

Projecte: “Happy for Families: Programa gamificado para la mejora de las competencias emocionales de las familias del alumnado de Educación Primaria”

IPs del projecte:

- Gemma Filella Guiu
- Agnès Ros Morente

Investigadors participants:

- Gemma Filella Guiu
- Agnès Ros Morente
- María Priego Ojeda
- Núria García Blanc

Resum del projecte:

El presente proyecto tiene como objetivo evaluar la eficacia del programa gamificado Happy for Families, diseñado para mejorar las competencias emocionales de las familias de los niños y niñas de Educación Primaria de Catalunya. En este sentido, se espera que el programa facilite, a las familias, la educación de los hijos/hijas. La muestra diana está formada por las familias pertenecientes a la aFFaC (Asociaciones Federadas de Familias de Alumnado de Catalunya) que acoge a 497.000 familias, (un 95% de todas las familias de Educación Primaria de Catalunya). Para el desarrollo del proyecto se utilizará una metodología mixta que combina instrumentos cuantitativos y cualitativos. En primer lugar, se administrará un pretest para analizar las siguientes variables de interés mediante un protocolo establecido: en las familias, se evaluará el uso de estrategias de regulación emocional, bienestar vital general, cohesión, adaptabilidad y desapego familiar, así como estrés parental. Además, los niños y niñas de las familias participantes serán evaluados para conocer sus niveles de la conciencia y regulación emocional, y la presencia de bienestar. Una vez administrados los instrumentos pretest online, se facilitará el videojuego Happy for Families a las familias, en donde tanto padres y madres como niños/as, interactuarán con el videojuego con el objetivo de ir resolviendo los conflictos que propone el programa de forma asertiva. En la fase post, se volverá a administrar el protocolo indicado para la fase pre, para así medir el impacto en las variables estudiadas después de la aplicación del programa. También se administrará un cuestionario cualitativo, creado ad hoc, para conocer el nivel de satisfacción de las familias en relación a todo el proyecto. Es importante señalar que el videojuego, no solo tiene el objetivo de mejorar las competencias emocionales, sino que también apunta a conseguir una mejor cohesión familiar a través de la interacción que surge durante el juego, así como la mejora del bienestar familiar mediante la cooperación.