

# L'ESCOLA INCLUSIVA I LES NOVES TECNOLOGIES



Autora: SUSAGNA BERENGUER VIÑAS

Memòria del projecte realitzat durant la llicència d' estudis concedida pel  
Departament d' Educació de la Generalitat de Catalunya (*DOGC núm. 5087*)  
Curs: 2008-2009

Classificació: Valors, Audiovisuals, Coeducació, Escola Inclusiva  
Supervisora: MONTSERRAT MORENO MARIMON

DIRECCIÓ GENERAL D' ORDENACIÓ I INNOVACIÓ EDUCATIVA  
DEPARTAMENT D' EDUCACIÓ  
GENERALITAT DE CATALUNYA

## INDEX

1. INTRODUCCIÓ	
1.1. Justificació del treball .....	5
1.2. Antecedents de l'estudi .....	8
1.3. Presentació del projecte .....	9
1.4. Hipòtesi de partida .....	12
1.5. Objectius .....	13
2. MARC DE LA TEÒRIC DE LA RECERCA.....	15
3. TREBALL DUT A TERME	
3.1. Pla de treball.....	18
3.2. Metodologia.....	18
3.2.1. Primer estudi.....	19
3.2.2. Segon estudi.....	21
3.2.2.1 Tècniques utilitzades.....	22
3.2.2.2 Grups de treball.....	25
3.2.2.3 Descripció de la intervenció.....	26
3.3. Marc de la recerca.....	27
4. ANÀLISI DE RESULTATS	
4.1. Resultats del primer estudi.....	28
4.2. Resultats del segon estudi.....	51
5. VERIFICACIÓ DE LES HIPÒTESIS.....	60
6. CONCLUSIONS	
6.1. Conclusions del primer estudi.....	62
6.2. Conclusions del segon estudi.....	67
7. APLICACIONS DE LA RECERCA	
7.1. Propostes.....	70
7.2. Som-hi.....	75
8. AGRAÏMENTS.....	77
9. BIBLIOGRAFIA.....	78

## 1- INTRODUCCIÓ.

En l'actualitat, estem vivint un gran canvi que comporta transformacions socials en les maneres de viure acceleradíssimes, per una banda les migracions i per altra el bum de la informació amb els nous mitjans tecnològics. Tots aquests processos es donen de manera inestable i esbiaixada.

Aquest canvi s'ha analitzat des de moltes i diverses perspectives, totes elles parlen de la crisi com a màxim exponent.

Es tracta d'una crisi global, de valors, econòmica, del sistema, etc. hi ha una gran descompensació, les transformacions degudes en part a les migracions i als nous mitjans tecnològics, estan creant noves formes de vida lligades al món de l'oci i del consum, el treball esdevé cada cop més precari i inestable, desapareix el concepte d'ofici. Els mitjans de comunicació exerceixen una gran influència en les persones, amb la globalització de la societat de consum i amb la cultura de lliure mercat, sembla que les persones podem escollir el que volem o no, i a més a més puguem decidir el que és bo i el que és dolent. Sembla que escollim els productes que consumim com la roba, el menjar, la música, els jocs, les lectures, etc.

En la nova societat de la informació, les transmissions socials, culturals i generacionals que fins fa ben poc anaven de la mà de les tradicionals institucions –familiars, educatives, laborals, etc – comparteixen ara desequilibradament amb els Massmedia.

Educar persones des de sempre ha estat un tema complex, donat que les persones captem la realitat de manera global. Des de l'escola la missió primordial s'ha concretat en dues accions fonamentals,

## **Educar i transmetre:**

- **Educar** té dues possibles etimologies llatines, *educare* – criar, alimentar, fer créixer - i *exducere* - construir des de dins- .
- **Transmetre** també ve del llatí *transmittere* - conduir, comunicar o traspasar, la cultura i les tradicions.

Aquests dos verbs estan estretament relacionats, donat que per **educar** -fer créixer i construir des de dins- necessitem la **transmissió** - la tradició que inclou valors, ètica i/o moral -. La tradició la rebem del passat i després d'un procés de reelaboració, contextualització i nova construcció, és la que ha d'activar la joventut cap el futur. Qui transmet - qui passa quelcom a altri- està fent de pont a través del qual passa el missatge. Aquest pont, com aquesta societat, està en crisi. Hi ha un desconcert i un malestar a l'entorn del sistema educatiu –professorat, famílies, governs- estan preocupats. És un malestar profund que requereix unes anàlisis des dels diferents àmbits i perspectives. S'estan fent esforços a tots nivells, des d'aquí volem ressaltar especialment els esforços que fa el professorat i les escoles, en el dia a dia, sovint en solitud, per intentar resoldre els diversos desequilibris.

En aquesta recerca, no entrarem a analitzar aquest malestar, ni els desequilibris, però si ens centrarem en un dels índex que preocupa a tota la comunitat educativa i a la societat en general, **la violència**.

Sabem que a la societat i també dins de l'escola, es viu cada vegada més el desenvolupament d'actituds per part d'alguns pre-adolescents i joves que no dubten en recórrer a la violència davant del conflicte. Això, fa necessària l'anàlisi de les causes que provoquen aquestes actituds que, lluny de disminuir, sembla que s'estenen per contagi cada vegada més.

La mainada presenta actituds agressives apreses ben aviat, per això les dinàmiques com la resolució de conflictes i altres, són cada vegada més necessàries.

Amb aquesta recerca volem aportar el nostre gra de sorra en la prevenció de la violència. Sabem que la violència és una constant en els MasMedia, sigui en programes televisius, videojocs, imatges, webs, etc. per això volem esbrinar si hi ha relació entre la violència dels mitjans de comunicació i l'increment de l'agressivitat infantil i juvenil.

## 1.1. Justificació del Treball

Fruit de la preocupació dels d'imputs que rep l'alumnat de les nostres escoles en el seu temps lliure, de la mà de les noves tecnologies i molt sovint sense control per part de persones adultes, volem saber dues coses, per una banda quins models i valors transmeten aquests mitjans i per l'altra com aquests són rebuts i assimilats pel diferent alumnat de les nostres escoles.

En una democràcia, des de l'educació, hem de treballar per eliminar les injustícies que comporta la falta d'equitat entre les persones. El sexisme es troba implícit en el model social que ens envolta i que es transmet amagat en el procés de socialització. Els rols socialment construïts i acceptats que fan que les expectatives siguin diferents per a nenes i nens.

La recerca que presentem està centrada en l'alumnat de finals de Primària - Cicle Superior - als inicis de l'adolescència, edat en la qual comencen a interessar-se en les actituds que consideren "adultes", edat en la qual són més vulnerables a les influències socials on hi juguen un paper molt important els rols de gènere, tant les conductes violentes i de dominació considerades "masculines", com les de submissió atribuïdes al rol "femení".

Les notícies de violència infantil i juvenil, tot i deixar-nos perplexes, ja no ens sorprenen. Només per fer un boci de memòria:

- Assassinats de joves en una escola, EUA (1999)
- Matança en una escola, Erfurt.(2002)
- Massacres en els centres educatius de Jokela i Kauhajoky, 2007 i 2008, respectivament.
- Massacra a una escola de Finlàndia (2008)
- Adolescent desencadena una matança. Winnendem (2009)
- Violadors pre-adolescents. Cordova-Huelva (2009)

Davant aquests fets: per una banda la opinió pública està dividida, hi ha sectors de la població que creu que aquest tipus d'esdeveniments són fruit de l'efecte que produeix la divulgació de continguts violents mitjançant els massmedia, els videojocs, etc. altres sectors de població, més joves, creuen que no té res a veure. Per altra banda des la psicologia, la pedagogia, la sociologia i les ciències de la comunicació tampoc hi ha un acord.

Des dels inicis de la televisió i dels mitjans media, s'han analitzat els seus efectes, s'han desenvolupat moltes teories, tesis i estudis empírics, però no es disposa de bases clares que ens permetin afirmar la correlació entre la violència televisiva i les conductes violentes. Malgrat aquests estudis poc clarificadors del tema, la violència i el sexe en la programació infantil, ha estat sempre una constant preocupació. Als EEUU s'han fet estudis i propostes, (Dubow i Miller; Kubey; Wartella;1996) i s'ha implantat, sense massa èxit, el V-chip en televisors, amb la intenció de controlar la programació violenta, pornogràfica o grollera que pot estar a l'abast de la mainada.

A Europa, la sensibilitat social i política en aquests temes també és elevada, hi ha organismes que vetllen aquests afers com el "Conseil Supérieur de l'Audiovisuel" i el "British Broadcasting Council". A l'Estat Espanyol hi ha l'anomenada "Televisión sin fronteras" que marca unes directrius de protecció en la programació destinada al públic infantil, en especial es vetlla perquè en aquests programes no hi hagi ni pornografia, ni violència.

El tema que aborda aquest treball no és senzill, en les darreres dècades amb la generalització de l'ús de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació TIC, les formes de transmetre la informació s'han eixamplat, hi ha una gran varietat de nous models de comunicació, per tant encara hi ha més complexitat.

Per això val la pena una recerca-investigació d'aquest tipus des del món educatiu i des del nostre territori. Volem fer la nostra aportació en un camp tan estudiat, com complexa i polaritzat. Volem conèixer la incidència de les TIC en la construcció de les identitats a la pre-adolescència.



## 1.2 Antecedents de l'estudi

- Estudi **UOC (2003)** *Noves tecnologies de la informació i la comunicació o noves tecnologies de relació. Infants, joves i cultura digital*. Revela que les noies entren 5 anys més tard en la cultura digital.
- Estudi d'**Enrique Javier Díez Gutiérrez (2004)** *Videojuegos y sexismo*. S'han analitzat els 250 videojocs comercials més venuts i s'ha vist que la gran majoria reproduïen estereotips sexistes, violents i racistes.
- Estudi de **Beatriz Villareal (2001)** *Modelos organizadores en la interpretación de imágenes*. Tesi de Llicenciatura dirigida per M. Moreno Marimón
- Estudi de **Mary Bucholtz (2008)** *Gènere, consum i interacció entre els joves americans*. Publicat a *Noves SL. Revista de Sociolingüística*.
- **Anteriors llicències d'estudi retribuïdes que s'interrelacionen amb la present**
  - Llicència d' **Antònia Bernat Cuello**. *Construcció de coneixements i adquisició de competències amb eines tecnològiques*. Es demostra que els videojocs tenen molta influència en la cultura infantil.
  - Llicència de **Josep Cuevas Vílchez**. *L'educació d'Aquil.les. Propostes d'intervenció en masculinitats*. Demuestra que sovint hem de canviar la nostra forma de processar la cultura rebuda.
  - Llicència de **Josep Martínez i Piñero**. *El projecte "QC". Un protocol de qualitat per a productes audiovisuals i multimèdia pel seu ús en l'educació*.
  - Llicència de **Rosa M<sup>a</sup> Prat Balaguer**. *La prevenció de la violència de gènere a l'Educació Primària*.
  - Llicència de **Coral Caro Blanco**. *Relacions afectivoamoroses a l'adolescència. Elements per a una intervenció preventiva de la violència de gènere*.

## 1.2. Presentació del projecte

A partir de la recerca científica volem esbrinar l'ús que fa del seu temps lliure l'alumnat de les nostres escoles.

Volem conèixer els models que l'actual societat de consum dóna a la nostra mainada, i com són rebuts pel divers alumnat de les nostres escoles públiques. Ens hem centrat especialment en els entorns d'aprenentatge i educatius no formals, dit d'una altra manera, en tots els entorns que molt sovint els i les pre-adolescents utilitzen, sense un control directe de persones adultes, en el seu temps d'oci o lleure.

Els aspectes més rellevants del projecte són dos, l'omissió d'un o altre, deixaria el projecte mancat de perspectiva.

### 1r. –L'escola inclusiva, un repte.

Les noves tecnologies ja formen part de la quotidianitat del divers alumnat i ofereixen moltes possibilitats de formació i d'aprenentatge. Tanmateix, el pas de la vella societat industrial a l'anomenada societat del coneixement, no és un canvi equilibrat, ni ordenat. Hi ha estudis que revelen una descompensació de gènere, les nenes arriben més tard a la cultura digital; altres demostren que en la cultura de lliure mercat es reproduïxen models violents, sexistes i racistes; altres mostren diferències en l'ús segons el nivell socioeconòmic i/o cultural, etc.

L'educació en el segle XXI ha de ser **inclusiva**, perquè s'esdevingui un veritable model social **inclusiu**, en la nova societat del coneixement. Les Tecnologies d'Aprenentatge i Coneixement **TAC** han d'esdevenir eines d'integració i cohesió.

## **2n.-L'escola: educadora i transmissora.**

La missió primordial de l'escola i el professorat es concreta en dues accions fonamentals: **educar i transmetre**.

Mitjançant l'educació –procés vital per a la societat- s'han de transmetre i reelaborar els hàbits de fer i de pensar de les cultures, educant amb sentit crític, sense androcentrisme, ni racisme, ni sexisme, ni exclusió, per tal de garantir la igualtat d'oportunitats per a totes les persones en les futures generacions.

L'objecte de la recerca és doble:

**1r.- Conèixer i analitzar els models socials** que rep l'alumnat d'Educació Primària -Cicle Superior- en el temps lliure: quin ús fan de les noves tecnologies? Com les utilitzen? Què veuen? A què juguen? els mòbils? Els videojocs? etc.

**2n.- Oferir informació, recursos i pautes** al professorat per tractar d'incidir des de l'escola en aquests models de coneixement. Per tal d'aprofitar des de l'escola aquesta cultura digital, incorporar-la i reconvertir-la en un **consum crític** i responsable que ofereixi valors coeducatius, inclusius, cooperatius, interculturals i de **pau**.

Per aconseguir aquest objectiu la recerca consta de dos estudis.

En el **primer estudi** hem volgut esbrinar quines són les activitats preferides en el temps lliure per pre-adolescents (10-12 anys). Aquest és un estudi ambiciós que recull informació de totes les activitats preferides en aquesta etapa: activitats de temps lliure en general; programes i cadenes televisives; pel·lícules i cinema; webs i espais virtuals; llibres i lectures; i tot tipus de videojocs.

El **segon estudi** l'hem centrat en una de les activitats preferides en la pre-adolescència, la resultant de l'estudi anterior. Hem escollit una activitat amb contingut violent i sexista, per descobrir la influència i l'efecte que té sobre l'alumnat i la possible intervenció des de l'escola

## 1.4. Hipòtesis de partida

**1a. Mitjançant aquesta recerca** pensem descobrir quins són els productes que consumeix l'alumnat de les nostres escoles a través dels mitjans media: televisió, mòbils, consoles, ordinadors, etc.

**2a. Podrem conèixer i analitzar** les preferències i els interessos dels i les pre-adolescents.

**3a. Podrem analitzar la influència i l'efecte que tenen** sobre l'alumnat les actituds de violència dels mitjans esmentats anteriorment: les relacions que estableix la mainada entre allò que veuen i la seva pròpia experiència, les diferents interpretacions, etc.

**4a. Podrem verificar si és factible prevenir i reduir** les actituds disruptives i violentes dins les nostres escoles.

**5a. Com intervenir des de l'educació formal,** a partir de la sensibilització del professorat, per tal de garantir, per una banda: una igualtat d'oportunitats a l'alumnat divers davant les noves tecnologies i per l'altra, desenvolupar l'esperit crític davant l'onada de consum i informació.

## 1.5. Objectius

- Conèixer l'ús que fan els i les pre-adolescents de les noves tecnologies: videojocs, mp3, TDT, mòbils, etc.
- Revelar el grau d'incidència que tenen aquests mitjans sobre la mainada, pel que fa a continguts violents, sexistes i racistes.
- Descobrir les diferents formes en què nenes i nens de Cicle Superior arriben a entendre i implicar-se en els videojocs que tenen a veure amb la violència i els rols de gènere. Així com les diferents formes d'establir relacions entre allò que veuen i la seva pròpia experiència.
- Incloure les noves tecnologies, a partir de l'experiència, com a eines de transmissió de valors i des d'un consum crític.
- Desenvolupar el sentit crític envers els seus continguts violents i sexistes.
- Compensar a través de l'educació formal – l'escola- els models que transmeten el mitjans de comunicació.
- Reduir les conductes disruptives i violentes dins les nostres escoles.

- Aconseguir que l'alumnat divers tingui una actitud interessada i activa davant els diferents fets culturals i socials, afavorint que l'aprenentatge de les noves tecnologies sigui constructiu i significatiu per a tothom.
- Desenvolupar un sentit crític positiu de l'alumnat davant alguns continguts que transmeten les noves tecnologies com a processos d'interacció-relació i com un medi de socialització - comunicar-se amb altri i amb el món -per tal de garantir la inclusió, la coeducació i la cohesió social.
- Definir línies d'actuació i pautes per a l'alumnat, per potenciar l'ús adequat de les noves tecnologies.
- Garantir, a través de les noves tecnologies, la inclusió social, una societat justa, oberta a tothom, lliure de violència, estereotips i sexisme.
- Promoure l'adquisició d'hàbits socials per garantir una convivència cordial, compromesa amb el món i pacífica.
- Donar elements per conscienciar al professorat del paper de les noves tecnologies en els processos d'interacció i relació com un medi de comunicar-se amb altri, amb el món i com un instrument d'aprenentatge interactiu, des d'una visió crítica positiva.

## 2.- MARC TEÒRIC DE LA RECERCA

A grans trets, alguns treballs i teories que volen explicar els efectes de l'observació de les conductes violentes, són:

- Inspirada en el psicoanàlisi (1930), fem esment a la teoria de la catarsi, aquesta suposa que l'exposició a la violència mitjançant audiovisuals permet alliberar l'agressivitat continguda. Tot i que els estudis empírics no l'han pogut demostrar, els resultats han revelat que en veure continguts violents es donen diferents respostes: hi ha subjectes que augmenten les seves reaccions agressives i violents; altres que els funciona com a catarsi, això vol dir que els disminueix la conducta agressiva; i d'altres que no els afecta en absolut. Un dels estudis que es cita com a exemple d'aquesta teoria és l'estudi de Feshback i Singer (1971). No obstant, Huesmann i Eron (1986) demostren que els subjectes que tenen més fantasies violentes, el seu comportament també ho és. I Huesmann, Eron, Berkowitz i Chaffe (1991) troben errors metodològics en els estudis de Feshback i Singer.
- En oposició a la teoria anterior, hi ha diversos enfocaments que involucren l'aprenentatge que es pot donar en observar models agressius, en aquesta línia hi trobem treballs de Bandura (1986), Huesmann i Eron (1986), Huesmann i Miller (1994). Tampoc hi ha resultats clars que revelin una relació entre la exposició de violència televisiva i el comportament de les persones.



- Altres estudis parlen de la desinhibició i postulen que l'exposició a continguts violents desinhibeix el control dels impulsos agressius, en aquesta línia hi trobem Berkowitz (1984-1986). Estudis per demostrar que l'exposició d'escenes violentes activa la violència de l'espectador, i si aquesta violència no s'esdevé al moment, queda a la memòria, s'activarà més tard o més d'hora. No obstant, no s'ha pogut provar fora del laboratori.
- També citem la Dessensibilització Progressiva que considera que l'exposició constant i acumulada a actes violents porta a considerar l'agressió com a cosa lícita, Halpern (1975). Tanmateix hi ha estudis que revelen el contrari.

Veiem que no hi ha cap estudi, ni teoria, ni enfocament que ens sigui totalment satisfactori. Enesco i Sierra (1994) es pregunten si el fenomen -de la conducta violenta, els impulsos agressius o la personalitat violenta- no és molt més complex i no es pot explicar amb una anàlisi unicausal.

Per tant, un cop valorada la informació de les investigacions que coneixem, considerem que no disposem de bases que permetin afirmar cap tipus de relació causal simple entre la violència audiovisual i les conductes agressives de qui s'ho mira.

Per això ens centrem des del punt de vista de l'anàlisi cognitiu i ens situem en la Teoria dels Models Organitzadors (Moreno, Sastre, Leal i Bovet 1998). Aquesta considera que tota persona davant d'un esdeveniment selecciona els elements que considera significatius i a aquests elements els atribueix, a partir de la seva activitat perceptiva, un significat concret, els altres elements no els valora, els considera irrelevants i no els dóna cap significat en el moment d'explicar o interpretar una acció o un fet.

S'entén per model organitzador una particular organització que el subjecte fa de les dades que selecciona i elabora a partir d'una situació determinada. Una anàlisi emparada en aquesta teoria és el que utilitzarem en el segon estudi d'aquest treball. El significat que cada persona confereix davant d'una imatge, determina el grau d'implicació, així doncs s'organitzen el conjunt d'elements, dades, significats, accions, etc.

A l'empar d'aquesta teoria i donat que és sabut que quan es té por es projecte violència en d'altri, aleshores es busquen mecanismes de defensa que generen violència. Per això, en la projecció de la violència podrem saber l'impacta que provoquen determinat ús de les noves tecnologies en la projecció inconscient de la violència.

## 3.- TREBALL DUT A TERME

### 3.1. Pla de treball

El pla de treball, s'ha desenvolupat de la següent manera:

Primer trimestre del curs 2008-09.

- Primer estudi.  
Elaboració de qüestionari.  
Recollida de dades i informació de 5 centres.  
Anàlisi de resultats.

Segon trimestre del curs 2008-09

- Segon estudi.  
Cerca de materials adequats: selecció de làmines, selecció d'activitat. Sessió d'ensenyament-aprenentatge, intervenció.  
Desenvolupament del segon estudi. Intervenció en 2 centres.

Tercer trimestre del curs 2008-09

- Sistematització i valoració de resultats.  
Confecció de la memòria i redacció final del projecte

## 3.2. Metodologia

Descripció de la feina feta

### 3.2.1. Primer Estudi

Amb aquesta primera part de la recerca pretenem donar resposta a la hipòtesi 1 i 2.

1a. Descobrir quins són els productes que consumeix el diferent alumnat de les nostres escoles a través dels mitjans media: televisió, mòbils, consoles, ordinadors, etc.

2a. Conèixer i analitzar les preferències i els interessos dels i les pre-adolescents.

Per realitzar aquest primer estudi hem creat un Qüestionari. **Annex 1** L'hem elaborat curosament i també hem utilitzat el sondeig previ, amb un grup de 6 alumnes (3 noies i 3 nois) per tal de facilitar-nos i assegurar-nos la informació que volem aconseguir: En què ocupen el temps lliure els i les pre-adolescents, què els agrada fer, quines són les preferències i el perquè d'aquestes, quins són els mitjans més utilitzats, etc.

El qüestionari ha recollit la informació d' una mostra de 200 alumnes del Cicle Superior de Primària de 5 dels centres ben diferenciats A,C,D,E i F.

## Detall de la mostra

Escola	Curs	Nenes	Nens	TOTAL
<b>Escola A</b>	1r CS	6	9	15
	2n CS	8	10	18
<b>Escola C</b>	1r CS	4	8	12
	2n CS	5	8	13
<b>Escola D</b>	1r CS	12	12	24
	2n CS	10	13	23
<b>Escola E</b>	1r CS	4	4	8
	2n CS	6	13	19
<b>Escola F</b>	1r CS	13	12	25
	2n CS	11	13	24
<b>TOTAL</b>		86	114	200

El recull d'informació ha estat molt extens, des de les activitats lliures en general fins a les activitats que requereixen eines concretes i de consum, com les webs, els programes televisius, els videojocs, les lectures i els jocs electrònics. **Annex 2**

Per tal d'alterar el mínim el ritme de treball de les escoles on hem recollit informació i per agilitzar el procés, hem respectat al màxim la pròpia organització de cada centre. Per aquest motiu el qüestionari l'hem passat en grups escolars ja establerts, en general grups classe i agrupaments que funcionen normalment a les escoles, sigui per tallers, lectura, ètica/religió, etc.

Constatem aquest fet per la sorpresa del resultat -86 noies i 114 nois- i ens preguntem: hi ha més nens que nenes a l'escola pública o ha estat purament coincidència?

És una pregunta a la qual aquest estudi no hi dona resposta. A partir d'ara només cal aclarir que tots els resultats estan en percentatge.

## 3.2.2. Segon estudi

A la segona part de la recerca pretenem donar resposta a les hipòtesis 3, 4 i 5

3a. Analitzar la influència i l'efecte que tenen sobre l'alumnat les actituds de violència dels mitjans esmentats anteriorment: les relacions que estableix la mainada entre allò que veuen, allò a que juguen i la seva pròpia experiència, les diferents interpretacions, etc.

4a. Verificar si és factible prevenir i reduir les actituds disruptives i violentes.

5a. Com intervenir des de l'educació formal, a partir de la sensibilització del professorat, per tal de garantir, per una banda: una igualtat d'oportunitats a l'alumnat divers davant les noves tecnologies i per l'altra, desenvolupar l'esperit crític davant l'onada de consum i informació.

Aquesta part l'hem concretat en dos centres de característiques ben diferenciades. L'escola A (escola de Barcelona) i l'escola B (escola de poble). Hi ha participat un total de 48 alumnes de 11 anys, 24 de cada escola.

## 3.2.2.1. Les tècniques utilitzades

Abans d'aplicar qualsevol de les tècniques que explicitarem a continuació, ens hem valgut del **sondeig previ** per garantir-ne l'eficàcia. Aquest sondeig l'hem realitzat amb grups reduïts d'alumnes d'ambdós sexes.

### ▪ Tècnica A (sessió de 30')

D'acord amb els resultats del Qüestionari del **primer estudi**, detallats en el capítol 4, hem seleccionat pel **segon estudi** una de les activitats que més captiven a noies i nois pre-adolescents: un videojoc on-line, classificat d'Acció, d'una web de jocs.

L'alumnat al qual se li ha aplicat aquesta tècnica (grup experimental 1 i grup experimental 2) ha jugat al videojoc durant 30'.

Es tracta d'una web de jocs on-line. La web ofereix múltiples possibilitats de jocs, des de jocs on cal formalitzar un registre, donar dades, pagar alguna quota, multijugadors, etc. a jocs individuals que es descarreguen, s'obren en el moment de jugar i després no en queda cap constància a l'ordinador. També ofereix la possibilitat del xat i jugar, en aquest cas cal crear un nick i seleccionar una imatge d'un catàleg preestablert. En aquest estudi ens hem centrat exclusivament en la pràctica del joc. **Annex 3**

## ▪ Tècnica B. (sessió de 60')

Tècnica projectiva. Selecció de làmines.

Escollir les imatges de les làmines ha comportat força feina, cap de les imatges –fotografies- s'han tret d'un context violent, ans al contrari, hem buscat imatges contextualitzades en entorns festius i humorístics, rutines quotidianes, esportius, etc. volíem unes imatges on no hi hagués violència, però que a la vegada fossin neutres que permetessin l'ambigüitat, tant pel context com per les accions que s'hi desenvolupen.

Hem posat a prova 12 imatges amb entrevista clínica a 12 alumnes (6 nenes i 6 nens), 6 d'aquestes imatges han quedat descatalogades donat que l'alumnat en coneixia la font o identificava fàcilment el context, la majoria d'aquestes imatges estaven relacionades amb el món de l'esport i el futbol.

Les 6 imatges seleccionades, les hem presentat de forma descontextualitzada. Làmines. **Annex 4**



## **Imatge 1**

Foto d'un espectacle de dansa de *Tarjets de Villé d'Exnihilo Danse*, és un espectacle de carrer que pretén sorprendre la gent, a la foto es veu un grup de ballarins i ballarines dansant enmig d'una plaça de Sabadell.

## **Imatge 2**

Foto d'un senyor que s'anuncia a una pàgina de contactes d'Internet "Sexy o No?". El senyor anuncia que busca parella per a relació estable.

## **Imatge 3**

Foto retall d'una caràtula d'un grup de Rock -heavy metal-. Foto d'un pla mig de dos components del grup.

## **Imatge 4**

Foto retall d'un fotograma d'una pel·lícula, en aquesta escena hi ha un grup d'amics que està dinant, la foto retall és un pla sencer de dos senyors.

## **Imatge 5**

Foto retall (d'un fotograma d'una pel·lícula) Es tracta d'una pel·lícula d'humor, a la foto es veu un escenari, en aquest hi ha una senyora asseguda a una cadira, al seu costat hi ha un senyor dret parlant i gesticulant.

## **Imatge 6**

Foto retall d'un mercat, en aquesta es veu la gernació de gent que bada i mira les parades, en un primer pla hi ha una senyora.

Aquesta tècnica s'ha aplicat a tot l'alumnat participant.

Les 6 làmines descontextualitzades s'han presentat per ordre correlatiu i les instruccions que s'han donat a cada grup han estat idèntiques. Se'ls ha demanat dues coses per escrit: fer una petita descripció de la imatge i després inventar una possible història sobre aquesta.

## ▪ Tècnica C (sessió de 45')

Sessió d'anàlisi, reflexió i debat entre iguals

Fer una posada en comú després de jugar al videojoc, per expressar davant el grup l'experiència del joc, les vivències personals, els sentiments, les opinions, les creences, les pors, les il·lusions, etc. a partir del diàleg entre iguals. La intervenció ha de ser conduïda per una professional de l'educació i d'una manera no directiva. **Annex 5**

### 3.2.2.2. Grups de treball

Hem organitzat 3 grups, dos grups experimentals i un grup de control:

**Grup experimental 1**

**Grup experimental 2**

**Grup de control.**

A cada centre participant hem realitzat el mateix procés.

## 3.2.2.3. Descripció de la intervenció

El **grup experimental 1**. (mostra de 16 alumnes, 8 noies i 8 nois)

Se'ls ha aplicat successivament les tècniques A i B. En primer lloc han jugat el videojoc seleccionat durant 30' i a continuació han interpretat les làmines per escrit.

El **grup experimental 2**. (mostra de 16 alumnes, 8 noies i 8 nois)

Se'ls ha aplicat les tècniques A, B i C, amb el següent ordre:

- Tècnica A, jugar al videojoc.
- Tècnica B, la posada en comú de l'experiència.
- Tècnica C, la interpretació de les làmines.

El **grup de control**. (mostra de 16 alumnes, 8 noies i 8 nois) Aquest grup només ha interpretat les imatges. Tècnica B.

Per a una major agilització en el tractament de les dades i per a l'anàlisi dels resultats, a partir d'ara els grups rebran les següents inicials: VL (Vídeo joc. Làmines) – L (Làmines) – VIL (Vídeo jpc. Intervenció. Làmines) .

**VL = grup experimental 1.**

**L = grup control.**

**VIL = grup experimental 2.**

## 3.3. Marc de la recerca

Hem seleccionat 6 Centres de Primària de titularitat pública de la província de Barcelona, per abastar un ampli ventall que ens permeti comparar els resultats obtinguts a cada un d'ells i poder aïllar el factor medi. Aquests centres estan ubicats en diferents contextos – urbà i rural- i en diferents medis socioculturals.

### **1.- Escola de poble (3.000 habitants) Escola A**

És un centre d' Educació Infantil i Primària de titularitat pública, depenent del Departament d' Educació de la Generalitat de Catalunya.

Escola d'una línia, però que té 6 cursos desdoblats. Acull un 5% d'alumnat nouvingut

### **2.- Escola de Barcelona ciutat (Districte de Sants) Escola B.**

És un centre d' Educació Infantil i Primària de titularitat pública, depenent del Departament d' Educació de la Generalitat de Catalunya.

Escola de dues línies, amb un 10 % d'alumnat nouvingut

### **3.- Escola de Barcelona ciutat (Districte Ciutat Vella) Escola C.**

És un centre d' Educació Infantil i Primària de titularitat pública, depenent del Departament d' Educació de la Generalitat de Catalunya.

Escola d'una línia, acull un 85% d'alumnat nouvingut

## **4.- Escola de Barcelona ciutat.(Districte Sants-Les Corts)**

### **Escola D.**

És un centre d' Educació Infantil i Primària de titularitat pública, depenent del Departament d' Educació de la Generalitat de Catalunya.

Escola de dues línies, acull un 25% d'alumnat nouvingut

### **5.- Escola de Barcelona ciutat. (Districte Eixample) Escola E.**

És un centre d' Educació Infantil i Primària de titularitat pública, depenent del Departament d' Educació de la Generalitat de Catalunya.

Escola de dues línies, amb un 40% d'alumnat nouvingut.

### **6.- Escola de ciutat mitjana (100.000 habitants) Escola F.**

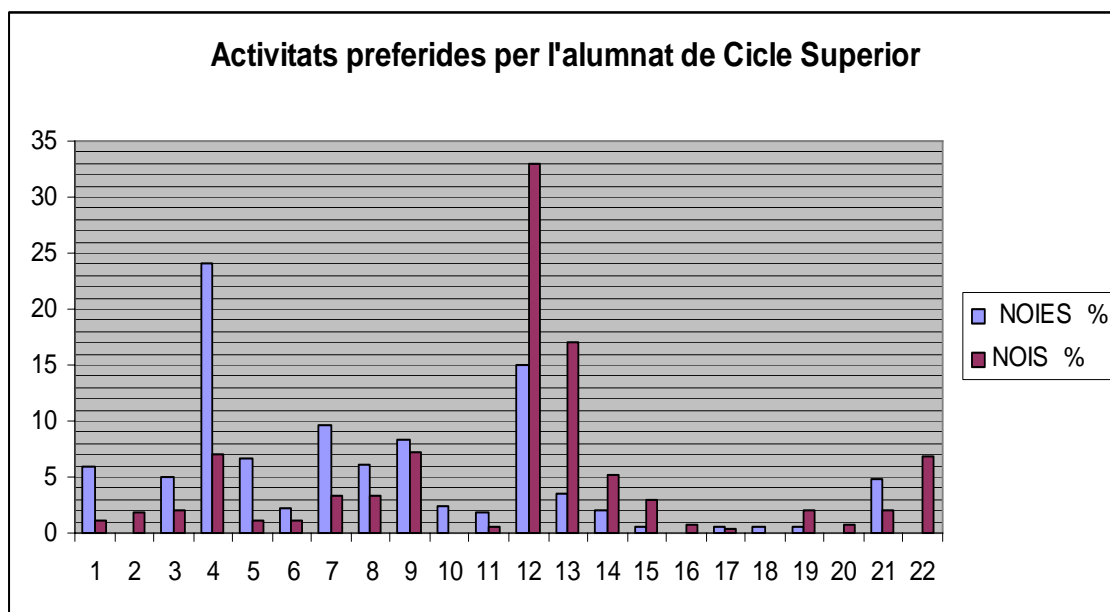
És un centre d' Educació Infantil i Primària de titularitat pública, depenent del Departament d' Educació de la Generalitat de Catalunya.

Escola de dues línies, amb un curs triplicat. El centre acull un 35% d'alumnat nouvingut.

## **4. ANÀLISI DELS RESULTATS**

### **4.1. Resultats del primer estudi**

#### **DIAGRAMA 1 (ACTIVITATS)**



## Categories:

	%	NOIES	NOIS
1	ESCOLTAR MÚSICA	6,0	1,2
2	JOCS DE TAULA	0	1,8
3	MASCOTA	5,0	2,0
4	RELACIONALS Directe	24,0	7,0
5	RELACIONALS Indirecte	6,6	1,2
6	MANUALS	2,2	1,2
7	ARTÍSTIQUES	9,6	3,4
8	INTEL·LECTUALS	6,2	3,4
9	MIRAR TV	8,4	7,2
10	COMPRAR	2,4	0
11	SORTIR	1,8	0,6
12	APARELLS ELECTRONICS	15,0	33,0
13	FISIQUES I ESPORTIVES	3,6	17,0
14	BICICLETA	2,0	5,2
15	MONOPATI-PATINS	0,6	3,0
16	DORMIR	0	0,8
17	MUNTAR CABANES	0,6	0,4
18	BIBLIOTECA	0,6	0
19	ANAR EN MOTO	0,6	2,0
20	JUGAR (sense especificar)	0	0,8
21	ALTRES	4,8	2,0
22	Abstenció	0	6,8
	TOTAL	100	100

## **Claus de lectura:**

En aquest primer apartat les categories estan força clares, només explicitarem algun exemple de resposta en les categories que hi pot haver confusió.

### 1 ESCOLTAR MÚSICA

### 2 JOCS DE TAULA

Sense especificar amb qui, només esmenten el joc: brisca, dòmino, etc.

### 3 MASCOTA

Jugar, passejar, tenir cura d'un gat, gos, hámster, etc.

4 RELACIONALS DIRECTE, realitzar qualsevol activitat d'esplai on s'hi especifiqui una relació directe amb altres persones. Ex: Sortir, anar, jugar, explicar, parlar, passejar, etc. amb amigues/amics, familiars, etc.

### 5 RELACIONALS INDIRECTE

Relacions personals indirectes. Ex: parlar per telèfon, xat, msn, etc.

### 6 MANUALS

Fer maquetes, collarets, plastilina, retallar, etc.

### 7 ARTÍSTIQUES

Tocar un instrument, dibuixar, cantar, ballar, etc

### 8 INTEL·LECTUALS

Llegir, escriure, estudiar, fer poemes, etc

### 9 MIRAR TV

### 10 COMPRAR

Sortir de compres, comprar roba, etc.

### 11 SORTIR

Sortir al carrer, a la plaça, al parc, al camp (sense especificar amb qui)

## 12 APARELLS ELECTRÒNICS

Aquí s'inclouen els jocs amb qualsevol estri electrònic: consola, ordinador, mòbil, etc.

## 13 FÍSIIQUES I ESPORTIVES

Futbol, atletisme, esport, etc

## 14 BICICLETA

Passejar, córrer

## 15 MONOPATÍ

## 16 DORMIR

## 17 MUNTAR CABANES

## 18 BIBLIOTECA

Anar a la biblioteca.

## 19 ANAR EN MOTO

## 20 JUGAR (SENSE ESPECIFICAR)

## 21 ALTRES

Anar de vacances, anar a buscar bolets, anar amb cavall, etc

## 22 ABSTENCIÓ

En primer lloc observem que a les noies quan se'ls demana quines són les seves activitats preferides, les seves respostes són plurals, amb una àmplia gama d'activitats diverses, en canvi els nois mostren uns interessos més concrets:



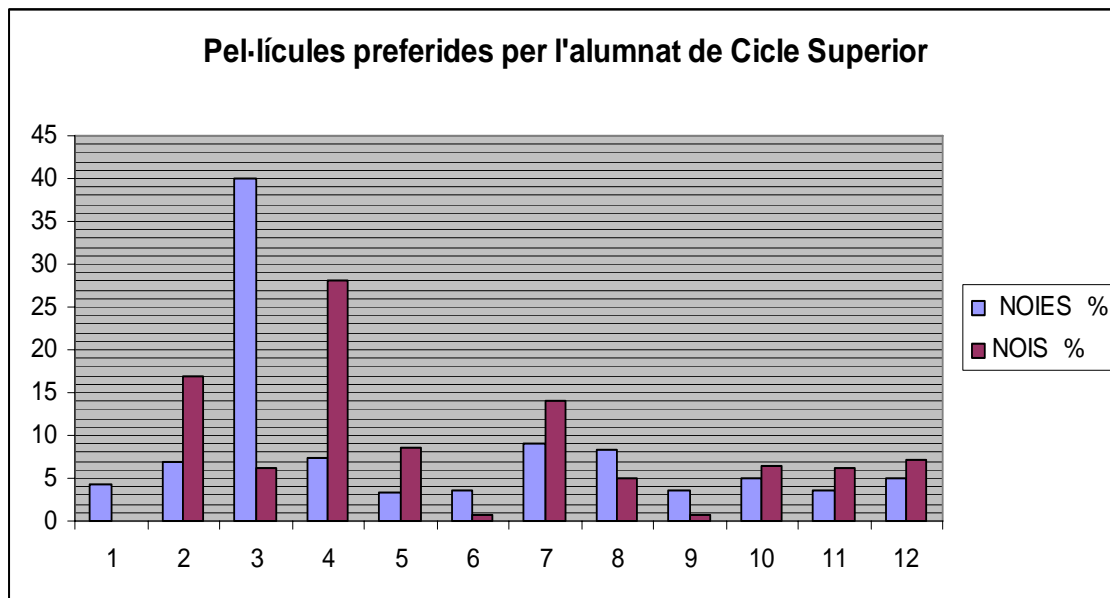
- En les noies sobresurten les activitats de tipus "relacional directes" -exemples: sortir amb les amigues, jugar amb amigues, passejar amb les amigues, etc.-, amb un percentatge de 24 % en segon lloc "jugar amb aparells electrònics" amb un percentatge del 15 % i en tercer lloc hi ha una colla d'activitats que també destacarem: "les activitats artístiques" - dibuixar, pintar, dissenyar, etc-, amb un percentatge del 9,6 %; "mirar la TV" amb un percentatge del 8,4 %; les activitats relacionals indirectes – per exemple: xat, telèfon, msn, etc- amb un percentatge del 6,6 %; "les intel·lectuals" -llegir, escriure, etc- amb un percentatge del 6,2 % i "escoltar música" amb un percentatge del 6 %.

Totes aquestes activitats "relacional directes" 24 %, "jugar amb aparells electrònics" 15 %, "les activitats artístiques" 9,6 %, "mirar la TV" 8,4 %, "les activitats relacionals indirectes" 6,6 %, "les intel·lectuals" 6,2 % i "escoltar música" 6 % suma el 75,8 % de les noies.

- En els nois destaquen de manera molt marcada dues activitats, els "jocs amb aparells electrònics" amb un percentatge del 57 % i en segon lloc les "activitats físiques i esportives" amb un percentatge del 31 %. Aquestes dues activitats, en exclusiu, ja sumen el 88 % dels nois.

També ressaltar l'abstenció, o dit d'una altra manera deixar la pregunta en blanc. S'observa que en el cas de les noies aquesta no existeix i que en els nois representa el 7 %.

DIAGRAMA 2 (PEL·LÍCULES)



**Categories:**

	PEL·LÍCULES	NOIES %	NOIS %
1	DIBUIXOS sentimental	4,4	0
2	DIBUIXOS d'acció	7,0	17,0
3	MUSICALS	40,0	6,2
4	ACCIÓ	7,3	28,0
5	Ciència Ficció	3,4	8,6
6	DRAMA	3,5	0,8
7	TERROR	9,0	14,0
8	Comèdia	8,4	5,0
9	Comèdies Romàntiques	3,5	0,6
10	FANTASIA	5,0	6,4
11	AVENTURES infantils i juvenils	3,5	6,2
12	Abstenció	5,0	7,2
	TOTAL	100	100

## **Claus de lectura:**

Alguns dels títols més significatius de cada categoria.

### 1 DIBUIXOS sentimentals

*La bella dorment, Barbie la princesa y la costurera, El rey leon, SnowBuddies, etc*

### 2 DIBUIXOS acció

*Shin shan, Los Simpson, Pokemon, Dragon Ball, Inuyasha, el Corcel indomable, Alvin y las ardillas, El principe de Egipto, Los Simpson, Ratatouille, Carlitos, etc.*

### 3 MUSICALS infantils i juvenils

*Camp Rock, HSM, La bella y la bestia, Street Dance, Mamma Mia, etc.*

### 4 ACCIÓ, LLUITES, superherois

*Los piratas del caribe, La momia del rey dragon, Nacer para morir, Rocky Balboa, A todo gas, Spiderman, Terminator, Elektra, Wanted, King Kong, Indiana Jones, Operación dragon, Danny the dog, Hancock, Iron man, etc.*

### 5 CIÈNCIA FICCIO acció

*Star wars, Hellboy el ejercito dorado, Yo robot, Matilda, La isla de Nim, etc.*

### 6 DRAMA

*El niño con el pijama de rayas, Bajo cero, El diario de Noa, Che el argentino, Titanic, etc*

### 7 TERROR

*Frágiles, Elion el angel caido, El orfanato, Soy leyenda, Tiburón, Zombis party, etc*

### 8 COMÈDIA

*Home alone, Scari movie, Atrapado en un pirado, Pequeño pero matón, Zohan licencia para peinar, Una guerra muy perra, etc*

## 9 COMÈDIA ROMÀNTICA

*Devuelveme mi suerte, Una conejita en el campus, etc*

## 10 FANTASIA

*Shrek, El senyor dels anells, Bee movie, La hada de los dientes, Las gemelas vuelven a hechizar, Narnia , La brujula dorada, Mi monstruo y yo, etc*

## 11 AVENTURES: INFANTILS I/O JUVENILS

*Harry Potter, Tu en California y yo en Londres, etc.*

En preguntar sobre pel·lícules i cinema, les respostes varien en aquest tema a la inversa de la gràfica anterior, les respostes dels nois són més plurals que les de les noies.

- A les noies en aquesta edat els agraden els "musicals", gènere que s'ha estès i comercialitzat des de USA i que està seduïnt aquest públic, un 40% de les noies veuen aquest tipus de pel·lícules. Les altres categories, tenen una incidència baixa en aquest col·lectiu, amb un percentatge d'entre el 5 % i el 10 %, hi ha les següents categories de pel·lícules, en ordre decreixent trobem en primer lloc les pel·lícules de "terror" amb un percentatge del 9 %; a continuació la "comèdia" amb un percentatge del 8,4 %, amb un 7,3 % les pel·lícules d' "acció i lluites" i amb un 7% les pel·lícules de dibuixos animats d' "acció".

- En els nois observem tres punxes de preferències, en l'extrem més marcat i amb un 28 % hi trobem les pel·lícules d' "acció i lluites", les altres dues categories també força destacables són: els dibuixos animats d'acció amb una representació del 17 % i les pel·lícules de terror amb un percentatge del 14 %. En quart lloc i amb un percentatge ja només de 8,6 % hi trobem les pel·lícules de ciència ficció.

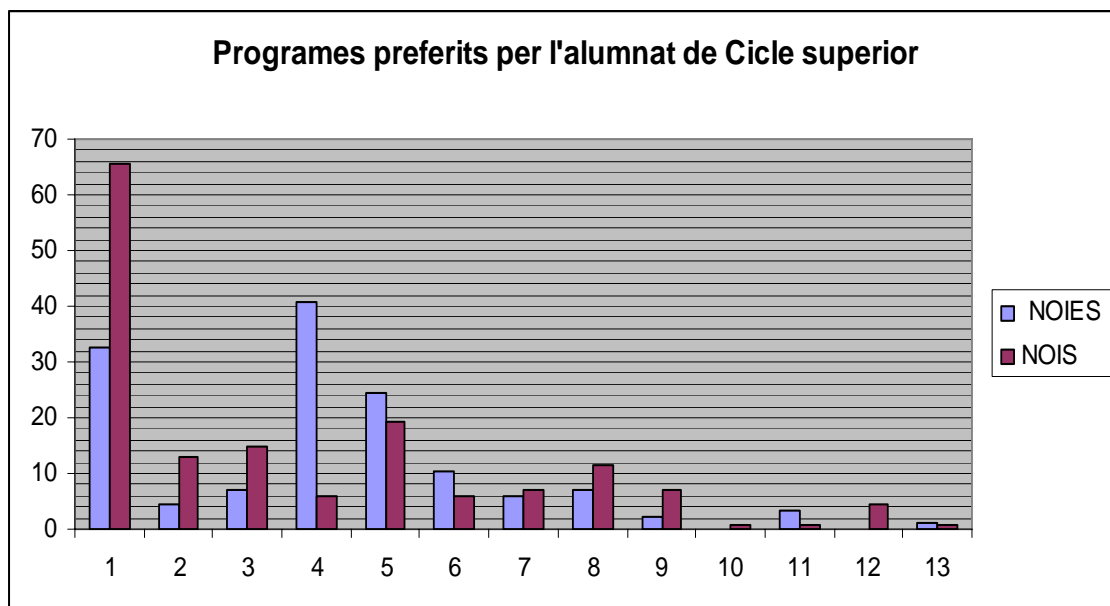
I ja per acabar comentar l'abstenció que en aquest apartat se n'ha donat a ambdós sexes, és d'un 5 % en el cas de les noies i d'un 7,2 % en el cas de nois.

Una dada rellevant i que també ha compatibilitzat el qüestionari és la freqüència en què van al cine, el resultat és:

- 34 % no van al cine o gairebé mai
- 48 % amb poca freqüència ( 1 o 2 vegades a l'any)
- 18 % sovint (1 o 2 vegades al mes)

El qüestionari posa de manifest que la majoria de joves van poc sovint al cinema. Si a aquest fet li sumem els títols de moltes de les pel·lícules que han destacat deduïm que la major part les han vist en DVD.

DIAGRAMA 3 (PROGRAMES TELEVISIUS)



**Categories:**

	%	NOIES	NOIS
1	DIBUIXOS	32,5	65,7
2	HUMOR ADULTS	4,6	13,1
3	SÈRIE POLICIAQUES- ACCIÓ	6,9	14,9
4	SÈRIES JOVES	40,6	6,1
5	SERIES VIDA QUOTIDIANA	24,4	19,2
6	SERIE CIENCIA FICCIO	10,4	6,1
7	CONCURS	5,8	7,0
8	MAGAZINS XAFARDERS	6,9	11,4
9	LLUITA LLIURE	2,3	7,0
10	COTXES	0	0,8
11	NOTÍCIES	3,4	0,8
12	FUTBOL	0	4,3
13	No tinc TV (no m'agrada)	1,1	0,8
14	Abstenció	0	0
	TOTAL	100	100

## **Claus de lectura:**

Alguns dels títols dels programes més significatius de cada categoria

### **1 DIBUIXOS**

*Dragon ball, Rantaro, Doraimon, One piece, Shin chan, Pichi Pichi Pitch, Cody Lyoko, Detectiu Conan, Inuyasha, Bob Esponja, Simpsons, Pokemon, Dinosaur King, Hotel Zombi, Futbol galactic, etc*

### **2 HUMORS ADULTS**

*Zona zaping, Polonia, Cracovia, Escenas de matrimonio, etc*

### **3 SÈRIES POLICIAQUES- ACCIÓ**

*Los hombres de Paco, Cazadores de hombres, Cazatesoros, Prison Break, Malcom, Perdidos, Hercules, etc*

### **4 SÈRIES DE JOVES**

*Física o química, Hanna Montana, H2O, Raven, Smallville, Zoey 101, Una chica corriente, Camp Rock, Cambio de clase, Cosas de hermana, etc*

### **5 SÈRIES DE VIDA QUOTIDIANA**

*La Lola, Padre de familia, Hospital Central, Lisi Magulla, Discover, Sexy Money, Aquí no hay quien viva, Aida, Cosas de hermanes, Dame chocolate, Vent del pla, Hotel dulce hotel, etc.*

### **6 CÈNCIA FICCIÓ**

*Doctor Who, El internado, sobrenatural, El món perdut, etc.*

### **7 CONCURS**

*Pasa palabra, Tu si que vales, Bocamoll, Ven a cenar conmigo, etc.*

### **8 MAGAZINS XAFARDERS**

*Gran Hermano, Hormiguero, Esta casa es una ruina, Impacto total, etc*

## **9 LLUITA LLIURE**

*Smack Dawn, Pressing Cath, etc*

## **10 COTXES**

## **11 NOTÍCIES**

## **12 FUTBOL**

## **13 NO EN TINC**

Pel que fa als programes televisius en general, les noies mostren uns interessos més variats, sobresurten les sèries de joves amb un percentatge del 40,6 %, els dibuixos animats amb el 32,5% i les sèries de vida quotidiana amb el 24,4%.

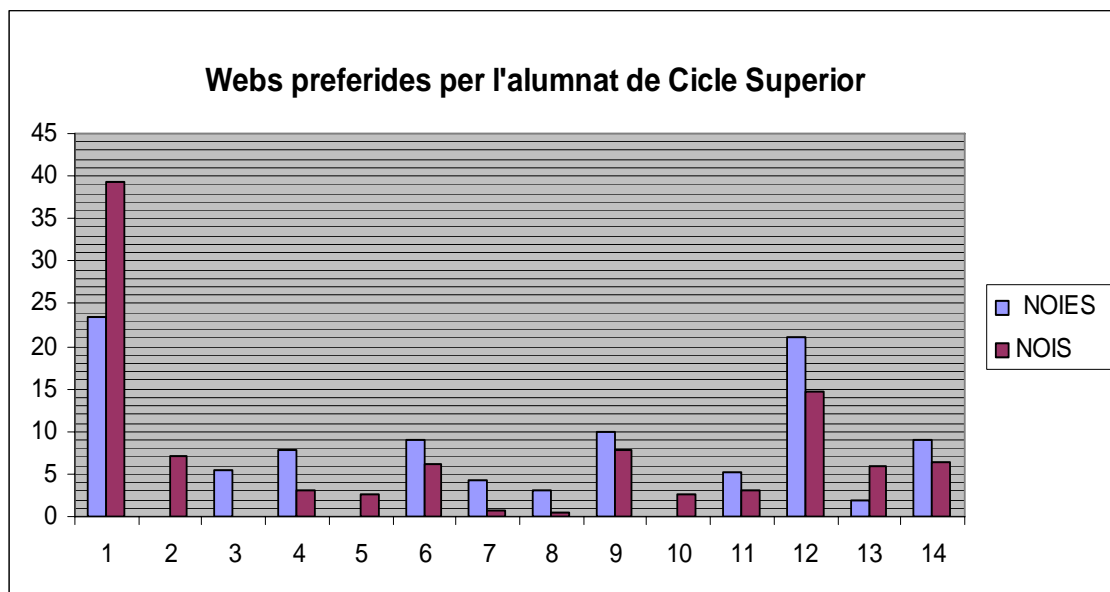
En contrast, als nois en aquesta edat els agraden les sèries de dibuixos animats, amb una majoria molt elevada del 65,7 %, tots els altres programes tenen poca rellevància, en segon lloc hi ha les sèries de la vida quotidiana amb un percentatge molt més baix 19 %.

Com és pot veure en les claus de lectura d'aquesta categoria, els dibuixos animats preferits pels pre-adolescents, són d'acció.

En aquest apartat, cal ressaltar, l'abstenció que ha estat nul·la i un % molt petit ha respost que o bé no en té o que no li agrada.



DIAGRAMA 4 (WEBS)



**Categories:**

	%	NOIES	NOIS
1	Jocs on-line	23,5	39,2
2	Jocs de més de 18 anys	0	7,0
3	Webs per a noies	5,5	0
4	Webs infantils i juvenils	7,8	3,0
5	Webs COMERCIALS	0	2,7
6	Xarxes socials on-line	9,0	6,2
7	Webs EDUCATIVES	4,2	0,8
8	E-MAIL	3,0	0,4
9	BUSCADORS	10,0	7,8
10	DESCARREGADORS	0	2,7
11	Creació de móns virtuals	5,2	3,0
12	VIDEOS	21,0	14,8
13	Webs pròpies o amistats	1,8	6,0
14	No en tinc o no em deixen	9,0	6,4
15	Abstenció	0	0
	TOTAL	100	100

## **Claus de lectura:**

Algunes de les webs més significatives de cada categoria

### 1- JOCS ON-LINE

*Minijuegos, juegosjuegos, juegos, miniclip, juegosdiarios, jugar, etc*

### 2- JOCS MAJORS 18

*Estasmuerto, starwars, viciojuegos, etc.*

### 3- WEBS PER A NOIES

*Juegosdechicas, papire, chicas, etc.*

### 4- WEBS INFANTILS I JUVENILS

*Disney chanel, club super 3, etc,*

### 5- WEBS COMERCIALS I CONCURSOS

*Ebay, ganagratis, videojuegosadomicilio,etc.*

### 6- XARXES SOCIALS ON-LINE

*Xats, msn, habbo, hi5, facebook, etc.*

### 7- WEBS EDUCATIVES

*Edu365, Farhatguitar, etc*

### 8- E-MAIL

### 9- BUSCADORS

*Google, youtube, etc*

### 10- DESCARREGAR PROGRAMES, MÚSICA, etc.

*Ares, Bitcomet, dofur, etc.*

### 11- CREACIÓ DE MONS VIRTUALS

*SIMS, Habbo, etc.*

### 12- VIDEOS ON-LINE

*Youtube, etc.*

### 13- WEBS DE CREACIÓ PROPIES O PERSONES PROPERES

### 14- NO EN TINC I NO EM DEIXEN

### 15- ABSTENCIÓ

Pel que fa a les webs més utilitzades, constatar que hi ha un acord entre nois i noies per primera vegada en aquest estudi.

Les webs preferides en primer lloc, per ambdós sexes en aquesta edat, són les de jocs, en segon lloc, les que permeten veure vídeos i en tercer els buscadors. Amb tot, hi ha diferència:

En les webs de jocs "jocs on-line", el percentatge dels nois és gairebé del 40% i el de les noies no arriba al 25%.

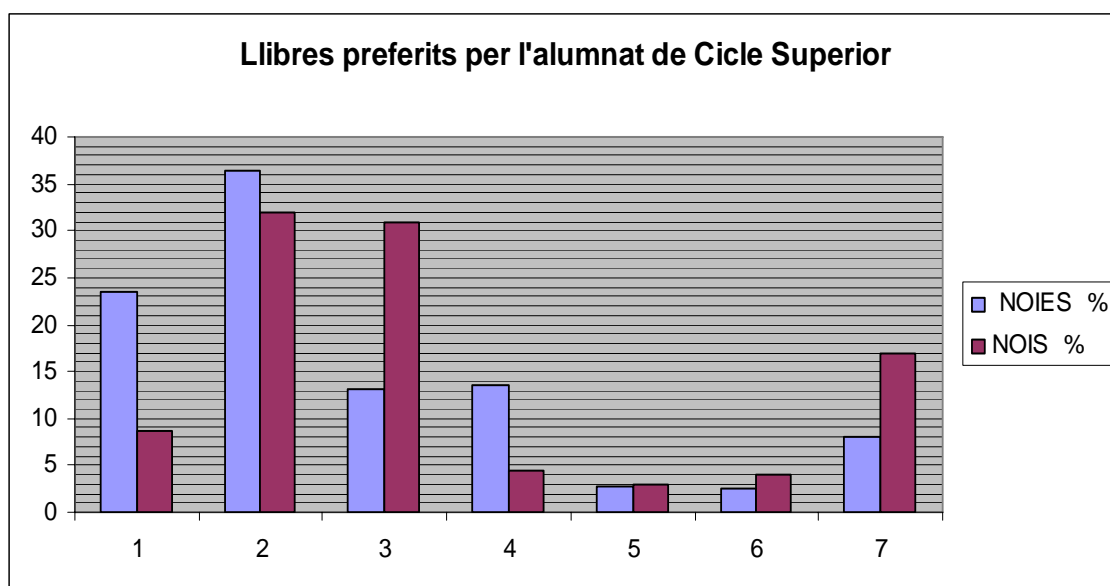
Pel que fa a les webs que permeten veure tota mena de "vídeos", en aquesta categoria, a la inversa que a l'anterior, el percentatge de les noies és més alt que el dels nois, les noies un 21 % i els nois un 15%.

En tercer lloc i ja amb una proporció molt més baixa hi ha les webs que hem inclòs en la categoria de "buscadors" que representa un 10 % en les noies i un 8% en els nois.

Una dada que cal considerar en aquest apartat és l'abstenció, aquesta ha estat nul·la, l'alumnat que no ha omplert aquest apartat, a diferència dels altres que han deixat la pregunta en blanc, ha explicat ben clarament o bé que no tenia ordinador o bé que no els el deixaven utilitzar. Aquest tipus de resposta també s'ha donat en parlar de la TV, però el percentatge ha estat gairebé ínfim. Aquesta dada és molt significativa ja que mostra un descontent o una disconformitat per part de l'alumnat que no disposa lliurement d'ordinador. El tant per cent d'aquest tipus de resposta ha estat d'un terç més elevat en el cas de les noies que el dels nois ( de 9% a 6%). per tant deduïm que les noies tenen més dificultats que els nois per accedir a aquest mitjà.

La resta de categories en aquest apartat no són tan significatives i no en farem menció especial.

DIAGRAMA 5 (LECTURES)



**Categories:**

	%	NOIES	NOIS
1	INFANTILS	23,5	8,6
2	JUVENILS	36,5	32
3	CÒMICS	13,2	31
4	REVISTES	13,5	4,4
5	ANIMALS, ETC	2,8	3
6	ADULTS(BESTSELLERS)	2,5	4
7	ABSTENCIÓ	8	17
	TOTAL	100	100

## **Claus de lectura:**

Alguns dels títols més significatius de cada categoria

### 1- INFANTILS

*Pinotxo, El zoo d'en Pitus, Contes de fades, Tina la super bruixa, etc*

### 2- JUVENILS

*La penya dels tigres, Narnia, Harry Potter, Flanagan, La volta al món en 80 dies, Matilde, Ulisses, HSM, Narauto, Els astronautes del mussol, L'hotel encantat, El cau de la por, etc.*

### 3- CÒMICS

*Mortadelo y Filemon, Shin Chan, Asterix i Obelix,, Inuyasha, Pokemon, Detectiu Conan, etc.*

### 4- REVISTES

*Bravo, Super pop, Manga, Cavall Fort, etc.*

### 5- LLIBRES D'ANIMALS.

### 6- ADULTS

*El niño con el pijama de rayas, El Quijote, Anna Franck, Diari de Greg, etc.*

### 7- ABSTENCIÓ

Abans d'entrar en anàlisi volem ressaltar dues coses:

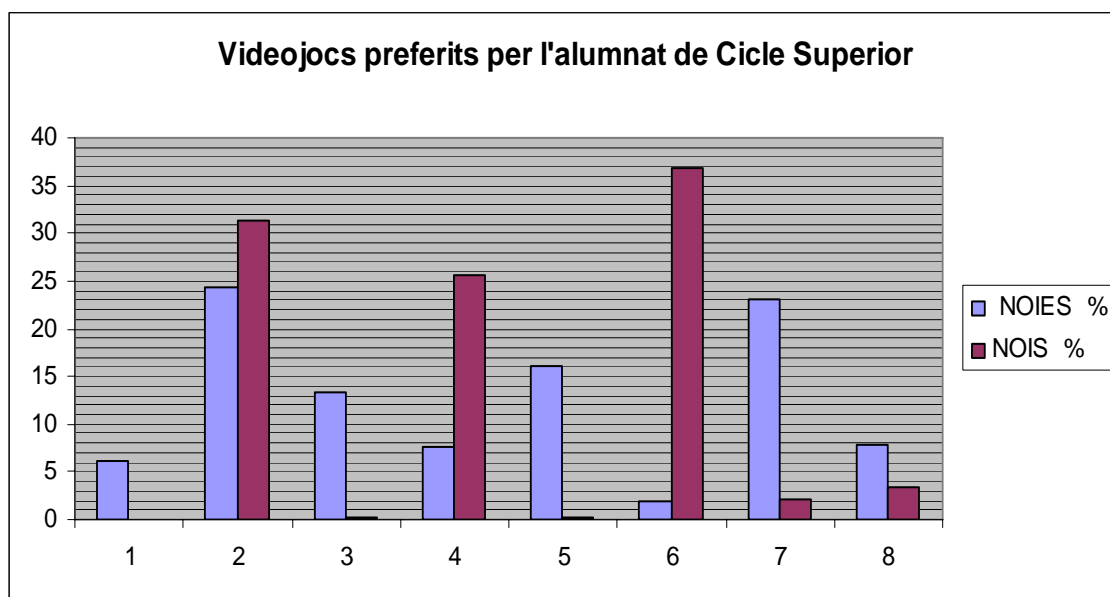
- La primera que molts dels títols que l'alumnat ha respost, han estat llibres de lectura obligatòria a l'escola, són llibres que han treballat a classe. (Exemples: *El Quijote*, *El zoo d'en Pitus*, *La volta al món en 80 dies*, etc.)
- La segona l'abstenció, aquest és l'apartat del primer estudi que ha tingut un percentatge més elevat, estem parlant del 17 % en el cas dels nois i del 8 % en el de les noies.

Analitzant el diagrama de barres, observem que en les lectures hi ha un acord entre nois i noies. Els llibres més llegits són els classificats en la categoria de juvenils - com he explicat abans, en aquest apartat hi ha molts llibres que han estat de lectura obligatòria a l'escola -, estem parlant d'un 36,5 % en el cas de les noies i d'un 32 % en el dels nois.

En les altres categories ja no hi ha acord, la segona categoria classificada en els nois són els còmics amb un 31 % i en les noies els llibres i/o contes infantils amb un 23,5%, les altres categories tenen poca rellevància, només destacar les revistes en les noies amb un 13,5 %.

## DIAGRAMA 6 (VIDEOJOCS)

Dins l'apartat videojocs, hem inclòs els jocs de PC, els jocs on-line per consoles i per PC, i tota mena de dispositius portàtils com telèfons mòbils, mp4, ipod, etc.



### Categories:

	%	NOIES	NOIS
1	EDUCATIUS	6,1	0
2	ACCIÓ	23	31,4
3	ARTÍSTICS	13,4	0,2
4	ESPORTIUS	7,6	25,7
5	TENIR CURA	16	0,3
5	+18 ANYS	1,8	36,8
6	SIMS	24,3	2,2
7	Abstenció	7,8	3,4
	TOTAL	100	100

## **Claus de lectura:**

Criteris per a l'elaboració de les diferents categories i alguns dels jocs més significatius de cada una.

### 1- EDUCATIUS

En aquesta categoria hi hem inclòs els jocs i el web del Club Super 3, així com el web edu365, jocs d'estratègia com el Tetris i els jocs de repte mental tipus Brain training.

### 2- ACCIÓ

En aquesta categoria hi hem inclòs tots els jocs on-line tan d'ordinador com de cònsola, jocs de lluites, aventures, missions, etc. Hi trobem jocs com: *Simpsons, lego batman, kunfu panda, spiderman, supermario i altres.*

El perquè de les respostes ha estat decisiu a l'hora de categoritzar.

### 3- ARTÍSTICS

En aquesta categoria a l'igual que l'anterior el perquè de l'alumnat i el nostre coneixement del joc ha incidit en la classificació, el gran gruix d'aquesta són jocs de confecció de moda i de cantar i ballar, com: *singstar, supermodel, princesas sobre hielo, etc.*

### 4- ESPORTIUS

Jocs a l'entorn de l'esport, especialment futbol i carreres de cotxes: *Fifa 08 i Fifa 09, Formula 1 i 2, need for speed, etc.*



## 5.- TENIR CURA

En aquesta categoria hi hem inclòs els jocs de cuina i d'altres on s'han de tenir cura de tota mena d'éssers vivents virtuals. Exemple: *Animal crossing, Nintendo dogs, Cats, Cocking mama*,etc.

## 6- + DE 18 ANYS

Jocs per a majors de 18 anys, són jocs de considerable violència, lluites, màfies, guerres i conquestes. En aquesta categoria hi ha molts jocs, tots amb múltiples versions com: *Grand Theft Auto GTA, Resident Evil, Comandos, Conquista, Sanandreas, Red Alert, God of War, Zelan, Star Wars*,etc

## 7- SIMS

N'hem fet una categoria perquè és un Videojoc molt estès, sobretot entre les nenes.

En la primera i la segona versió de SIMS, els personatges són extremadament estereotipats. En aquest joc la persona que hi juga ha de maniobrar uns éssers virtuals anomenats SIMS semblants als humans. Aquests éssers tenen sentiments, necessitats, feina, família, etc. com una persona de debò. A *The Sims 2* els Sims tenen desigs, pors, aspiracions, etc. A *The Sims 3* qui hi juga pot crear la personalitat dels personatges.

## 8- ABSTENCIÓ

En observar el diagrama ens adonem que els videojocs que juguen les nenes i els nens són molt diferents.

En primer lloc i com a destaquem els videojocs d'acció, la gràfica ens marca una categoria rellevant en ambdós sexes, un 23% de noies i un 31,4% de nois juguen a aquest tipus de jocs. Els nens (10-12 anys) accentuen aquest resultat amb els jocs per majors de 18 anys, un resultat alarmant, gairebé un 37% dels pre-adolescents juguen a aquest tipus de videojocs.

En els jocs d'aquestes categories quan se'ls demana per què els agraden les respostes han estat per la seva dificultat, perquè són emocionants, perquè s'han de passar nivells, perquè s'han de fer missions, etc.

Però altres han especificat de manera clara que els agraden perquè són de matar:

22C612	Perquè tenim que <b>matar i robar</b> i és molt divertit
24C611	Un juego de zombis porque <b>hay que matarlos</b>
20C510	Perquè són d'acció i de <b>guerra</b>
24C511	Los de <b>mafia i guerra</b> perquè son divetidos
1A511	Perquè va de <b>lluita i de sang</b>
21A612	Perquè <b>mates a molta gent</b>
31AA11	Perquè m'agrada la <b>guerra</b>
21A510	Perquè és de <b>traficar droga</b>
28D510	Perquè és <b>de disparar i de matar, d'explotar i xocar</b> cotxes
31D510	Perquè és de <b>guerra</b>
22F510	Perquè va de <b>matar a gent</b>
26F611	Perquè és un joc de <b>por, d'armes i de matar</b> zombis

El que és clar és que ho explicitin o no, en les categories Acció i Majors de 18 anys, un 25 % de les noies i un 68 % dels nois els agraden i juguen a aquest tipus de joc.

En les altres categories les preferències són ben diferenciades.

En les noies hi ha certa pluralitat, entre les preferències trobem els SIMS en un 24 %, jocs específics de rols domèstic en un 16% i jocs artístics en un 13%. Els nois no mostren massa interès en aquest tipus de jocs i a part dels jocs d'acció, només es destaquen els jocs esportius amb un 26%.

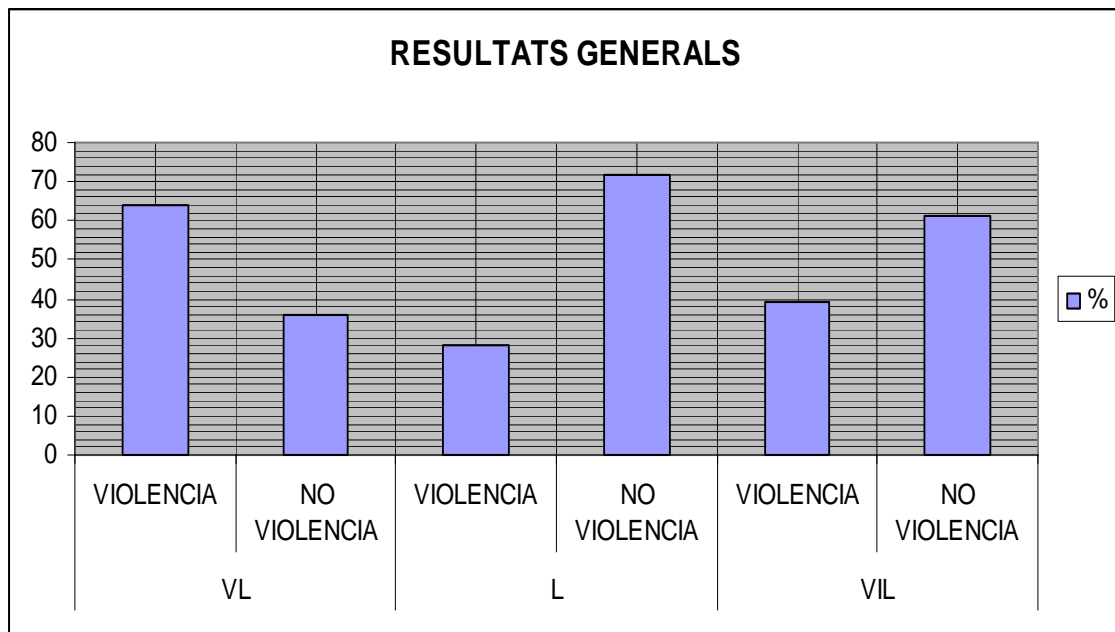
També esmentem l'abstenció, donat que tot i no parlar d'unes grans xifres, la de les noies ha doblat a la dels nois.

EN RESUM:

Del resultat d'aquest apartat- els videojocs - juntament amb el de l'apartat de les webs preferides, on s'han destacat les webs de jocs on-line, n'hem seleccionat l'activitat a utilitzar en la tècnica A del segon estudi: "Un Videojoc d'acció escollit de la llista dels top ten – d'acció- d'una web de jocs on-line." **Annex 3**

Per aprofundir en aquest estudi també es pot consultar **l'Annex 2** on s'hi troben codificades, detallades i transcrites les respostes de l'alumnat.

## 4.2. Resultats del segon estudi



### RESULTATS

VL (grup experimental 1)		L (grup control)		VIL (grup experimental 2)	
VIOLENCIA	NO VIOLENCIA	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
64 %	36 %	28 %	72 %	39 %	41 %

En aplicar la tècnica A (jugar a un videojoc) i la tècnica B al **grup experimental 1 (VL)**, descobrim el grau d'influència, que tenen els videojocs de contingut bèl·lic en l'alumnat.

Un 64 % de l'alumnat projecta violència en la interpretació de les imatges després de jugar al videojoc.

En aplicar les mateixes tècniques en el **grup experimental 2 (VIL)**, intercalant una posada en comú a partir d'un fòrum conduït. Observem que la projecció de la violència disminueix els efectes i baixa un 25 %, només un 39 % de l'alumnat projecta violència en les làmines.

El **grup de control** és el grup referent, en aquest s'hi troba l'alumnat que no ha jugat a cap videojoc, per tant no han sofert cap condicionament explícit. En aquest agrupament un 28 % de l'alumnat projecta violència en interpretar les làmines.

Anem a veure aquests resultats amb molt més detall.

En primer lloc hem definit dues grans categories: Violent i no violents.

Dins cada categoria hem definit 5 subcategories amb un total de 10, ordenades de major a menor grau de violència, la subcategorització ens han permès catalogar les interpretacions que ha fet l'alumnat de les làmines.

Considerem violentes i agressives les categories de 1 a 5, en aquestes hi ha perjudici o dany físic o psíquic, amb intenció.

Considerem no violentes i no agressives les categories de 6 a 10, els accidents fortuits en formen part.

## VIOLENTA

- 1 - MOLT VIOLENT, ATAC A ALTRI.
- 2 - VIOLÈNCIA CONTRA PERSONES.
- 3- PERSECUCIONS, FUGIDES
- 4- GAMBERRADES
- 5- REIVINDICAR, RÀBIA, INTRIGA

## NO VIOLENTA

- 6- ACCIDENTS FORTUITS
- 7- NO HI HA VIOLÈNCIA (Visió negativa)
- 8- NO HI HA VIOLÈNCIA
- 9 - NO HI HA VIOLÈNCIA (Visió positiva)
- 10 – ALTRES

Exemples de cada subcategoria

- 1 - MOLT VIOLENT, ATAC A ALTRI.

Banda d'assassins, fugir d'atemptat, cafè enverinat, dona llençada a la brossa, etc.

- 2 - VIOLÈNCIA CONTRA PERSONES.

Baralles, home empresonat, camell, papers desapareguts, lladres, guerra, robatoris, traficants de droga, etc.

- 3- PERSECUCIONS, FUGIDES

Escapar-se, detectius, espies, etc.

## 4- GAMBERRADES

Empresonat per gamberrada, trapelleres mal intencionades, empentar-se per guanyar, acusar injustament, mal humor contra altres injustificat, etc.

## 5- REIVINDICAR, RÀBIA, INTRIGA

Persona sense senderi, persona exigint, enfadar-se per causa absurda, córrer per falsa alarma, etc.

## 6- ACCIDENTS FORTUITS

Accident de cotxe, haver d'anar al dentista, suspendre un examen i lamentar-se, fer-se mal, objectes perduts, etc.

## 7- NO HI HA VIOLÈNCIA (Visió negativa)

Conversa avorrida, córrer per rebaixes, etc.

## 8- NO HI HA VIOLÈNCIA

Prendre decisions, cursa, grup de música, etc.

## 9 - NO HI HA VIOLÈNCIA (Visió positiva)

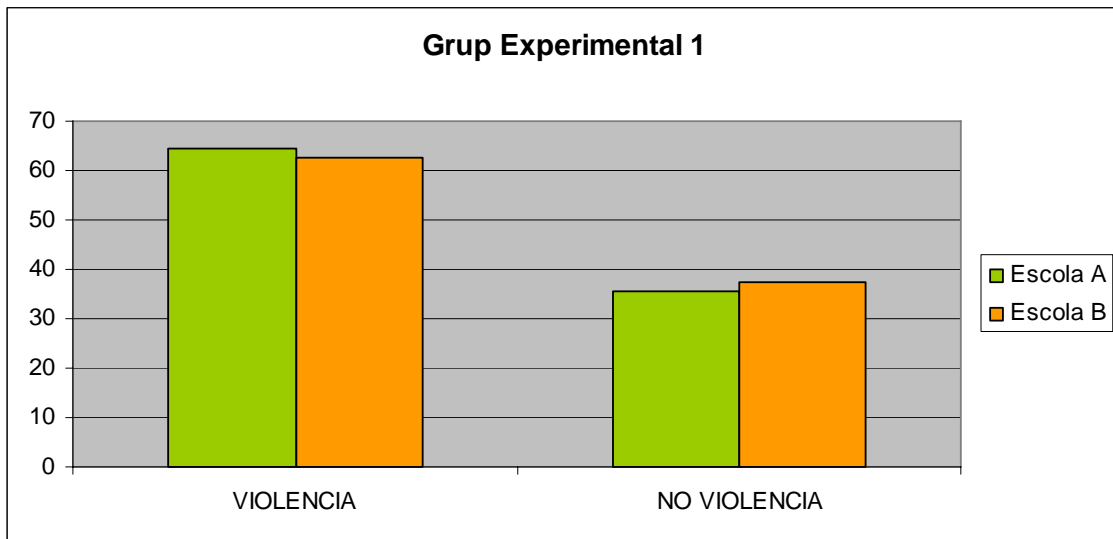
Celebracions, acudits, alegria èxit, etc

## 10 – ALTRES

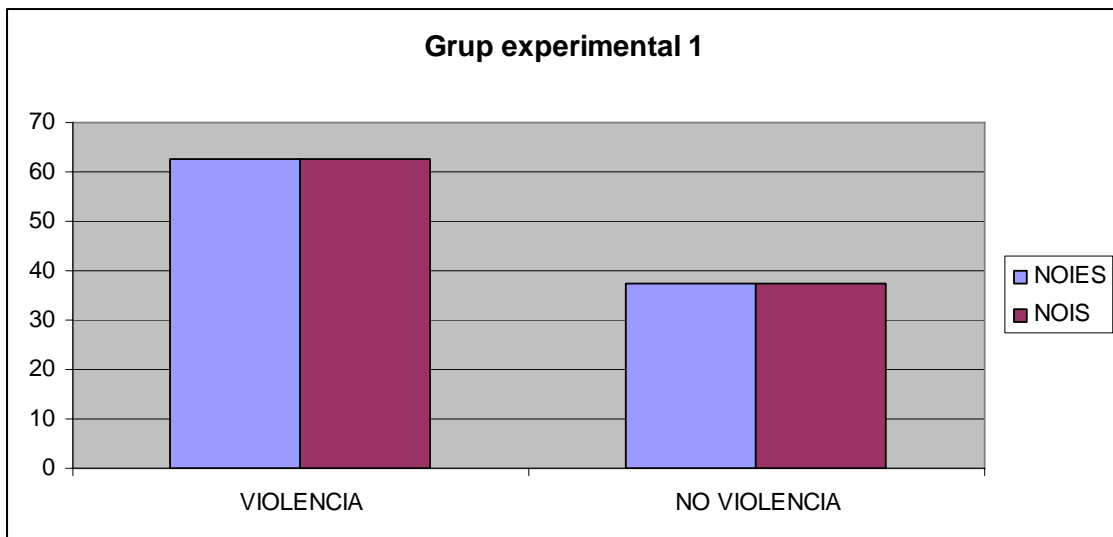
Concurs de buscar marit, foto sospitosa, persona de la Trinca, etc.

Es pot consultar **l'Annex 6 i l'Annex 7**, en aquests s'hi pot trobar més detallada l'evolució del procés, les respostes dels 48 subjectes de la mostra i un gràfic visual, on s'observa la graduació per subcategories i l'ordre en què s'han presentat les làmines.

Resultats per escoles i per sexes.

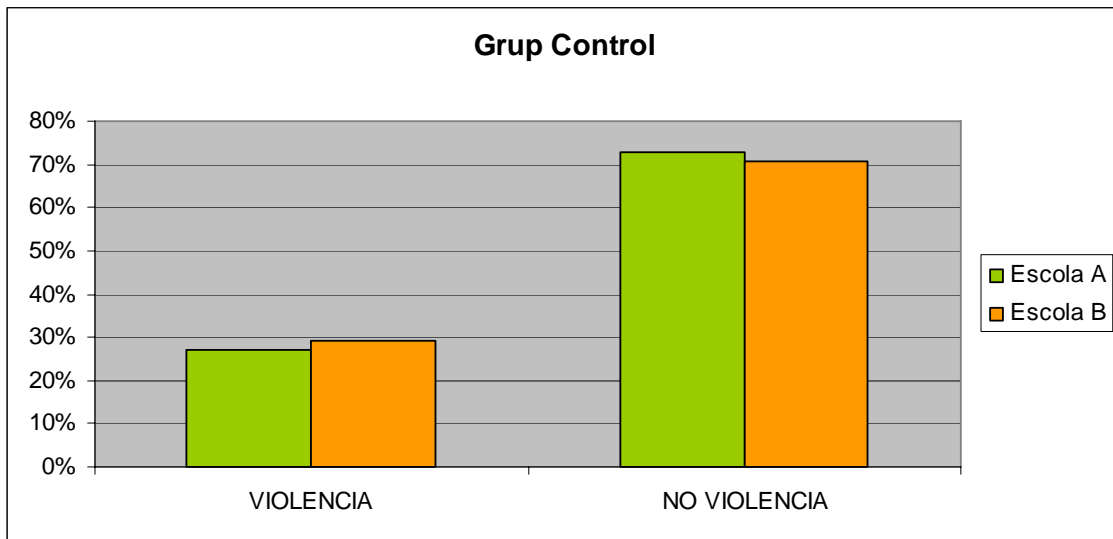


	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
Escola A	64,6%	35,4%
Escola B	62,5 %	37,5%

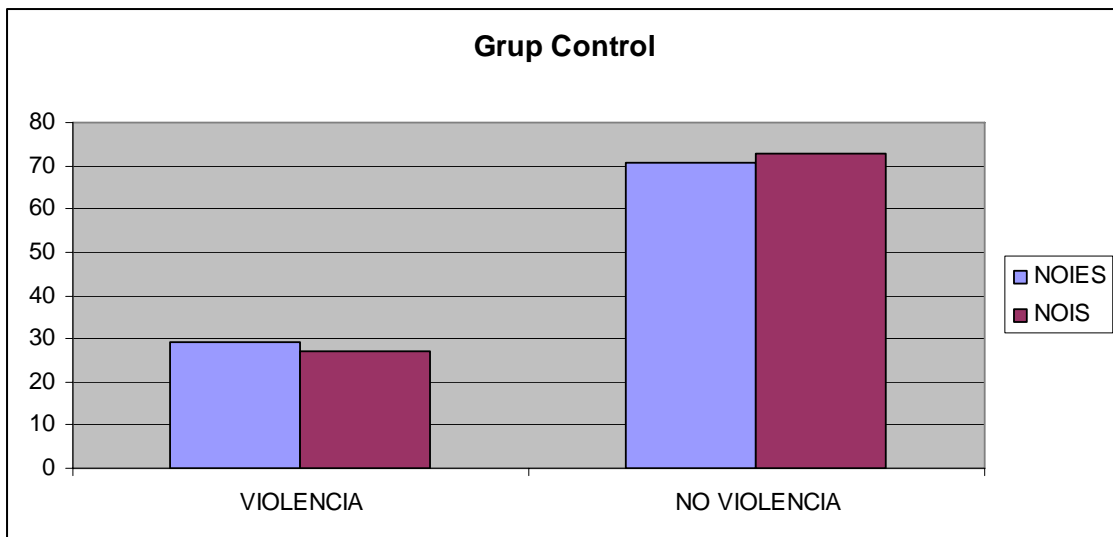


	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
NOIES	62,5%	37,5%
NOIS	62,5%	37,5%

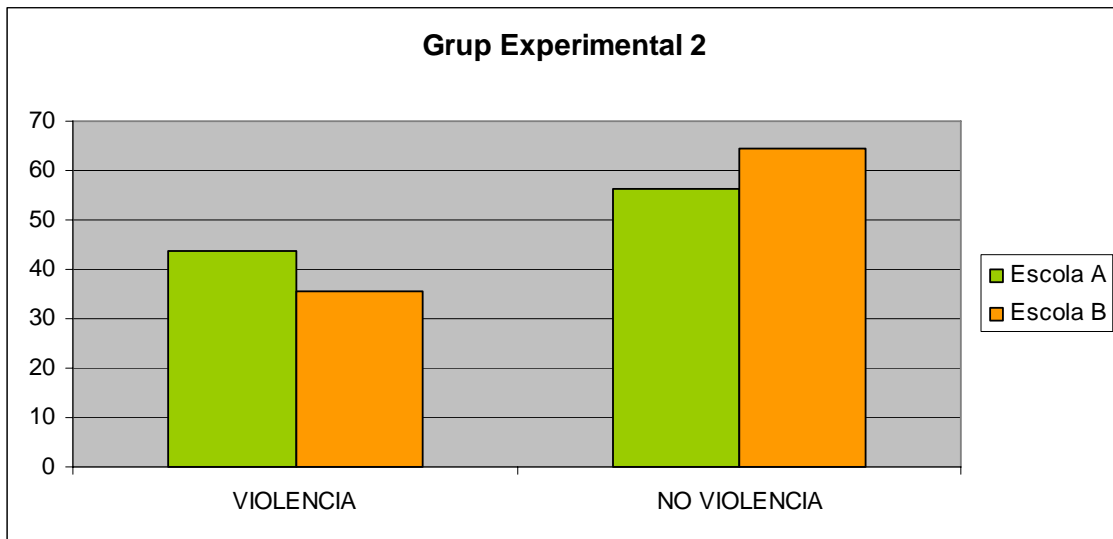




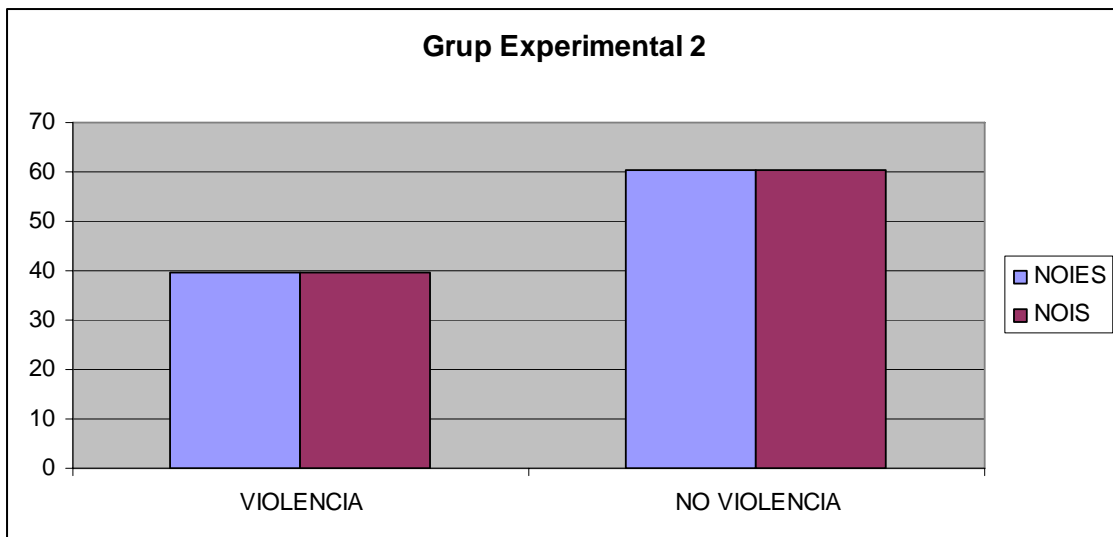
	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
Escola A	27%	73%
Escola B	29,20%	70,80%



	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
NOIES	29,20%	70,80%
NOIS	27%	73%

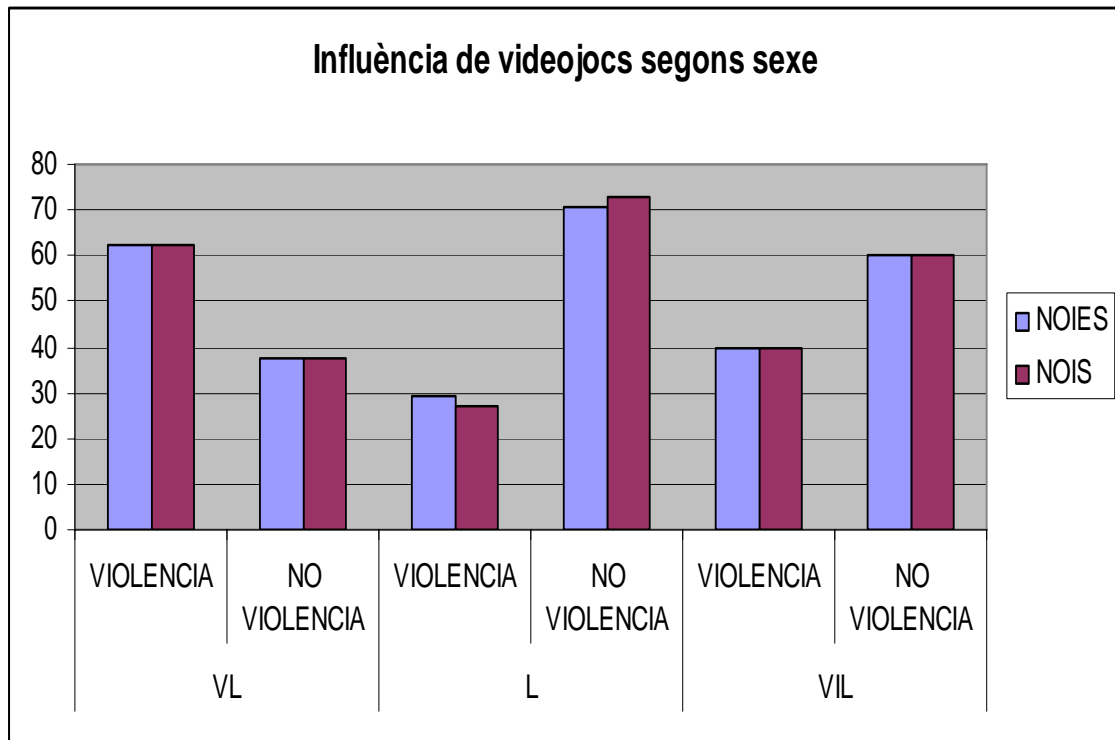


	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
Escola A	43,75%	56,25%
Escola B	35,40%	64,60%



	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
NOIES	39,60%	60,40%
NOIS	39,60%	60,40%

## Resultats del Segon Estudi per sexe



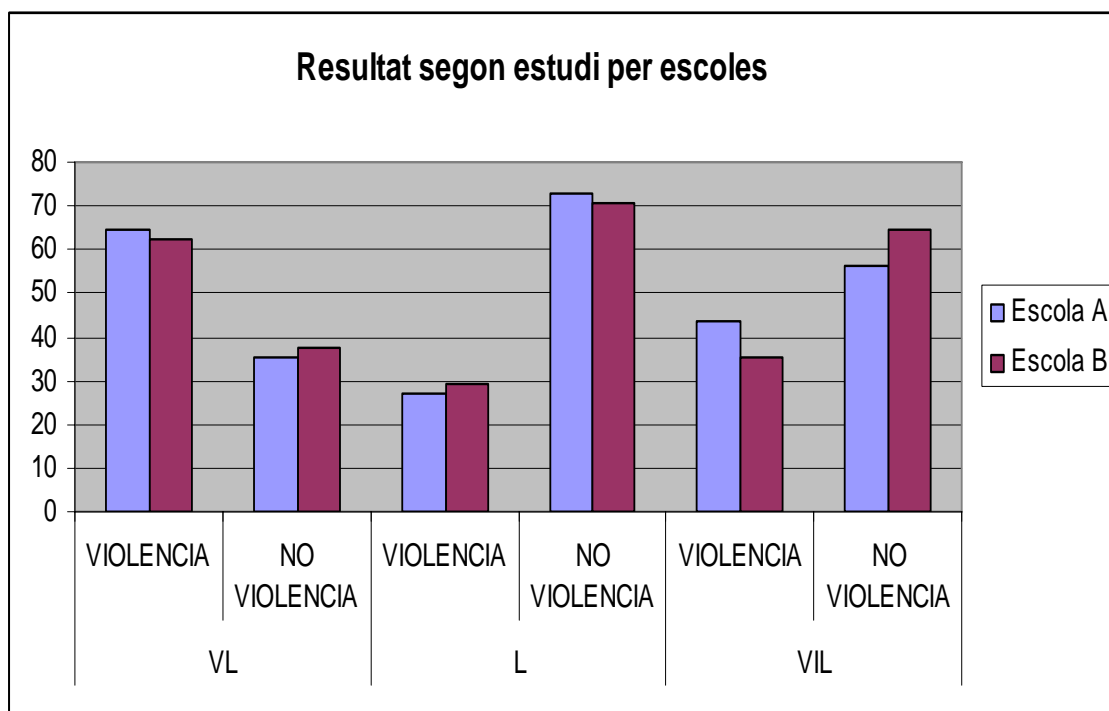
	VL		L		VL	
	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
Noies	62,5%	37,5%	29,2%	70,8%	39,6%	60,4%
Nois	62,5%	37,5%	27%	73%	39,6%	60,4%

Clau de lectura.

VL – Grup Experimental 1

L – Grup de Control

VIL – Grup Experimental 2



	VL		L		VL	
	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA	VIOLENCIA	NO VIOLENCIA
Escola A	64,65%	35,4%	27%	73%	43,75%	56,25%
Escola B	62,5%	37,5%	29,2%	70,8%	35,4%	64,6%

Clau de lectura.

VL – Grup Experimental 1

L – Grup de Control

VIL – Grup Experimental 2

Com s'observa en els gràfics anteriors, els videojocs exerceixen una influència notòria en l'alumnat. Tanmateix aquesta no té en compte ni la diferència sexual –els resultats han estat exactes-, ni el tipus d'escola – on observem una lleu diferència, poc significativa.

## 5.- VERIFICACIÓ DE LES HIPÒTESIS

Els resultats verifiquen les hipòtesis:

Amb el qüestionari del **primer estudi** hem pogut donar resposta a la primera i segona hipòtesis:

1a. Descobrir quins són els productes que consumeix el diferent alumnat de les nostres escoles a través dels mitjans media: televisió, mòbils, consoles, ordinadors, etc.

2a. Conèixer i analitzar les preferències i els interessos dels i les pre-adolescents.

L'anàlisi dels resultats del Qüestionari ha donat resposta a les dues hipòtesis plantejades, arribant a les conclusions que es detallen en el següent capítol i que ens han permès seleccionar un videojoc, per dur a terme el segon estudi.

El **segon estudi** ens ha permès donar resposta a les hipòtesis tercera, quarta i cinquena. Avaluar l'impacta que provoquen aquest tipus de jocs en la projecció inconscient de la violència, verificar si és factible prevenir i/o reduir les actituds violents i la possible intervenció des de l'educació formal.

En aplicar les tècniques A i B al **grup experimental 1**, hem esbrinat el grau d'influència, que tenen els videojocs de contingut bèl·lic a la pre-adolescència. Verificant la tercera hipòtesis: Les actituds de violència en els mitjans Massmedia influeixen a les relacions que estableix la mainada entre allò que veuen i la seva pròpia experiència, les diferents interpretacions, etc. Per tant, un videojoc o joc on-line de contingut violent i sexista influeix directament a l'inconscient dels i les pre-adolescents. La projecció de violència en els altres genera por i aquesta desencadena mecanismes de defensa que poden fàcilment conduir a l'ús de la violència.

En intercalar la sessió d'ensenyament-aprenentatge - debat entre iguals – i aplicar les tècniques A i B al **grup experimental 2**, hem descobert la influència d'aquesta intervenció en un marc escolar. El referent ha estat el **grup de control**. Amb aquest procés hem verificat, la hipòtesi quarta i cinquena. És possible intervenir des de l'educació formal.

## 6.- CONCLUSIONS DE LA RECERCA.

Amb aquesta recerca, a partir dels dos estudis, hem explorat les activitats preferides en el temps lliure per noies i nois de 10 a 12 anys, en especial en totes les relacionades amb els mitjans media: televisió, mòbils, consoles, ordinadors, etc. amb la finalitat de conèixer els valors que transmeten i la influència que exerceixen.

### 6.1. Conclusions del primer estudi

El **primer estudi** ens ha permès descobrir quines són les activitats d'oci preferides a la pre-adolescència.

Segons la variable Geogràfica, en la mostra de 200 adolescents de 6 escoles diferents de Catalunya, no hi hem trobat diferències significatives pel que fa el tipus d'activitats. El comportament de noies i nois és força similar, segons l'entorn on viuen –rural o urbà- hem observat matisos, però aquests no són rellevants donat que s'inclouen en categories similars.

Pel que fa l'ús de les TIC, l'estudi ha revelat que aquestes són utilitzades en el temps d'oci d'una manera quotidiana per l'alumnat de Cicle Superior, tot i que hi ha diferències en l'ús dels aparells – vídeo, consola, ordinador, TV, mòbil, etc - aquestes vénen donades per les possibilitats econòmiques de les famílies, la tradició cultural i per la diferenciació sexual.

Pel que fa a les possibilitats econòmiques i la tradició cultural, en aquesta recerca no hi hem entrat i ens hem centrat en la diferenciació sexual.

Una dada que ha revelat el qüestionari és que l'alumnat de les nostres escoles va poc al cinema. La majoria de pel·lícules les veuen o bé a per la TV o amb DVD, i només un 20% de l'alumnat va amb certa regularitat al cine (1 o 2 vegades al més).

Les conclusions que hem arribat desglossades segons el tipus d'activitat són:

- Diagrama 1:

Entre les activitats preferides en temps de lleure per l'alumnat de cicle superior, ocupa un dels primers llocs els jocs electrònics, consoles, jocs on-line, mòbils, etc, formen part de la quotidianitat de l'alumnat. - Els videojocs anomenats d'acció (de contingut violent) són molt utilitzats a la pre-adolescència. Tot i que les noies prefereixen i posen en primer lloc les relacions personal directes, l'amistat, la família, etc.

Els gustos de les noies són molt més diversos i plurals que els dels nois. En les noies destaquen en primer lloc les activitats de tipus "relacional directes" i en segon lloc els jocs amb consoles, ordinadors o altres estris electrònics, encara que hi ha moltes altres activitats que semblen interessar a aquest col·lectiu. En canvi en els nois només sobresurten dos tipus d'activitats, de manera destacada els jocs amb aparells i en segona posició les activitats esportives.



- Diagrama 2.

A les noies els agraden bàsicament els musicals, són pel·lícules que parlen de les relacions entre joves, en certa manera s'hi poden veure reflectides, a més tenen el component d'èxit social a través del ball o del cant. Aquestes pel·lícules transmeten la moral i l'estereotip del model heterosexista, el concepte de l'amor romàntic, etc.

Els nois mostren poc interès per aquest tipus de pel·lícules, estan atrets per les pel·lícules de superherois i per pel·lícules de dibuixos animats tipus *Shin Chan*, *Pokemon*, *Los Simpson*, etc. Pel·lícules que difonen continguts violents i estereotips masculistes.

- Diagrama 3

Pel que fa el contingut dels programes televisius la lectura és la mateixa que en l'apartat anterior. Les nenes prefereixen les sèries de joves i les tipus "culebrot" i els nois prefereixen els dibuixos animats d'herois i acció.

Per la manca d'abstenció i pel baix resultat de la categoria "no en tinc no m'agrada" la conclusió és que la Televisió és un mitjà que té molta incidència en la mainada.

- Diagrama 4

En aquest apartat a l'igual que l'anterior l'abstenció ha estat nul·la, però l'alumnat que ha explicat que o bé no tenia ordinador o bé que no els el deixaven utilitzar ha estat força més elevada, aquesta dada és significativa i la conclusió que en traiem és que hi ha un desacord o/i un descontent per part de l'alumnat que no disposa lliurement d'ordinador.

En el cas de les noies el tant per cent de resposta ha estat d'un terç més elevat que en el dels nois, per tant és obvi que les noies tenen més dificultats que els nois per accedir a aquest mitjà.

- Diagrama 5

Pel que fa a les lectures, hem vist que els llibres preferits, en un 65 %, són els que han estat de lectura escolar, llibres que s'han treballat o llegit a l'escola o des de l'escola. Sabem que la llengua i la literatura té un paper fonamental en la configuració del món i desenvolupa l'imaginari de l'alumnat. Per això, són importants els valors i els models que els llibres transmeten. Aquests models són interioritzats, transformats i d'una manera o altra reproduïts posteriorment. A la majoria d'escoles amb la Biblioteca escolar i amb d'altres matèries, s'afavoreix el treball de la lectura i dels llibres, s'ha revelat la importància i l'eficàcia d'aquest tipus de treball per la incidència que té en l'alumnat. Tot i que destaquem l'abstenció que ha estat la més alta i l'han donat els nois amb un 17%.

Aquest estudi s'ha dut a terme just abans d'introduir ordinadors personals, en substitució als llibres, fem referència a la premsa d'actualitat.

- Diagrama 6

La majoria de l'alumnat de la mostra juga a algun tipus de videojoc. Un 30% dels nois preadolescents juga a jocs per a majors de 25 anys i un 60% a jocs d'acció.

Com en els apartats anteriors i a grans trets, les preferències entre noies i noies són molt diferents. Però els videojocs d'acció puntuen alt en ambdós sexes, les noies que no han mostrat massa interès ni en pel·lícules d'acció, ni en sèries o dibuixos, juguen i també els agraden aquest tipus de videojoc.

Les conclusions generals d'aquest primer estudi són:

- La televisió, els jocs electrònics, els videojocs i els webs ocupen una part importantíssima del temps de lleure dels i les preadolescents, cosa que ja s'intueix d'entrada, però que les estadístiques confirmen abastament.
- La majoria de continguts d'aquests mitjans transmeten estereotips sexistes, en alguns casos de manera explícita i evident, en d'altres de manera més camuflada.
- Les nenes juguen a activitats que perpetuen el rol femení, amb totes les connotacions que comporta i els nens activitats que perpetuen el rol masculí. No n'ha prou amb l'educació, la superació dels estereotips de gènere només es pot assolir amb la coeducació.

- Els nois en cap cas fan l'intent d'apropar-se als jocs que tradicionalment han estat de nenes. En canvi elles sí, tot i que només és destaca en l'apartat dels videojocs. La dada és rellevant i alarmant, només coincideixen nois i noies en l'apartat de videojocs d'acció i violència. Dada que confirma que els valors androcèntrics són els vigents i que manca una intervenció i una veritable coeducació que valori i reconegui els valors femenins en totes les àrees i competències, dels sabers i de la vida

## 6.2. Conclusions del segon estudi

Hem escollit un videojoc on-line amb continguts violents. L'elecció d'aquest no ha estat a l'atzar sinó amb tota la intenció, per investigar les possibles influències que poden tenir aquest tipus de jocs sobre el pensament infantil i després d'haver constatat en el primer estudi que es tracta d'un tipus de joc utilitzat per nois i noies de 10 a 12 anys.

A l'empar de la teoria dels Models Organitzadors, hem volgut descobrir si la construcció d'un determinat tipus de models previs – en aquest cas després de jugar a un joc d'acció on-line, on l'individu (noi/noia) actua com a protagonista o subjecte actiu – té influència en el següent model que es construeix. Per això hem presentat 6 làmines descontextualitzades en tres situacions de models previs diferents:

- a) VL.(grup experimental 1) L'alumnat que ha interpretat les làmines immediatament després de jugar a un videojoc, hi ha projectat un 64 % de violència.
  
- b) VII. (grup experimental 2) L'alumnat que ha jugat al videojoc, ha realitzat un debat i una posada en comú de l'experiència del joc, en el marc escola i amb la supervisió del professorat, i a continuació ha interpretat les làmines. Han projectat un 39% de violència en les interpretacions.
  
- c) L. (grup control) L'alumnat que ha interpretat les làmines sense cap preàmbul, ni condicionant previ, ha projectat un 29 % de violència.

Els significats que s'han atribuït a cada làmina, les implicacions que se'n deriven i el fil narratiu que s'ha donat a cada una de les imatges presentades sense context previ, les dues grans categories que hem definit i les 5 subcategories, ens han permès desenvolupar l'estudi.

Les conclusions d'aquest segons estudi són clares:

- Els resultats que hem obtingut mostren que hi ha una clara influència del videojoc previ de contingut violent. Les actituds, les accions i els models violents influencien, les relacions que estableix la mainada entre allò que veuen i la seva pròpia experiència, varien: un 64 % de l'alumnat que ha jugat al videojoc projecta violència en interpretar les làmines descontextualitzades. Mentre que l'alumnat que no ha tingut aquest condicionant, en interpretar les mateixes imatges només hi projecte un 28 % de violència.
- És possible reduir aquests esquemes violents, amb la posada en comú de les pròpies experiències, amb el fòrum i amb el diàleg entre iguals, ja que després d'un treball d'aquest tipus la projecció de la violència disminueix en un 25 %.

## 7. APLICACIONS DE LA RECERCA AL SISTEMA EDUCATIU

### 7.1. Propostes

En la nova societat del coneixement i de la informació, l'educació ha de garantir un model social inclusiu, respectuós amb totes les persones i fent ús de les noves tecnologies.

De les conclusions del primer estudi en deduïm que és imminent i necessari treballar els models socials i els rols de gènere des de l'escola. Els models que s'ofereixen a través de les TIC a nenes i nens, noies i nois, són models estereotipats i sexistes. Els models femenins són devaluats per defecte i els models masculins s'exalcen en la seva forma violent i agressiva. Noies i nois s'emmirallen en aquests models empobrits. Des de l'escola l'**educació**, -procés vital per a la societat- ha d'esdevenir **co-educació**: s'han de transmetre, reelaborar i construir els hàbits de fer i pensar de les cultures, els models de gènere, els valors, educant amb un sentit crític, per la cooperativitat i des d'una mirada no androcèntrica, per tal de garantir a la societat del coneixement, la **coeducació**.

L'escola mixta no és coeducativa, s'ha d'intervenir per poder reconduir el procés.

En el segon estudi, hem vist que els videojocs de contingut violent afecten la projecció inconscient i que després de jugar a un videojoc d'acció durant 30', l'alumnat projecta violència en làmines descontextualitzades amb un percentatge molt superior al de l'alumnat que no ha jugat al videojoc, però és possible pal·liar els efectes amb una petita intervenció, compartint l'experiència del videojoc, amb un treball d'intercanvi de diàleg entre iguals i conduit per un/a professional de l'educació. En expressar davant del grup l'opinió, les creences, les por, les il·lusions, les vivències personals, etc. la por disminueix. En verbalitzar, s'expressen els sentiments i les emocions, però també s'esdevé la reflexió, afloren els valors col·lectius, el sentiment de grup, l'empatia, l'aliança i l'ajuda.

Amb el debat, amb la posada en comú, amb el diàleg entre iguals conduit i sota el guiatge de professionals de l'educació, és possible analitzar els models i reelaborar-los, construir esquemes compartits que redueixen la por, l'agressivitat i redueixen considerablement la projecció de la violència.

Des de l'escola s'han de promoure metodologies participatives, bones pràctiques com la discussió argumentada, la tertúlia, el diàleg i la creativitat. Activitats que ajudin a la comunicació assertiva i rebutgin els altres dos estils de comunicació que es distingeixen, el passiu i l'agressiu. Hem de potenciar la comunicació assertiva, la que crea vincles d'unió i empatia amb el grup, la que afavoreix l'autoestima. L'estil assertiu en la comunicació és el més saludable, parteix d'un coneixement i d'una regulació emocional. Facilita l'expressió dels sentiments, de necessitats, de drets i respecta a la vegada els drets, sentiments i les necessitats d'altri.

L'aplicació d'aquest treball al Sistema Educatiu és viable i necessària.



## ACTIVITATS

- L'assemblea de classe ( per tractar tots tipus de situacions o conflictes que preocupin a l'alumnat, tan de l'aula, com del pati, com de fora de l'escola). Potenciant la pluja d'idees i la participació, per tal de escoltar i valorar les diferents opinions. Incentivant el paper actiu de l'alumnat i el de mediador en el professorat.
- El treball en grup i el treball cooperatiu, utilitzant les TIC/TAC, sempre sota la supervisió del professorat, des de totes les àrees curriculars, complementant-se del treball individual. Els treballs és poden penjar al web de l'escola, al blog de classe, etc.
- Conferències. Cada alumne/a s'ha preparar algun tema controvertit i l'ha d'exposar davant el grup amb el suport de les TIC/TAC. Al final de cada conferència i haurà un torn obert de preguntes amb la finalitat de gestionar formes compartides de viure i processar els conflictes.
- El racó de bones notícies i de males notícies. Treballar i analitzar els continguts, la informació, els models de conducta, etc. Es deixarà constància del treball en mural i/o blog de classe i/o web d'escola.

- Teatre-forum: De la tradició del psicodrama i el role playing, per tal dramatitzar situacions conflictives i/o violents. Aprendre a posar-se en el lloc de l'altra i fer-ne una anàlisi: de les actituds, dels models de comportament, dels rols adquirits, el currículum ocult, etc.
  
- Potenciar activitats com "La Rondalla" que afavoreixen la coeducació, l'interculturalitat i l'inclusió. A partir de la interpretació musical i el cant - fent concerts a diferents col·lectius: gent gran, famílies, diferents escoles, etc.- es potencia el treball individual, el treball de grup i cooperatiu, sense incentivar la competitivitat.  
<http://www.xtec.cat/innovacio/coeducacio/pdf/rondalla.pdf>
  
- Fer regals: als altres, al grup, a l'escola, a les famílies, a la gent gran, a altres escoles, etc. amb la intenció d'interrelacionar els diferents agents. Es pot partir del treball de les festes, bé siguin de calendari o aniversaris. És important potenciar el valor dels regals i de regalar. Regal=donar gust als sentits.  
Exemples de regals: poemes, contes, cantar una cançó, manualitats, jocs, dramatúrgia, etc. Altres, fent ús de les TIC/TAC amb presentacions power point, vídeos, dibuixos animats, etc.
  
- Racó del lleure. Explicar als companys i companyes de classe les pel·lícules, programes de TV, videojocs preferits, etc.

També esmentem algunes de les fonts de recursos actualment disponibles on-line:

- Xarxa de recursos on-line sobre educació per la pau, el desenvolupament i la interculturalitat. EDUALTER.  
<http://www.edualter.org/index.ca.htm>
- Projecte Espurn@. Exemple d'ús col·laboratiu de les TAC tecnologies de l'aprenentatge i comunicació entre docents.  
<http://www.espurna.cat>
- El programa de coeducació té per objectiu promoure una educació que potencii la igualtat real d'oportunitats i l'eliminació de tota mena de discriminació per raó de sexe, així com integrar de forma explícita i amb continguts d'aprenentatge la perspectiva de gènere.  
<http://www.xtec.cat/innovació/coeducacio/>
- Associació de professors, educadors i estudiants que treballen la diversitat afectiva i sexual en l'educació (escoles, instituts o espais de lleure). <http://www.inclou.org/>
- Recursos didàctics sobre Educació en Comunicació: premsa, ràdio, televisió, etc. <http://www.aulamedia.org>
- Projecte públic de prevenció i lluita contra l'exclusió davant les noves tecnologies. Disposa de centres a diverses comarques catalanes. <http://www.xarxa-omnia.org/>

## 7.2. Som-hi

Aquesta recerca ha estat un treball laboriós, intentar abastar el ventall que ofereixen les noves tecnologies, recollir dades fiables i significatives d'una àmplia mostra d'alumnat de la nostra comunitat, analitzar les diferents activitats que els i les preadolescents usa en el temps lliure, ha estat un esforç considerable, però hem fet un pas important.

Hem vist que hi ha una gran oferta d'activitats que divulguen valors contraris als principis bàsics d'una societat democràtica - es reproduïen models sexistes i violents, models contraris als educatius i als valors socialment acceptats- .

Hem revelat que l'ús d'algunes d'aquestes activitats no és innòcua, cala en la projecció inconscient de violència de l'alumnat. I també hem vist que un treball d'anàlisi, reflexió, debat i comunicació és beneficiós i pot ajudar a pal·liar o neutralitzar els efectes.

L'escola des de sempre ha treballat en aquesta línia, per això moltes de les persones que es dediquen a la docència coneixem el valor de l'assemblea de classe, del treball en grup i d'algunes de les activitats anteriorment esmentades i més. Però no han de ser activitats puntals, sinó transversals, des de tots els àmbits i amb la implicació dels diferents agents educatius.

És necessari potenciar experiències, metodologies, de diàleg i de construcció compartida. Cal fer una aposta seriosa des de tots els àmbits, ajuntar esforços, divulgar, detectar, estudiar, analitzar, compartir, etc. materials didàctics, eines i recursos per a ésser aplicats a les aules, tant des de la tutoria, com des de les diferents àrees curriculars. Són imprescindibles eines per al debat a l'escola - inclusiu, intercultural coeducatiu, pacifista, etc-. A l'hora que és imprescindible controlar els materials media que van a mans de la mainada. S'ha de regular l'oferta que hi ha al mercat, cal una implicació clara dels organismes competents i un bon assessorament, donat que per una banda, molt sovint les famílies compren el que demanen els fills i les filles, desconeixent totalment el seu contingut; i per altra, els nois i noies, nenes i nens cada cop amb més freqüència, estan moltes hores sols a casa sense cap persona adulta i/o veuen-juguen programes no recomanats sense cap mena de control, ni límit i sense cap tipus de reflexió.

És urgent divulgar els resultats d'aquesta recerca, ja sigui des de Serveis Educatius, Universitats, revistes, diaris, grups de treball, webs, etc. i continuar treballant. Els resultats d'aquest treball són rellevants i alarmants, a l'hora que positius, mostren - amb el compromís de totes i tots - una via possible per reduir la violència, un camí possible de construcció de pau i justícia entre dones i homes, entre les diferents persones de totes les cultures.

## 8. AGRAÏMENTS

Agraeixo, la oportunitat d'haver pogut desenvolupar una recerca d'aquest tipus en primer lloc al Departament d'Educació; en segon lloc a totes les persones que hi han participat activament, com l'alumnat i el professorat de les diferents escoles: CEIP - Montserrat, CEIP- La Font, CEIP- Pau Romeva, CEIP – Àngel Baixeres, CEIP – Barrufet, CEIP – Ferran Sunyer -; en tercer lloc a totes les persones que s'han interessat per la recerca, m'han fet suport i costat, en especial Mercè Otero Vidal, Caterina Ferrés Arqués i Florenci Costa Padró; en quart lloc a la meva família i les meves amistats que m'han animat i encoratjat en tot moment, i en especial a Montserrat Moreno Marimon que es va interessar en el projecte des del primer dia i que ha tingut la paciència d'acompanyar-me, guiar-me i supervisar tot el procés.

## 9. BIBLIOGRAFIA

Llibres:

ARENDR, H. (1996) *La crisis de la educación*. Barcelona: Península

BEAVIS, C. (2004) *Lectura, escritura y juegos de rol por ordenador*. Cap 3 Alfabetismos digitales. Comunicación, Innovación y Educación en la era de la Electrónica. Málaga: Ed Aljibe.

BUCKINGHAM, D. (2002) *Creceer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.

CAMAS, M. y ALMAZAN, L. (2006) *Jóvenes y videojuegos* Comunicación y Pedagogía nº 216

CARPENA, A. (2003): *Educación socioemocional en la etapa de primaria*. Eumo-Octaedro

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J.(Dir) (2004) *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos* Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer.

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J.(Dir) (2006) *Investigación desde la práctica". Guía didáctica y multimedia para el análisis de los videojuegos*. Madrid CIDE Instituto de la mujer. Madrid

ENESCO,I. SIERRA,P.(1994) *La violencia en televisión*. Madrid: Centro de Estudios del Menor y la Familia. Dirección General del Menor y la Familia.

FREUD,S. (1930) *El malestar de la cultura*. Traducció. Editorial S.L

FESHBACK,S. SINBER,R.B. (1971) *Television and aggression: an experimental full study*. San Francisco: Jossey-Bass

FISAS, V. (Ed) (1998) *El sexo de la violencia*. Barcelona. Icaria

MORENO MARIMON, M. (1986.) *Como se enseña a ser niña: el sexismo en la escuela*. Barcelona, Icaria

MORENO M.,SASTRE G., BUSQUETS D., LEAL A, DE MIGUEL MJ, (1994) *El conocimiento del medio, transversalidad des de la coeducación*. Madrid. Ministerio de Educación i Ciència; e Instituto de la Mujer

MORENO M.,SASTRE G., BOVET.M., LEAL A. (1998). *Conocimiento y cambio*. Barcelona: Paidós

PIFARRÉ, M . (Dir), SANUY J., VENDRELL C.,GÒDIA S. (2009) *Pensar, Buscar y Construir Conocimiento en la Red, Internet en la Educación Secundaria*. Lleida. Editorial: Milènio

SASTRE VILARRASA, G.; MORENO MARIMON, M.(2002) *Resolución de conflictos y aprendizaje emocional*. Barcelona. Editorial Gedisa

VIDAL LUCENA, M. (2003) *El juego como instrumento educativo* España : Madrid. ICCE,

## Articles:

BANDURA, A. (1963) Children and television. *Journal of Personality and Social Psychology*. Number 66. (p.p.3-11)

BERKOWITZ,L (1984) Some effects and prosocial influences on media events: a cognitive-neoassociation análisis. *Psychological Butlletin*, 95 (p.p.410-427)

BERKOWITZ,L. ROGERS,K.H. (1986) A priming effect analysis of media influences. *Perspectives on media effects*. Lawrence Erlbaum Associates (p.p.57-82)

FERGUSON, A. (2003) Psicoanálisis y feminismo. *Anuario de psicología*. Vol.34 UB. Ed.Paidos (p.p. 163-176)



GILLIGAN, C. (2003) Hearing the difference: Theorizing connection *Anuario de psicología*. Vol.34 UB. Ed.Paidos (p.p. 155-161)

HALPERN,W.I. (1975) Turned-on-Toddlers. *Journal of communications*. 25,(p.p. 66-70)

HUESMANN, L.R. ERON, L.D. BERKOWITZ,L. CHAFFEE,S. (1991) The effects of television violence on aggression. *Psychology and Social Policy* New York: Hemisphere (p.p.191-200)

HUESMANN, L.R. MILLER, L.S. (1994) Long-term effects of repeated exposure to media violence in childhood. Aggressive behaviour. *Current perspective*, New York: Plenum (p.p. 66-84).

MORENO MARIMON, M.; SASTRE, G. (2000) Repensar la ética desde una perspectiva de género . *Intervención Social*. Volumen: 9 (p.p. 35-48)

LEAL,A. (2002) Narraciones audiovisuales y representaciones infantiles: los roles masculino y femenino. *Cultura y Educación Núm. 14*. (p.p.313-326)

Documents en línia:

GIL, Adriana; FELIU, Joel; RIVERO, Isabel; GIL, Eva Patrícia (2003). *Noves tecnologies de la informació i la comunicació o noves tecnologies de relació? Infants, joves i cultura digital*. <http://www.uoc.edu/dt/20338/index.html> UOC [Consulta: 12/07/2008]

JUARISTI, Patxi; OLEAGA, José Antonio; PASTOR, Fátima (1998) *Las relaciones de los niños y de los jóvenes con la viejas y las nuevas tecnologías de la información*. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart825811> Revista ISSN 1137-1102 [Consulta: 10/01/2009]