre l'aplicació de la gamificació, alguns com el de Milne et al. (2018) o Gay et al. (2016) revelen els efectes positius sobre l'aplicació concreta de *softwares* o videojocs ens nens i nenes amb Trastorns de l'Espectre Autista per tal de practicar les habilitats socials, com a estratègia basada en el joc.

També, l'estudi dels autors Lugrin et al. (2016) aposta per incorporar a les aules un sistema de Realitat Virtual, com a alternativa a l'entrenament en viu, per entrenar les habilitats socials dels alumnes disruptius de primària i secundària. Aquest sistema es troba encara en fase de comprovació de la seva eficàcia.

Per últim, destacar la proposta de Ferrer et al. (2018) des de l'orientació educativa. Aquestes autores aposten pel concepte de "neurotecnologia" o ús de les Tecnologies de la Informació i Comunicació (TIC) per l'educació a l'aula. Més

concretament, proposen l'ús d'un videojoc com a estratègia gamificadora de la neurotecnologia per utilitzar-la dins l'orientació vocacional per l'alumnat de sisè de primària.

Aquesta darrer és una de les poques propostes gamificadores que he trobat des de l'orientació educativa, tot i que un cop més, s'enfoca en un context digital.

En definitiva, es pot dir que la gamificació, o més encertat és dir l'ús del joc o dels elements d'aquest, és freqüentment utilitzat a l'aula a primària i secundària. Les aplicacions del joc sovint estan presents en la major part d'assignatures com per exemple les matemàtiques, la física, les ciències socials (González, 2018), les ciències naturals (García, 2015) o les llengües estrangeres. Però, no s'ha trobat cap aplicació semblant a la proposta que es fa en aquest treball, sent el més aproximat la utilització de plataformes virtuals, en aquest cas, per aprendre i/o entrenar les habilitats socioemocionals.

4. DESENVOLUPAMENT DE LA PROPOSTA EDUCATIVA

4.1. Contextualització de la proposta d'intervenció.

Aquesta proposta d'intervenció educativa pretén ser, al mateix temps una activitat beneficiosa, atractiva i motivadora per l'alumnat amb l'objectiu d'entrenar les habilitats socioemocionals. Com ja s'ha fet referència més a dalt, s'emmarca dins el PAT, partint d'un dels seus àmbits d'actuació, com és la "dinamització del grup classe i la gestió de l'aula respecte a la convivència". Més concretament, es tracta de proposar l'activitat per portar-la a terme en algunes de les sessions de tutoria al llarg del trimestre, amb la finalitat de millorar les relacions entre iguals, reduir els conflictes i millorar la convivència escolar.

La proposta es fa per tercer de l'ESO, ja que es considera essencial reforçar les habilitats socioemocionals en plena etapa vital, com és l'adolescència. Tot i així, aquesta proposta podria adaptar-se, amb petites modificacions en el contingut de les activitats, a qualsevol nivell de secundària. S'ha proposat per un curs a "mode de prova", amb la idea d'avaluar-ne posteriorment l'execució i l'acceptació per part de l'alumnat. En el cas de resultar aquestes positives, la intenció es oferir una proposta actualitzada al PAT del proper curs per més cursos.

4.2. Elements gamificadors presents a la proposta d'intervenció.

La proposta que es pretén exposar s'ha el·laborat tenint en compte alguns elements de la gamificació per ludificar l'aula, els quals han sigut anomenats al marc teòric d'aquest treball. A continuació s'expliquen quins d'aquests elements s'han seleccionat per la meva proposta:

a. Narrativa

L'activitat s'inicia amb una història basada en la saga de pel·lícules fantàstiques de *Harry Potter*, on es contextualitzen jocs i missions que l'alumnat haurà d'assolir per obtenir el màxim de punts. A més, s'utilitzen noms, característiques dels personatges i elements màgics de les pel·lícules per ambientar les accions i fer contextos més realistes per als participants.

b. Metes i objectius

Totes les activitats tenen un propòsit i un objectiu concret que assolir, els quals seran explicats als alumnes al llarg de la història narrada. A més, per assegurar que han entès el concepte o contingut que es vol que aprenguin, després de cada activitat es dedicarà una estona per reflexionar sobre el què s'ha après.

c. Regles

Hi ha una sèrie de normes i regles (comportament, joc, penalització o extra de punts, etc.) que acompanyen a cada activitat que seran explicades conforme vagi avançant la història un cop finalitzada l'activitat 1 del programa.

d. Recompenses

Existeixen diverses recompenses: d'una banda, els punts i els encanteris obtinguts per prova, i d'altra banda, l'entrega d'un diploma a tots els participants i un premi a l'equip guanyador al finalitzar totes les activitats.

e. Llibertat per equivocar-se

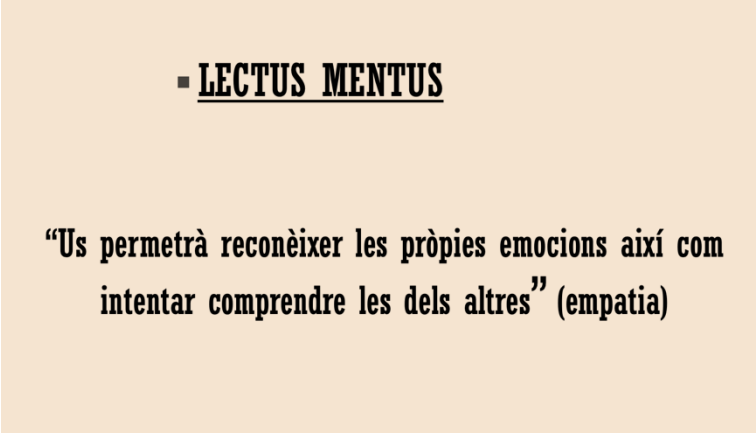
Les activitats, tot i que generen certa competitivitat, permeten als participants equivocar-se amb l'objectiu d'aprendre noves conductes prosocials. A més, no es penalitza l'error, el que permet que aprenguin sense temor a rebre una conducta de càstig i perdre punts.

El tipus d'activitats proposades al programa d'entrenament en general fomenten la reflexió, la comunicació i el treball en equip.

f. Retroacció

Cada prova suposa guanyar 100 punts, els quals es poden veure modificats si incompleixen alguna norma (com per exemple tenir mal comportament) o fan alguna bona acció amb els companys. Això suposaria restar o sumar 25 punts respectivament per l'equip. Així mateix, l'equip que acabi primer una prova rebrà 50 punts extra.

També, a mesura que els participants vagin assolint proves, aniran adquirint habilitats socioemocionals treballades en les activitats en forma de nous encanteris (Annex 1). Aquests encanteris els rebran en una targeta plastificada amb la seva explicació (Gràfic 2). Els encanteris els permetran "avançar" a nivell teòric i utilitzar-los en el joc de rol final.



Gràfic 2: Targeta que s'entregarà a cada equip un cop finalitzada una prova.

g. Progrés

Es pot considerar que els alumnes aniran progressant en les seves actuacions, ja sigui per l'ajuda guiada que rebran per la meva part com per les habilitats que es vagin treballant.

h. Cooperació i competència

Tant pel contingut a treballar en la proposta, com pel fet de formar dos equips, els jugadors han de treballar en equip per intentar aconseguir més punts i guanyar el premi, el qual no es dirà fins al final per evitar fomentar la competició.

i. Restricció de temps

Totes les activitats contemplen un temps determinat per finalitzar cada joc, com queda estipulat en el cronograma.

j. Sorpresa

El fet de dinamitzar les activitats amb una narrativa des de l'inici fins al final, manté als participants en una situació d'impredictibilitat sobre el què passarà.

4.3. Desenvolupament de les activitats proposades.

Un cop revisats els elements de joc utilitzats, s'exposa la seqüència d'activitats que es portaran a terme. Consistiran en diversos jocs interelacionats que permetran als participants anar adquirint noves habilitats, com ara la consecució d'encanteris, i punts.

Les habilitats socioemocionals s'han treballat a l'aula al llarg del temps i de manera, molts cops, transversal. Però, l'ús de la gamificació fa que sigui una experiència més motivadora per l'alumnat tant pels factors de diversió implicats en el joc com per l'aplicació dels continguts a situacions pràctiques i reals.

A continuació, es detalla l'estructura de les sessions amb la narrativa, en lletra cursiva, que llegirà el dinamitzador (jo) durant les sessions i que acompanyarà a cadascuna de les activitats proposades. Tot això, anirà també acompanyat d'una presentació de diapositives (Annex 2) que es projectarà a classe com a suport visual que facilitarà seguir el fil de la història.

A l'Annex 3 es troba el cronograma amb el nombre de sessions, d'activitats i la seva duració previstes.

SESSIÓ 1

Activitat 1: *Kahoot!*

- Introducció narrativa a l'activitat 1:

Bon dia a tots i totes (s'inicia la presentació de diapositives i es posa un vídeo fins al segon 30).

- *Sabeu de quina pel·lícula és aquest fragment?*
- *Coneixeu l'Escola Hogwarts de Màgia i Bruixeria?*

Vosaltres heu estat també elegits, però per aprendre un altre tipus d'habilitats màgiques. Heu estat seleccionats com possibles candidats per entrar a l'Escola

Hogwarts de les habilitats socioemocionals, ja que hem vist que teniu un gran talent i potencial en les arts màgiques restauratives.
Però, per saber si sou els vertaders elegits haureu de superar una sèrie de proves. En la primera d'elles haureu de contestar a unes preguntes per veure si compliu els requisits per entrar a l'escola.

- Descripció de l'activitat: El *Kahoot!* (Annex 4) és un recurs que s'utilitza amb freqüència en l'àmbit educatiu. Permet fer avaluacions de continguts a partir de qüestionaris interactius on l'alumnat obté *feedback* (punts) sobre les seves respostes a temps real.

Aquesta activitat introductòria es contestarà de manera individual. S'han utilitzat dotze ítems traduïts del "Cuestionario de Habilidades de Interacción Social" (CHIS) de Monjas (1994) per la seva el·laboració (Annex 5).

Aquest qüestionari s'utilitza habitualment en estudis de recerca i en Programes d'entrenament d'habilitats socials. Conté 60 ítems i avalua 6 subescales: 1) habilitats socials bàsiques, 2) habilitats per fer amics i amigues, 3) habilitats conversacionals, 4) habilitats relacionades amb emocions i sentiments, 5) habilitats de solució de problemes interpersonals i 6) habilitats de relació amb els adults. En aquest cas, s'han triat 2 ítems dels 10 que mesuren cada subescala per l'elaboració del *Kahoot!*, tot tenint en compte que l'objectiu principal del programa no és fer una avaluació extensa sobre les habilitats socioemocionals de l'alumnat. Sinó, més aviat obtenir una idea prèvia del seu comportament en diferents situacions socials per detectar alguns aspectes que cal treballar, així com posar als alumnes en el context de la matèria. A més a més, aquest nombre de preguntes permet que l'activitat sigui dinàmica i que no s'estengui massa en el temps.

Duració: 15 min aproximadament.

- <u>Desenllaç de l'activitat</u>:

Felicitats! Els vostres talents màgics en habilitats socioemocionals són molt prometedors, així que heu estat acceptats en la prestigiosa Escola Hogwarts! Com ja he dit abans, durant aquest curs treballarem les habilitats socials i emocionals màgiques i aprendrem encanteris molt útils per millorar les relacions amb els vostres companys i companyes i la convivència escolar en general.

Activitat 2: **Formació d'equips "Ravenclaw i Gryffindor"**

- Introducció activitat 2*:*

Per això, haureu de superar una sèrie de proves i així aconseguir desbloquejar els encanteris que us faran millors persones i mags! Com sabeu, a l'escola de Hogwarts hi ha diferents cases. Nosaltres també ens dividirem en dues poderoses cases: una és Ravenclaw, la qual té com a lema "Intel·ligència, Erudició i Creativitat", i l'altra Gryffindor, la qual té com a lema "Valor, Audàcia i Cavallerositat". Harry Potter, i la resta de membres del Col·legi de Hogwarts, van ser assignats a cada casa pel "barret seleccionador". Mireu el vídeo que us posaré per si algú no sap a què em refereixo.

Així doncs, aquí està el barret (mostro barret que he portat) *que determinarà a quina casa pertanyereu. Passaré pel vostre costat i cadascú haurà d'agafar una targeta que portarà la insígnia de la seva casa. Escriviu el vostre nom en la targeta i us l'enganxeu a la samarreta. Si us ha tocat una àguila* (Gràfic 3)*, vol dir que pertanyeu a Ravenclaw i haureu d'anar cap a l'esquerra per formar el grup. Si us ha tocat un lleó, pertanyeu a Gryffindor i haureu d'anar cap a la dreta*.

- Descripció de l'activitat: com ja s'ha mencionat en la narrativa, es formaran equips utilitzant el "barret seleccionador" que apareix a la pel·lícula (serà un barret de disfressa que es portarà a la classe). Tot i que la manera de fer-ho serà diferent a la pel·lícula per una qüestió pràctica. En aquest cas només hauran d'extreure una targeta del barret per saber a quina casa pertany cada alumne. Hi hauran aproximadament la meitat de targetes per cada casa

perquè els equips puguin quedar el més equiparat possible en quant al nombre d'integrants.

Un cop fets els equips, s'explicaran les normes i el sistema de punts, tal com apareix a la narrativa.

Duració: 15 minuts

Gràfic 3: Insígnies de les respectives cases Ravenclaw i Gryffindor.

- <u>Desenllaç activitat:</u>

Enhorabona a tots els que heu sigut seleccionats per la casa Ravenclaw! Per demostrar la vostra lleialtat a la casa haureu de repetir les paraules que us representen: "Intel·ligència, Erudició i Creativitat" (tots ho repeteixen en veu alta).

Enhorabona a tots els que pertanyeu a la casa Gryffindor! Per demostrar també la vostra lleialtat a la casa haureu de repetir les paraules que us representen: "Valor, Audàcia i Cavallerositat" (tots ho repeteixen en veu alta).

També cal saber quines normes hi ha en aquest col·legi durant el curs.

Aquestes són el respecte mutu entre tots els membres, ja siguin d'una casa o d'una altra. Molt important serà que treballeu en equip i que ningú actuï de manera individual. Per això, també serà esssencial que us comuniqueu entre vosaltres i preneu decisions consensuades.

Per últim, cada prova finalitzada us donarà un total de 100 punts a cada casa. Però, aquests punts podran ser modificats si algun equip o membre d'un equip incompleix una norma en qualsevol moment. Per exemple, que parli de males maneres a un altre company, que no col·labori en les proves o qualsevol altre comportament que pugui afectar a l'honor de la seva casa. En aquest cas, hi haurà una penalització de 25 punts que seran restats dels punts de la vostra casa. Però, també se sumaran 25 punts si algun membre d'un equip fa una bona acció cap a un altre company, com per exemple explicar-li alguna cosa que no hagi entès.

D'altra banda, cal dir també que quan un equip finalitzi primer obtindrà 50 punts extra, a més dels 100 que pertocarien.

El fet de finalitzar cada prova tindrà una altra recompensa. Aquesta consistirà en el desbloqueig de diversos encanteris que us faran ser uns mags socialment més habilidosos. Els encanteris els aniré explicant a mesura que els aneu aconseguint.

Activitat 3: "Sortir del cercle"

- Introducció activitat 3:

Ja formeu part de les cases de Ravenclaw i de Gryffindor, però per enfortir els vincles entre els companys haureu de fer un ritual de benviguda i acceptació. Necessitaré dos voluntaris per fer d'espies. Cada equip heu de fer un cercle i els dos membres voluntaris han d'introduir-se al cercle contrari per espiar-los i endevinar la paraula màgica de l'altre equip (en realitat és la mateixa, però això no ho sabran).
Heu de donar una bona impressió a la vostra casa, així que feu servir les vostres habilitats socioemocionals innates!

(Els quatre voluntaris surten fora de la classe i em dirigeixo als dos equips per separat per dir-los en veu baixa el què han de fer). *La vostra missió és no deixar sortir del cercle, sota cap concepte, a cap dels dos membres si no ho demanen "per favor". Són les paraules màgiques. Tampoc podeu donar-los pistes; si teniu algun dubte sobre si val el que han verbalitzat, abans de deixar-los sortir m'ho dieu a mi. Només podeu ajudar-los dient-los "sí" o "no" i un cop adivinades les paraules, obrireu, per on volgueu, el cercle per alliberar-los (a un o als dos). Guanyarà l'equip que abans pugui deixar sortir als dos alumnes.*

(Surto fora de l'aula) *Vosaltres estareu al mig del cercle i haureu d'espiar l'equip contrari per trobar la combinació de paraules màgiques que us permetran sortir del cercle. Heu d'intentar fer-ho el més aviat possible, ja que teniu un màxim de 4 minuts. Una pista: la clau és verbalitzar les paraules màgiques.*

- Descripció de l'activitat: En aquesta activitat ja s'hauran format dos equips, per la qual cosa serà una activitat grupal. Es faran dos cercles agafats de la mà (un per grup) en els quals hi haurà dos alumnes al mig. Han de descobrir "les paraules màgiques" que els permetran sortir.

  L'objectiu d'aquesta activitat és fomentar el respecte, l'ús d'habilitats socials bàsiques com ara demanar per favor així com parar-se a reflexionar abans d'actuar impulsiviment. També, es pretén que aprenguin a autoregular-se per controlar la ira i l'estrés davant situacions estressants, com pot ser la proposada a l'activitat. La darrera pretensió és que prenguin consciència de que les coses s'aconsegueixen amb més facilitat de bones maneres i no a la força o de manera agressiva.

Duració: aproximadament 15 minuts, segons la rapidesa en endevinar la resposta de cada grup. Es donarà un màxim de 4 minuts per intentar sortir del cercle. Al final de l'activitat, es farà una petita assamblea on es comentaran grupalment les actuacions i reaccions dels dos membres així com quines han sigut les emocions que hagin pogut experimentar.

El grup que aconsegueixi trobar la paraula màgica abans obtendrá 50 punts extra i al final desbloquejaran els encanteris *Per favor* i *Calmatus totalum*.

- Desenllaç activitat:

Enhorabona! Heu aconseguit els encanteris "Per favor" i "Calmatus totalum". L'encanteri "Per favor" fa que la gent t'escolti, et faci cas i es mostri més disposada a ajudar-te (que no és poca cosa!).

L'encanteri "Calmatus totalum" es pot llençar sobre un mateix per calmar-se, reduir la ira, l'ansietat, l'estrés i donar-se temps per reflexionar de forma calmada. També es pot utilitzar sobre els altres per a que ells pateixin per art de màgia els mateixos efectes.

SESSIÓ 2

Activitat 4: Mira't bé!

- Introducció activitat 4:

Benvinguts a la classe de defensa contra les arts fosques amb el professor Alastor Moody.
A l'escola hi ha un alumne (i el seu grupet) que sovint intenta fer sentir malament als altres companys amb menyspreus i insults, el que contribueix a baixar l'autoestima de qui ho pateix. Aquest és en Malfoy (Gràfic 4)*, segurament molts de vosaltres n'heu patit les conseqüències.*

Gràfic 4: Draco Malfoy, alumne de sang pura que mostra rivalitat amb bona part dels alumnes, però en especial amb Harry Potter.

En aquesta classe de defensa contra les arts fosques el vostre objectiu serà dotar-vos d'habilitats socioemocionals que us protegeixin dels atacs de Malfoy davant qualsevol situació en que pugui aparèixer.

Per fer això, primer de tot ens haurem de conèixer a nosaltres mateixos un mica millor per tal de saber quines qualitats tenim. Ara us faré entrega d'una caixa (Gràfic 5) *que conté un objecte que us pot ajudar* (entrego una caixa a cada equip que conté un mirall a dins)*.*

Mireu atentament el vostre reflex i penseu una qualitat positiva vostra, alguna cosa que creieu que se us dóna bé. Escriviu-la a un paper que haureu de guardar i a continuació, feu una ronda on cadascun dels membres de l'equip ha d'apuntar a un altre paper una qualitat positiva d'una persona. Al final ell traurà el paper on ha escrit la seva. Qui hagi dit la mateixa que aquest ha escrit, obtindrà un punt. Passem a una segona persona i fem el mateix. I així fins acabar.

Guanyarà l'equip que hagi tingut major nombre de punts (coincidències en les qualitats) en el recompte final.

Gràfic 5: Caixa i mirall que s'entregarà a cada equip per fer la tasca.

- Descripció de l'activitat: està destinada a treballar l'autoestima de l'alumnat, la qual moltes vegades influeix en la manera que tenen de relacionar-se amb els seus iguals. Per fer la tasca s'utilitzarà la tècnica del full giratori, perquè tothom tingui l'oportunitat d'escriure i participar.

  Aquesta activitat alhora fomenta la cohesió i el sentiment de pertinença al grup. Per incentivar l'autoestima se sumaran els punts obtinguts cadascun personalment a la casa. Això té un avantatge importantíssim: pot haver obtingut punts per al seu equip una persona que normalment no ho fa en l'àmbit acadèmic.

  Al final de la prova es farà una breu reflexió grupal de com s'han sentit fent la tasca i com se senten en aquell moment concret després del que han dit d'ells.

  Duració: 20 minuts.

- <u>Desenllaç activitat:</u>
  Ara que sabeu quines són les vostres qualitats ja podeu utilitzar un dels encanteris més poderosos: l' "Expecto Patronum" (vídeo). Aquest encanteri

protegeix de les males paraules, ajuda a superar les pors i puja l'autoestima d'aquell que ho fa servir, sentint-se més feliç.

També podreu utilitzar a partir d'ara l'encanteri "Complimentum" sobre qualsevol persona. Aquesta persona haurà de dir-vos immediatament per art de màgia un compliment.

Com us heu sentit fent aquesta tasca? Creieu que ha contribuït a millorar la vostra autoestima? (comentem tots junts).

Activitat 5: No tot és el que sembla!

- Introducció activitat 5:

Dins del món dels mags existeix cert egocentrisme, ja que sovint es comparen amb els muggles. Aquests darrrers són les persones que no utilitzen la màgia i són catalogades com éssers inferiors en les seves capacitats intel·lectuals, entre d'altres coses. A més, es diu que mengen i beuen molt, són escandalosos i que prefereixen mirar la televisió durant el seu temps lliure abans de llegir un llibre (com fem algunes persones, vaja!).

També hi ha certa rivalitat entre els mags; segons si provenen d'una familia de mags o de muggles, amb diners o no, etc. el que sembla marcar les relacions interpersonals dins de l'Escola Hogwarts. Per exemple, la nostra companya Hermione va ser menyspreada per alguns companys, un d'ells és en Malfoy com podia ser d'esperar, per provenir d'una familia muggle.

Un altre exemple és el cas d'en Ron, que sovint és objecte de burla per portar roba de segona mà o utilitzar material prestat perquè la seva familia és nombrosa i té pocs diners (vídeo). *Com veieu en Harry Potter també rep represàlies per anar amb ells dos i l'intenten convèncer de que si canvia de grup d'amics (de família maga i amb més diners) li anirà millor a l'escola.*

Ara bé, creieu que ser millor mag té relació amb les crítiques que reben Hermione i Ron? Creieu que n'Hermione és menys intel·ligent per provenir d'una familia muggle? (espero alguna respota).

Bé, ara cada equip ha d'entrar a l'enllaç que us he enviat al vostre correu per començar a treballar una altra habilitat socioemocional màgica (activitat proposada a la pàgina web Genially). *Seguiu les instruccions, teniu 10 minuts per fer l'activitat conjunta.*

Quan hagueu començat, us posaré a la diapositiva alguns exemples d'emocions, però intenteu pensar realment com us sentirieu per escriure les vostres.

- Descripció de l'activitat: es treballarà l'empatia a partir de les situacions descrites a la narrativa. L'objectiu és abordar els prejudicis i els estereotips, bastant comuns en les pel·lícules de Harry Potter, per reflexionar sobre aquests i com es poden sentir les persones quan les jutgem sense conèixer-les. S'utilitzarà l'eina *Genially* per fer la presentació de manera interactiva.
  Els alumnes hauran d'imaginar-se les situacions plantejades adaptades a la seva realitat, però basades en els exemples dels personatges de la pel·lícula, i escriure en un full un llistat d'emocions que els generarien. Uns minuts abans de finalitzar la tasca, per evitar que copïin, se'ls donarà alguns exemples d'emocions escrites a la presentació a mode de suport.

Un cop finalitzats els 10 minuts cada equip haurà d'entrar amb un codi a la plataforma *Menti* i escriure allà totes les paraules per posar-les en comú.

Duració: 15 minuts.

- Desenllaç activitat:

Ara ja veig que esteu preparats per ajudar als companys a fer front a algunes situacions conflictives. Almenys teniu la sensibilitat màgica per entendre com se senten, el que us permetrà ajudar-los millor.
Ja podeu utilitzar l'encanteri "Lectus mentus", el qual us permetrà reconèixer les pròpies emocions així com intentar comprendre les dels altres.
Ara sí que semblarà que esteu fent màgia!

Amb aquesta activitat heu millorat la vostra capacitat empàtica per art de màgia. A més a més, també volia que prenguéssiu consciència sobre els prejudicis i els estereotips que tots tenim i a vegades ni ens assabentem de que els tenim.
Penseu en el cas dels protagonistes, els motius pels quals són jutjats no tenen cap sentit que justifiquin que poden ser inferiors o millors en les seves habilitats màgiques. És més, n'Hermione és una de les alumnes més aplicades i amb gran capacitat de l'Escola Hogwarts. En Ron, amb més o menys esforç per aprendre i amb menys recursos que bona part de la resta, aconsegueix fer màgia i encanteris igual que els altres. En Harry és igual de bon mag vagi amb la gent que vagi, sense importar la seva condició.
Per tant, el que farà que hi hagi una bona relació entre els alumnes de Hogwarts és el respecte i l'acceptació incondicional de cadascú...per això, abans de jutjar a algú, reflexiona i posa't les seves ulleres!

Activitat 6: Expressa't!

- Introducció activitat 6:

Se us estan donant molt bé les habilitats màgiques! Però encara queden algunes arts socioemocionals molt poderoses per aprendre. Una d'aquestes arts (o estils de comunicació) és l'assertivitat. Per qui no la conegui, és l'art màgica que ajuda a defensar-se de les persones que utilitzen la màgia negra per fer-nos mal.
Els estils de comunicació que existeixen són el passiu, l'agressiu i l'assertiu. A Hogwarts hi ha certs alumnes que serien bons exemples d'aquests estils de comunicació.
El passiu fa referència a les persones que solen passar desapercebudes perquè són insegures i creuen que la seva opinió és menys valuosa que la d'altres persones. Davant un conflicte, marxarà i no defensarà els seus drets.
No hem parlat encara de l'alumna Myrtle, però ella sovint està trista, li costa fer amics i es burlen d'ella pel seu aspecte físic. Perquè us feu una idea de com es pot sentir, escolteu el seu relat quan va descobrir que havien obert la Cambra dels Secrets (minut 1:57 de la pel·lícula *Harry Potter i la Cambra dels Secrets*):

“Ooooh, fue terrible, ocurrió aquí mismo, en este mismo cubículo. Yo me había escondido porque Olive Hornby estaba bromeando acerca de mis gafas. Yo estaba llorando, y luego oí a alguien entrar quería que se fuese, y le grite que se vaya”.
Li estaven fent burla i la seva manera de resoldre el conflicte va ser marxar corrents i posar-se a plorar.

Un altre estil de comunicació és l’agressiu, que caracteritza a la persona que l’utilitza per aprofitar-se del altres mitjançant les amenaces i la intimidació. Tampoc té en compte els sentiments del altres i actua impulsivament.

El darrer estil és l’assertiu i és el més poderós. La persona assertiva defensa els seus drets i opinions, però a partir del diàleg i el respecte cap als altres. Té empatia i és una persona segura i eficaç a l’hora de resoldre conflictes.

Ara agafeu un full i un llapis i accediu a la següent prova de pistes.

- Descripció de l’activitat: aquesta activitat és continuació de l’anterior, per tant s’utilitzarà el contingut de base per introduir els estils de comunicació existents.
L’objectiu és que aprenguin les característiques d’aquests estils de comunicació a partir del joc per pistes creat a *Genially*.
Un cop finalitzat el joc, es tornarà a posar la darrera escena del vídeo utilitzat a l’activitat 5 per posar l’actuació del protagonista com un exemple de conducta assertiva. També es llançarà una pregunta per comprovar que han entès el concepte.

Duració: 15 minuts

- Desenllaç activitat:

Ara que ja heu après una nova habilitat socioemocional màgica, mireu l'escena del vídeo (des del segon 32) *que us posaré a continuació.*

-Sabríeu dir-me quin estil utilitza en Harry Potter al vídeo? (es comenten les respostes)

Doncs ara ja esteu preparats per utilitzar l'encanteri "Veritatus respectuosum". Aquest encanteri farà que pugueu expressar el que sentiu, bo o dolent, en qualsevol moment de manera respectuosa davant diferents situacions.

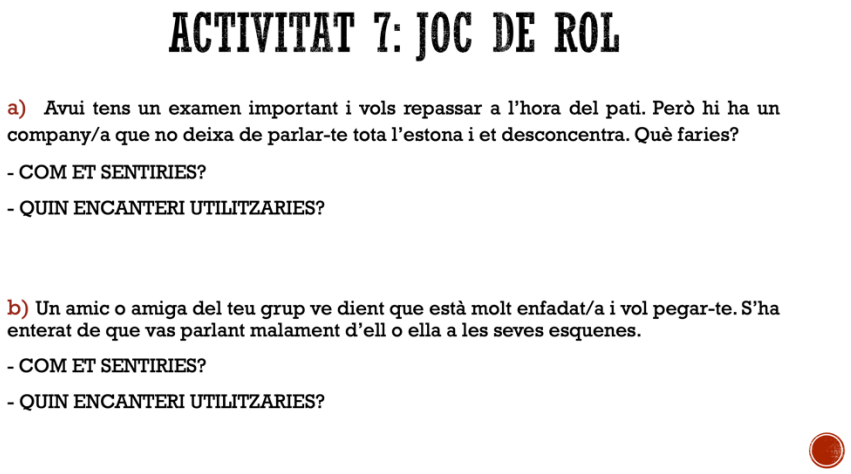
SESSIÓ 3

Activitat 7: joc de rol

Introducció activitat 7:

Ara és l'hora de practicar totes les habilitats màgiques que heu après fins ara, els encanteris i els estils diferents de comunicació, en les següents situacions. Decidiu què faríeu de manera consensuada, reflexionant i posant ja en pràctica les habilitats socioemocionals màgiques entre vosaltres! (Gràfic 6; activitat presentada a les diapositives).

Gràfic 6: Diapositives utilitzades per la presentació de les situacions conflictives proposades a l'activitat7.



c) Un dels teus amics se sent trist perquè ha suspès matemàtiques. Fa dies que només fa que dir que és inútil, que no se li dona res bé, tot li surt malament.
- COM ET SENTIRIES?
- QUINS ENCANTERIS UTILITZARIES?

d) El teu professor/a et renya i et diu que està decebut amb tu perquè ha vist com et reies d'un company mentre un altre li feia burla.
- COM ET SENTIRIES?
- RESOLEU AMB ENCANTERIS DE MANERA ASSERTIVA

e) Un company/a et demana cada dia els teus deures per copiar-los, ni tan sols els intenta fer i això et molesta.
- COM ET SENTIRIES?
-RESOLEU AMB ENCANTERIS DE MANERA ASSERTIVA

ARA ÉS HORA DE REPRESENTAR-HO UTILITZANT ELS ESTILS DE COMUNICACIÓ PASSIU, AGRESSIU I ASSERTIU!

- Descripció de l'activitat: Primer de tot, es presentaran 5 situacions conflictives que es poden donar a l'aula o a l'escola. Cada equip haurà de respondre en un full a les qüestions plantejades utilitzant els continguts apresos en les altres activitats. A més a més, se'ls presentarà dues tècniques assertives perquè les puguin posar també en pràctica per resoldre les situacions.
  Finalment, cada equip farà un *role-playing* per representar-ho tot.
  L'objectiu principal és fomentar l'ús de l'empatia i l'assertivitat, motiu pel qual se'ls demana reflexionar com se sentirien en cada situació. D'aquesta manera, és molt probable que busquin solucions pacífiques i assertives, en lloc d'actuar impulsivament com podria ocórrer.

  Duració: 20 minuts

- Desenllaç activitat:

Enhorabona a tots els mags i magues! Us acabau de graduar amb èxit a l'escola Hogwarts de les habilitats socioemocionals màgiques!

A continuació passarem a fer el recompte de punts per veure quina casa ha quedat primera. Felicitats a la casa (Gryffindor o Ravenclaw)! Heu mostrat molta implicació i lleialtat a la vostra casa. Però heu de recordar tots, que en aquest institut la vostra casa, el vostre grup, sou tots vosaltres, tota la classe. Heu de treballar units i respectant-vos els uns als altres per evitar conflictes i que sigui més divertit per tots vindre a classe.

Recompte de punts: durant totes les activitats s'utilitzarà el marcador de punts virtual de la pàgina https://scorecounter.com, el qual aniré actualitzant en cada moment. Al finalitzar l'activitat 7 es farà entrega d'un diploma de graduació personalitzat a cada alumne i s'anunciarà la casa guanyadora.

La casa guanyadora rebrà a continuació un premi. Aquest podria ser donar un val canviable per utilitzar a la cafetería del centre o poder triar una sortida extraescolar. Aquesta darrera es considera millor perquè és una activitat de la qual podria beneficiar-se tota la classe. Això sería determinat a partir del vistiplau de l'equip directiu del centre o el tutor o tutora de la classe.

Activitat 8: Torna't a mirar!

- Introducció activitat 8:

Per finalitzar aquest taller, m'agradaria fer-ho d'una manera màgica, com no podia ser d'altra forma. Ens asseiem en cercle tots junts. Ara us aniré passant el mirall de Harry Potter (el mateix de l'activitat 4). *Ell va veure reflexat el seu major*

desig (Gràfic 7), *el qual era tornar a veure als seus pares que havien mort quan ell era petit*.

Gràfic 7: Harry Potter veu reflexat el seu major desig en el mirall d'Oesed.

Quan cadascú de vosaltres tingui el mirall a les seves mans, haurà de dir què és allò que més desitja i si creu que serà capaç d'aconseguir-ho.

- Descripció de l'activitat: aquí conclouria el taller d'habilitats socioemocionals, a partir d'un cercle de tancament de la sessió o de tornada a la calma. En primer lloc, es farà una ronda de preguntes per reflexionar sobre el què han après.

  En segon lloc, es finalitzaria la sessió d'una manera més emotiva, recuperant el mirall utilitzat a l'activitat 4 per donar-li el sentit que realment té en la història de Harry Potter. És un moment per a que cadascú connecti amb les seves emocions, desitjos i les pròpies expectatives. A més a més, si algú creu que no serà capaç d'aconseguir el seu desig (a no ser que sigui irrealista), els seus companys el poden animar mitjançant elogis i bones paraules. Tot això, a la vegada fomenta la cohesió de grup i millora la convivència escolar.

  Duració: 20 minuts.

- Desenllaç activitat i taller:

Espero que poseu en pràctica totes les habilitats socioemocionals màgiques que heu après i en feu un bon ús per tal de millorar la convivència en aquest institut. Recordeu que un bon aprenentatge sempre va acompanyat d'una bona pràctica!

- **Bústia Hogwarts:** es posarà una bústica al Departament d'Orientació per aquells alumnes que vulguin "enviar-nos" alguna carta amb suggerències, per expressar el que no li agrada sobre el grup, etc. o si són coneixedors d'algun cas d'assetjament a l'escola.

5.CONCLUSIONS I REFLEXIONS FINALS

La present proposta d'intervenció des de l'orientació educativa es planteja com una forma alternativa i innovadora de treballar les habilitats socioemocionals a l'aula dins del Pla d'Acció Tutorial. Tot i així, caldria fer una avaluació posterior de la proposta sobre l'eficàcia i l'acceptació per part de l'alumnat, ja que no ha estat mai aplicada.

A mes a més, es contempla poder fer variacions de les activitats per tal d'entrenar diferents habilitats socioemocionals o adaptar les activitats a les necessitats d'altres cursos de l'ESO, si escau.

Les habilitats socioemocionals s'han abordat de diverses maneres al llarg del temps, però en la revisió bibliogràfica duta a terme no s'ha trobat cap progama d'entrenament gamificat semblant d'aquestes característiques.

La innovació en aquest aspecte sovint es dirigeix a instaurar l'ús de *softwares* o plataformes virtuals per posar en pràctica aquestes habilitats. Però, tot i ser una bona opció recolzada per estudis que demostren la seva eficàcia, penso que, precisament les habilitats socials i emocionals, necessiten de l'exposició en viu per fer-ne un aprenentatge significatiu.

Com ha quedat ben reflectit al marc teòric, la gamificació contribueix a la millora de les relacions entre iguals, a aconseguir un aprenentatge actiu per part de l'alumnat, així com augmentar la motivació per aprendre. Els elements relacionats amb el joc donen major atractiu a les activitats i permet adaptar-se sobre gairebé qualsevol contingut curricular.

Cal fer una especial menció a la aportació de la gamificació sobre el treball cooperatiu. Establir millors relacions interpersonals basades en el respecte i la cooperació influeix positivament sobre el treball col·laboratiu efectuat a les aules (Romo i Montes, 2018). Quan diversos jugadors interactuen a través del joc, les interaccions tenen impacte en l'àrea social, permetent activitats on hi hagi

cooperació i col·laboració. Com succeeix en l'aprenentatge cooperatiu, la gamificació porta als alumnes a comptar els uns amb els altres, a col·laborar i a ajudar-se mútuament al llarg del desenvolupament de l'activitat (Pujolàs i Lago, 2011).

D'altra banda, amb una intenció més crítica, m'agradaria reforçar la idea de que la gamificacio no es redueix només a l'ús de videojocs o plataformes virtuals, sinó que hi ha un ampli ventall de possibilitats per gamificar o ludificar l'aula amb múltiples elements. Amb això no vull dir que no sigui necessari que el sistema educatiu s'adapti i s'actualitzi a partir de noves metodologies i pràctiques, sinó més bé al contrari. Però, penso que la combinació de diverses metodologies en l'ensenyament pot contribuir a un l'aprenentatge més enriquidor per l'alumnat.

Per últim, m'agradaria acabar fent una breu reflexió sobre la sobrecàrrega que pot ocasionar a la tasca de l'orientador educatiu que es porti a terme una proposta d'aquesta índole. Sóc conscient, i he pogut observar-ho durant les meves pràctiques, de l'elevat volum i variada feina que fa l'orientador a un institut. És per això que considero que la meva proposta pot ser ambiciosa, però que, per un altre costat, pot portar molts beneficis a l'alumnat i a la convivència escolar en general, motiu pel qual l'esforç pot valer la pena.

6. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

6.1. Referències.

Agirregabiria, M. (2013). *Conectados al flujo*. https://blog.agirregabiria.net/2013/04/conectados-al-flujo.html

Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, *21*(1), 7-43.

Boletín Oficial de las Illes Balears. (2010). *Decret 121/2020* (N.º 187). Consejería de Educación y Cultura.

Castillo, A., A. ,. Fúquene, C. y Ríos, W. (2014). Aprende jugando: El uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, *2*(1), 125-143.

Departament d'Inspecció Educativa. (2019). *Pla d'acció tutorial*. Govern de les Illes Balears.

Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2003). La inteligencia emocional en el contexto educativo: Hallazgos científicos de sus efectos en el aula. *Revista de Educación*, *332*, 97-116.

Ferrer, S., Fernández, M., Polanco, N. D., Montero, M. E., & Ferrer, E. (2018). La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: Innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. *Revista Iberoamericana de Educación*, *78*(1), 165-182.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2016). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. 8.

García, A. (2015). *Aprendizaje a través del juego en un grupo de 2º de ESO para la asignatura Ciencias de la Naturaleza*.

Gay, V., Leijdekkers, P., & Pooley, A. (2016). Building Social Awareness for Teens and Young Adults with Autism via Gamification. En T. Marsh, M. Ma, M. F. Oliveira, J. Baalsrud Hauge, & S. Göbel (Eds.), *Serious Games* (pp. 116-127). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-45841-0_10

Goleman, D. (1998). *La Practica de la Inteligencia Emocional* (Enero 1W).

González, J. C. (2018). *EL JUEGO Y LA GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES.* Universidad de la Laguna.

Lee, J., Hoe-Lian, D., Ang, R. P., & Huan, V. S. (2016). Learning efficacy and user acceptance of a game-based social skills learning environment. *International Journal of Child-Computer Interaction*, *9-10*, 1-19. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.09.001

López, M. (2008). La integración de las Habilidades Sociales en la escuela como estrategia para la salud emocional. *Revista Electrónica de Intervención Psicosocial y Psicología Comunitaria*, *3*(1), 16-19.

Lugrin, J.-L., Latoschik, M. E., Habel, M., Roth, D., Seufert, C., & Grafe, S. (2016). Breaking Bad Behaviors: A New Tool for Learning Classroom Management Using Virtual Reality. *Frontiers in ICT*, *3*. https://doi.org/10.3389/fict.2016.00026

Milne, M., Raghavendra, P., Leibbrandt, R., & Powers, D. M. W. (2018). Personalisation and automation in a virtual conversation skills tutor for children with autism. *Journal on Multimodal User Interfaces*, *12*(3), 257-269. https://doi.org/10.1007/s12193-018-0272-4

Pacheco, N. E., & Fernández-Berrocal, P. (2004). *El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: Evidencias empíricas*. *6*(2), 2-17.

Parsons, S., Karakosta, E., Boniface, M., & Crowle, S. (2019). Prosocial games for inclusion: Interaction patterns and game outcomes for elementary-aged children. *International Journal of Child-Computer Interaction*, *22*, 100142. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.100142

Pujolàs, P., & Lago, R. (2011). *Programa CA/AC per ensenyar a aprendre en equip.* 154.

Renobell Santaren, V., & García Gaitero, F. (2016). Gamificación en la educación: Reinventando la rueda. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, *34*.

Romo, M., & Montes, J. (2018). *Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales*. *31*, 4-66.

Schmitz, J. (2018). *Prácticas restaurativas para la prevención y gestión de conflictos en el ámbito educativo.* (1.ª ed.). ProgettoMondo Mlal.

Serrano, T. (2014). *Programa de Habilidades Sociales para niños de cinco años con Síndrome de Asperger* [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Granada.

Stover, J. B., Bruno, F. E., Uriel, F. E., & Liporace, M. F. (2017). *Teoría de la Autodeterminación: Una revisión teórica*. *14*, 105-115.

Zegarra, S. P., Barrón, R. G., Marqués, C. M., & Berlanga, J. F. (2009). Diferencias conductuales según género en convivencia escolar. *Psicothema*, *21*, 453-458.

6.2. Bibliografia.

Bruno, P. (2001). Muggets, Hufflepuff y estereotipos. *Educación y Biblioteca*, *121*, 22-24.

Roig-Vila, R. (2016). *Propuestas desde la investigación y la innovación educativa: Vol. EDUcación y TECnología.* Ediciones Octaedro. https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/11/16086-EduTec.pdf

Tauler, M. (2016). *El Classcraft com a mesura per incentivar la motivació, l'atenció a la diversitat i l'aprenentatge de les ciències naturals* [Universitat Pompeu Fabra]. http://repositori.upf.edu/handle/10230/27061

Fernández, M., & David, G. (2018). *Los videojuegos y la educación emointelectual: Pensar la comunicación adolescente del futuro*. https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/10512

Pizà, M., & Rosario, M. del. (2018). *Gamificació com a metodologia didàctica per l'assignatura de Física i Química al 4t curs de l'ESO*. http://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/149941

Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. (2004). *Taller para padres o tutores. "Ayudándonos a promover la adaptación saludable de nuestros adolescentes"*. https://www.mscbs.gob.es/ciudadanos/proteccionSalud/adolescencia/docs/Ado4_3.pdf

7. ANNEXES

ANNEX 1: ENCANTERIS

- "***Per favor":*** Fa que la gent t'escolti, et faci cas i es mostri més disposada a ajudar-te. És una habilitat social bàsica.

- "***Calmatus totalum***": Es pot llençar sobre un mateix per calmar-se, reduir la ira, l'ansietat, l'estrès i donar-se temps per reflexionar de forma calmada. També es pot utilitzar sobre els altres per a que ells pateixin per art de màgia els mateixos efectes. És una tècnica de resolució de conflictes.

- "***Expecto Patronum***": Aquest encanteri protegeix de les males paraules, ajuda a superar les pors i puja l'autoestima d'aquell que ho fa servir. L'objectiu és pensar en un record feliç per sentir-nos més feliços.

- "***Complimentum***": Consisteix en dir-nos immediatament a nosaltres mateixos un compliment. També ho podem aplicar sobre els altres perquè ens diguin alguna qualitat positiva. Puja automàticament la nostra autoestima.

- "***Lectus mentus***": Us permetrà reconèixer les pròpies emocions així com intentar comprendre les dels altres. L'habilitat emocional que es treballa és l'empatia.

- "***Veritatus respectuosum***": Aquest encanteri farà que pugueu expressar el que sentiu, bo o dolent, en qualsevol moment de manera respectuosa davant diferents situacions. També es pot llençar sobre els altres i hauran de dir-vos la veritat. L'habilitat social comunicativa és l'assertivitat.

ANNEX 2: PRESENTACIÓ DE DIAPOSITIVES DE SUPORT PER LES SESSIONS

PROGAMA D'ENTRENAMENT PER A MAGS I MAGUES

Activitat de tutoria

3r d'ESO

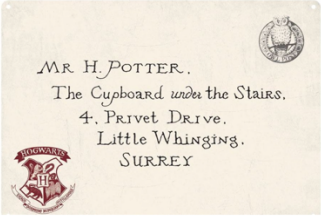
Departament d'Orientació

Vídeo:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=26&v=Hu_oF_49sRo&feature=emb_title

- *Sabeu de quina pel·lícula és aquest fragment?*
- *Coneixeu l'Escola Hogwarts de Màgia i Bruixeria?*

VOSALTRES HEU ESTAT TAMBÉ ELEGITS, PERÒ PER APRENDRE UN ALTRE TIPUS D'HABILITATS MÀGIQUES.

HEU ESTAT SELECCIONATS COM POSSIBLES CANDIDATS PER ENTRAR EN EL COL·LEGI DE HOGWARTS DE LES HABILITATS SOCIOEMOCIONALS



ACTIVITAT 1: KAHOOT!

PERÒ, PER SABER SI SOU ELS VERTADERS ELEGITS HAUREU DE SUPERAR UNA SÈRIE DE PROVES. EN LA PRIMERA D'ELLES HAUREU DE CONTESTAR A UNES PREGUNTES PER VEURE SI COMPLIU ELS REQUISITS PER ENTRAR A L'ESCOLA.

Join at **www.kahoot.it** or with the **Kahoot! app**with Game PIN:

306510

ACTIVITAT 2: FORMACIÓ D'EQUIPS

https://www.youtube.com/watch?v=tSyGgXhpt2g

- *ENHORABONA A TOTS ELS QUE HEU SIGUT SELECCIONATS PER LA CASA RAVENCLAW! PER DEMOSTRAR LA VOSTRA LLEIALTAT A LA CASA HAUREU DE REPETIR LES PARAULES QUE US REPRESENTEN: "INTEL·LIGÈNCIA, ERUDICIÓ I CREATIVITAT"*

- *ENHORABONA A TOTS ELS QUE PERTANYEU A LA CASA GRYFFINDOR! PER DEMOSTRAR TAMBÉ LA VOSTRA LLEIALTAT A LA CASA HAUREU DE REPETIR LES PARAULES QUE US REPRESENTEN: "VALOR, AUDÀCIA I CAVALLEROSITAT"*

ACTIVITAT 3: SORTIR DEL CERCLE

PER ENFORTIR ELS VINCLES ENTRE ELS COMPANYS HAUREU DE FER UN RITUAL DE BENVIGUDA I ACCEPTACIÓ

ATENCIÓ!

- PER FAVOR

"Fa que la gent t'escolti, et faci cas i es mostri més disposada a ajudar-te" (Habilitat social bàsica)

- CALMATUS TOTALUM

"Redueix la ira, l'ansietat, l'estrès i dona temps per reflexionar de forma calmada. També es pot utilitzar sobre els altres per a que ells pateixin per art de màgia els mateixos efectes" (Tècnica de resolució de conflictes)

ENCANTERIS ACONSEGUITS

ACTIVITAT 4: MIRA'T BÉ!

- EXPECTO PATRONUM
https://www.youtube.com/watch?v=o2nZkI4qAG8

"Protegeix de les males paraules, ajuda a superar les pors i puja l'autoestima d'aquell que ho fa servir. L'objectiu és pensar en un record feliç per sentir-nos més feliços" (Autoestima)

- COMPLIMENTUM

"Consisteix en dir-nos immediatament a nosaltres mateixos un compliment. També ho podem aplicar sobre els altres perquè ens diguin alguna qualitat positiva" (Autoestima)

ENCANTERIS ACONSEGUITS

ACTIVITAT 5: NO TOT ÉS EL QUE SEMBLA

https://www.youtube.com/watch?v=I3PmZ53M5b8

1) Genially: https://app.genial.ly/editor/5ed9370e6bd9080db5b85f3a
2) Mentimeter: https://www.menti.com/23njydcetu

HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KWQ4WW2RVNK

ALGUNES EMOCIONS QUE PODEM SENTIR

- Tristesa
- Alegria
- Ira
- Amor pels nostres amics
- Por

- Vergonya
- Culpabilitat
- Frustració
- Irritació

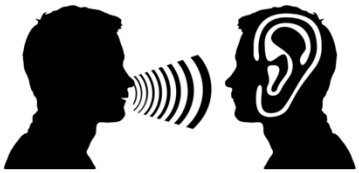
Etc.

- **LECTUS MENTUS**

"Us permetrà reconèixer les pròpies emocions així com intentar comprendre les dels altres" (Empatia)

ENCANTERI ACONSEGUIT

ACTIVITAT 6: EXPRESSA'T!



"Ooooh, fue terrible, ocurrió aquí mismo, en este mismo cubículo. Yo me había escondido porque Olive Hornby estaba bromeando acerca de mis gafas. Yo estaba llorando, y luego oí a alguien entrar, quería que se fuese, y le grite que se vaya"

- VERITATUS RESPECTUOSUM

"Aquest encanteri farà que pugueu expressar el que sentiu, bo o dolent, en qualsevol moment de manera respectuosa davant diferents situacions" (Assertivitat)

ENCANTERI ACONSEGUIT

ACTIVITAT 7: JOC DE ROL

a) Avui tens un examen important i vols repassar a l'hora del pati. Però hi ha un company/a que no deixa de parlar-te tota l'estona i et desconcentra. Què faries?

- COM ET SENTIRIES?

- QUIN ENCANTERI UTILITZARIES?

b) Un amic o amiga del teu grup ve dient que està molt enfadat/a i vol pegar-te. S'ha enterat de que vas parlant malament d'ell o ella a les seves esquenes.

- COM ET SENTIRIES?

- QUIN ENCANTERI UTILITZARIES?

SABIES QUE...?

💡 Per actuar de forma assertiva hi ha diferents tècniques que podem utilitzar.

Dues d'elles són:

✓ EM SENTO...

Dir com et fa sentir el comportament de l'altre en comptes de culpabilitzar-lo.

✓ACORD ASSERTIU

Reconèixer l'error ens ajudarà a mostrar-nos més respectuosos. Però també hem de deixar clar que una cosa és actuar malament en alguna ocasió i l'altra ser bo o dolent.

c) Un dels teus amics se sent trist perquè ha suspès matemàtiques. Fa dies que només fa que dir que és inútil, que no se li dona res bé, tot li surt malament.
- COM ET SENTIRIES?
- QUINS ENCANTERIS UTILITZARIES?

d) El teu professor/a et renya i et diu que està decebut amb tu perquè ha vist com et reies d'un company mentre un altre li feia burla.
- COM ET SENTIRIES?
- RESOLEU AMB ENCANTERIS DE MANERA ASSERTIVA

e) Un company/a et demana cada dia els teus deures per copiar-los, ni tan sols els intenta fer i això et molesta.
- COM ET SENTIRIES?
-RESOLEU AMB ENCANTERIS DE MANERA ASSERTIVA

ARA ÉS HORA DE REPRESENTAR-HO UTILITZANT ELS ESTILS DE COMUNICACIÓ PASSIU, AGRESSIU I ASSERTIU!

ACTIVITAT 8: TORNA'T A MIRAR!

MOLTES GRÀCIES PER AQUESTS DIES MÀGICS AMB VOSALTRES!

Recorda:

"Seguim en contacte en la bústia Hogwarts"

ANNEX 3: CRONOGRAMA DE LES ACTIVITATS[2]

CRONOGRAMA		
	ACTIVITATS	DURACIÓ (MIN)
SESSIÓ 1	1. Kahoot!	15
	2. Formació d'equips	15
	3. Sortir del cercle	15
SESSIÓ 2	4. Mira't bé	20
	5. No tot és el que sembla	15
	6. Expressa't	15
SESSIÓ 3	7. Joc de rol	20
	Recompte de punts	10
	8. Torna't a mirar	20
	Acomiadament	5

[2] La duració de les activitats s'ha calculat de manera orientativa, comptant que es disposa de 50 minuts per sessió (es deixen 5 minuts de marge per fer el canvi de classe, buscar material, encendre ordinadors, etc.).
A més, també es tenen en compte algunes limitacions com poden ser, el fet de ser una proposta que no s'ha pogut aplicar en la pràctica o l'ocurrència de situacions difícils de preveure pels docents novells per la falta d'experiència.

ANNEX 4: KAHOOT!

2. Crec que expresso adequadament les meves opinions perquè...

Skip

56

0
Answers

- ▲ quan vull alguna cosa, normalment surto guanyant al final
- ◆ intento no imposar el meu criteri
- ● si
- ■ quan ho faig no em suposa problemes amb els demés

kahoot.it Game PIN: **885630**

Kahoot! Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create

Play Share

3 - Quiz

3. Responc correctament quan algun adult em demana o corregeix alguna cosa

- Si ✓
- Depèn de com m'ho diguin ells primer ✗
- Si, tot i que a vegades vagin en contra del que he fet o faria ✓

4 - Quiz

4. Quan parlo amb un grup d'iguals, demano les coses per favor, dic gràcies, em disculpo, etc.

- Si, tot i que hi ha gent que no ho fa ✓
- Quasi sempre ✓
- No són aspectes necessaris, sobretot si ja són amics teus ✗

5 - Quiz

5. Dic coses positives (lloances, compliments, etc.) a altres nens i nenes

- Només si ells m'ho diuen primer ✗

Kahoot! Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create

Play Share

Si, però a vegades em costa...quina vergonya! ✓

No sé perquè les hauria de dir ✗

Si, moltes vegades ✓

6 - True or False

6. Demano ajuda a altres persones quan tinc un problema

True ✓

False ✗

7 - Quiz

7. Quan tinc un conflicte amb un company/a, penso com posaré en pràctica la solució elegida

No, és difícil perquè quan estàs enfadat costa pensar ✗

No, confio en el meu instint ✗

Si, ho intento ✓

Mai tinc conflictes amb els meus companys ✗

Kahoot! Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create

Play Share

8 - Quiz

8. M'uneixo a la conversa que tenen altres nens i nenes

- No, crec que és de mala educació interrompre ✗
- Si, però només si m'interessa la temàtica ✓
- Només si ells em diuen d'unir-me ✗
- Depèn de si la gent del grup em cau bé ✓

9 - True or False

9. Somric als demés en situacions adequades (arribada a un lloc, ens presenten a algú, etc.)

- True ✓
- False ✗

10 - Quiz

10. Expresso el meu desacord amb altres persones quan és oportú

- Si, intento fer-ho sense ferir o ofendre ✓

Kahoot! Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create

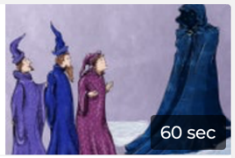
Play Share

Si, però quan ho faig acabo discutint amb els altres ✗

No, prefereixo canviar de tema o marxar ✗

11 - Quiz

11. Quan tinc una conversa amb altres persones, intervinc activament (canvio de tema, dic la meva opinió...)



Normalment tinc poc a dir en les converses grupals ✗

Sí, m'agrada conversar ✓

Prefereixo escoltar als altres, solen aportar coses més interessants ✗

En les converses de grup sempre elegeixo la temàtica i em fan cas ✗

12 - Quiz

12. Quan tinc un problema amb altres nens o nenes, em poso en el seu lloc i busco solucions (empatia)

Crec que és més just que cadascú pensi per ell mateix ✗

Si, per exemple, parlar sobre el conflicte ✓

L'empatia és una altra cosa ✗

ANNEX 5: QÜESTIONARI D'HABILITATS D'INTERACCIÓ SOCIAL (MONJAS, 1994).

CUESTIONARIO DE HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL
(versión autoinforme)

(Monjas, 1994)

Nombre..... Apellidos.....

Centro..... Curso..... Fecha.....

INSTRUCCIONES:

Por favor, lee cuidadosamente cada enunciado y rodea con un círculo el número que mejor describa el funcionamiento interpersonal del niño, niña o adolescente, teniendo en cuenta las siguientes calificaciones:

1. Significa que el niño, niña o adolescente no hace la conducta **nunca**
2. Significa que el niño, niña o adolescente no hace la conducta **casi nunca**
3. Significa que el niño, niña o adolescente hace la conducta **bastantes veces**
4. Significa que el niño, niña o adolescente hace la conducta **casi siempre**
5. Significa que el niño, niña o adolescente hace la conducta **siempre**

Sub-escala	Ítems	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
(6)	1. Soluciono por mí mismo/a los conflictos que se me plantean con las personas adultas.	1	2	3	4	5
(5)	2. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, después de poner en práctica la solución elegida, evalúo los resultados obtenidos.	1	2	3	4	5
(4)	3. Me digo a mí mismo/a cosas positivas.	1	2	3	4	5
(6)	4. Alabo y digo cosas positivas y agradables a las personas adultas.	1	2	3	4	5
(4)	5. Defiendo y reclamo mis derechos ante las y los demás.	1	2	3	4	5
(1)	6. Saludo de modo adecuado a otras personas.	1	2	3	4	5
(4)	7. Expreso y defiendo adecuadamente mis opiniones.	1	2	3	4	5
(5)	8. Ante un problema con otros chicos y chicas, elijo una solución efectiva y justa para las personas implicadas.	1	2	3	4	5
(6)	9. Respondo correctamente a las peticiones y sugerencias de las personas adultas.	1	2	3	4	5
(4)	10. Respondo adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los y las demás (felicitaciones, alegría…).	1	2	3	4	5
(2)	11. Ayudo a otros chicos y chicas en distintas ocasiones.	1	2	3	4	5
(5)	12. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, me pongo en su lugar y busco soluciones.	1	2	3	4	5

© Vicente E. Caballo

Sub-escala	Ítems	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
(1)	13. Me río con otras personas cuando es oportuno.	1	2	3	4	5
(6)	14. Cuando tengo un problema con una persona adulta, me pongo en su lugar y trato de solucionarlo.	1	2	3	4	5
(2)	15. Pido ayuda a otras personas cuando lo necesito.	1	2	3	4	5
(6)	16. Inicio y termino conversaciones con personas adultas.	1	2	3	4	5
(3)	17. Respondo adecuadamente cuando las personas con las que estoy hablando quieren terminar la conversación.	1	2	3	4	5
(6)	18. Respondo correctamente cuando las personas adultas se dirigen a mí de modo amable y educado.	1	2	3	4	5
(2)	19. Hago alabanzas y digo cosas positivas a otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(4)	20. Respondo adecuadamente a las emociones y sentimientos desagradables y negativos de los y las demás (críticas, enfado, tristeza…).	1	2	3	4	5
(2)	21. Respondo correctamente cuando otro/a chico/a me pide que juegue o realice alguna actividad con él/ella.	1	2	3	4	5
(6)	22. Respondo adecuadamente cuando otras personas me saludan.	1	2	3	4	5
(6)	23. Cuando me relaciono con las personas adultas, soy cortés y educado/a.	1	2	3	4	5
(1)	24. Pido favores a otras personas cuando necesito algo.	1	2	3	4	5
(2)	25. Coopero con otros chicos y chicas en diversas actividades y juegos (participo, doy sugerencias, animo, etc.).	1	2	3	4	5
(1)	26. Sonrío a las demás personas en las situaciones adecuadas.	1	2	3	4	5
(4)	27. Expreso adecuadamente a las demás personas mis emociones y sentimientos agradables y positivos (felicidad, placer, alegría…).	1	2	3	4	5
(5)	28. Cuando tengo un conflicto con otros chicos y chicas, preparo cómo voy a poner en práctica la solución elegida.	1	2	3	4	5
(6)	29. Hago peticiones, sugerencias y quejas a las personas adultas.	1	2	3	4	5
(5)	30. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, pienso en las consecuencias de lo que puedo hacer para solucionarlo.	1	2	3	4	5
(2)	31. Respondo adecuadamente cuando otras personas me hacen alabanzas, elogios y cumplidos.	1	2	3	4	5
(2)	32. Comparto mis cosas con los otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(6)	33. Tengo conversaciones con las personas adultas.	1	2	3	4	5

Sub-escala	Ítems	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
(3)	34. Cuando hablo con otra persona, escucho lo que me dice, respondo a lo que me pregunta y digo lo que yo pienso y siento.	1	2	3	4	5
(3)	35. Cuando charlo con otros chicos y chicas, termino la conversación de modo adecuado.	1	2	3	4	5
(1)	36. Respondo adecuadamente cuando otros chicos y chicas se dirigen a mí de modo amable y educado.	1	2	3	4	5
(2)	37. Me junto con otros chicos y chicas que están jugando o realizando una actividad.	1	2	3	4	5
(4)	38. Expreso adecuadamente a las demás personas mis emociones y sentimientos desagradables y negativos (tristeza, enfado, fracaso…).	1	2	3	4	5
(3)	39. Respondo adecuadamente cuando otros chicos y chicas quieren entrar en nuestra conversación	1	2	3	4	5
(6)	40. Soy sincero/a cuando alabo y elogio a las personas adultas.	1	2	3	4	5
(3)	41. Respondo adecuadamente cuando otros chicos y chicas quieren iniciar una conversación conmigo.	1	2	3	4	5
(5)	42. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con otros chicos y chicas, trato de elegir la mejor solución.	1	2	3	4	5
(1)	43. Me presento ante otras personas cuando es necesario.	1	2	3	4	5
(2)	44. Respondo de modo apropiado cuando otros chicos y chicas quieren unirse conmigo a jugar o a realizar una actividad.	1	2	3	4	5
(1)	45. Hago favores a otras personas en distintas ocasiones.	1	2	3	4	5
(3)	46. Me uno a la conversación que tienen otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(4)	47. Respondo adecuadamente cuando otras personas defienden sus derechos.	1	2	3	4	5
(4)	48. Expreso desacuerdo con otras personas cuando es oportuno.	1	2	3	4	5
(5)	49. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, trato de buscar las causas que lo motivaron.	1	2	3	4	5
(3)	50. Cuando tengo una conversación con otras personas, participo activamente (cambio de tema, intervengo en la conversación, etc.).	1	2	3	4	5
(5)	51. Identifico los problemas que me surgen cuando me relaciono con otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(5)	52. Ante un problema con otros chicos y chicas, busco muchas soluciones.	1	2	3	4	5
(3)	53. Inicio conversaciones con otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5

Sub-escala	Ítems	Nunca	Casi nunca	Bastantes veces	Casi siempre	Siempre
(5)	54. Cuando tengo un problema con otros chicos y chicas, pienso en las consecuencias de lo que hagan los demás para solucionarlo.	1	2	3	4	5
(2)	55. Inicio juegos y otras actividades con otros chicos y chicas.	1	2	3	4	5
(4)	56. Expreso cosas positivas de mí mismo/a ante otras personas.	1	2	3	4	5
(1)	57. Presento a otras personas que no se conocen entre sí.	1	2	3	4	5
(3)	58. Cuando hablo con un grupo de chicos y chicas, participo de acuerdo a las normas establecidas.	1	2	3	4	5
(1)	59. Cuando me relaciono con otros chicos y chicas, pido las cosas por favor, digo gracias, me disculpo, etc.	1	2	3	4	5
(3)	60. Cuando tengo una conversación en grupo, intervengo cuando es necesario y lo hago de modo correcto.	1	2	3	4	5

PUNTUACIONES	Subesc. 1	Subesc. 2	Subesc. 3	Subesc. 4	Subesc. 5	Subesc.6	Puntuación total
Puntuación directa							
Puntuación típica							
Percentil							

COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

© Ediciones Pirámide

Para la **corrección,** hay que tener en cuenta que:

— La puntuación total se obtiene sumando la puntuación obtenida en todos y cada uno de los ítems. La puntuación total mínima es 60, y la puntuación máxima es 300.
— La puntuación en cada subescala se obtiene sumando la puntuación obtenida en los ítems correspondientes, que están indicados en la primera columna del cuestionario titulada «Subescala» y en la que aparece un número entre paréntesis. La puntuación total mínima en cada subescala es 10, y la puntuación máxima es 50.

Ítems de cada subescala

Cómputo en los siguientes ítems:

1) Habilidades sociales básicas (ítems 6, 13, 22, 24, 26, 36, 43, 45, 57, 59).
2) Habilidades para hacer amigos y amigas (ítems 11, 15, 19, 21, 25, 31, 32, 37, 44, 55).
3) Habilidades conversacionales (ítems 17, 34, 35, 39, 41, 46, 50, 53, 58, 60).
4) Habilidades relacionadas con emociones y sentimientos (ítems 3, 5, 7, 10, 20, 27, 38, 47, 48, 56).
5) Habilidades de solución de problemas interpersonales (ítems 2, 8, 12, 28, 30, 42, 49, 51, 52, 54).
6) Habilidades de relación con los adultos (ítems 1, 4, 9, 14, 16, 18, 23, 29, 33, 40).

Para la **interpretación** de los resultados hay que tener en cuenta que las puntuaciones altas indican alto nivel de habilidades sociales, mientras que las bajas denotan déficit en la conducta interpersonal.

© Vicente E. Caballo