



**UNIVERSITAT
ROVIRA i VIRGILI**

**LA GAMIFICACIÓ,
UNA METODOLOGIA
MOTIVADORA**

GRAU EDUCACIÓ PRIMÀRIA

TREBALL FINAL DE GRAU

Autora: Júlia Vallvé Gómez

Tutor: Josep Lluís Cañadilla López de Coca

31 de maig de 2023

ABTRACT

CATALÀ

Aquesta investigació té com a finalitat obtenir uns resultats a partir d'una comparativa sobre dues metodologies d'aprenentatge, una tradicional i la gamificació. Aquesta última ha sigut la mostra d'estudi més rellevant durant la temporalització de la investigació. Autors com Sampedro i McMullin (2015) afirmen que els infants que duen a terme activitats on la metodologia d'aprenentatge sigui la gamificació desenvolupen habilitats com la solidaritat o la igualtat a més a més de fomentar un aprenentatge vinculat a la motivació.

A partir de les activitats proposades es vol comprovar si la gamificació és una bona eina metodològica perquè els infants aprenguin nous coneixements cognitius. Però, també, es vol comprovar amb quina metodologia d'aprenentatge els infants estan més motivats a l'hora d'aprendre, ja que tal com diu Soriano (2001), la motivació és un procés dinàmic i no pas fix, per la qual cosa, la motivació s'ha de considerar com un dels factors més important durant el desenvolupament dels coneixements dels infants, perquè aquests tinguin estímuls que els ajudin a fomentar la continuïtat en l'aprenentatge, fomentant així l'interès per aprendre.

Per acabar, cal esmentar que en els resultats obtinguts s'ha pogut comprovar com algun dels factors que beneficien a un bon desenvolupament de l'aprenentatge dels infants són l'actitud d'aquests davant les dificultats/problemàtiques que es presenten en les activitats, la motivació per aprendre i treballar davant d'aquestes i unes activitats dinàmiques que fomentin el que s'ha esmentat anteriorment.

Paraules clau: metodologies, gamificació, aprenentatge, motivació, coneixements.

CASTELLÀ

Esta investigación tiene como finalidad obtener unos resultados a partir de una comparativa sobre dos metodologías de aprendizaje, una tradicional y la gamificación. Esta última ha sido la muestra de estudio más relevante durante la temporalización de la investigación. Autores como Sampedro y McMullin (2015) afirman que los niños que

llevan a cabo actividades donde la metodología de aprendizaje sea la gamificación desarrollan habilidades como la solidaridad o la igualdad además de fomentar un aprendizaje vinculado a la motivación.

A partir de las actividades propuestas se quiere comprobar si la gamificación es una buena herramienta metodológica para que los niños aprendan nuevos conocimientos cognitivos. Pero, también, se quiere comprobar con qué metodología de aprendizaje los niños están más motivados en la hora de aprender, puesto que tal como dice Soriano (2001), la motivación es un proceso dinámico y no fijo, por lo cual, la motivación se tiene que considerar como uno de los factores más importante durante el desarrollo de los conocimientos de los niños, porque estos tengan estímulos que los ayuden a fomentar la continuidad en el aprendizaje, fomentando así el interés para aprender.

Para acabar, hay que mencionar que en los resultados obtenidos se ha podido comprobar como alguno de los factores que benefician a un buen desarrollo del aprendizaje de los niños son la actitud de estos ante las dificultades/problemáticas que se presentan en las actividades, la motivación para aprender y trabajar ante estas y unas actividades dinámicas que fomenten el que se ha mencionado anteriormente.

Palabras clave: metodologías, gamificación, aprendizaje, motivación, conocimientos.

ANGLÈS

The aim of this research is to obtain results based on a comparison of two learning methodologies, a traditional one and gamification. The latter has been the most relevant study sample during the timeframe of the research. Authors such as Sampedro and McMullin (2015) affirm that children who carry out activities where the learning methodology is gamification develop skills such as solidarity or equality as well as promoting learning linked to motivation.

Based on the proposed activities, the aim is to check whether gamification is a good methodological tool for children to learn new cognitive knowledge. But, also, we want to check with which learning methodology children are more motivated when learning, since, as Soriano (2001) says, motivation is a dynamic and not a fixed process,

therefore, motivation has to be considered as one of the most important factors during the development of children's knowledge, because they have stimuli that help them to encourage continuity in learning, thus promoting interest in learning.

Finally, it should be mentioned that the results obtained show that some of the factors that benefit the good development of children's learning are their attitude towards the difficulties/problems that arise in the activities, their motivation to learn and work on them, and the dynamic activities that encourage the aforementioned.

Keywords: Methodologies, gamification, learning, motivation, knowledge.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	5
1.1. LA JUSTIFICACIÓ.....	5
2. MARC TEÒRIC.....	8
2.1. EL JOC.....	8
2.2. LA GAMIFICACIÓ.....	12
2.3. LA MOTIVACIÓ	17
2.4. LA INCLUSIÓ A LES AULES.....	19
2.4.1. ELS FACTORS A TINDRE EN COMPTE PER UNA INCLUSIÓ A LES AULES	20
3. MARC METODOLÒGIC.....	22
3.1. ELS OBJECTIUS	22
3.2. LA HIPÒTESI O PREGUNTA	22
3.3. EL DISSENY DE LA RECERCA.....	23
3.3.1. LA PLANIFICACIÓ	23
3.3.2. LA MOSTRA D'ESTUDI.....	27
3.3.3. ELS INSTRUMENTS DE RECOLLIDA DE DADES	28
3.3.4. LA TEMPORALITZACIÓ	29
3.3.5. L'AVALUACIÓ.....	30
3.4. EL DESENVOLUPAMENT	30
4. L'ANÀLISI DELS RESULTATS	36
5. LES CONCLUSIONS.....	45
6. LES REFERÈNCIES CONSULTADES	48
7. ELS ANNEXES	53

1. INTRODUCCIÓ

Un dels meus interessos a l'hora d'escollir una temàtica per al meu treball final de grau, era que estigués relacionada, primerament amb l'educació, ja que per aquest motiu vaig estudiar aquesta carrera. Per aquest motiu, considero que la gamificació és una bona temàtica per aportar nous punts de vista a les aules, pel fet que és una recent nova metodologia d'aprenentatge on els infants aprenen des d'una perspectiva molt diferent de la tradicional.

El meu interès per la gamificació també prové dels professors que he tingut en les meves assignatures aquí a la Facultat d'Educació, concretament el Manel Leor, el qual ens va fer una xerrada sobre la gamificació, com la va incloure en les seves aules, en el seu dia a dia a l'escola i com gràcies a aquesta metodologia els infants han arribat a aprendre nous coneixements o a reforçar alguns d'ells.

Però, també, voldria que tingues alguna mena de relació amb la menció per la qual m'he estat formant aquests anys universitaris, atenció a la diversitat. Per aquest motiu, durant la meva estada de les pràctiques vaig anar observant diversos aspectes, com podien ser el temps que tarden a dur a terme les activitats els alumnes que tinguin necessitats educatives, si aquests notaven algun tipus de competitivitat a l'hora de dur a terme una activitat, si necessiten alguna mena de recompensa per motivar-se i treballar a l'aula, si són penalitzats per no fer-les, etc.

1.1. LA JUSTIFICACIÓ

Considero que a les escoles cada vegada més, s'ha de millorar la manera d'ensenyar als infants, per aquest motiu, les metodologies d'aprenentatge han d'anar transformant-se en unes més innovadores, on hi hagi una millor inclusió dels infants a les aules i en les activitats, perquè aquestes estiguin adaptades a tots els nivells educatius que es presentin a les aules.

Per aquest motiu, considero que la gamificació pot ser una bona oportunitat per obrir noves portes a l'aprenentatge dels infants, tant amb necessitats educatives com sense, ja que ens allunyem d'aquell aprenentatge tradicional i memorístic on els infants

molts cops no aprenien, sinó que recitaven el que llegien sense obtenir cap mena de coneixement.

També, és important recalcar que l'aprenentatge de conceptes a través de la gamificació no només es limita a utilitzar eines com el Kahoot, com tampoc és el fet d'utilitzar jocs/videojocs on a l'objectiu final no hi hagi un aprenentatge sinó que va més enllà d'aquestes eines que tothom pot utilitzar.

A més a més, considero que és important demostrar que els infants també poden aprendre a través d'activitats molts més dinàmiques dins l'aula, que no només aquestes segueixin una metodologia més memorística, sinó que ells/es mateixos/es puguin demostrar que aplicant la teoria a exercicis/activitats/propostes per fer dins l'aula, han après i que no serà un aprenentatge simplement que els hi duri 5 minuts sinó que aquest els hi servirà per comprendre el món que els envolta i per poder aportar solucions a situacions problemàtiques del seu dia a dia. Aquest aprenentatge es fomentarà promovent la interacció entre els iguals, la participació i la motivació de l'alumnat, on aquests tinguin un paper molt més protagonista.

També, hem de tindre en compte que, en el nostre futur com a docents, hi haurà molta diversitat a les aules en tot moment, per aquest motiu, és necessari tindre diferents eines i materials perquè tots els infants per igual puguin adquirir el màxim de coneixements que ells mateixos puguin assolir perquè en el seu futur com adults, puguin aplicar-los en el seu dia a dia.

Per últim, i en relació amb aquest treball, esmentar quina serà l'estructura que seguirà per tal de proporcionar una petita guia, a més a més de l'índex que s'ha vist prèviament.

Primerament, trobarem el marc teòric, on hi ha un recull d'informació. En aquest, s'hi trobem diversos autors on parlen del joc i la gamificació. Com també de la motivació i aspectes que s'han de tindre en compte per a una inclusió a les aules, la qual avui es dia es crucial per a l'aprenentatge de tots els infants.

Seguidament, trobem el marc pràctic, on hi ha un primer apartat amb els objectius, tant generals com específics. Finalment, hi trobarem la hipòtesis inicial de la recerca.

A continuació, es podrà veure la planificació que s'ha volgut realitzar per amb els infants a l'aula i les respectives activitats, com també els test inicial i el final, els quals ens serviran per poder analitzar si els objectius marcats s'han complert o no.

A més a més, dins d'aquest marc pràctic, hi trobarem també l'avaluació que s'ha dut a terme per avaluar les activitats dels infants i com ha sigut el desenvolupament d'aquestes.

Per acabar, trobarem l'anàlisi de resultats i les conclusions del treball dur a terme prèviament. Finalment, trobem les referències consultades durant tota l'execució del treball.

2. MARC TEÒRIC

A continuació, es troba un recull d'informació teòrica, extreta de la recerca bibliogràfica que he cercat en la formació d'aquest TFG. Aquest marc teòric està format per diversos subapartats, el primer on es parla del joc, com introducció del que després es crearà que és la gamificació. En tercer es tractarà la motivació per l'aprenentatge. Seguidament, trobem un apartat on es parla de diversos factors a tindre en compte perquè hi hagi inclusió dins l'aula, ja que conjuntament amb la motivació, és un dels factors més importants a tindre en compte.

2.1. EL JOC

Gràcies a l'època en la qual ens trobem actualment, tenim la possibilitat de crear una gran varietat de recursos i estratègies perquè els nostres infants puguin aprendre nous coneixements. Tot i això, es continuen utilitzant eines que antigament ja s'utilitzaven, un exemple seria el joc.

Per a Piaget (1961), el joc com a forma d'ensenyança és a través del joc simbòlic. A més a més, explica que la intel·ligència sensoriomotora es produeix quan l'infant duu a terme una activitat (joc) assimiladora. Aquestes activitats provoquen que els infants hagin d'incorporar nous objectes externs als seus esquemes ja creats, i d'aquesta manera acomodar-los en ells. Piaget esmenta que és important que primer es dugui a terme l'assimilació i després l'acomodació, ja que d'aquesta manera es podrà crear el joc i, per tant, la imitació.

I Bronfenbrenner (1987) considera que hi ha diversos motius per poder utilitzar el joc com a eina per afavorir a l'aprenentatge de la independència i la iniciativa, entre d'altres, dels infants. A més a més, ell pensa que hi ha altres aspectes relacionats amb el desenvolupament cognitiu dels infants que també es veuen afectats, de forma positiva, per aquesta pràctica del joc.

També trobem a Oriol Ripoll (2006), que ens defineix el joc de la següent manera: “a diferència d'una activitat plàstica o teatral que es fan bàsicament per produir un element concret, el joc és una finalitat en si mateix. Els jugadors juguen per jugar i som els educadors els qui podem usar la força que té per treballar tot allò que vulguem”. (Oriol Ripoll, 2006, p. 14).

Ripoll esmenta que s'han de tindre en compte diferents aspectes per dur a terme un joc, aquests són:

- L'espai,
- La tipologia,
- El nombre de jugadors,
- Les dimensions socials, intel·lectuals o culturals.

A més a més, explica que l'educador haurà d'observar com és el seu grup de jugadors, les seves característiques, que els hi agrada i que no, etc. També haurà de tindre en compte quins són els recursos que té disponibles pel joc i si són adequats per les edats. Finalment, necessitarà un bon instrument per, un cop acabat el joc, poder-lo analitzar i comprovar si s'ha assolit l'objectiu d'aquest.

Es poden classificar els jocs per diferents tipus, aquests poden ser:

- Jocs individuals, on el jugador no té oponents ni companys que l'ajudin, sinó que juga contra ell/a mateix.
- Jocs d'oposició, on sí que trobem oponents en les partides, per tant, s'han d'intentar superar.
- Jocs de cooperació. En aquest cas tipus de joc hi ha companys però no oponents. Amb l'ajuda de tots els jugadors han de superar els reptes que se'ls hi presentin.
- Jocs de cooperació-oposició, on trobem tant companys com oponents. Es formen diversos grups. Cada grup ha d'intentar superar a la resta de companys que juguen.

A partir d'aquesta informació, podem extreure aquesta graella amb els 4 tipus de jocs i les seves característiques:

	Oponents	Companys
1. Jocs individuals	No	No
2. Jocs d'oposició	Si	No
3. Jocs de cooperació	No	Si
4. Jocs de cooperació-oposició	Si	Si

Taula 1. Classificació dels tipus de jocs. Oriol Ripoll. *El joc com a eina educativa.*

Ripoll, explica que per cada tipus de joc es poden associar diversos valors o actituds ja determinades. Ell, exemplifica amb aquesta graella quins serien els seus 8 valors a tindre en compte per cada modalitat de joc.

	Joc individual	Joc d'oposició	Joc de cooperació	Joc de cooperació i oposició
Acceptar els diferents punts de vista.			X	X
Creure en un mateix per superar les pròpies capacitats i poder superar obstacles.	X	X		
Comprendre que el diàleg és una font d'enriquiment.			X	
Ser generós en les tasques col·lectives.			X	X
Mostrar-se crític davant les actuacions i aportacions dels companys/es.		X		X
Ser autocrític.	X	X		
Tenir capacitat de lideratge.			X	X
Alegrar-se pels èxits dels altres.		X		X

Taula 2. Valors i actituds associats a cada tipus de joc. Oriol Ripoll. *El joc com a eina educativa.*

D'aquesta manera cada vegada que vulguem crear un joc i dur-lo a terme a l'aula amb els infants només caldrà fixar-nos en aquesta graella i determinar quin és més adient per al nostre grup de classe, ja que, com es pot observar, per cada tipus de joc hi haurà uns valors que predominaran més que d'altres.

- Amb els jocs individuals l'infant treballarà l'autosuperació, com també l'autocrítica.
- Amb els jocs d'oposició l'infant treballarà el mateix que en els jocs individuals, però al mateix temps, tindrà la valoració dels altres, com ell farà amb els seus companys i la felicitació dels seus companys/es.
- Amb els jocs de cooperació els infants tindran l'oportunitat de treballar tots els aspectes que estan relacionats amb la comunicació i el treball en grup.
- Per l'últim, amb els jocs de cooperació i d'oposició, podran combinar el que treballen en els jocs de cooperació i els d'oposicions.

Com a docents, és molt important ensenyar als infants a aprendre a perdre, ja que en moltes ocasions els infants no guanyaran i sentiran frustració per perdre en el joc. Per aquest motiu, és crucial ensenyar als infants que és molt més important valorar la feina ben feta i que hem fet nosaltres mateixos o el nostre equip que no pas el fet de guanyar o perdre.

Com també, és igual d'important que el grup classe estigui unit i que tots els infants se sentin propers uns dels altres. D'aquesta manera encara que l'infant A perdi, es podrà alegrar i felicitar pel seu esforç a l'infant B.

Per desenvolupar aquest aspecte dels infants, és important treballar amb els jocs de cooperació i amb els de cooperació-oposició, ja que es treballa la cohesió de grup i l'empatia, la valoració del que un mateix fa i del que fan els nostres companys, entre molts altres aspectes.

2.2. LA GAMIFICACIÓ

Avui en dia, el docent a les aules té moltes més responsabilitats si les comparem a fa anys enrere. Per aquest motiu, és important que aquest intenti innovar en les seves estratègies o metodologies per ensenyar als infants, ja que les seves necessitats han anat canviant amb el pas del temps. És per això, que en l'actualitat les metodologies d'aprenentatge que s'utilitzen a les aules sempre estan relacionades amb aspectes com la motivació i el fet d'afavorir un aprenentatge autònom i més significatiu per a ells/es.

A més a més, alguns autors, com per exemple Fernández (2006) afirmen que un aprenentatge actiu on es fomenti l'aprenentatge a través d'experiències i valorant tota la informació que va aprenent l'infant, a més a més de la motivació per continuar aprenent, beneficia que aquests tinguin un millor compromís a l'hora d'aprendre nous coneixements. Per aquest motiu, es considera que la gamificació és una eina educativa amb la qual es poden beneficiar del seu aprenentatge els infants.

La gamificació pretén utilitzar elements que puguin utilitzar-se usualment dins dels jocs o videojocs per relacionar-los a contextos educatius on els infants puguin aprendre coneixements. Aquests coneixements es treballen dins l'aula, però a través d'activitats que cridin l'atenció dels infants, que siguin motivadores i divertides, per tal que l'aprenentatge que es doni sigui sempre en positiu.

Segons Werbach (2012), els fonaments de la gamificació són les dinàmiques, l'estructura implícita del joc; les mecàniques, els processos que fan desenvolupar el joc, els seus components: les implementacions específiques de les dinàmiques, com són els avatars, les insígnies, els punts, etc.

Amb aquesta explicació, veiem la clara diferència de l'aprenentatge a través de la gamificació i l'aprenentatge basat en jocs. Mentre la gamificació utilitza tots els punts necessaris dels jocs per aplicar-los a aprendre coneixements pels infants, l'aprenentatge basat en jocs s'ajuda o es recolza amb aquests jocs per poder donar un aprenentatge que de vegades no deixa de ser tradicional.

En definitiva, no és el mateix introduir jocs a l'aula o fer activitats per l'alumnat on hi hagi un aprenentatge basat en els jocs que la gamificació, on es tenen en compte

altres aspectes dels jocs perquè l'aprenentatge sigui molt més motivador i atractiu els infants.

Per a dur a terme unes activitats pels infants on la gamificació sigui la metodologia d'ensenyança, és important tindre en compte els 10 punts sobre la gamificació que va donar en Mark Van Diggelen (2012):

1. Tipus de competició: Jugador versus jugador. Jugador versus un sistema. Sol.
2. Pressió temporal: Tindre en compte el temps, si es pot jugar de forma relaxada o si hi ha un compte enrere.
3. Escassetat: Utilitzar pocs elements o un nombre determinat d'aquests per augmentar el repte i la jugabilitat.
4. Puzles: Crear problemes que indiquin l'existència d'una solució.
5. Novetat: Mostrar canvis pot ajudar a presentar nous reptes pels infants i noves formes d'aprenentatge.
6. Nivells i progressos.
7. Pressió social: Els infants han de saber que és el que fan.
8. Treball en equip: En algunes ocasions, és necessària l'ajuda dels companys/es per aconseguir avançar.
9. Moneda de canvi: Qualsevol cosa que sigui intercanviable per una altra cosa amb un valor, serà cercada pels infants.
10. Necessitat de renovar i augmentar el poder: Afegir nous elements, que permetin motivar als jugadors.

Per altra banda, trobem que Contreras (2016), ens explica que aquesta metodologia és eficaç quan s'utilitza per motivar a l'infant a aprendre a l'aula, com també perquè es vegi influenciat el seu comportament de forma positiva. I per això, es planteja una sèrie de principis:

- **La motivació:** És un dels factors que es considera que té més importància dins de les activitats on s'utilitza aquesta metodologia. És important que els infants no perdin aquesta motivació al llarg de l'activitat i que finalment només es fixin en els resultats finals, ja que si això succeeix aquesta metodologia no serviria per a res. Per aquest motiu, és important que el jugador/a, en aquest cas l'alumne/a, tingui la seva autonomia i la responsabilitat de decidir que fer i com fer-ho.

- **Les dinàmiques:** Aquestes estan relacionades amb les mecàniques dels jocs, amb els jugadors (alumnes) i la narrativa d'aquest. Les dinàmiques estarien relacionades, també, amb les necessitats que es van satisfecen mentre es duu a terme l'activitat.

És important decidir si l'activitat es durà a terme de forma individual, en grups, o per clans. Com també si hi haurà un treball cooperatiu o més aviat serà una competició entre els propis membres de l'equip.

També s'haurà de tindre en compte que, com a qualsevol joc, quan s'acaba un repte hi ha una recompensa assignada, per la qual cosa, en la nostra activitat també n'hi haurà d'haver una.

Finalment i en relació amb la narrativa del joc, és important que aquesta narració sigui bona perquè els infants puguin endinsar-se al joc.

- **L'activitat:** Un cop s'hagin planificat les dinàmiques, és important saber quins continguts es treballaran i sobretot, si aquests s'adapten a les dinàmiques escollides.
- **La retroalimentació o feedback:** Per l'alumne és important obtenir una retroalimentació positiva del que està fent durant l'activitat, ja que permetrà que aquets estigui més motivat per continuar treballant. El que es pretén és que l'alumne es mantingui dins de l'ambient dels jocs i que no tingui la sensació de què no obtindrà cap feedback o recompensa pel que està fent.
- **Les mecàniques:** Les mecàniques dels jocs ens permeten que tots els altres elements estiguin units i funcionin correctament. Existeixen diferents mecàniques, però les més comunes són les següents:
 - **Reptes definits:** Hi ha una sèrie de reptes definits que s'han de superar de forma voluntària. Els infants han de saber exactament quin és el repte a superar, perquè no es perdin en cap moment.
 - **Estats de victòria:** Aquests estats surten quan el jugador ha superat una prova o repte de forma satisfactòria. Un cop hi ha aquest estat de victòria, el que es

pretén és que hi hagi una motivació per part de l'alumne per continuar amb l'activitat.

- El “boss” final: Aquest s'associaria al repte final del joc, de mica en mica que els infants vagin superant els petits reptes aniran avançant en el joc, per la qual cosa els reptes tindran una complicació més elevada, fins arriba al repte final, el qual tindria semblança a un “boss” final del joc. D'aquesta manera simulàriem l'aprenentatge dels infants, ja que seria un aprenentatge progressiu on es comença en un aprenentatge fàcil i bàsic fins arriba a un nivell més complicat de contingut.
- Les recompenses: Com ja s'ha esmentat anteriorment, per cada repte hi haurà una recompensa nova, aquesta pot ser en forma de nou repte o algun obsequi que motivi a l'alumnat a continuar.
- Gestió de recursos: L'alumne ha de ser conscient de quins són els recursos que pot utilitzar durant el joc i quins no. És important que no hi hagi un sol camí durant el transcurs del joc, sinó que hi hagi diverses opcions per recórrer, però que tots portin a un mateix objectiu.
- El paper de l'atzar: L'atzar està destinat a sorprendre a l'alumne dins del joc, per la qual cosa ens el podem trobar en forma de nou contingut o nou punt d'interès per motivar-los a aconseguir un nou objectiu.

Com veiem, aquests dos autors concorden en molts dels seus principis o punts perquè la gamificació sigui eficaç a l'aula. És important tindre'ls en compte sempre que es vulgui dur a terme una activitat amb els infants utilitzant aquesta metodologia.

A banda d'aquests punts important en relació amb la gamificació, també trobem que una dels avantatges d'aquesta eina metodològica és que la gamificació ens ajuda a aconseguir una millor inclusió de l'alumnat a les aules. Tal com diuen els autors Sampedro i McMullin (2015), gràcies a les activitats que es fan a través dels jocs, els infants tenen una visió on s'ensenya la solidaritat i la igualtat. D'aquesta manera tots els infants es poden relacionar i desenvolupar cognitivament i emocionalment amb igualtat de condicions.

Tot i que, la gamificació no deixa de ser una eina per poder treballar conceptes de forma més didàctica i motivant pels infants, també hi trobem diversos aspectes negatius sobre aquesta metodologia, com per exemple, la sobre estimulació a la qual es troben els infants en el seu dia a dia, ja que actualment els nens i nenes es troben en constant contacte amb els videojocs.

També, i tal com ens ho explica Borrás (2015), de vegades la gamificació crea un ambient hostil i amb moments on hi ha tensió i competitivitat. Això provoca que l'aprenentatge es quedi en un segon pla i que l'objectiu dels infants passi a ser el que millor juga o el qui fa més puntuació.

Un altre exemple sobre un aspecte negatiu de la gamificació seria la falta de motivació, si l'alumnat no mostra interès per l'activitat amb aquesta metodologia, el seu aprenentatge es veurà afectat de forma negativa, el que provocarà que el procés ensenyament-aprenentatge es vegi perjudicat.

Finalment, ens trobem que alguns inconvenients que tenen a les escoles serien la falta de recursos econòmics en les aules, la falta de formacions en aquesta metodologia o la falta d'hores lectives a les aules, que sovint poden ser insuficients per a dur aquesta eina, ja que requereix que se n'utilitzin bastants.

2.3. LA MOTIVACIÓ

Com s'ha esmentat anteriorment, la motivació és una de les característiques i uns dels aspectes a tenir en compte més importants d'aquesta metodologia. Però, cal remarcar que, no només és crucial tindre-la en compte en la gamificació, sinó que també s'hauria de tenir present en el dia a dia dels docents, ja que els infants poden arribar a percebre quan els docents estan motivats per ensenyar i quan no. Per aquest motiu, és important que tot el que facin els docents a l'hora d'organitzar-se, planificar-se i dur a terme a l'aula es vegi des d'un punt de vista motivacional pels infants i pels docents.

Soriano (2001) explica que la motivació és molt més un procés dinàmic que no pas un estat fix. Els estats de motivació dels éssers humans estan contínuament creixent com decreixent. Per ell, existeixen dues motivacions diferents;

- **La motivació intrínseca.**
- **La motivació extrínseca.**

La motivació **intrínseca** és aquella que l'ésser humà porta a dins seu, és a dir, són els estímuls que t'activen a fer alguna cosa que tu mateix trobes interessant, que t'agrada o que mostres una curiositat per aprendre. Amb aquesta, es fomenta una autonomia per aprendre, tindre curiositat per les coses i que la persona senti una autorealització per fer una cosa, és a dir, amb la motivació intrínseca l'infant busca un creixement personal.

Per altra banda, la motivació **extrínseca**, és la que ens ve provocada per algun estímul exterior a nosaltres, l'ésser humà. L'objectiu d'aquesta motivació no aprendre en si, sinó que es busca obtenir algun premi o recompensa a canvi d'algo. Per exemple, treure bones notes comporta un premi, aquest premi motiva a l'infant a continuar estudiant i treure bones notes. Amb aquesta altra motivació, es fomenta el fet de continuar aprenent a canvi d'alguna cosa, ser constant, no tindre por a equivocar-se...

Com hem dit anteriorment, la motivació és un procés dinàmic, per la qual cosa l'infant pot anar modificant aquesta motivació per les coses depenent de la situació en la qual es trobi i dels objectius que vulgui assolir.

Per aquest motiu, és important que els docents busquin motivar als infants a través de les diferents metodologies, perquè aquests últims puguin assolir els objectius d'aprenentatge de forma positiva i no com una cosa obligatòria i que no els motiva a continuar aprenent.

Motivació intrínseca	Motivació extrínseca
<ul style="list-style-type: none"> • Aprenentatge • Curiositat • Autonomia • Significat al que sentim • Interés • Voluntat per fer una activitat 	<ul style="list-style-type: none"> • Recompenses • Premis • Perdre la por a l'error • Constància • Competició

Taula 3. Elements de la motivació. Oriol Borrás Gené. *Fundamentos de la gamificación*.

Altres autors que parlem sobre la motivació i els beneficis d'aquesta en l'aprenentatge són Edward Deci i Richard Ryan (2009). En l'article "Autonomy, competence and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice". En el seu article, parlen sobre la teoria de l'autodeterminació i com aquesta es pot aplicar en l'educació per fomentar l'aprenentatge actiu i la motivació intrínseca. Recalquen el següent: "Es importante destacar que la satisfacción de ambas necesidades de autonomía y competencia es esencial para mantener la motivación intrínseca, lo que va en contra de lo que postula la teoría de la autoeficacia (Bandura, 1989), que niega la importancia funcional de la autonomía. Por lo tanto, los estudiantes que se sienten competentes però no autónomos no mantendrán la motivación intrínseca para aprender" (Edward Deci i Richard Ryan, 2009, p.3).¹

A partir d'aquesta frase, entenem que la motivació està estretament relacionada amb l'autonomia que tenen els infants a l'hora de treballar a l'aula, per la qual cosa, també està relacionat el seu la seva implicació en el seu aprenentatge. A més a més, els autors esmenten que és important que l'alumnat sigui competent amb el seu

¹ "Importantly, satisfaction of both autonomy and competence needs is essential to maintain intrinsic motivation, contrary to what is hypothesized by self-efficacy theory (Bandura, 1989) which denies functional significance to autonomy. Therefore, students who feel competent, but not autonomous, will not maintain intrinsic motivation for learning."

aprenentatge. Com a docents, haurem d'aconseguir que aquests, l'autonomia de l'infant i la seva competència cap a l'aprenentatge estiguin en equilibri i en un balanç positiu, ja que així aconseguirem que es produeixi una motivació intrínseca en l'alumne.

Finalment, trobem a Jerome Bruner (1961). Aquest autor ens explica la importància de treballar amb els infants a partir de l'aprenentatge per descobriment. Tot i no tindre relació amb la metodologia que es pretén treballar, sí que hi ha factors que són interessants conèixer i que és poder interrelacionar amb la gamificació i la motivació que hi ha en aquesta metodologia. Per exemple, és important que la informació que se'ls hi presenti als infants, a l'hora de dur a terme una activitat, els hi cridi l'atenció i els hi sembli interessant i curiosa. D'aquesta manera, hi haurà una participació activa per part dels infants i una motivació per resoldre l'activitat o problemàtica que se'ls hi presenti.

2.4. LA INCLUSIÓ A LES AULES

Tal com ens diu el Departament d'Educació de Catalunya, a la llei 12/2009, la inclusió escolar i la cohesió social són dos dels principals pilars fonamentals que sustenten el sistema educatiu a Catalunya.

Les escoles catalanes tenen el compromís i el repte d'oferir a tots els infants de manera igualitària una educació de qualitat i sense exclusions, de manera que aquests puguin aprendre i conèixer conjuntament. Per poder desenvolupar-se al màxim els infants necessiten que el seu entorn estigui adaptat per a ells.

Un dels aspectes que s'han de tindre en compte perquè hi hagi una inclusió educativa a les aules, és que es creïn noves oportunitats d'aprenentatge per aquells infants que anys anteriors s'haurien quedat exclosos de les aules i, per tant, d'aprendre nous coneixements. Anteriorment, això provocava que aquests infants no poguessin tenir una autonomia pròpia, ja que depenien de les persones que els envoltaven. També suposava que tenien una falta de criteri propi i tenien dificultats per integrar-se en la societat que els hi envoltava.

Per aquest motiu, actualment, hi ha diversos factors que influeixen a què hi hagi una inclusió educativa a les aules. Com també hi ha estratègies per afavorir en aquesta inclusió.

Des del Departament d'Educació, ens indiquen que s'ha de tindre en compte el següent:

- **La perspectiva transversal.**

Aquesta perspectiva ens indica que les escoles han de partir sempre d'un PEC, on es planifiqui correctament quines estratègies metodològiques tindran en compte, com fomentaran la participació dels infants i com serà el seu aprenentatge amb ajuda del currículum vigent.

- **La perspectiva longitudinal.**

Per altra banda, la perspectiva longitudinal s'utilitza per planificar com serà el recorregut de l'infant pel sistema educatiu, des de l'educació infantil fins a l'educació postobligatòria. Amb aquesta, es vol garantir que hi hagi una coherència entre totes les etapes educatives perquè l'infant pugui tindre una vida de qualitat.

2.4.1. ELS FACTORS A TINDRE EN COMPTE PER UNA INCLUSIÓ A LES AULES

Primerament, s'ha de tindre en compte la formació que ha obtingut el docent. És important que el mestre no minimitzi o tracti a la lleugera o sense donar importància als assoliments que aconsegueixen els seus infants per molt poc que signifiquin aquests en el seu aprenentatge, ja que per ells/es serà tot un pas. Per aquest motiu, el docent ha de poder proporcionar estratègies d'aprenentatge que es puguin adaptar a les necessitats de cadascun dels seus alumnes, com també al seu ritme de treball.

Altres aspectes a tenir en compte serien la flexibilitat del temps per dur a terme les activitats a l'aula, és a dir, el docent s'haurà de replantejar la temporalització de les activitats que tenia planificades des d'un inici, perquè tots els alumnes tinguin les mateixes oportunitats de fer-les.

L'aspecte que s'hauria de considerar amb més importància dins de l'àmbit de l'educació hauria de ser que l'alumne és el protagonista de l'aprenentatge, per la qual cosa s'ha de fomentar en tot moment la motivació per aprendre nous coneixements que li puguin servir a l'infant en el seu futur.

A més a més, és important que a l'aula hi hagi un bon clima i una acollida per part de tot l'alumnat cap a aquells alumnes que necessiten alguna atenció més individualitzada o necessitats educatives centrades en ells/es. Per aquest motiu, és important que el docent creï i pugui mantenir en tot moment una atmosfera on predomini el respecte i l'empatia cap a tots els membres de la classe i cap a totes les persones de l'escola que es trobin en una situació de vulnerabilitat.

3. MARC METODOLÒGIC

3.1. ELS OBJECTIUS

A través d'aquesta investigació, el que es pretén és observar i analitzar amb quina metodologia d'aprenentatge comprenen millors els continguts del currículum els infants dins l'aula, si amb la qual estan acostumats a treballar normalment a l'escola o, en canvi, una més dinàmica com la gamificació. Com també, es vol observar amb quina metodologia d'aprenentatge a través de les activitats dissenyades els infants se senten més motivats per treballar a l'aula.

A continuació, es trobaran els objectius de la investigació, tant els generals com els específics.

OBJECTIUS GENÈRICS:

1. Comprovar si amb la metodologia d'aprenentatge, és a dir, la gamificació, els alumnes obtenen millors coneixements cognitius.
2. Observar si amb la metodologia escollida els infants estan més motivats a l'hora de treballar.

OBJECTIUS ESPECÍFICS:

1. Analitzar el funcionament de la gamificació aplicada a l'aprenentatge de la llengua catalana.
2. Comprovar si els alumnes mostren més motivació amb l'activitat dissenyada.

3.2. LA HIPÒTESI O PREGUNTA

- Els alumnes estan més motivats i tenen més ganes de treballar i aprendre amb activitats amb metodologies més dinàmiques.

Com a resposta a aquesta hipòtesi inicial, considero que els infants sí que poden arribar a treballar més i a comprendre molt millor els coneixements que se'ls hi volen transmetre gràcies a aquestes metodologies més motivadores. En aquest cas, es tractaria de la gamificació, on l'infant és el protagonista del seu aprenentatge i pot obtenir un aprenentatge molt més significatiu, gràcies al fet que la motivació és un dels aspectes

més importants d'aquesta metodologia d'aprenentatge que ha d'anar inclosa sempre dins d'aquestes activitats.

3.3. EL DISSENY DE LA RECERCA

3.3.1. LA PLANIFICACIÓ

A continuació, es trobaran un seguit d'apartats, tots aquests relacionats amb la planificació de l'activitat que s'ha dut a terme, quina ha sigut la mostra d'estudi, els instruments de recollida de dades... Entre altres punts.

ENFOCAMENT METODOLÒGIC

En primer lloc, esmentar que l'enfocament metodològic que es veurà en aquest treball d'investigació serà positivista, és a dir, hi haurà com a base d'investigació una metodologia quantitativa, ja que l'objectiu/finalitat de la investigació és comparar dos grups d'alumnes, en un grup es donarà una classe amb el mateix contingut i utilitzant la metodologia d'aprenentatge que usualment acostumen a donar els mestres de l'escola i en l'altre grup, s'utilitzarà com a metodologia d'ensenyament la gamificació, amb l'activitat dissenyada anteriorment.

PRE-TEST

Primerament, es farà un pre-test a tots els alumnes per igual, d'aquesta manera podrem comprovar quins són els coneixements previs a dur a terme l'activitat.

Aquest test constarà de dues parts diferenciades, una on hauran de llegir una notícia i contestar a les preguntes relacionades amb aquesta lectura i finalment una activitat on hauran de redactar una notícia relacionada amb la temàtica que se'ls hi proposa.

ACTIVITAT GRUP A: S'HA ESCRIT UN CRIM

Cal esmentar que el joc que s'ha dissenyat és cooperatiu, per la qual cosa els alumnes s'hauran d'organitzar en grups d'entre 3-4 persones.

Per iniciar el joc, es repartiran els infants en grups i, seguidament, es repartiran els sobres amb el material. En cada sobre hi haurà:

- Un full per redactar la notícia.

- Una imatge on hi ha una pista sobre el crim que han de resoldre.
- Una lupa que els ajudarà a examinar de més a prop la imatge.
- La fitxa que utilitzaran per moure's pel taulell.

Cada grup tindrà un dau diferent per moure's pel taulell, aquest dau serà de 6 cares.

Dins del taulell, hi haurà diverses caselles, aquestes són:

- Lupes.
- Números.
- Fletxes.
- Temps.
- Interrogant.
- Final.
- Sortida.

Un membre del grup tirarà el dau per saber qui comença, en primer lloc, qui obtingui el número més alt començarà. A partir d'aquí, la partida començarà a la casella de sortida i cada grup tirarà el dau per moure la seva fitxa.

QUÈ SIGNIFICA CADA CASELLA?

Si l'alumne cau en una casella amb número, obtindrà una pista de les 10 disponibles. Per cada número tindran una pista diferent de l'anterior.

Per altra banda, si la fitxa dels infants cau en una casella amb lupa, els infants tornaran a tirar el dau i es donaran el nombre de lupes que indiqui el dau. Amb aquestes lupes, al final de la partida, es farà un recompte final de quantes lupes tenen cada grup i es donarà la possibilitat d'escollir entre una dels avantatges que hi haurà disponible.

Aquestes podran ser:

- Revisió de la mestra al final de la redacció de la notícia.
- 2 minuts més per escriure la notícia.
- Restar temps als altres grups (un màxim de 2 minuts).
- Obtenir alguna pista extra.

Les caselles on hi hagi escrita la paraula temps, indicaran que cada grup tindrà uns minuts (entre 5 i 10) per pensar com redactar la notícia o començar a escriure-la.

Per a una major comprensió del joc, es van col·locar una sèrie de fletxes que indiquen el sentit i orientació del taulell.

La casella de l'interrogant és on s'aprofitarà per fer una breu explicació sobre l'estructura de la notícia. Com en l'altre grup, els aspectes que s'explicaran seran els següents:

- Títol.
- Entradeta.
- Cos de la notícia.
- Foto o dibuix i peu de foto.
- Autor/a de la notícia.

Per últim, trobem les caselles de sortida i final, les quals indiquen on es comença la partida i on s'acaba. Quan el primer equip arribi a la casella de final, la partida acabarà, es farà el recompte de lupes i els grups acabaran de redactar la notícia.

L'objectiu final del joc és que els infants redactin una notícia a través de les pistes amb totes les parts que corresponen a l'estructura de la notícia.



**Material utilitzat per dur a terme l'activitat del grup A. Font
propia.**

La resta de material que utilitzaran els infants estarà dins de l'apartat dels Annexos, concretament a l'Annex 1.

ACTIVITAT GRUP B: ESCRIVIM NOTÍCIES

Aquest primer grup, denominat grup A durà a terme una activitat amb una metodologia d'aprenentatge més tradicional.

En primer lloc, se'ls hi explicarà de forma teòrica quina és l'estructura de la notícia. Es posarà un exemple de com ha de ser aquesta perquè els infants comprenguin i puguin observar aquestes. Per ensenyar aquests exemples, es portarà un diari a l'aula perquè vegin com són.

Els punts que s'explicaran sobre l'estructura de la notícia seran els següents:

- Títol.
- Entradeta.
- Cos de la notícia.
- Foto o dibuix i peu de foto.
- Autor/a de la notícia.

Seguidament, es donarà a cada infant un dossier amb les activitats que han de completar amb els coneixements que han adquirit. I, al final d'aquest, hauran de redactar la seva pròpia notícia, on la temàtica d'aquesta estarà relacionada amb assassinats i crims, així, en els dos grups es faran les redaccions de les notícies de les mateixes temàtiques.

L'activitat que han de dur a terme està dissenyada per treballar de forma individual i si tenen algun dubte sobre aquest dossier, preguntar-ho la mestra.

El material que utilitzaran els infants per dur a terme l'activitat estarà a l'apartat dels Annexos, concretament a l'Annex 2.

POST-TEST

Finalment, es farà un post-test per comprovar quins alumnes han entès correctament els nous coneixements.

Aquest, serà exactament el mateix que l'anterior, d'aquesta manera podrem avaluar les mateixes característiques. Però, amb la diferència que al final d'aquest test hi haurà una sèrie de preguntes les quals estan destinades a la motivació dels infants per aprendre, a les seves actituds, etc. Aquestes s'han de respondre a partir de marcar X en una de les opcions disponibles (gens, poc, bastant, molt o molt dolenta, dolenta, bona, molt bona).

Les preguntes seran:

- T'ha agradat l'activitat proposada per la mestra?
- Estic satisfet/a amb la feina que he fet?
- Normalment m'oblido del que he treballat a classe.
- Considero que amb activitats més divertides aprenc més.
- La teva actitud amb l'activitat que has fet ha sigut...

3.3.2. LA MOSTRA D'ESTUDI

El grup d'alumnes que han dut a terme aquestes activitats han sigut els i les alumnes de 3r de primària. En total són 22 alumnes. El nivell d'aprenentatge del grup classe és mitjà-baix, hi ha moltes dificultats en general en totes les àrees que es treballen. En la llengua catalana, concretament amb la comprensió lectora dels textos, ja que la majoria dels infants provenen de famílies castellanoparlants, el que arriba a afectar a l'hora de treballar el català, ja que acostumen a fer molta barreja entre les dues llengües. A més a més, alguns d'ells, sigui per por o per desconexió, s'expressen millor en castellà que en català.

Nivell d'interacció i de relacions socials entre ells/es bo, hi ha un bon clima i ambient a l'aula, però de vegades apareixen conflictes i problemes a l'aula del dia a dia, els quals la majoria d'ells s'arriben a solucionar parlant i dialogant.

Respecte a l'atenció a la diversitat de l'aula, hi ha un alumne amb DIM. Altres alumnes tenen un nivell acadèmic baix, el que fa que hi hagi molta diversitat a l'aula, però que adaptant les activitats i explicacions al seu nivell cognitiu poden arribar a fer-ho tot sense complicacions.

3.3.3. ELS INSTRUMENTS DE RECOLLIDA DE DADES

Els instruments que s'utilitzaran per a la recollida de dades d'aquesta investigació, seran les següents:

- En primer lloc, hi haurà un **pre-test**. Aquest test estarà destinat a comprovar quins són els coneixements previs dels infants respecte a la temàtica escollida per dur a terme en l'activitat principal.
- Per finalitzar, tindran un **post-test**, un cop hagin acabat els dos grups l'activitat principal, hauran de dur a terme aquest segon test, d'aquesta manera es podrà tenir una comparativa tant dels coneixements que han adquirit els infants abans de fer les activitats i després, com també podrem comprova si realment han après més coneixements amb una metodologia o amb un altre.

Aquest segon test estarà dividit en dues parts diferenciades. La primera part estarà destinada a comprovar quins coneixements han adquirit finalment els infants. I la segona part, on hi haurà unes preguntes tipus test per conèixer l'opinió dels infants respecte a l'activitat que els hi ha tocat dur a terme.

A més a més, durant la realització de les activitats, s'observarà si els infants participen, estan motivats, si són participatius i hi ha bona interacció entre ells.

Respecte al tractament de les activitats que es presentaran seran en format de respondrà un qüestionari, relacionar conceptes, anotacions i explicació/descripció.

Les solucions dels tests estaran a l'apartat dels Annexos, concretament a l'Annex 3.

ACTIVITAT GRUP A

Durant el desenvolupament de l'activitat del grup A, els alumnes hauran d'interactuar entre ells, això serà un dels aspectes que s'avaluaran i es recolliran en forma d'anotacions.

Respecte a l'activitat del grup i els seus instruments de recollida de dades, cal esmentar que l'instrument principal que s'utilitzarà posteriorment per comprovar si

realment aquesta és una metodologia amb la qual els infants aprenen millor els continguts cognitius o tot el contrari, serà la fulla on han d'escriure la redacció final amb la notícia.

També, es tindrà en compte si han comprès l'explicació donada durant el transcurs de l'activitat.

ACTIVITAT GRUP B

L'instrument de recollida de dades per a l'activitat del grup B consta d'un dossier d'activitats. En primer lloc, hi haurà la lectura d'una notícia i, a continuació, els infants hauran de respondre a una sèrie de preguntes relacionades amb el text. Les preguntes seran les següents:

- Com es diu la revista d'on s'ha extret la notícia que acabes de llegir?
- Retalla i enganxa el títol de la notícia
- Retalla i enganxa aquí el cos de la notícia.
- Resumeix el text de la notícia.
- Retalla i enganxa en el següent requadre la fotografia de la notícia.
- Hi ha algun peu de foto? Si n'hi ha, copia'l aquí.

Seguidament, tindran una activitat on l'objectiu és redactar la seva pròpia notícia, amb tots els elements de l'estructura d'aquesta que han après durant la classe. L'enunciat de l'activitat és el següent:

- Ara, és el teu moment. Redacta una notícia inventada per tu on la temàtica d'aquesta sigui l'assassinat.

D'aquesta manera i respecte al tractament de les activitats, aquestes són de caràcter explicatiu, descriptiu i de senyalització.

3.3.4. LA TEMPORALITZACIÓ

La temporalització respecte a les activitats dutes a terme a l'aula amb l'alumnat ha sigut:

- 28 d'abril de 2023
- 4 de maig de 2023

Per cadascun dels tests, l'inicial i el posterior, els infants tindran uns 40 minuts per fer-lo.

Per altra banda, el grup A farà una sessió d'1 hora aproximadament, per fer l'activitat programada

El grup B, tindrà també 1 hora aproximadament per fer l'activitat.

3.3.5. L'AVALUACIÓ

L'avaluació d'aquestes activitats es farà a través de diferents eines avaluatives. La primera és una rúbrica d'avaluació, a través d'aquesta s'avaluarà la redacció de la notícia que creïn els infants. Les redaccions avaluades seran:

- La del primer test.
- La que hagin de fer en l'activitat principal.
- La del test final.

D'aquesta manera, es valorarà de forma precisa aquests aspectes:

- Identificació més clara dels elements,
- Articles més llargs i millor estructurats,
- Voluntat de remarcar els elements de l'article.

La rúbrica es trobarà dins de l'apartat dels Annexos, concretament a l'Annex 4.

3.4. EL DESENVOLUPAMENT

En primer lloc, es va explicar als alumnes en què consistirien les activitats que farien aquests dies.

Primerament, un test de forma individual, però que ho farien tots els alumnes de la classe.

Seguidament, ens dividiríem en dos grups, 11 alumnes farien l'activitat del grup A i els altres 11 farien l'activitat del grup B.

I finalment, ens reuniríem tots per fer un altre cop el test, per veure si han après, si no, que els hi ha costat, etc.

Esmentar, que l'infant amb DIM va dur a terme l'activitat del grup A, per diversos motius. El primer i un dels més importants, el seu grup d'amics estava en

aquest grup i aquest, treballa millor si te als seus amics/gues al costat ajudant-lo i animant-lo. En segon lloc, aquest infant treballa millor en equip, ja que li agrada tindre un rol assignat per dur a terme dins del grup, en aquesta ocasió era l'encarregat de tirar el dau i d'animar als seus companys quan tocava fer el puzle o redactar la notícia.

DESENVOLUPAMENT DEL PRE TEST

Inicialment, es va dur a terme el primer test per comprovar quins eren els coneixements previs dels infants. Des d'un començament, els infants van estar motivats per treballar i fer la feina, però una vegada van tindre els papers al davant, aquesta motivació va anar desapareixent. La majoria no comprenien que havien de fer o no entenien el text.

Tot i que prèviament al test se'ls hi va explicar com l'havien de fer, hi va haver moltes dificultats de comprensió en relació amb les preguntes.

Alguns alumnes, com que no entenien que havien d'escriure exactament a la pregunta de la redacció de la notícia perquè no n'havien fet cap fins al moment, i van decidir copiar-se del company/a que tenien al costat en aquell moment.

Finalment, es va decidir que els infants no entenguessin la temàtica sobre la qual havien de fer la notícia, podien fer-la sobre un altre tema que ells dominessin més.

Recalcar que la temporalització no es va respectar, és a dir, el test no es va fer en 40 minuts, sinó que alguns alumnes van tardar 1h i d'altres 1h i 30 min.

Les redaccions dels infants sobre les notícies de les tradicions es trobaran als annexos, concretament a l'Annex 5.

DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT DEL GRUP A

Des d'un inici, els infants van començar l'activitat motivats i amb ganes de participar. En tractar-se d'una activitat dinàmica i ambientada i utilitzant mecàniques dels jocs, van trobar l'activitat força interessant. A més a més, la temàtica els hi va cridar l'atenció, el que va fomentar la curiositat per l'activitat i la motivació per participar-hi.

Un cop els alumnes van estar dividits en grups de 3 i 4 es van repartir els 3 sobres amb la informació pertinent. També, se'ls hi va explicar en què consistiria l'activitat i com funcionaria el taulell.

A mesura que anaven passant les rondes i cada grup anava avançant la seva fitxa, també s'anaven repartint les pistes que els hi tocaven, les lopes i el més important, l'explicació de l'estructura de la notícia. Aquesta va ser de forma general, és a dir, era indiferent quin grup caigués en aquella casella, perquè l'explicació es va donar cap als tres grups a la vegada.

Durant la partida, van anar sorgint algun dubte, alguns de vocabulari i d'altres que no sabien com interpretar alguna pista.

En els dos casos, es va animar als alumnes a què s'ajudessin entre ells per buscar una solució a la problemàtica que havia sorgit i, si al final no sabien com continuar, podien demanar ajuda.

Per altra banda, cada grup anava fent la seva predicció de qui podia haver sigut l'assassí del crim.

Mentre que els infants anaven tenint temps per redactar la notícia, es va anar passant per cada grup per observar com anaven treballant, com s'organitzaven o si necessitaven ajuda. Una de les coses interessants que un dels grups va fer va ser la de dividir-se la feina i que, cadascú tenia un rol dins d'aquell grup. Un altre grup es van organitzar fent que el que tenia millor lletra escrigués la notícia i els altres donaven idees per posar, però sempre dialogant. L'últim grup, va tindre una actitud semblant a l'anterior, entre tots els membres donaven la seva opinió, però no només escrivia qui tenia millor lletra, sinó que tots, d'un manera o una altra, van escriure la seva part de la notícia.

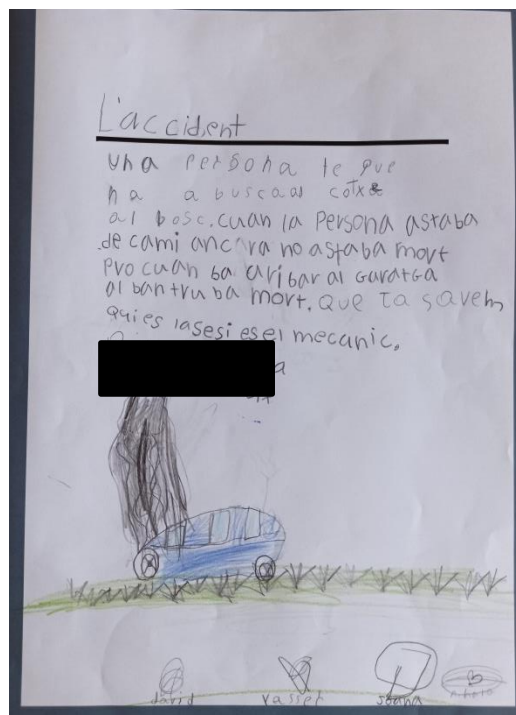
Un cop vam acabar l'activitat, se'ls hi va preguntar als alumnes com havia anat i quines sensacions tenien, aquests, van afirmar que els hi



Grup A realitzant l'activitat s'ha escrit un crim. Font pròpia.

havia agradat la dinàmica d'aprenentatge que els hi havia proposat. La majoria no van trobar difícil l'aprenentatge de l'estructura de la notícia, tot i que hi va haver un grup que es va "perdre" en el moment de redactar el text.

Una de les problemàtiques que hi va haver durant el transcurs de l'activitat, va sorgir dins d'un grup. Aquesta va estar ocasionada perquè tots els membres del grup volien fer-ho tot ells/es. Una de les possibles solucions que se'ls hi van proporcionar va ser que en cada torn, ho fes una persona diferent, per exemple, si havien de tirar el dau, que en cada torn que els hi toques tirar-lo, ho fessin per tornos entre ells, primer una persona, després l'altre, etc. Així successivament fins a acabar i amb tots els aspectes de l'activitat.



**Grup 3. L'accident. Font
propia.**

Alguna de les preguntes que se'ls hi va fer als infants en finalitzar l'activitat va ser que és el que els hi havia agradat més d'aquesta. Alguns alumnes van contestar que el fet de treballar en equip, ja que així poden aprendre amb ajuda dels seus amics i amigues, d'altres van contestar que els hi agraden molt els jocs de taula, la investigació que van fer o el mini puzzle que hi havia dins d'una pista.

Esmentar que la temporalització no es va respectar, és a dir, l'activitat va durar aproximadament entre 1h i 30 min i alguns 2 hores.

Les altres notícies dels infants es trobaran a l'apartat dels Annexos, concretament a l'Annex 6.

DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT DEL GRUP B

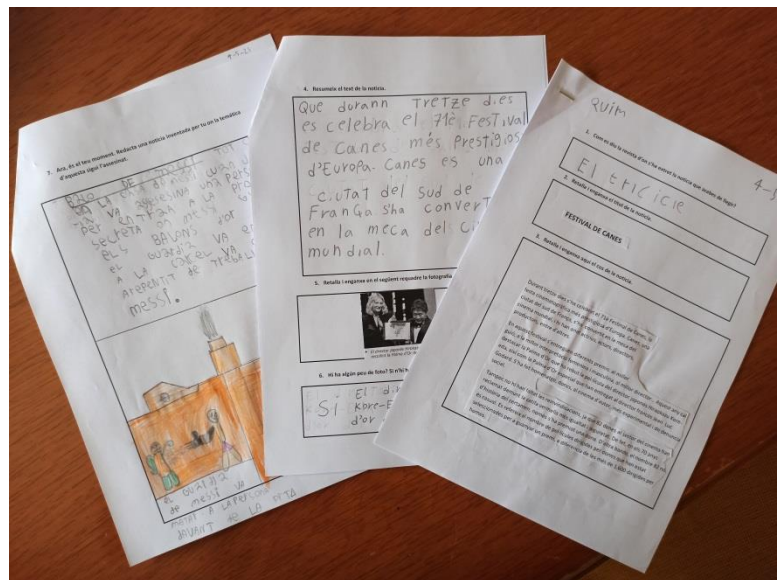
Els infants van començar l'activitat motivats perquè era una cosa nova que no havien fet fins aquell moment. Però realment aquesta motivació va ser momentània, ja que havien vist que ells no farien la mateixa activitat que els seus companys/es, tot i que ja havien sigut avisats.

Primerament, es va fer una explicació teòrica amb els infants asseguts a terra, en rotllana, davant la pissarra. Se'ls hi va explicar quina era l'estructura que utilitzen els periodistes per redactar una notícia. Perquè veiessin algun exemple de notícia, es van anar passant diverses pàgines de diaris en paper, d'aquesta manera podien comprovar i observar és una notícia.

Seguidament, es van asseure als seus respectius llocs a dins l'aula i es van repartir els dossiers amb les activitats que s'havien de fer en aquell moment.

Primer, es va fer una lectura entre tots dels enunciats de les activitats per si hi havia algun dubte de comprensió, després, van començar a treballar. Aquesta era una activitat individual, per la qual cosa si tenien algun dubte, havien de preguntar a la mestra directament.

Esmentar que la temporalització en aquesta activitat tampoc es va respectar, és a dir, no tots els infants van fer l'activitat en 1 hora, alguns van tardar en acabar-la entre 1h i 30 min i alguns 2 hores.



Exemples d'activitats del grup B. Font pròpia.

Les fotografies amb les activitats resoltes pels infants es trobaran als annexos, concretament a l'Annex 7.

DESENVOLUPAMENT DEL POST TEST

Finalment, els infants van haver de fer un post test. Cal esmentar que en saber que havien de tornar a fer aquest test, els dos grups van tindre la mateixa reacció; no els hi va agradar la idea, ja que el trobaven avorrit i llarg i no els hi cridava l'atenció.

Però, tot i que no estaven molt motivats per fer el segon test, aquest, pel que fa a la fluïdesa va anar millor, és a dir, en ser el mateix model de test, la majoria dels infants ja controlaven la dinàmica del test i coneixien que és el que havien de fer, per la qual cosa no va haver-hi tant dubtes.

Recalcar que la temporalització no es va respectar, és a dir, no tots els infants van fer el test en 40 minuts, alguns van tardar 1 hora aproximadament.

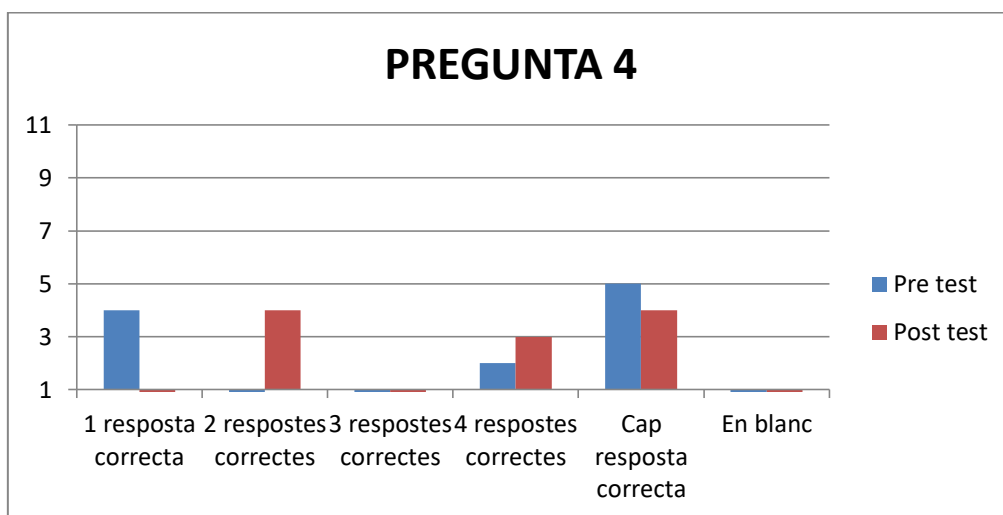
Les redaccions dels infants sobre les notícies dels planetes es trobaran als annexos, concretament a l'Annex 8.

4. L'ANÀLISI DELS RESULTATS

En aquest apartat es farà una comparativa dels dos grups respecte a les seves respostes en els tests. Després es farà una anàlisi de les dues activitats, primer la del grup A la gamificació i després la del grup B metodologia individualista.

➤ PRE TEST I POST TEST DEL GRUP A

Pregunta 4. Relaciona cada part de la notícia amb la que correspon:



En un primer moment, es pot apreciar com la majoria dels infants dels dos grups, no tenen pràcticament cap coneixement previ sobre quina és l'estructura de la notícia, ja que la majoria d'alumnes no va fer cap resposta bé o només van saber relacionar correctament un apartat.

Podem veure com el grup A hi ha una certa millora, mostrant així que aquests han entès quines són les parts que corresponen a la notícia, però com una part important del grup no ha sabut respondre correctament. Podem dir que el nombre d'alumnes ha disminuït en l'apartat de "cap resposta correcta" i ha augmentat en els altres dos, però tot i això el percentatge és més alt.

Pregunta 5: Escriu una notícia relacionada amb una tradició.

PRE TEST - GRUP A

Inicialment, no tots els infants comprenien la temàtica de la redacció per la notícia. Per aquest motiu, es va decidir modificar aquest tema a un que ells/es trobessin més interessant.

Temes escollits:

- Esports
- Tradicions
- Arts
- Experiències
- Només 2 alumnes no van escriure res, és a dir, van deixar el full en blanc.

Les característiques i trets més comuns de les redaccions dels nens/es són els següents:

- La majoria no tenen cap mena d'estructura, i com s'ha esmentat anteriorment, no aborden el tema escollit inicialment.
- En algunes redaccions es pot apreciar com els infants s'han copiat entre ells/es.
- La presentació és bona en la majoria dels escrits, però és millorable.
- No hi ha cap dibuix o imatge que representi la notícia que han escrit.
- El lèxic que utilitzen és pobre i limitat.
- A més a més, costa molt comprendre que estàs llegint en aquell moment, ja que hi ha molts errors de cohesió en el text, com també d'ortografia.

POST TEST - GRUP A

Respecte a l'anterior test, la temàtica de la redacció de la notícia va ser més fàcil d'entendre per a tots els alumnes. Tots van redactar una notícia sobre els planetes o relacionada amb aquests.

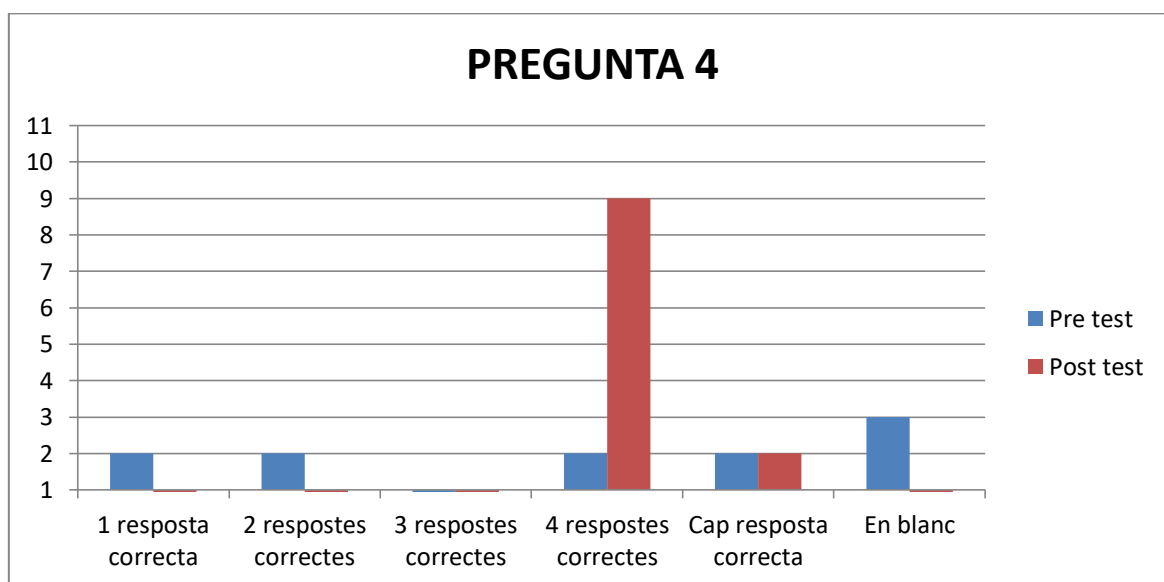
Algunes característiques sobre les redaccions dels infants són:

- La cohesió ha millorat respectivament amb l'anterior test, es pot fer una lectura sense dificultat de la majoria de les notícies que han redactat els infants.

- La majoria han posat els elements bàsics de l'estructura de la notícia (títol, cos del text, un dibuix que representi la notícia, el seu nom com a autors d'aquesta).
- Totes les notícies són diferents, per la qual cosa cap dels infants s'ha copiat del seu company/a. Algunes s'inspiren en fets o fenòmens que estan passant en l'actualitat, però els hi donen el seu punt de creativitat i imaginació.
- La presentació podria millorar-se en alguns casos, ja que no deixen marges ni distribueixen bé la informació.
- Finalment, el lèxic és més variat que en l'anterior redacció, però de vegades es poden observar moltes repeticions de mots que poden ser excessives.

➤ PRE TEST I POST TEST DEL GRUP B

Pregunta 4. Relaciona cada part de la notícia amb la que correspon:



Per altra banda, trobem el grup B, on podem analitzar una clara millora de l'aprenentatge respecte a l'estructura de la notícia, on el gran percentatge del grup d'alumnes si ha sabut identificar correctament quina és cada part.

En la realització del primer test es pot observar com hi ha una gran varietat de respostes i, tot i que els infants encertaven alguna resposta, realment no tenien cap coneixement sobre l'estructura de la notícia. En canvi, un cop van dur a terme l'activitat i el segon test, es pot observar com la majoria d'infants d'aquest grup van entendre quina era l'estructura i van saber identificar les seves parts.

Pregunta 5. Escriu una notícia relacionada amb els planetes.

PRE TEST - GRUP B

Aquest grup, tampoc va entendre quina era la temàtica sobre la qual havien d'escriure, per aquest motiu es va deixar a la lliure elecció dels infants. Finalment, els temes van ser els següents:

- Esports
- Experiències
- Sequera d'aigua
- Princeses
- Tradicions
- Equador

Les característiques més rellevants i comuns de les redaccions dels infants són les següents:

- Alguns infants es van arribar a copiar del seu company/a, ja que la notícia que expliquen és la mateixa.
- Altres alumnes han fet una descripció i no expliquen res, només ho descriuen.
- Respecte a l'estructura de la notícia, la majoria tenen una estructura bàsica que segueixen. Alguns no ho tenen en compte, i d'altres no posen títol a la seva notícia.
- No hi ha cap imatge o dibuix que representi l'escrit en cap de les redaccions els infants.
- Hi ha infants que comencen la seva redacció amb la data del dia que va passar aquell esdeveniment.
- La presentació és bona, deixen marges i la informació que aporten està ben distribuïda.
- El lèxic és millor que el del grup A, però continua sent molt bàsic.
- En la majoria dels escrits, hi ha una bona cohesió en el text.

POST TEST – GRUP B

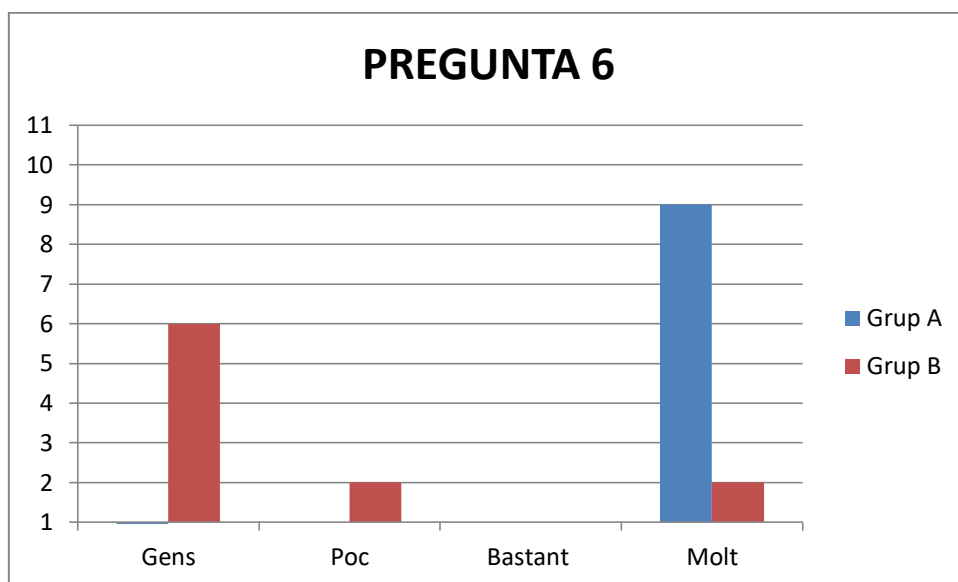
Aquest grup també va comprendre a la perfecció la temàtica escollida en aquesta ocasió. Totes les redaccions són relacionades amb els planetes i l'espai.

Algunes característiques rellevants sobre les notícies que han escrit són:

- La majoria ha entès com és l'estructura de la notícia, utilitzant el títol, el cos del text per explicar la informació, el seu nom assegurant així ells són els autors d'aquesta i un dibuix o imatge.
- La cohesió de la gran majoria dels textos és correcta, el que permet que hi hagi una bona comprensió. A més a més, els textos estan ben puntuats.
- La coherència entre la informació que dona l'alumne és bona.
- Respecte a la creativitat de les notícies totes són diferents, és a dir, cap alumne va copiar-se.
- En general, la presentació d'aquestes és bona, però alguns haurien d'acabar de millorar-la, ja que fan les lletres molt enganxades entre elles i es fa complicada la seva comprensió.
- Finalment, el lèxic és bo, però en alguns escrits hi ha moltes repeticions de mots.

➤ POST TEST GRUP A i B

Pregunta 5. T'ha agradat l'activitat proposada per la mestra?



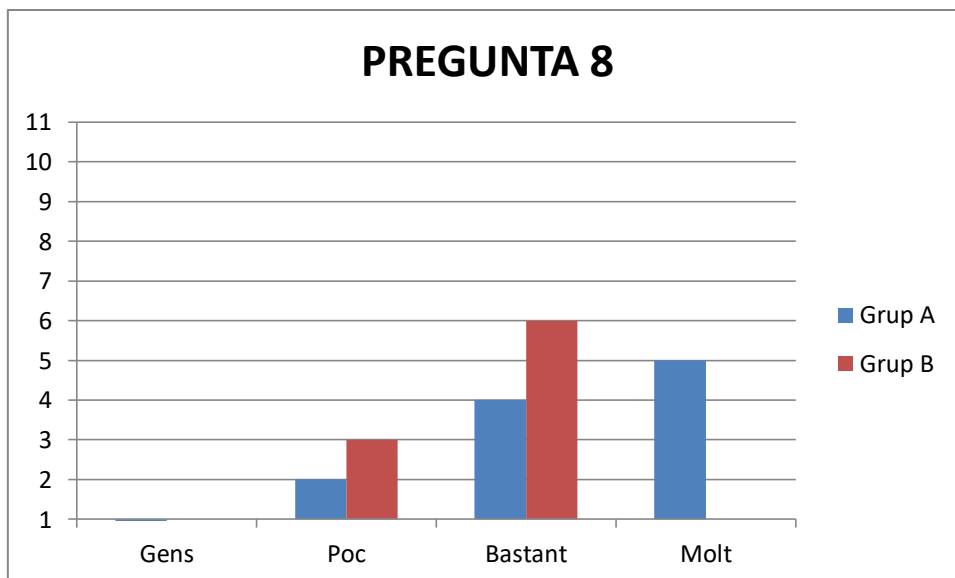
Com es pot observar, el grup A que va dur a terme l'activitat amb la metodologia de la gamificació, hi va haver una opinió unànime on a tots els va agradar fer aquesta activitat. Cal destacar que els infants es van sentir motivats en tot moment al dur a terme aquesta proposta, ja que no estan acostumats a fer activitats de caràcter lúdic on puguin aprendre mentre juguen a algun joc. Aquest factor, va beneficiar a l'hora de treballar a l'aula.

Mentre que, al grup B, hi ha més varietat d'opinions. Aquests, van dur a terme una activitat amb una metodologia més tradicional i individualista. Per aquest motiu, es pot veure reflectit en la gràfica que l'activitat que van fer els infants del grup B no va agradar.

Als alumnes del grup B que van respondre que els hi va agradar molt la seva activitat, se'ls hi va preguntar per què i van respondre que el motiu era que els hi agradava treballar més sols que amb equip, ja que així també es concentraven millor per treballar i que si ho feien amb els seus amics, no treballaven tant. A més a més, la falta de motivació per dur a terme aquesta activitat va fomentar que els infants no mostressin interès per treballar.

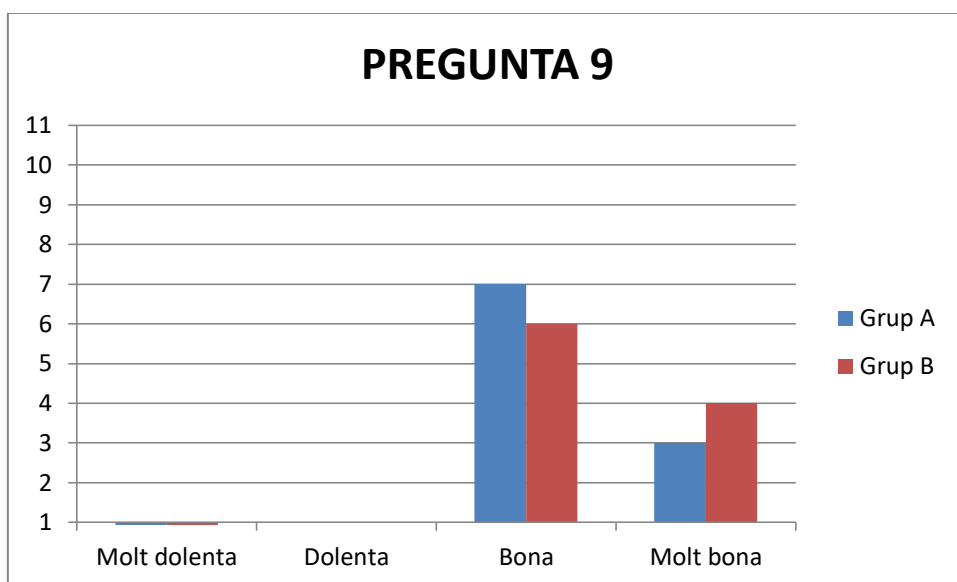
A continuació, trobem una sèrie de preguntes que es van fer als infants en finalitzar el segon test, per comprovar quina havia sigut la seva actitud davant les activitats que havien dut a terme i com se sentien més motivats per treballar.

Pregunta 8. Considero que amb activitats més divertides aprenc més.



A través d'aquest gràfic, es pot comprovar com els infants poden arribar a demostrar que amb activitats més dinàmiques, amb metodologies com la gamificació, poden arribar a passar-s'ho millor a l'hora d'aprendre, el que fomenta que aquest aprenentatge sigui millor i sigui molt més significatiu per a ells/es.

Pregunta 9. La teva actitud amb l'activitat que has fet ha sigut?



Aquesta pregunta va estar relacionada amb l'actitud que van tindre els infants davant de l'activitat principal.

Tot i que les dinàmiques de les dues activitats són bastant oposades, els alumnes van concloure afirmant que la seva actitud va ser bona en tot moment. A partir d'aquesta actitud, podem treballar amb els infants qualsevol saber que s'hagi de treballar a l'aula.

Cal esmentar que en l'apartat de "dolenta" hi ha una resposta, però aquesta no queda reflectida en la gràfica. Aquest resultat prové de l'actitud que va tindre un infant amb el seu grup, on va ser una autoreflexió d'ell mateix i va concloure dient que no va actuar bé i que hauria de millorar i no tornar-ho a fer.

➤ ACTIVITATS GRUP A I GRUP B

Per altra banda, trobem l'anàlisi dels resultats de les redaccions que van fer els infants durant les activitats.

Grup A

Aspectes destacables:

- La majoria dels grups han sigut capaços de continuar amb l'estructura de la notícia col·locant el títol, l'entradeta, el cos del text, la imatge o el dibuix en aquest cas, i els seus noms com a autors/es del text.
- Tot i que han sigut capaços de redactar cada apartat de la notícia, hi ha una falta de cohesió clara dins del text, és a dir, trobem la informació, però no està ben organitzada. Això, dificulta la comprensió de la notícia. A més a més, el lèxic que utilitzen és poc variat i repetitiu.
- Hi ha uns quants errors de puntuació en els tres textos dels tres grups.
- Tots se centren en la temàtica escollida per a treballar, però la majoria dels grups s'han centrat a escriure les pistes que obtenien, fent així que el redactat sembles un recull d'informació.
- Per altra banda, la presentació del redactat és bona, deixen marges als laterals del document i dins d'aquest trobem una bona distribució del text.
- En els tres textos es pot apreciar una barreja de llengües entre el català i el castellà.

Grup B

Aspectes destacables:

- Les primeres activitats que van fer els infants es van dur a terme correctament. Van saber relacionar i enganxar cada part d'una notícia on corresponia.
- Respecte a les redaccions que havien de fer de forma individual hi ha algunes coses a destacar.
- La primera és que la majoria de les redaccions estan bastant completes d'informació, la cohesió és bona i la puntuació podria millorar en alguns casos.

- Seguidament trobem la coherència en el text. Hi ha una bona organització del cos del text, com també podem observar una bona puntuació en la majoria dels textos.
- L'estructura que segueixen és l'adequada, utilitzant el títol, el cos del text, el dibuix/imatge i el seu peu d'imatge.
- Per altra banda, els infants s'adeqüen a la temàtica escollida, aquesta està relacionada amb els crims, com en l'activitat del grup A. Totes les notícies que presenten els infants són diferents, el que ens indica que no s'han copiat del seu company/a.
- La presentació en alguns casos pot millorar, ja que no deixen marges als laterals.
- I finalment, el lèxic que fan servir és variat, tot i que hi ha repeticions de mots que es podrien eliminar, ja que són innecessàries.

Les gràfiques amb la resta de resultats obtinguts es trobaran als Annexos 9, 10 i 11.

5. LES CONCLUSIONS

Per concloure amb aquest treball, volia tornar a recordar la importància de la motivació que molts autors, com per exemple Soriano, Deci o Ryan, recalquen en les seves obres. Tant la motivació intrínseca com extrínseca tenen un paper fonamental en el desenvolupament de l'aprenentatge de cada infant, és per això, que com a futurs docents hem de proporcionar activitats i situacions d'aprenentatge, també anomenades unitats didàctiques, on els infants puguin fomentar un aprenentatge significatiu, un treball autònom i una voluntat per continuar aprenent i obtenint coneixements.

Això, i com s'ha pogut observar en el llarg del treball, es pot fer amb més facilitat a través de metodologies més dinàmiques com la gamificació. On l'aprenentatge dels infants es fa a partir d'activitats relacionades amb el joc. L'aprenentatge que es fa a través de la gamificació provoca un apropament cap als infants, ja que arriben a ser contextos i situacions que els infants poden relacionar amb el seu dia a dia.

Per altra banda, relacionem aquests aspectes amb els resultats aconseguits respecte a les activitats realitzades amb els infants.

En primer lloc, podem considerar a través dels resultats del post test que es va dur a terme, com els infants estan a favor d'un aprenentatge on les activitats siguin més divertides per a ells/es i dinàmiques. A través d'aquestes podem arribar a fomentar un aprenentatge actiu i significatiu per a tots els infants. On cadascú/na pugui desenvolupar els seus coneixements i adquirir les seves habilitats al ritme que ell/a consideri que ho pot fer.

En segon lloc, hi ha molta importància respecte a l'actitud que tenen els infants davant de les activitats que han tingut proposades per a dur a terme i com aquesta està relacionada amb l'aprenentatge. Ja que aquesta arribarà a ser fonamental per l'adquisició de coneixements. Si l'infant no està a gust, no s'implica i no mostra interès o curiositat per aprendre un nou coneixement, aquest serà molt complicat que l'arribi a dominar. Com s'han pogut veure en els resultats del test, tots els alumnes van tindre una bona actitud, el que va predisposar al bon desenvolupament del coneixement, en aquesta ocasió, sobre l'estructura de la notícia.

En tercer lloc, i relacionant-ho amb els resultats obtinguts de les redaccions dels dos grups, podríem dir que tot i que l'aprenentatge que s'ha dut a terme amb el grup A, quant

a dinamisme, actitud i treball en equip ha sigut millor que no pas en el grup B, si ens fixem en els resultats de l'àmbit cognitiu, els infants que van dur a terme l'activitat de forma individual, és a dir, l'activitat del grup B, són millors que els del grup A. És a dir, d'adquisició de com és l'estructura i com redactar una notícia va estar més desenvolupada en el grup B que no pas en el grup A.

Tenint en compte això, podríem dir que els objectius establerts en un inici:

OBJECTIUS GENÈRICS:

1. Comprovar si amb la metodologia d'aprenentatge, és a dir, la gamificació, els alumnes obtenen millors coneixements cognitius.
2. Observar quins comportament tenen els infants durant les activitats.

S'han complert en certa part, ja que, per una banda, sí que s'han pogut comprovar els comportaments dels infants i, per conseqüència les seves actituds, les quals s'han comentat anteriorment. Però, per altra banda, s'ha pogut comprovar que com millor han adquirit els coneixements cognitius els infants no ha sigut amb l'activitat amb la metodologia amb la gamificació.

OBJECTIUS ESPECÍFICS:

1. Analitzar el funcionament de la gamificació aplicada a l'aprenentatge de la llengua catalana.
2. Comprovar si els alumnes mostres més motivació per aprendre amb l'activitat dissenyada on la metodologia principal és la gamificació.

Respecte als objectius específics, sí que s'ha pogut observar una certa diferència en la realització de les activitats i la motivació que hi havia en cada grup d'infants.

Finalment, i resolent la hipòtesi inicial:

- Els alumnes estan més motivats i tenen més ganes de treballar i aprendre amb activitats amb metodologies més dinàmiques.

Podem concloure dient que la hipòtesi formulada s'ha complert. Els infants que estan motivats, que tenen ganes de treballar i a més a més duen a terme activitats on hi hagi una dinàmica i un context previ, tenen una predisposició a aprendre nous

coneixements que no pas la resta d'infants. Tot i que, de vegades aquestes activitats no són suficients per a adquirir un coneixement de forma completa, ja que, referint-nos als resultats obtinguts, s'ha comprovat que aquest han tingut uns resultats més baixos respecte als altres alumnes.

Per aquest motiu, s'ha de considerar que el més important per a un aprenentatge complet pels infants és combinar les diferents metodologies que hi ha en l'actualitat, a més a més, de les estratègies i els materials perquè els infants puguin tindre disponibles diferents recursos per arribar a desenvolupar, tan cognitivament com de forma actitudinal els coneixements. D'aquesta manera cada infant tindrà disponible una activitat i uns recursos destinats al seu nivell educatiu i cognitiu.

Per acabar i per fer una breu autoavaluació del que ha suposat fer aquest treball, esmentar que, tot i considerar que aquest és un treball ben fet, hi ha alguns canvis que haguessin beneficiat a la investigació, per exemple una mostra d'infants més amplia, on per part dels dos grups hi hagués hagut més infants per poder comparar-los i realment comprovar si la hipòtesi i els objectius s'havien complert o no. La dificultat que es pot trobar per obtenir aquesta mostra més gran és la seva realització en una aula, ja que hi ha escoles que no estaran a favor, sigui per la seva planificació de la programació o per altres motius. A més a més, s'hauria de trobar uns altres grups d'alumnes amb unes semblances en les seves característiques educatives, perquè la diferència entre aquestes podria perjudicar el desenvolupament de les activitats. De cara en un futur, i si aquesta investigació es volgués ampliar, s'haurien de tenir en compte aquests factors, per tal que la recerca i investigació es pogués millorar.

6. LES REFERÈNCIES CONSULTADES

- Abad, J., & Ruiz, Á. (2011). *El juego simbólico*. (Vol. 31). Editorial Graó. <https://es.scribd.com/doc/292300748/38187-44028-1-PB>
- Alzina, P. (2010). *Escriure a l'educació infantil, primària i secundària eixos i propostes a una metodologia coherent. Exemplificacions comentades*. (1.ª ed.). InnovIB. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3402297>
- Blanco, M. (2006). *La equidad y la inclusión social*. Dialnet.es. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2053611>
- Blanco, R. (2018). La Equidad y la Inclusión Social: Uno de los Desafíos de la Educación y la Escuela Hoy. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 4(3). Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/reice/article/view/10083>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. Consultable en: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31 (1), 10-25.
- Caparrós Pons, T., Fernández-Chimeno, M., Moize Arcone, V., Sánchez Fuentes, J.A., Aurin Pardo, E. & Carrion, C. (2023). Effectiveness and Adherence to Physical Activity and Physical Exercise mHealth Interventions: A Systematic Review. *Apunts Educación Física y Deportes*, 151, 1-16. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.01](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.01)
- Carpena, Nicolás, Mariano Cataldi y Gonzalo Muñiz (2012), “En busca de nuevas metodologías y herramientas aplicables a la educación. Repensando nuestro rol docente en las aulas”, *Novos sistemas de produção*, pp. 633-635, en: 633-635, en: <https://bit.ly/2FEQFX5>.
- Cassany, D. (1993). *Los procesos de redacción. Cuadernos de pedagogía*, 216, 82-84. <https://docer.com.ar/doc/snx0xx>

- Cerdeira, M. (2020). *Enseñanza de las matemáticas a través de la gamificación. Diseño de un Escape Room para 1º de primaria*. Depósito de investigación de la Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/107524/Mar%C3%ADa%20Cerdeira%20Porras%20Edu%20Prim.%2020.pdf?sequence=1>
- Colón, A. M. O., Jordán, J. C., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Educaçà e Pesquisa, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Comprensions lectores 3. (2019, 1 diciembre). Auladecatalà.com. <https://www.auladecatala.com/comprendions-lectores-3/>
- Contreras, Ruth S.; Eguia Gómez, José Luis ed. *Experiencias de gamificación en aulas*. Bellaterra, 2018. (eBooks de l'InCom-UAB ; 15) ISBN 978-84-947521-9-3. <https://ddd.uab.cat/record/188188>
- Departament d'ensenyament. (2015). *De l'escola inclusiva al sistema inclusiu: Una escola per a tothom, un projecte per a cadascú*. xtec.cat. http://www.xtec.cat/crp-baixemporda/dinamitzacio/materials_inspeccio/escola-inclusiva.pdf
- Diez, R. (2022). *La gamificación como método de enseñanza de la matemáticas. Propuesta para primero de educación primaria*. Repertorio Universidad de Valladolid, 22. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/52303/TFG-B.%201756.pdf?sequence=1>
- Fernández, A. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias*. Revista Educatio siglo XX, 35 - 56. Obtenido de http://www.unizar.es/ice/images/stories/materiales/curso35_2009/Metodologi_aactivas.pdf
- Flores, G., Iniesta, M. I Fernández, J. (2023). *PE Money Heist: Gamification Motivational Regulations and Qualifications in Physical Education*. Apunts Educación Física y Deportes, 151, 36-48 [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.04)

- Gil, J., & Prieto, E. (2018, 13 octubre). *La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles*. *Redalyc*. [La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles \(redalyc.org\)](https://redalyc.org)
- López, I. (2017). *El juego en la educación infantil y primaria*. *Autodidacta: Revista de la Educación en Extremadura*. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López, L. (2004). *La motivación en el aula*. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1104735>
- López, M. (2008). Redes de apoyo para promover la inclusión educativa: Una revisión de algunos equipos y recursos. *REICE*, 6, 2. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661113/REICE_6_2_15.pdf?sequence=1
- Manual de consulta. Llengua catalana*. (s. f.). Enciclopèdia Catalana. <https://manuals.text-lagalera.cat/llengua-catalana/>
- Moreno, J. (2009). *VARIABLES MOTIVACIONES RELACIONADAS CON LA PRÁCTICA DEPORTIVA EXTRAESCOLAR EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA*. (95):38-43 . Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya (INEFC) 1577-4015
- Moyano, B. C., Morató, M. M., Carbonell, J. S., & Vargas, P. R. (2019). La gamificación en la educación superior. Aspectos considerar para una buena aplicación *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/333093073>
- Niemiec, C., & Ryan, R. (2009). Autonomy, competence, and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice. *SAGE Journals*. <https://journals.sagepub.com/doi/epdf/10.1177/1477878509104318>
- Piaget, J. (1961). *La Formación del Símbolo en el Niño*. (1.^a ed.). <https://idoc.pub/documents/la-formacion-del-simbolo-en-el-nino-pdf-jlkqk18y5015>

- Prat, À., Sanmartí, N. & Al·ès, G. *Rúbrica d'expressió escrita*. Tresor de Recursos. <https://tresorderecursos.com/wp-content/uploads/2020/08/Ru%CC%81brica-dexpressio%CC%81-escrita-cicle-mitja%CC%80-ESO.pdf>
- Requena, B. E. S. (2015). *Videojuegos para la inclusión educativa*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495909>
- Ripoll, O. (2000). *El joc com a eina educativa*. Dialnet. http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/arc/index/assoc/Arc_2000/v11p017.dir/Arc_2000v11p017.pdf
- Román, F. (2020). *La gamificació como metodología de enseñanza en las aulas*. Depósito de investigación de la Universidad de Sevilla. [195_77846910_20210614_2313.pdf \(us.es\)](https://repositorio.us.es/handle/10578/77846910)
- Rosero, L. (2017). *El método Montessori, como una alternativa para lograr un aprendizaje significativo en la etapa de escolaridad en los niños de segundo a séptimo año de educación básica en la unidad educativa “despertar” de la parroquia de Tumbaco, Cantón Quito, provincia de Pichincha*. Repertorio de la Universidad técnica de Ambato. <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25095/1/Luis%20Guillermo%20Rosero.pdf>
- Sampedro, B. E. y McMullin, K. J. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, (27), 122-137. Dialnet-[VideojuegosParaLaInclusionEducativa-5495909.pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495909)
- Setmanari per a nens i nenes. (2018). www.eltricycle.cat, 100. <https://www.eltricycle.cat/index.php/ca/mostres>
- SORIANO, Mariano. La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. **Proyecto Social**, Zaragoza, n. 9, p. 163-184, 2001.

Tipologia de text: La notícia. (s. f.). Escola Puig Gairalt. <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxzbnNib25zZXNjcmlwdG9yc3xneDozOGEwMDRlMmJiMjh mZGU>

(2015). Metodologies docents. Document de suport per al professorat de la UOC. *eLEARN CENTER*. https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/63207/8/guia_metodologies.pdf

(2022, 24 febrero). *Los 12 secretos para ser un buen dissenyador de juegos de mesa. Como crear un juego de mesa.* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y4isWmpho0w>

7. ELS ANNEXES

7.1. ANNEX 1 MATERIAL GRUP A





7.2. ANNEX 2 MATERIAL GRUP B

4. Resumeix el text de la notícia.

5. Retalla i enganxa en el següent requadre la fotografia de la notícia.

6. Hi ha algun peu de foto? Si n'hi ha, copia'l aquí.

4/5/23

1. Com es diu la revista d'on s'ha extret la notícia que acabes de llegir?

2. Retalla i enganxa el títol de la notícia.

3. Retalla i enganxa aquí el cos de la notícia.

7. Ara, és el teu moment. Redacta una notícia inventada per tu on la temàtica d'aquesta sigui l'assassinat.

7.3. ANNEX 3 SOLUCIONS DELS TESTS

RESPOSTES CORRECTES SOBRE LA PRIMERA PART DEL TEST:

PREGUNTA 1 - Comença el Ramadà.

PREGUNTA 2 - El periodista es anònim / no es sap

PREGUNTA 3 - a

PREGUNTA 4 -

Entradeta → És una tradició religiosa musulmana en què es deuna durant el dia.

Peu d'imatge → Menjar preparat per al vespre.

Cos de la notícia → Ja ha començat (...) la rambla del Raval de Barcelona.

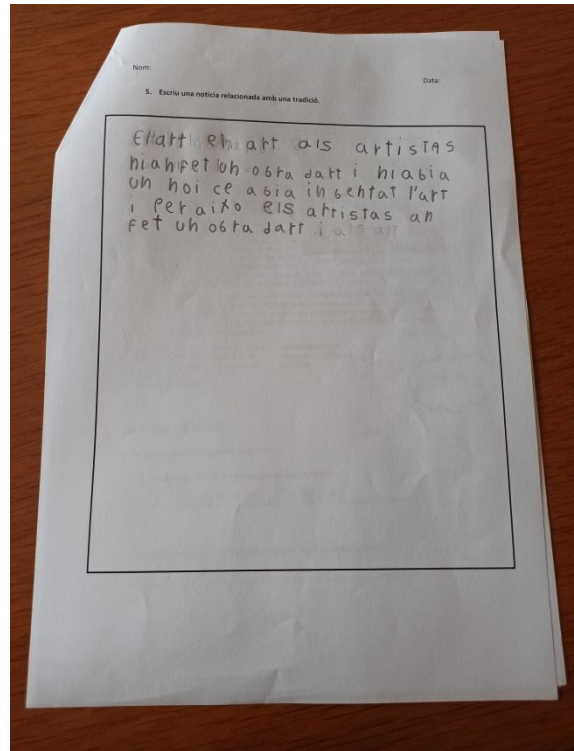
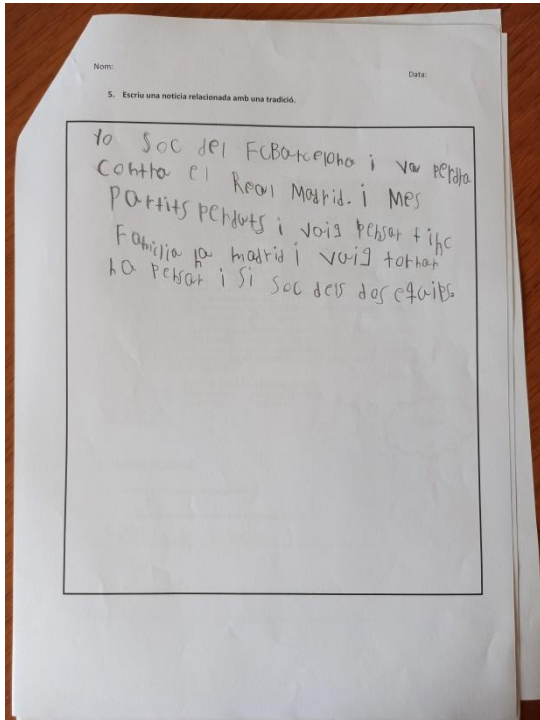
Nom de la revista → El Tricicle

7.4. ANNEX 4 RÚBRICA D'AVAUACIÓ

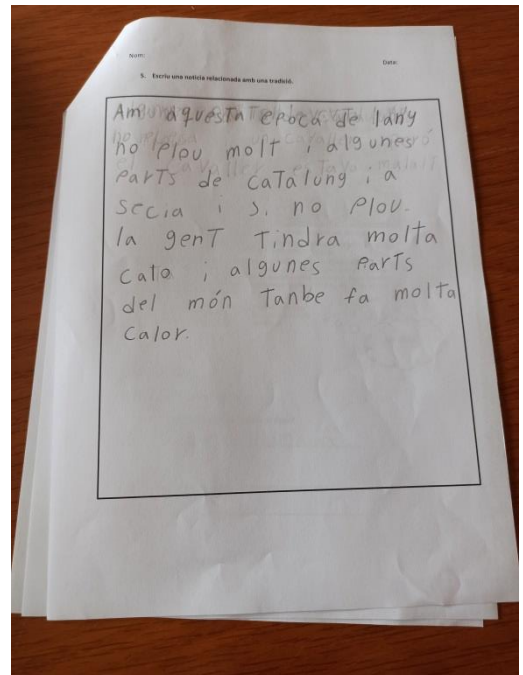
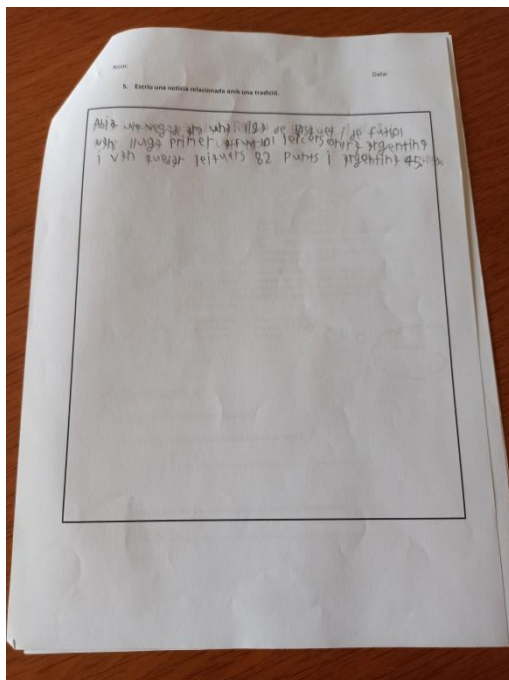
	AE	AN	AS	NA
Adequació i tema	Desenvolupa correctament el tema presentat per dur a terme la notícia. Sap captar l'atenció.	Es deixa per desenvolupar algun aspecte rellevant per la notícia.	Hi ha molts aspectes de la temàtica no que tracta en la seva notícia.	No aborda el tema que es proposa per la redacció de la notícia.
Cohesió	La notícia que es presenta està complerta i ben puntuada.	La notícia està bastant complerta però hi ha algun aspecte que podria millorar-se. La notícia està ben puntuada.	Hi ha alguns errors de puntuació que poden ocasionar dificultats en la lectura de la notícia. Hi ha alguna carencia d'informació.	Al text redactat per l'alumne hi falta molta informació que dificulta la seva lectura. A més a més, hi ha molts errors de puntuació.
Coherència	Es pot observar l'estructura de la notícia. També hi ha una bona aplicació dels coneixements sobre el funcionament de la llengua catalana.	Es poden diferenciar les diverses parts de l'estructura de la notícia. Hi ha algun error gramatical.	L'estructura de la notícia no està ben formada, per la qual cosa dificulta la lectura del text. També s'observen varis errors gramaticals.	No hi ha cap estructura de la notícia, el que dificulta completament la lectura d'aquesta. Hi ha molts errors gramaticals en el llarg de la notícia.
Creativitat	La notícia que presenta l'alumne es totalment inventada per ell/a mateix/a.	Hi ha algun aspecte sutil que pot recordar a alguna història, però més de la meitat del text es creació de l'infant.	La notícia es molt bàsica, la meitat de la notícia es copiada.	Es pot apreciar que és una còpia d'alguna notícia ja publicada.
Presentació	L'alumne distribueix correctament el seu escrit en tot l'espai disponible. Deixa uns petits marges als laterals. Ha fet el dibuix on es representa la notícia.	Tot i que la presentació del text es correcte, no distribueix l'escrit per tot l'espai disponible. El dibuix representa correctament la notícia.	Hi ha varis aspectes a millorar de la presentació, però deixa un marge als costats del text. Hi ha un dibuix molt bàsic però no representa la notícia que ha redactat.	La presentació es millorable en quasi tots els aspectes. No hi ha cap dibuix.
Lèxic	L'alumne ha utilitzat un lèxic molt complex, sap utilitzar varis sinònims, antònims i frases fetes.	S'observa un lèxic bastant variat, amb sinònims i antònims.	Es presenta un lèxic més variat (hi apareix algun sinònim), però continua havent-hi moltes repeticions de mots.	El lèxic que s'observa no es variat, hi ha un ús excessiu de repeticions de mots.

7.5. ANNEX 5 REDACCIÓNS PRE TEST

7.5.1. Grup A

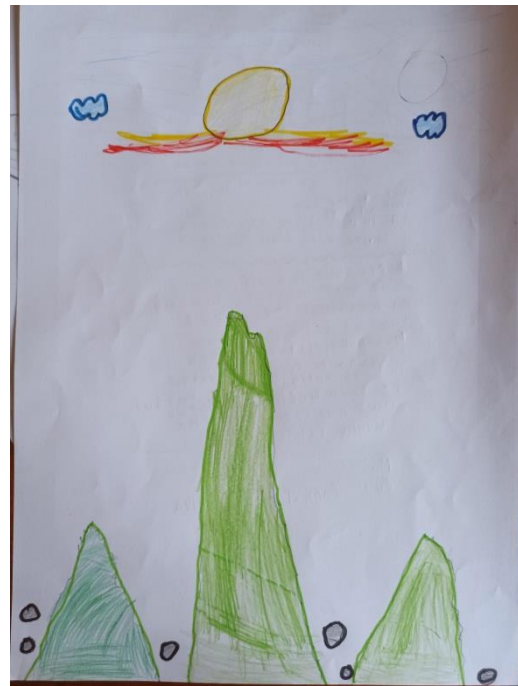
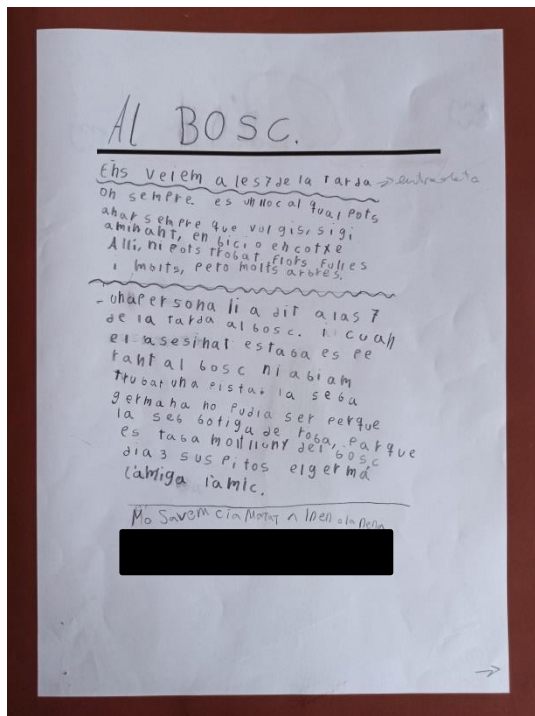


7.5.2. Grup B

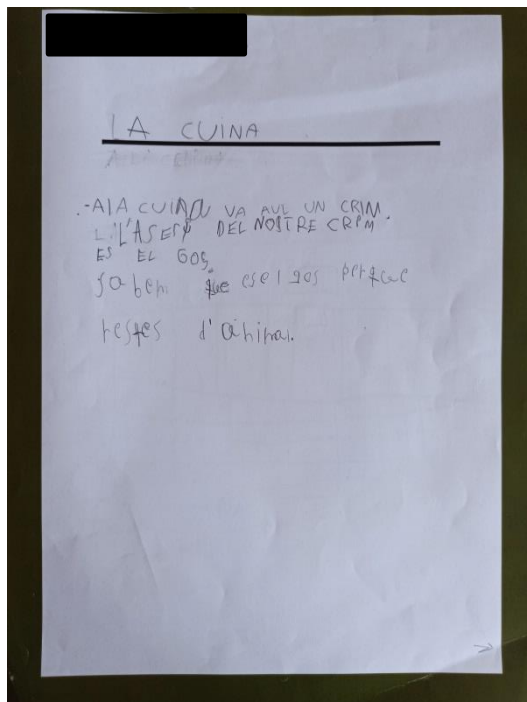


7.6. ANNEX 6 REDACCIONS ACTIVITAT GRUP A

7.6.1. GRUP 1




7.6.2. GRUP 2



7.7. ANNEX 7 REDACCIONS ACTIVITAT GRUP B

7. Ara, és el teu moment. Redacta una notícia inventada per tu on la temàtica d'aquesta sigui l'assassinat.

PLA DE MESSI TOT CUMPLIT
 EN LA CASA DE MESSI QUAN UN GUARDIA
 VA ASSRESINA UNA PERSONA
 PER ENTRAR A LA PROPIETAT
 SECRETA ON MESSI GUARDAVA
 ELS BALONS D'OR I VAN
 EL GUARDIA VA ENTRAR
 A LA CÀRCEL VA QSTAR MOLT
 AFEPEITIT DE TREBALLA amb molt
 messi.




EL GUARDIA
 DE MESSI VA
 MATAR A LA PERSONA
 DAVANT DE LA PETA

7. Ara, és el teu moment. Redacta una notícia inventada per tu on la temàtica d'aquesta sigui l'assassinat.

L'ASSESSINAT DEL DR. BLACK.
 Dahir dimecres 3 de maig a Girona
 hi va haver un assassinat al carrer
 Vallverd.

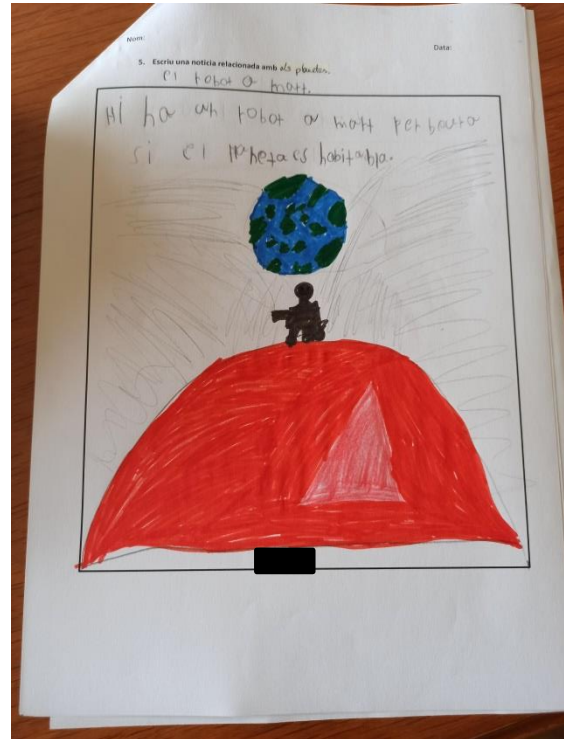
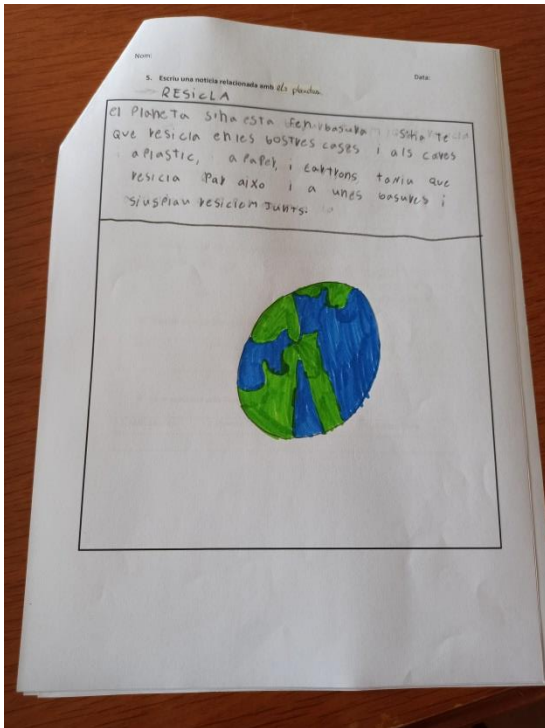
L'assassinat és el professor mora
 amb un punyal.



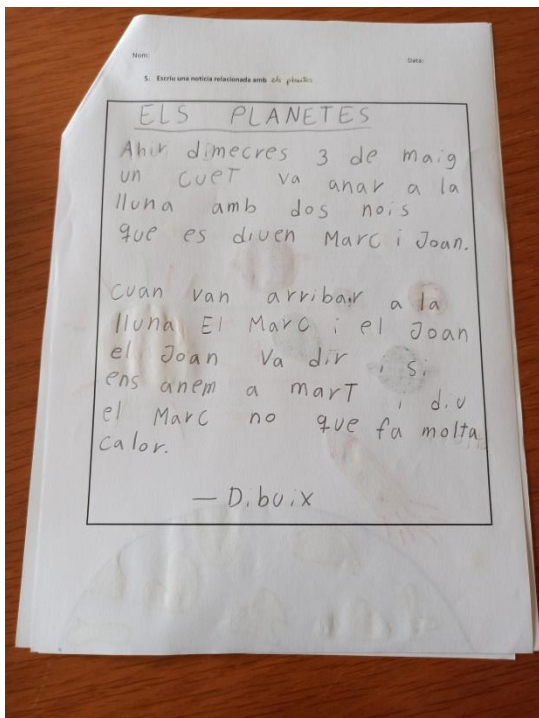
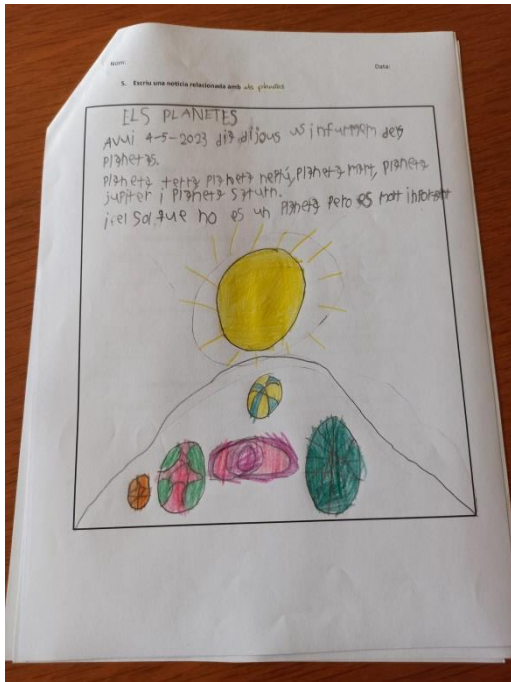
3 de maig El professor mora assassinat al
 DR. black,

7.8. ANNEX 8 REDACCIONS POST TEST

7.8.1. Grup A

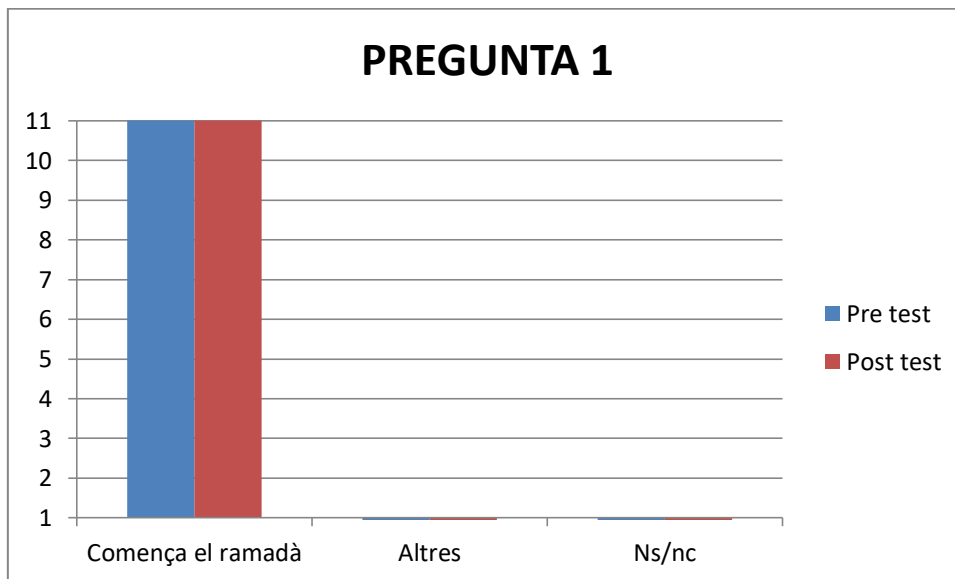


7.8.2. Grup B

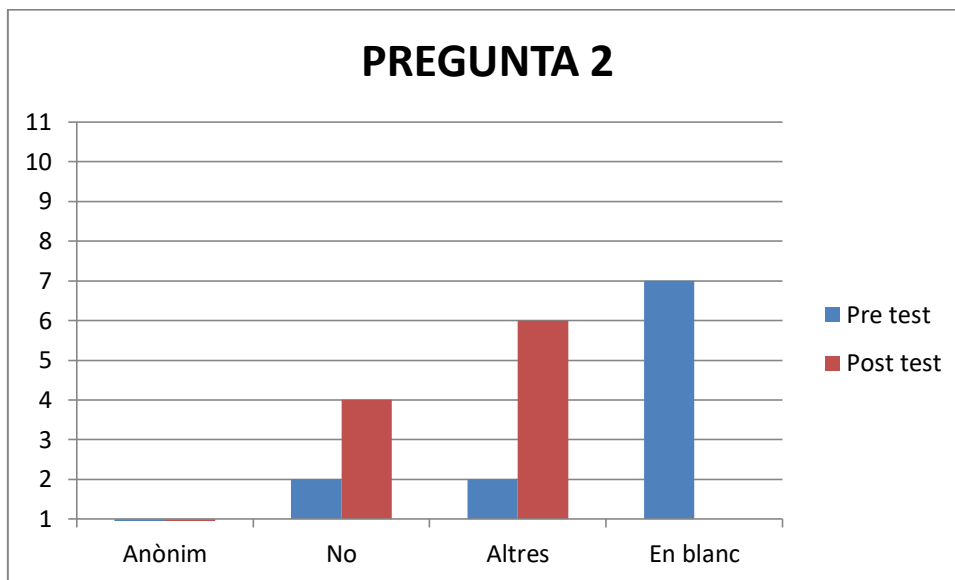


7.9. ANNEX 9 GRÀFIQUES AMB ELS RESULTATS GRUP A

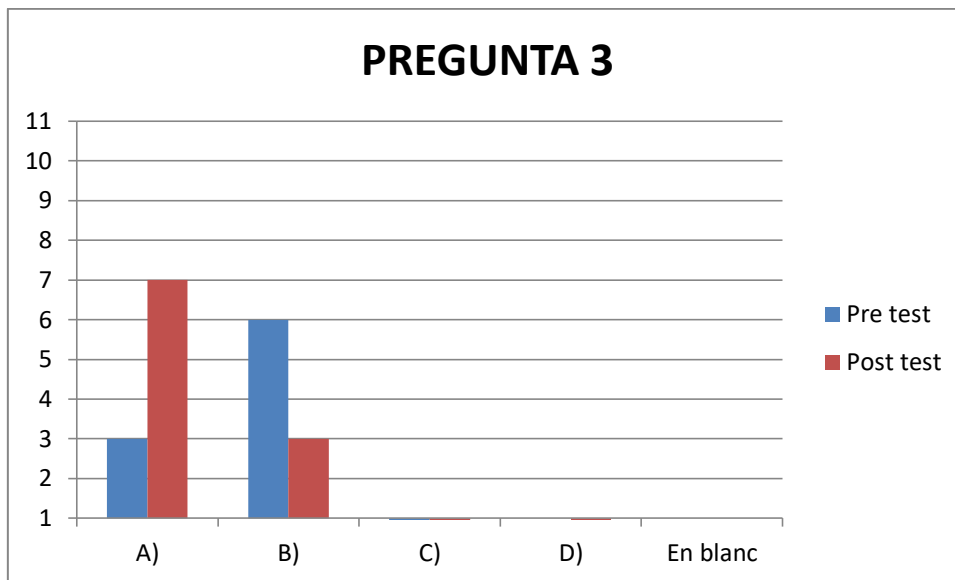
Pregunta 1. Quin és el títol de la notícia que acabes de llegir?



Pregunta 2. Saps el nom del o la periodista que ha escrit aquesta notícia?

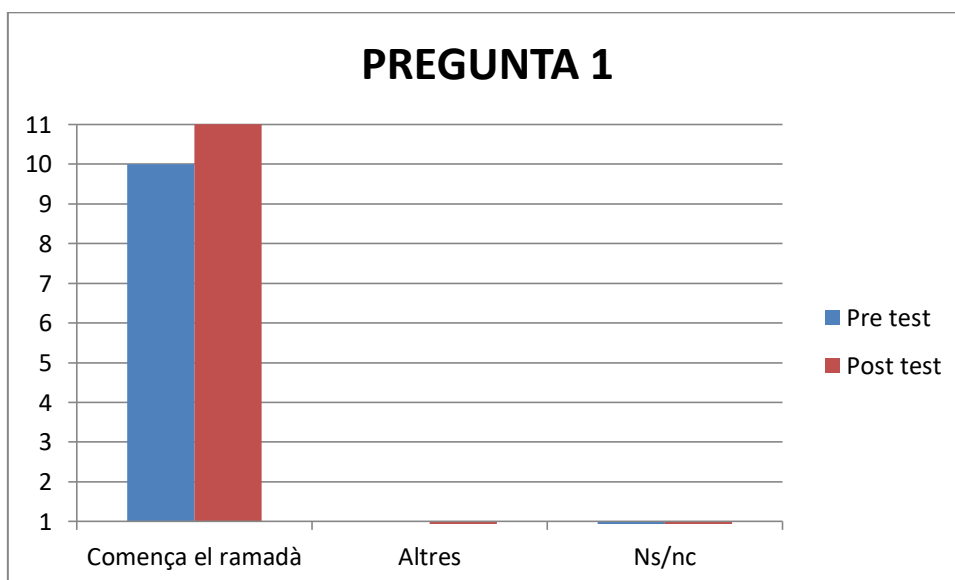


Pregunta 3. **Que hi diu a l'entradeta?**

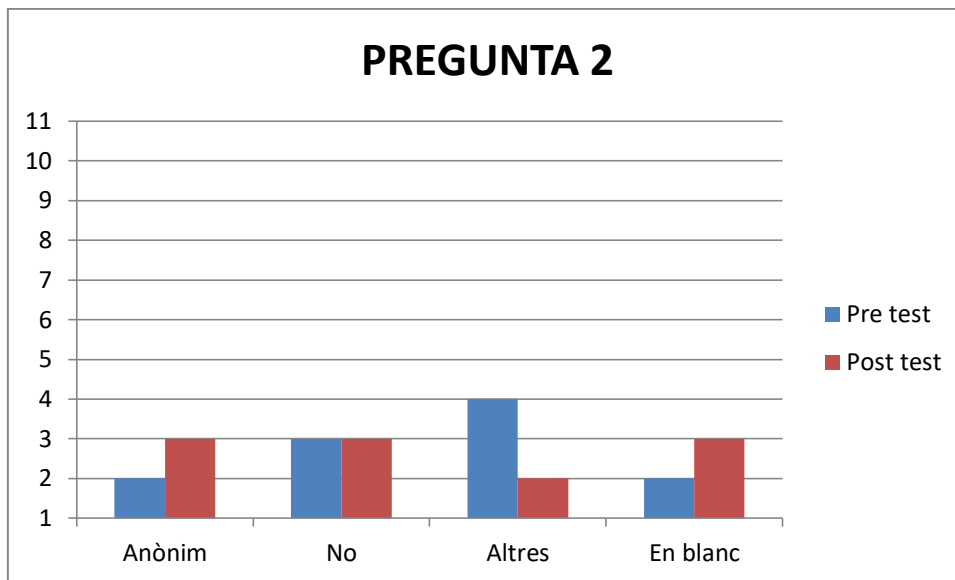


7.10. ANNEX 10 GRÀFIQUES AMB ELS RESULTATS GRUP B

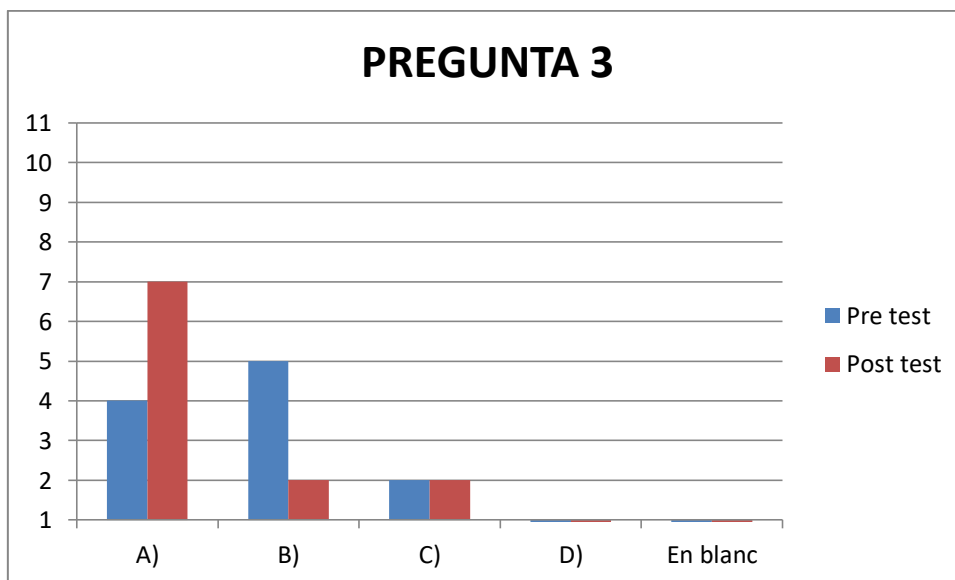
Pregunta 1. **Quin és el títol de la notícia que acabes de llegir?**



Pregunta 2. Saps el nom del o la periodista que ha escrit aquesta notícia?

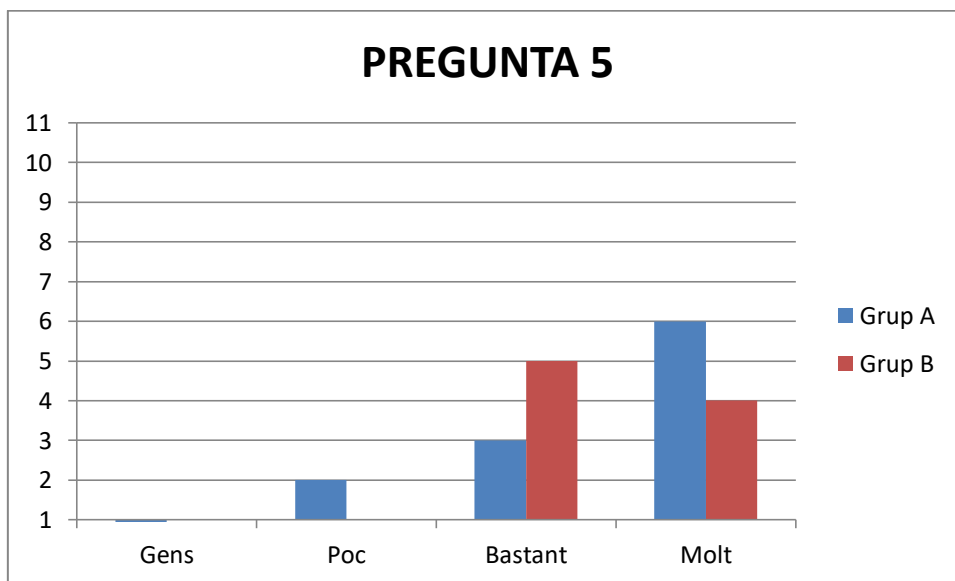


Pregunta 3. Que hi diu a l'entradeta?



7.11. ANNEX 11 GRÀFIQUES AMB ELS RESULTATS DELS DOS GRUPS

Pregunta 5. Estic satisfet/a amb la feina que he fet?



Pregunta 7. Normalment m'oblido del que he treballat a classe.

