



UNIVERSITAT
ROVIRA i VIRGILI

**L'APRENENTATGE DE LA LLENGUA
ANGLESA A PARTIR DE LA
GAMIFICACIÓ**

**GRAU D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA
TREBALL DE FI DE GRAU**

Autor: Jordi Aguilar Caubet

Tutora de la facultat: Carmen Castillo Peralta

Data del lliurament: 31/5/2024

RESUM

Aquesta investigació té com a finalitat comprovar l'eficàcia de la gamificació en l'aprenentatge de la llengua anglesa. Per comprovar-ho, s'ha realitzat una exhaustiva recerca i anàlisi sobre les característiques més notòries d'aquesta metodologia, els seus elements, els punts forts i quin paper tenen els docents dins de la gamificació. Hi ha diverses definicions per tractar la gamificació, ja que es pot aplicar en molts àmbits de la vida, però, segons comenten Zichermann i Cunningham (2011), la gamificació serveix per involucrar els participants en l'acció del joc i a més, per solucionar conflictes i problemes.

Els conceptes teòrics esmentats serveixen per a fonamentar el disseny d'una sessió d'aprenentatge fent ús de la gamificació com a metodologia principal en una aula de cinquè de primària. Aquesta sessió d'aprenentatge s'ha basat en un joc de taula ambientat en la saga de pel·lícules infantil "Kung Fu Panda".

Per desenvolupar la investigació s'ha utilitzat una metodologia mixta, fent ús de tres instruments: un qüestionari enfocat als professionals, amb el qual s'ha pogut conèixer l'opinió d'alguns docents sobre l'efectivitat de la gamificació; una taula d'observació, que s'ha completat durant el desenvolupament de la sessió comentada anteriorment; i dos tests enfocats als alumnes, un pre-sessió i un post-sessió, amb els quals s'ha comprovat l'evolució de l'aprenentatge en forma de nota numèrica.

A partir de la investigació realitzada, s'ha pogut confirmar que la gamificació és efectiva en l'aprenentatge de la llengua anglesa, ja que gràcies als instruments portats a terme els resultats obtinguts han estat positius.

Paraules clau: gamificació, aprenentatge, llengua anglesa, motivació, paper docent.

RESUMEN

Esta investigación tiene como finalidad comprobar la eficacia de la gamificación en el aprendizaje de la lengua inglesa. Para comprobarlo, se ha realizado una exhaustiva investigación y análisis sobre las características más notorias de esta metodología, sus elementos, los puntos fuertes y qué papel tienen los docentes dentro de la gamificación. Hay diversas definiciones para tratar la gamificación, ya que se puede aplicar en muchos ámbitos de la vida, pero, según comentan Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación sirve para involucrar a los participantes en la acción del juego y además, para solucionar conflictos y problemas.

Los conceptos teóricos mencionados sirven para fundamentar el diseño de una sesión de aprendizaje haciendo uso de la gamificación como metodología principal en un aula de quinto de primaria. Esta sesión de aprendizaje se ha basado en un juego de mesa ambientado en la saga de películas infantiles “Kung Fu Panda”.

Para desarrollar la investigación se ha utilizado una metodología mixta, haciendo uso de tres instrumentos: un cuestionario enfocado a los profesionales, con el cual se ha podido conocer la opinión de algunos docentes sobre la efectividad de la gamificación; una tabla de observación, que se ha completado durante el desarrollo de la sesión comentada anteriormente; y dos tests enfocados a los alumnos, uno pre-sesión y otro post-sesión, con los cuales se ha comprobado la evolución del aprendizaje en forma de nota numérica.

A partir de la investigación realizada, se ha podido confirmar que la gamificación es efectiva en el aprendizaje de la lengua inglesa, ya que gracias a los instrumentos llevados a cabo, los resultados obtenidos han sido positivos.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje, lengua inglesa, motivación, papel docente.

ABSTRACT

This research aims to verify the effectiveness of gamification in learning the English language. To verify this, an exhaustive investigation and analysis have been carried out on the most notable characteristics of this methodology, its elements, strengths, and the role of teachers within gamification. There are various definitions to address gamification, as it can be applied in many areas of life, but, as Zichermann and Cunningham (2011) mention, gamification serves to engage participants in the action of the game and also to solve conflicts and problems.

The theoretical concepts mentioned serve to underpin the design of a learning session using gamification as the main methodology in a fifth-grade classroom. This learning session was based on a board game set in the "Kung Fu Panda" children's movie saga.

To develop the research, a mixed methodology was used, employing three instruments: a questionnaire focused on professionals, which allowed understanding the opinion of some teachers on the effectiveness of gamification; an observation table, which was completed during the development of the session mentioned above; and two tests focused on students, one pre-session and one post-session, with which the learning progress was verified in the form of a numerical grade.

Based on the research conducted, it has been confirmed that gamification is effective in learning the English language, as the results obtained through the implemented instruments have been positive.

Key words: gamification, learning, English language, motivation, teaching role.

ÍNDEX

1. Introducció	6
2. Marc teòric	7
2.1. La gamificació.....	7
2.1.1. Què és la gamificació.....	7
2.1.2. Elements de la gamificació i tipus de jugadors.....	8
2.1.3. Fases de la gamificació	10
2.1.4. Punts forts de la gamificació.....	11
2.1.5. La motivació en la gamificació.....	12
2.1.6. Teoria del flux.....	14
2.1.7. Punts a millorar de la gamificació	15
2.2. Aprenentatge de la llengua anglesa.....	17
2.2.1. La gamificació en l'ensenyament de la llengua anglesa.....	17
2.2.2. Estat de l'aprenentatge d'anglès a l'Educació Primària a Catalunya	18
2.3. El paper dels docents en la gamificació	22
2.3.1 Normativa vinculada a l'ús de dispositius electrònics.....	22
2.3.2. Paper dels docents en la gamificació	22
3. Marc metodològic	24
3.1. Supòsit de partida.....	24
3.2. Objectius.....	24
3.3. Metodologia	24
3.4. Disseny	26
3.4.1. Temporalització	26
3.4.2. Mostra de població.....	26
3.4.3. Instruments de recollida de dades	27
3.4.4. Explicació de la dinàmica d'aula	28
3.5. Resultats	29
3.6. Conclusions	43
4. Bibliografia	48
5. Annexos	51

1. Introducció

La present investigació se centra en l'estudi i aplicació d'una gamificació en una escola, concretament en una aula d'alumnes de cinquè de primària, amb l'objectiu de valorar l'efectivitat de la gamificació en l'aprenentatge de la llengua anglesa. L'educació és una part essencial de la vida dels alumnes. Tot i això, l'aprenentatge a les escoles habitualment ha estat monòton o rutinari, és per això que amb el temps s'han buscat noves metodologies que s'adaptin a les noves tecnologies i que permetin als alumnes seguir les classes amb més facilitat. Aquest és el cas de la gamificació, una metodologia bastant recent que es basa en el joc per a ensenyar.

El fet de voler treballar la gamificació va sorgir durant el Pràcticum I. Estava cercant informació per a crear una situació d'aprenentatge i vaig trobar-me amb un article sobre la gamificació, vaig començar a investigar i vaig considerar que era un tema molt interessant i que el podia apropar al meu àmbit que és la llengua anglesa.

Un dels objectius personals d'aquest projecte és comprendre correctament el funcionament d'aquesta metodologia per tal de poder fer-ne ús en un futur com a docent. La idea inicial d'aquest projecte era portar a terme la gamificació, però durant el desenvolupament també he trobat interessant valorar l'opinió dels professionals, és a dir, dels docents. És per això que també s'ha decidit valorar aquesta població en la investigació.

Concretament, aquesta gamificació s'aplica a partir d'un joc de taula creat en llengua anglesa. Per a conèixer més sobre la investigació, primerament, a l'apartat del marc teòric, s'ha indagat sobre els aspectes més rellevants de la gamificació. Alguns dels ítems que s'han investigat han estat els punts forts de la metodologia, alguns punts que s'han de millorar, teories que mantenen relació amb la gamificació com pot ser la teoria del flux o el model RAMP.

A continuació es presenta el marc metodològic, en el qual s'exposen els objectius i el disseny de la investigació. Seguidament, es presenten els resultats de l'estudi. En darrer lloc, es presenten les conclusions, així com les propostes de millora i possibles línies d'investigació futures.

2. Marc teòric

2.1. La gamificació

2.1.1. Què és la gamificació

La paraula gamificació prové de la paraula anglesa *gamification*, que està formada per la paraula *game*, que significa joc.

Zichermann i Cunningham (2011) defineixen el terme gamificació com el procés que implica per a la seva execució pensament de joc i mecàniques de joc per involucrar els usuaris, assolir objectius i, amb això, solucionar problemes.

Kapp (2012, citat a López, et al., 2022) va més enllà d'aquesta definició, definint el concepte com “el uso de mecánicas, estéticas y pensamientos propios de los juegos para involucrar a las personas, y motivar la acción para promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9).

Teixes (2015) proposa una definició diferent: “la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos.” (p.18).

El joc ha estat considerat al llarg dels anys com una oportunitat per adquirir experiències d'aprenentatge, com va demostrar Piaget, que investigava a través de l'observació del joc, o Dewey, que reproduïa en el joc situacions de la vida on adquirir i aplicar informació (López, et al., 2022).

2.1.2. Elements de la gamificació i tipus de jugadors

Segons Werbach i Hunter (2012, citat a Carrión, 2017) la gamificació presenta tres elements centrals: les dinàmiques, les mecàniques i els components.



Figura 1 - Esquema dels elements de la gamificació, Carrión (2017)

- **Dinàmiques:** són les emocions, les relacions, la trama del joc, la progressió i les normes. Alhora, les dinàmiques poden ser competicions, reptes, activitats en equip, etc. A més, aquestes són necessàries perquè la motivació dels participants continuï en un punt elevat.
- **Mecàniques:** són aquells processos que provoquen que el joc es desenvolupi, i també dicten les regles del joc. Les mecàniques són essencials per a conduir el joc i als participants cap als objectius establerts pel docent. Poden ser del comportament, de retroalimentació o de progressió.
- **Components:** són els punts, les medalles, els avatars, les missions, els equips, els nivells, la moneda del joc, etc. Representen el progrés en el joc, l'èxit en les activitats, l'evolució en l'aprenentatge, la participació de cada individu en el joc, i en obtenir aquestes recompenses se'ls motiva a continuar participant i jugant.

Pel que fa als tipus de jugadors, Bartle (2018, citat a Antoñanzas, 2018), comenta que hi ha diferents tipus de jugadors, depenent de la personalitat i comportament d'aquests:

- *Achievers*: són els que volen aconseguir insígnies, les monedes dels jocs, resoldre reptes, etc.
- *Explorers*: són aquells que pretenen adquirir coneixements i descobrir aspectes nous.
- *Socializers*: aquells jugadors que prefereixen els elements socials abans que l'estratègia del joc.
- *Killers*: el seu objectiu principal és competir i guanyar.

A més, aquests quatre tipus de jugadors es poden repartir en dos subgrups:

- Jugadors contra el món: els *achievers* i *explorers* es relacionen més amb el món creat pel joc i els *socializers* i *killers* es relacionen més amb la resta de jugadors.
- Interacció contra acció: els *achievers* i *killers* actuen de forma més individualitzada mentre que els *explorers* i *socializers* actuen i treballen en grup.

Seguidament, com comenten Kumar i Herger (2018, citats a Antoñanzas, 2018), el 80% dels jugadors són *socializers*, el 10% *explorers* o *achievers* i un 1% són *killers*.

D'altra banda, Teixes (2015) menciona a Andrzej Marczewski, qui proposa una altra organització:

- Jugadors: la seva motivació dins de l'activitat és lúdica i pretenen obtenir el nombre més gran de recompenses possible.
- Disruptors: pretenen canviar o destruir el sistema establert de la gamificació.

A partir d'aquesta classificació, sorgeixen quatre nous tipus:

- Socialitzadors: la seva motivació és relacionar-se amb els companys.
- Esperits lliures: volen explorar i crear de forma lliure en el sistema gamificat.
- Aconseguidors: participaran en el joc sempre que puguin aprendre nous aspectes i puguin continuar millorant.
- Filàntrops: la seva motivació ve donada d'ajudar als altres sense aconseguir res a canvi.

2.1.3. Fases de la gamificació

Hi ha quatre fases principals segons Chou (2013, citat a Carrión, 2017), i aquestes se centren en l'experiència dels jugadors:

- Descobriment - “Discovery”: es presenta la gamificació amb antelació per tal de motivar a l'alumnat tot i no saber amb exactitud en què consistirà l'activitat.
- A bord - “Onboarding”: el jugador comença a sentir-se còmode amb el joc plantejat, les normes i mecàniques. El jugador no vol llargs manuals, sinó que prefereix aprendre a través de l'entrenament i de la seva pròpia experiència.
- Construcció programàtica - “Scaffolding”: els participants fan ús dels coneixements que han anat adquirint prèviament per assolir l'objectiu del joc per obtenir medalles o triomfs.
- Finalització del joc - “Endgame”: el jugador nota que ja ha explorat tot el que el joc tenia per oferir i que ja no pot continuar progressant de cap forma. El joc ha de ser prou entretingut per a continuar mantenint el “engagement” dels alumnes.

D'altra banda, Werbach i Hunter (2018, citats a Antoñanzas, 2018) comenten sis passos fonamentals per a gamificar:

- Especificar els objectius del tema a tractar així com les competències.
- Anticipar-se a la possible conducta dels participants.
- Etiquetar als jugadors.
- Desenvolupar un aprenentatge més lúdic.
- Crear diferents apartats en les activitats realitzades.
- Utilitzar les eines apropiades en cada moment.

Alhora, Werbach i Hunter (2018, citats a Antoñanzas, 2018) especifiquen tres tipus diferents de gamificació, cada un d'ells amb les seves característiques:

- Interna: és el tipus de gamificació que pretén millorar la motivació dels alumnes.
- Externa: és el tipus de gamificació que se centra a millorar les relacions entre iguals i el treball en equip.

- Modificació de l'actitud: és aquella gamificació que vol que els alumnes aprenguin nous conceptes mentre es gaudeix del procés.

2.1.4. Punts forts de la gamificació

Gooch et al. (2016) mencionen en el seu estudi que un dels beneficis de la gamificació és l'augment de la motivació en els alumnes. Així i tot, s'ha de tenir present que a cada alumne li motivarà més un tipus d'activitat o una altra depenent dels seus interessos. També escriuen sobre el fet que amb la informació actual, els resultats obtinguts són poc concrets i no es troba una relació clara entre la gamificació i la motivació intrínseca.

Més endavant, Gooch et al. (2016) comenten que és important rebre un *feedback* per part dels alumnes per a poder millorar la seva experiència en les futures gamificacions.

Un altre dels beneficis que pot aportar la gamificació és que, en el cas dels alumnes amb necessitats especials, aquests poden adaptar-se millor a la classe i als continguts que es treballen, ja que no són tan conscients del fet que estan aprenent perquè no es treballen implícitament els continguts, però realment sí que s'està produint l'aprenentatge. De fet, l'estudi que efectuen Gooch et al. (2016) mostra que la gamificació ajuda a l'alumnat amb dificultats d'aprenentatge, els motiva a continuar aprenent i a implicar-se en l'aprenentatge que estiguin efectuant en aquell moment.

Destacar també que la gamificació possibilita als alumnes a ser més creatius, pel fet que els jocs poden incitar a crear situacions, històries, debatre, etc.

D'altra banda, Antoñanzas (2018) comenta que la gamificació aporta aspectes positius com poden ser l'observació, l'avaluació i reflexió, incitar als alumnes a la resolució de problemes, tant de forma individual com grupal i el treball en equip.

Boller i Kapp (2017, citats a Szabó i Kopinska, 2023), mencionen que el compromís, les oportunitats de repetició, personalització i donar un *feedback* ajuden a crear un ambient per a gamificar efectiu.

La participació activa també es veu millorada gràcies a una bona gamificació. López et al. (2022), exposen que s'han realitzat investigacions amb una conclusió positiva sobre la millora en la participació de l'alumnat.

A més, López et al., (2022) també parlen sobre la importància del *feedback*. Gràcies a la gamificació, aquest es pot rebre de forma immediata i simple. D'altra banda, Szabó i Kopinska (2023), reafirmen aquesta afirmació comentant que és un aspecte fonamental d'una bona gamificació. Gràcies al *feedback* instantani, els alumnes saben que pel pròxim intent poden fer-ho millor que com ho han fet fins al moment.

Un altre aspecte és la cooperació. Carrión (2017) parla sobre la importància que té aquesta dins d'una bona gamificació, i del fet que millora la relació entre l'alumnat. Ortiz et al. (2018) afegeixen que la cooperació contribueix a la millora del control de les emocions.

2.1.5. La motivació en la gamificació

Antoñanzas (2018) al seu estudi tracta la motivació explicant que, perquè els alumnes vulguin continuar amb el joc, és necessari que a l'hora de fer les activitats tinguin certa llibertat per a desenvolupar les seves accions i que puguin millorar les seves habilitats, tant socials com acadèmiques.

A més, menciona dos tipus de motivació diferents:

- Motivació intrínseca: és aquella motivació que ve del propi individu, és a dir, la controla la persona. És causada per l'experimentació, la curiositat i el descobriment. Gràcies a aquesta motivació, els alumnes juguen per plaer i no per a obtenir una bona recompensa o arribar a la meta final.

Teixes (2015) comenta que el model RAMP defineix els quatre inductors bàsics de la motivació intrínseca.

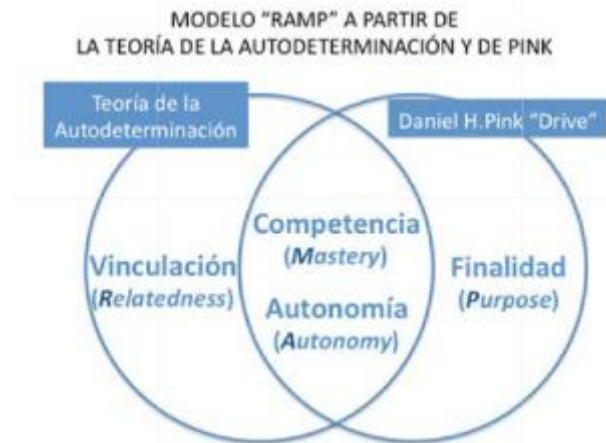


Figura 2 - Esquema del model RAMP, Teixes (2015)

RAMP és un acrònim per les paraules “Relatedness, Autonomy, Mastery i Purpose”:

- Relatedness: aquest inductor és el desig dels participants d’estar relacionat amb la resta de jugadors, de participar, col·laborar, cooperar, etc.
 - Autonomy: és la capacitat de decidir, fer, organitzar-se per compte propi.
 - Mastery: és el procés en el qual s’adquireix una habilitat nova o es millora alguna ja aconseguida. Serveix per a ser capaç de poder afrontar reptes.
 - Purpose: és la necessitat que presenten els alumnes per a trobar una finalitat a les accions que han de realitzar durant el joc, sigui aprendre o continuar millorant en el joc.
- Motivació extrínseca: és aquella motivació on l’objectiu de l’alumne és obtenir beneficis, és a dir, centra l’aprenentatge en el resultat i les conseqüències. També comenta que la gamificació intenta potenciar aquest tipus de motivació, ja que aquesta potència l’atenció i la concentració.

Szabó i Kopinska (2023) mencionen durant tot el seu estudi la importància de la motivació a l’hora d’aprendre una nova llengua. Escriuen que la gamificació té un paper molt important en fer que la persona que aprèn estigui interessada i motivada en allò que està fent. Flores (2015, citat a Szabó i Kopinska, 2023) tracta la importància de la gamificació, ja que a banda de motivar als alumnes, causa un increment de la interacció social entre els participants del joc.

Gooch et al. (2016), igual que altres autors, també comenta el fet que la gamificació potencia tant la motivació intrínseca com l’extrínseca. Alhora, escriu sobre el fet que els individus se

senten motivats intrínsecament quan són el centre de l'acció, en canvi, quan no són el centre de l'acció, se senten motivats extrínsecament.

Gooch et al. (2016) explica que per a l'educació és molt important la gamificació, ja que el tipus de motivació que aporta, tot i ser extrínseca, se centra en el fet que l'alumne millori i no en què aquest busqui una recompensa. Alhora, explica que les recompenses no poden ser part de la motivació intrínseca perquè hi ha activitats menys lúdiques que d'altres.

2.1.6. Teoria del flux

El psicòleg anomenat Mihály Csíkszentmihályi va ser l'encarregat d'elaborar la "Teoria del Flux". Segons Teixes (2015), "el flujo es el estado mental en el cual la persona está completamente inmersa en la actividad que está desarrollando, centrando la atención, implicándose de manera completa y disfrutando en su práctica. El flujo supone un estado de completa absorción en la tarea." (p.27)

Per tant, com comenta Csíkszentmihályi (citada a Antoñanzas, 2018), els diferents participants de l'activitat es trobaran en un estat de flux més elevat o més reduït depenent de la seva motivació, habilitat i competitivitat.

Quan els alumnes es troben en l'estat de flux és molt senzill rebre un *feedback* per part seva, sigui positiu o negatiu. Alhora, és molt important que les activitats no siguin ni molt senzilles ni molt complexes, ja que això faria que sortissin d'aquest estat. Algunes de les causes per sortir d'aquest estat poden ser l'avorriment o la desmotivació.

La següent figura esquematitza el concepte d'estat de flux:

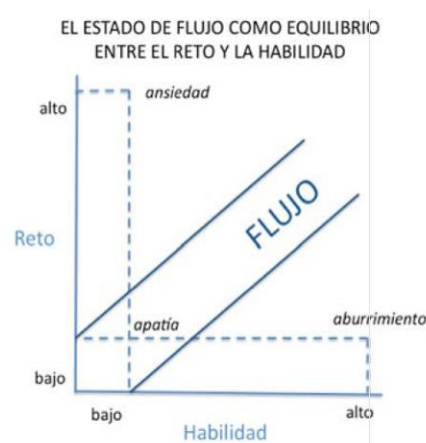


Figura 3 - Esquema de l'estat de flux, Teixes (2015)

Csikszentmihályi (citat a Teixes, 2015) presenta vuit factors que permeten que el flux pugui ocórrer:

- Que sigui una tasca realitzable.
- Concentració.
- Objectius clars.
- *Feedback*.
- Involucració sense esforç.
- Control sobre les accions.
- Desaparició de la consciència pròpia.
- Pèrdua del sentit del temps.

Per tant, és important tenir en compte aquests factors a l'hora de plantejar les activitats si es vol aconseguir aquest estat de flux.

2.1.7. Punts a millorar de la gamificació

D'altra banda, tot el que aporta la gamificació no sempre és positiu. Com comenten Szabó i Kopinska (2023), la gamificació pot arribar a ser complexa si la classe on es treballa no està unida, ja que es necessiten habilitats socials i interactuar amb la resta d'alumnat. A més, també pot comportar frustració, ansietat i decepció en un mateix si no s'aconsegueix arribar a l'objectiu plantejat.

Un altre aspecte a tenir en compte és a quina classe es presenta la gamificació. Si és un alumnat molt competitiu, potser s'haurà de modificar algun apartat perquè no hi hagi problemes. En canvi, si és una classe molt poc competitiva, es podrà realitzar de forma plantejada inicialment i, fins i tot, fer alguna modificació per a dificultar més el joc i que gaudeixin més de les proves.

Segons investiguen Toda et al., (2018), hi ha quatre principals aspectes negatius relacionats amb la gamificació. Aquests són els següents: indiferència, pèrdua de rendiment, comportament no desitjat i efectes desgastants.

Tots aquests factors negatius poden ser causats per diferents raons. La principal i més important, una mala planificació i/o poca recerca d'informació per a crear una gamificació adaptada a les necessitats de l'alumnat. Alhora, la falta d'eines motivacionals dificulta la bona creació d'una gamificació on l'alumnat se senti realitzat i motivat per a continuar aprenent a partir de jocs.

2.2. Aprenentatge de la llengua anglesa

2.2.1. La gamificació en l'ensenyament de la llengua anglesa

Fernández (2022) comenta que la gamificació en l'aprenentatge de la llengua anglesa presenta una gran rellevància, ja que les quatre àrees principals de l'assignatura poden aprofitar aquest estil d'aprenentatge: *speaking, listening, reading* i *writing*.

La gamificació facilita l'aprenentatge de la llengua anglesa perquè permet la creació de *flashcards*, tasques online, qüestionaris, jocs multimèdia, etc. Alhora, com la gamificació no ve de la mà d'un llibre de text, els alumnes es veuen afectats de forma positiva, tant en la motivació com en l'aprenentatge. Molts cops els llibres es relacionen amb tasques avorrides i pesades, i per tant el fet d'eliminar-los a l'hora de gamificar beneficia el procés. A més, tal com explica Flores (2015, citat a Szabó i Kopinska, 2023), la gamificació fa que la forma en la qual l'alumnat veu l'aprenentatge d'una llengua sigui com un joc, i per tant el procés d'aprenentatge els resulta més dinàmic, desafiant i motivador.

D'altra banda, Flores (2015, citat a Szabó i Kopinska, 2023) també explica que quan s'aplica la gamificació en l'aprenentatge de la llengua anglesa provoca una millora en els resultats, tant socials com acadèmics.

Dehghanzadeh (2020), arran de la investigació feta en 28 articles sobre l'aprenentatge de diferents llengües a partir de la gamificació, majoritàriament l'anglès, explica que tant la gramàtica com el vocabulari són els aspectes més rellevants de la llengua, mentre que en altres àrees, especialment la pronunciació, encara cal millorar les habilitats a l'hora d'aprendre la llengua.

També comenta que gràcies a la gamificació en l'aprenentatge de la llengua anglesa, molts dels beneficis que s'han tractat en apartats anteriors d'aquest treball s'han complert, com pot ser un increment en la motivació de l'alumnat o una millora en el rendiment acadèmic.

Quant a recursos per a gamificar, Al-Dosakee i Ozdamli (2021) presenta diferents propostes que poden ser útils per a gamificar de forma òptima. Per una banda, les més bàsiques, com poden ser els telèfons mòbils, les tauletes o els ordinadors, però també comenta que l'aplicació

Duolingo presenta bons resultats, i una altra menys coneguda anomenada Busuu. A més, la tan coneguda Kahoot demostra una millora en els resultats a l'hora d'aprendre una llengua, com pot ser l'anglès, l'espanyol o l'italià.

Fernández (2022) proposa altres idees: Edpuzzle, és una aplicació per a realitzar qüestionaris amb imatges, notes d'àudio o vídeos; Quizlet, serveix per a crear flashcards amb preguntes i respostes breus, crear jocs i proves; Socrative, funciona més com una plataforma on tant alumnes com docents reben *feedback* instantani de diverses activitats, reptes i proves. Permet tenir constància dels aspectes que s'han de reforçar i els que ja estan assolits.

López et al. (2022) recomanen l'aplicació Classdojo, una que serveix per a mantenir un seguiment dels alumnes, la seva evolució i millora.

2.2.2. Estat de l'aprenentatge d'anglès a l'Educació Primària a Catalunya

A Catalunya, la llengua anglesa sempre ha estat un objectiu d'aprenentatge a les escoles. Amb el temps, l'aprenentatge d'aquesta s'ha anat consolidant i, a poc a poc, s'ha conscienciat a les famílies i alumnat de la importància de l'idioma i el que suposa tenir aquest tipus de coneixements per a un futur. Tot i això, l'aprenentatge d'una nova llengua és un procés complicat i llarg, és per això que és necessari un seguit de proves durant aquest procés per a poder conèixer els punts forts i febles de l'alumnat i dels docents.

Una d'aquestes proves que es realitza a primària són les competències bàsiques, prova que es realitza a 6è de primària concretament en les diferents àrees de l'educació, així doncs, la llengua estrangera és una d'elles. En aquestes proves, s'avalua la comprensió oral, lectora i escrita.

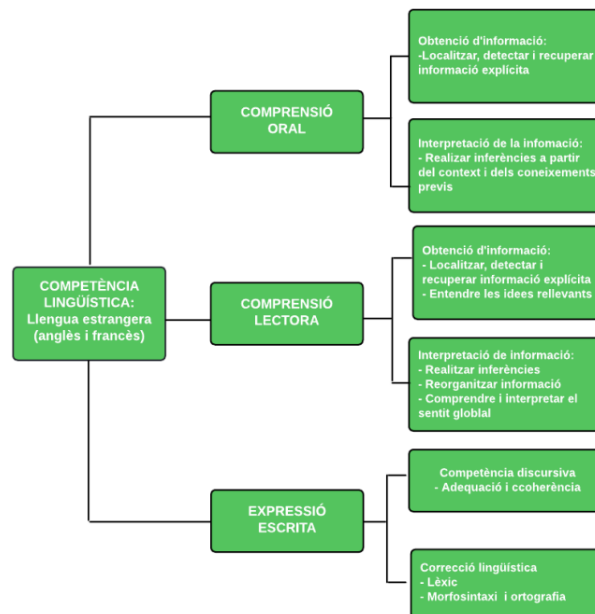


Figura 4 - Esquema de les competències lingüístiques avaluades en la prova de sisè d'educació primària 2023, Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació (2023)

Segons els resultats observats en les proves realitzades l'any 2023 (Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació, 2023), la llengua anglesa és la que presenta millors puntuacions, i en fer una revisió dels anys anteriors es poden observar variacions. Alhora, aquests alts i baixos es veuen reflectits en les altres assignatures però no amb tanta amplitud.

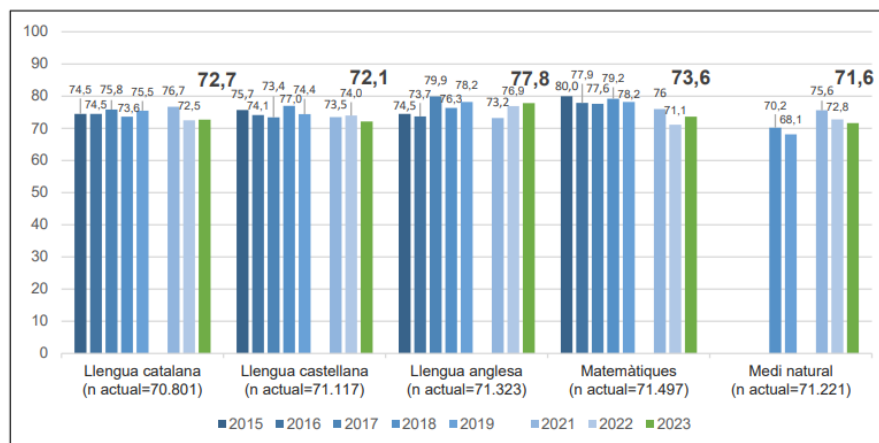


Figura 5 - Puntuació mitjana global en les competències avaluades. Cursos 2015-2023, Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació (2023)

Seguidament, es pot veure un altre gràfic on es mostra el percentatge d'alumnes amb un nivell baix d'assoliment a les diverses assignatures. La llengua anglesa el 2021 tenia un 18,7% d'alumnat amb nivell baix, el 2023 es va veure reduït a un 13,8%.

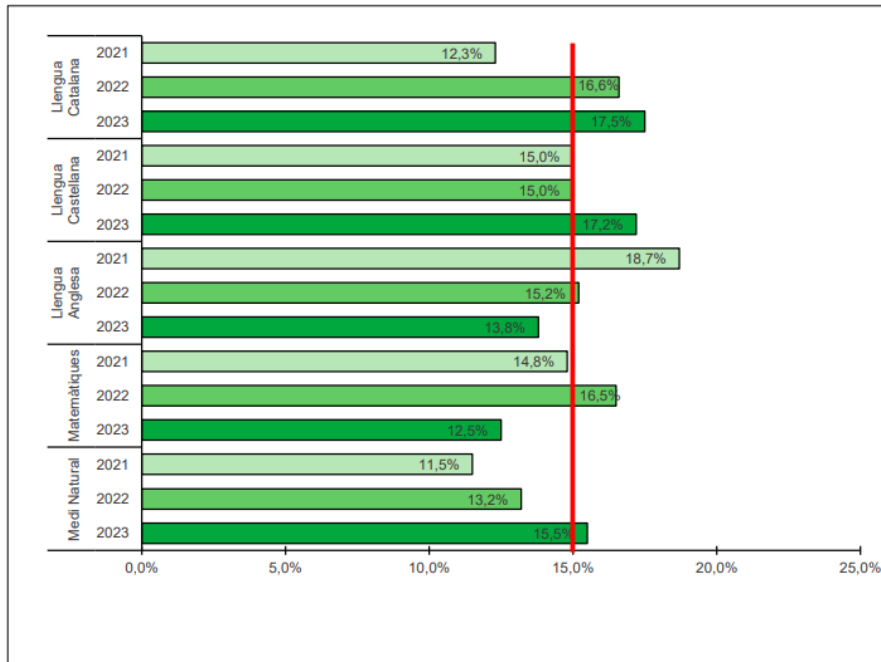


Figura 6 - Evolució del percentatge d'alumnat situat en el nivell baix d'assoliment de les competències avaluades. 2019-2023, Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació (2023)

Després, es pot veure el percentatge d'alumnes situat en els diferents trams segons les competències. La comprensió oral és la que presenta millor mitjana, 78,8, però la lectora és la que té més alumnes al nivell alt, 38,1%. L'expressió escrita és la competència amb una mitjana més baixa, 75,3, i alhora, la que presenta més alumnes al nivell mitjà, 43,3%.

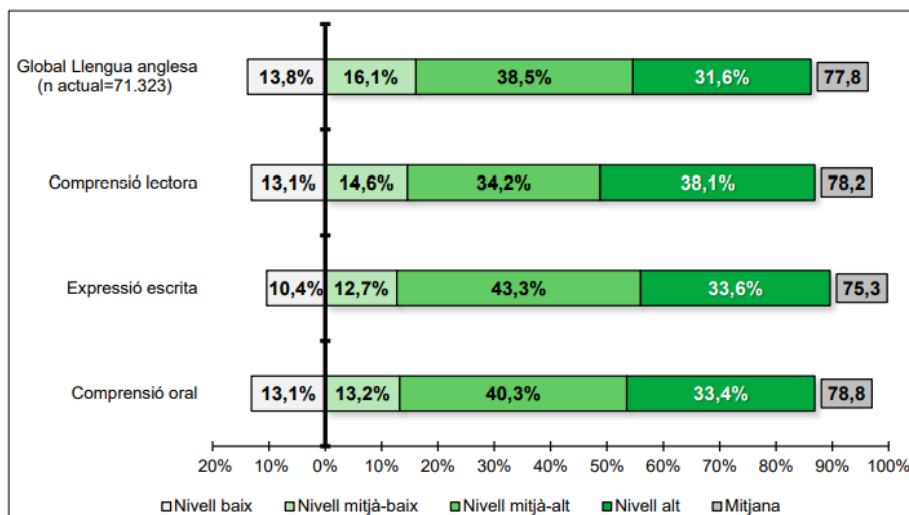


Figura 7 - Percentatge d'alumnat situat en els trams de competència en llengua anglesa segons la dimensió avaluada. 2023, Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació (2023)

L'alumnat que no assoleix la competència en la dimensió de comprensió oral passa del 12,8% el 2022 al 13,8%, del 15,3% al 13,1% en comprensió lectora i del 10,6% al 10,4% en expressió escrita. Aquí es pot observar que la comprensió oral és l'apartat que més es va complicar als alumnes, ja que puja un 1%, en canvi, la comprensió lectora es va reduir un 2,2%, mostrant una millora respecte a l'any anterior.

Tot i tenir aquestes dades, encara és necessari continuar millorant la forma d'ensenyar la llengua anglesa i d'aquesta forma millorar el rendiment acadèmic de l'alumnat.

2.3. El paper dels docents en la gamificació

2.3.1 Normativa vinculada a l'ús de dispositius electrònics

La gamificació va quasi sempre lligada amb dispositius electrònics, és per això que des de Catalunya hi ha un Consell Escolar de Catalunya centrat en l'ús dels dispositius mòbils (CEC) (Departament d'Educació, 2023). Aquest consell el 2015 va emetre un informe on comunicava com abordar el mòbil a la vida quotidiana dels alumnes. En aquest mateix informe es tractava el fet que prohibir l'ús del mòbil era una restricció del dret als menors a ser considerats ciutadans.

El 2019, es va fer un estudi per a observar si els centres educatius permetien l'ús del mòbil a l'aula, un 47% el permetia amb supervisió i un 52% el prohibia. A més, un 74% veia necessari més orientació sobre l'ús de la tecnologia.

A part, el desembre de 2023 es van presentar un seguit de normes respecte a l'ús del telèfon mòbil a l'aula per al curs 2024-2025 (Departament d'Educació, 2024). A educació infantil i primària queda prohibit completament, a cursos on els alumnes ja són més adults com l'ESO i el batxillerat hi ha altres restriccions.

Des de la UNESCO també s'han tractat les tecnologies digitals. Comenten que són una eina que correctament utilitzada pot donar uns resultats molt bons, però que presenta uns riscos que s'han d'abordar com pot ser una baixada en el rendiment acadèmic o efectes negatius a la memòria.

D'altra banda, el Regne Unit va realitzar un informe on citaven que l'exclusió del mòbil a l'aula afavoria el rendiment acadèmic dels alumnes amb uns resultats més baixos i, en canvi, els que ja presentaven un nivell elevat no van ni millorar ni empitjorar.

2.3.2. Paper dels docents en la gamificació

D'una banda, Fernández (2022) comenta en la seva investigació que els docents han de buscar noves formes d'ensenyament com pot ser la gamificació. Alhora, menciona el fet que, com a docents, hem de tenir una ment oberta a les noves metodologies i que hem de fer tot el possible

per a adaptar-nos a allò que sigui millor per als alumnes. També explica que els docents hem d'aprofitar la retroacció instantània que proporciona la gamificació i motivar als alumnes a continuar aprenent i a superar-se.

D'altra banda, Antoñanzas (2018) explica que el professor té diversos rols dins de l'aula a l'hora de gamificar. Un d'aquests rols és ser un referent per als alumnes, han de seguir el que diu el docent i les regles que s'han imposat a l'aula. Un altre és desenvolupar el procés de gamificació a l'aula i finalment, encarregar-se de crear un context per a desenvolupar-la.

A més, amplia mencionant aspectes a tenir en compte per a crear les activitats, com una bona presentació i explicacions de les instruccions, i proposar objectius d'acord amb les activitats temàtiques proposades.

Seguidament, especifica alguns aspectes motivadors per l'alumnat, i que, per tant, el docent ha de tenir en compte en plantejar la gamificació:

- Autonomia: el docent ha de crear activitats que permeti als alumnes desenvolupar-se lliurement. Això els permetrà sentir-se satisfets i motivats mentre assoleixen objectius.
- Recompenses: el docent ha de reconèixer l'esforç dels alumnes tenint en compte cada cas en particular, potenciant la seva participació.
- Reconeixement: el professor ha de reconèixer les millores dels seus alumnes per fomentar que se sentin segurs davant l'aprenentatge i superin la por al fracàs.

3. Marc metodològic

3.1. Supòsit de partida

La finalitat d'aquest estudi és valorar com repercuteix la gamificació a l'alumnat en l'aprenentatge de la llengua anglesa, tenint en compte els elements lúdics que la gamificació aporta.

Cal tenir en compte que l'ús de desafiaments i recompenses permet despertar la proactivitat i creativitat de l'alumnat envers l'aprenentatge de la llengua. A més, el fet de presentar activitats sobre situacions quotidianes permet que l'aprenentatge sigui més significatiu que l'ensenyament tradicional.

3.2. Objectius

Objectiu general:

Valorar l'efectivitat de la gamificació en l'aprenentatge de la llengua anglesa.

Objectius específics:

- Identificar eines que permetin millorar les gamificacions i fomentar l'aprenentatge.
- Dissenyar una gamificació i aplicar-la en una aula, per tal de conèixer el funcionament.

3.3. Metodologia

En aquest treball es fa ús d'una metodologia mixta:

D'una banda, s'utilitza la metodologia quantitativa. Tant a l'inici de la "sessió" com al final d'aquesta es duu a terme un pre-test i un post-test, que servirà per a poder comparar els coneixements dels alumnes a l'inici amb el final. És a dir, el "pre-test" consistirà en unes preguntes sobre el que es treballarà, que servirà per a saber els seus coneixements previs a la sessió. I el post-test, consistirà en el mateix seguit de preguntes, però ara sí que s'hauran treballat els continguts i, per tant, es vol conèixer com han evolucionat els coneixements després del joc.

Alhora, també es desenvolupa un qüestionari dirigit a docents, per tal de conèixer la seva visió professional i posada en pràctica de la gamificació. Es faran preguntes per a conèixer l'opinió professional respecte a aquesta metodologia, el possible ús que en fan, les eines que utilitzen i en quina assignatura veuen més adient utilitzar-la, entre d'altres.

D'altra banda, també es fa ús de la metodologia qualitativa. Durant el transcurs de la sessió, els alumnes treballaran de forma autònoma i grupal, això permetrà valorar diferents ítems com el treball en equip, el respecte o el seguiment de les normes imposades pel docent. Per a valorar aquests aspectes, es disposarà d'una taula per a cada grup participant, en comptes d'indicar si l'ítem s'ha complert o no amb una creu, s'indicarà col·locant el nom de l'estudiant en un apartat o un altre. D'aquesta forma es pot fer un seguiment individualitzat i alhora grupal.

S'ha decidit utilitzar una metodologia de caràcter mixta, ja que com comenta González (2018), tant la metodologia quantitativa com qualitativa presenta unes característiques positives i d'altres no tant. Segons Cook i Reichardt (1986, citats a González, 2018) hi ha tres raons per fer ús de la metodologia mixta:

- La recerca sol estar orientada a una àmplia gamma de propòsits, la qual cosa demanda una diversitat de mètodes per a respondre de manera adequada.
- La utilització conjunta de diferents mètodes genera una fecunditat recíproca, incrementant el potencial de la investigació a nivells que cap mètode individual podria aconseguir per si sol.
- Tots els mètodes tenen biaixos inherents, que només es poden mitigar a través de l'aplicació de múltiples tècniques.

És per això que la metodologia utilitzada per aquesta investigació ha estat la metodologia mixta.

3.4. Disseny

3.4.1. Temporalització

	Octubre	Novembre	Desembre	Gener	Febrer	Març	Abril	Maig
Recerca bibliogràfica								
Disseny de la investigació								
Aplicació dels instruments								
Anàlisi de dades								
Redacció dels resultats i conclusions de l'estudi.								

Figura 8 - Gràfic de la temporalització, creació pròpia.

3.4.2. Mostra de població

La mostra de població són, per una banda, els alumnes de 5è d'Educació Primària del centre on he desenvolupat les segones pràctiques. Aquesta classe està formada per un total de 25 alumnes.

El nivell d'aprenentatge del grup és mitjà-alt, no hi ha grans dificultats en les àrees treballades, tot i que hi ha algunes excepcions en l'alumnat. En l'aprenentatge de les matemàtiques hi pot haver alguns temes que costen més d'entendre. En la llengua catalana i castellana tenen un

nivell de comprensió lectora baix, això és degut al fet que no són conscients del que llegeixen, ja que no li presten atenció. Pel que fa a la llengua anglesa, el nivell és mitjà, alguns alumnes destaquen en aquesta àrea, però en general, tira a la baixa.

Aquest grup d'alumnat presenta un nivell d'interacció i de relacions socials entre ells bo, hi ha pocs conflictes i quan apareixen, els solen resoldre ells sols. Tot això permet crear diverses activitats divertides i motivadores en grup sense moltes discussions ni problemes.

Pel que fa a necessitats educatives especials, hi ha un alumne que presenta dislèxia i dos que presenten TDAH, un possible TDAH i un alumne amb nivell baix. Tot i aquestes dificultats, els alumnes poden seguir les classes sense dificultat, així i tot, les activitats s'adaptaran a les necessitats d'aquest alumnat igual que a la de la resta de la classe.

Per altra banda, la mostra de població són vint docents de l'àmbit territorial de la ciutat de Tarragona d'Educació Primària. Se'ls ha fet arribar l'instrument de recollida de dades pertinent (qüestionari), a través de Google Formularis, de manera que l'han pogut respondre telemàticament.

3.4.3. Instruments de recollida de dades

En aquesta investigació s'utilitzaran els següents instruments de recollida de dades:

- Test pre-sessió amb els alumnes. Aquest servirà per a saber els coneixements previs dels nens i nenes sobre la temàtica a treballar. (Vg. Annex 1).
- Test post-sessió amb els alumnes. Aquest servirà per a veure si han adquirit els coneixements treballats durant la sessió o no. Gràcies a això es comprovarà si la metodologia és eficaç o si s'ha de seguir treballant. (Vg. Annex 1).
- Taula d'observació. Servirà per a poder observar els alumnes durant el transcurs de la sessió i poder valorar altres aspectes com la participació, la col·laboració, el respecte, etc. (Vg. Annex 2).

- Qüestionari dirigit a docents. Aquest servirà per valorar els seus coneixements i posada en pràctica de la gamificació. (Vg. Annex 3).

3.4.4. Explicació de la dinàmica d'aula

La gamificació que s'ha creat es basa en un joc de taula. Aquest consisteix en un seguit d'activitats basades en la famosa saga de pel·lícules infantils Kung Fu Panda. Aquestes activitats se centren en aspectes de la llengua anglesa, concretament en l'escriptura (*writing*), lectura (*reading*), conversa (*speaking*), vocabulari (*vocabulary*) i gramàtica (*grammar*).

Abans de començar a jugar, els alumnes completaran el pre-test, que permetrà conèixer el nivell inicial de l'alumnat sobre els conceptes que es treballaran en el joc.

En aquest joc de taula els alumnes jugaran en grup: hi haurà 5 grups de 5 alumnes, cada grup amb el seu taulell (Vg. Annex 4). Tots els taulells tenen les mateixes activitats. S'ha separat als alumnes per a poder fer un seguiment més individualitzat i facilitar el desenvolupament de les activitats. Els cinc jugadors tenen una peça amb la qual es mouen pel taulell i un dau que va des de l'1 fins al 3 (amb dues repeticions de cada un dels nombres).

Cal destacar que els alumnes de cada grup no hauran de competir contra la resta de jugadors del taulell, sinó que hauran de treballar en equip per a poder arribar al final del joc i poder derrotar a un dels dolents de les pel·lícules, Tai Lung. Per tant, es destaca la importància del treball en equip en aquesta dinàmica. A més, per fomentar la seva motivació i curiositat davant el joc, en començar el joc de taula se'ls presentarà un repte: Tai Lung, un dels dolents de les pel·lícules, vol conquerir Àsia i els Cinc Furiosos necessiten la nostra ajuda. Per a poder-los ajudar i parar al dolent, ens hauran d'entrenar perquè nosaltres, els jugadors i jugadores puguem millorar les nostres habilitats i combatre'l.

A cada ronda, un dels jugadors de l'equip llença el dau i mou la peça la quantitat de caselles corresponent segons el núm. del dau. Poden caure en activitats o bé en caselles que els permeten fer alguna activitat que ja s'han passat i no han fet. Cada equip té un seguit d'instruccions (Vg. Annex 5) i de sobres (Vg. Annex 6) amb el material necessari per a cada activitat. Gràcies a aquests recursos, els alumnes saben en tot moment el que han de fer. Les activitats estan representades amb personatges de les pel·lícules i colors, on cada personatge és una capacitat

de la llengua, és a dir, *reading*, *speaking*, etc. I els colors serveixen per a diferenciar les activitats a l'hora d'agafar els sobres.

Durant el joc, cada activitat els hi donarà una quantitat de punts determinada depenent del seu rendiment que hauran d'anar anotant en una taula (Vg. Annex 7), algunes donen punts només per fer-la i altres les han de fer bé. Aquests punts serveixen perquè en el moment que tots els grups hagin arribat a la casella final, a la que derroten a Tai Lung, es farà un recompte de tots els punts. Si entre els cinc grups aconseguixen un total de 800 punts, hauran guanyat. Sinó, se'ls presenta l'opció de fer una activitat extra que sumi punts (que ja es faria igualment independentment dels punts finals). A més, guanyin o perdin, al final es farà una petita activitat conjunta on se'ls presentarà una de les cançons de la pel·lícula, entre tots hauran de comentar el significat de la cançó i reflexionar sobre què vol dir.

Un cop acabada la dinàmica, els alumnes hauran de completar de nou el test per tal de poder valorar si el desenvolupament de la gamificació els ha permès aprendre nous conceptes.

3.5. Resultats

En aquest apartat s'exposen, en primer lloc, els resultats obtinguts de la implementació de la gamificació en una aula de cinquè de primària, i a continuació, els resultats del qüestionari dirigit a docents. Els resultats es basen en els instruments de recollida de dades preparats prèviament.

Pel que fa a la gamificació, a continuació es mostren les dades obtingudes a partir del test pre i post sessió i de la taula d'observació:

Test pre i post sessió:

Els resultats d'aquests tests es presenten en una taula. En aquesta hi apareixen el total d'alumnes (concretament 25) i les notes obtingudes, tant al test pre-sessió (abans de la gamificació) com al test post-sessió (després de la gamificació).

A la primera columna es pot observar el llistat d'alumnes (de forma anònima), a la segona la nota que ha tret cada alumne al test pre-sessió i a la tercera, la nota del test post-sessió. Per comptabilitzar el test, el que s'ha fet és puntuar amb 1 punt cada solució correcta, és a dir, l'examen té 36 "preguntes" i cada una comptabilitza 1 punt.

Número d'alumne	Nota test pre-sessió	Nota test post-sessió
Alumne 1	10/36	15/36
Alumne 2	0/36	5/36
Alumne 3	7/36	10/36
Alumne 4	13/36	16/36
Alumne 5	10/36	20/36
Alumne 6	8/36	19/36
Alumne 7	11/36	22/36
Alumne 8	12/36	20/36
Alumne 9	6/36	19/36
Alumne 10	7/36	18/36
Alumne 11	11/36	22/36
Alumne 12	5/36	12/36
Alumne 13	10/36	14/36
Alumne 14	18/36	29/36
Alumne 15	18/36	26/36
Alumne 16	17/36	21/36
Alumne 17	23/36	30/36
Alumne 18	12/36	19/36
Alumne 19	12/36	18/36
Alumne 20	7/36	13/36
Alumne 21	10/36	15/36
Alumne 22	0/36	16/36
Alumne 23	10/36	16/36
Alumne 24	6/36	10/36
Alumne 25	10/36	19/36

Figura 9 - Taula de resultats, creació pròpia.

Com es pot observar a la taula anterior, en el cas del test pre-sessió, la majoria dels alumnes de la classe van aconseguir una nota baixa, mentre que només alguns van aconseguir una nota més elevada. De fet, molt pocs estudiants van arribar al que es consideraria aprovat (18/36).

En observar les notes del test post-sessió, és a dir, després d'haver jugat al joc de taula i fer de nou les mateixes activitats, es pot veure un progrés en els resultats. Concretament, tots els alumnes han millorat la seva nota, en diferent nivell.

Comentar que en el test pre-sessió, només tres alumnes haurien aprovat, mentre que en el test post-sessió aquesta xifra augmenta a catorze.

Taula d'observació:

Els resultats d'aquest instrument es mostren en cinc gràfics de barres (un per cada equip). Cada columna representa els ítems a valorar, i en cada una d'elles es mostra la quantitat d'infants del grup que han complert l'ítem durant la realització de la gamificació. Concretament, el blau clar representa el "Sí" i el blau fosc representa el "No".

Els ítems a valorar, tal com s'han comentat prèviament a l'apartat d'instrument de recollida de dades són:

- Participa en les activitats del joc
- Fa ús de vocabulari adient respecte al context al qual es troba
- Col·labora amb els companys de l'equip
- Respecta les opinions dels companys
- Compleix els torns de paraula
- Respecta les normes de les activitats
- Tira els daus durant el seu torn
- Avança les caselles adients
- No mou la fitxa quan no toca
- S'esforça a utilitzar la llengua anglesa durant la sessió

A continuació s'exposen les gràfiques de barres de cada grup:

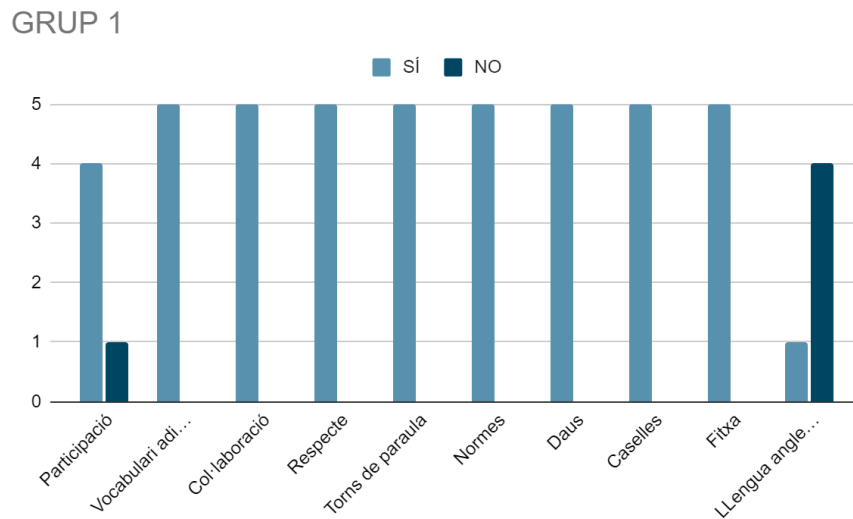


Figura 10 - Gràfic primer grup, creació pròpia.

En aquest grup es pot observar que un dels alumnes no va voler participar en algunes activitats i que només un dels cinc integrants s'esforçava a fer ús de la llengua anglesa.

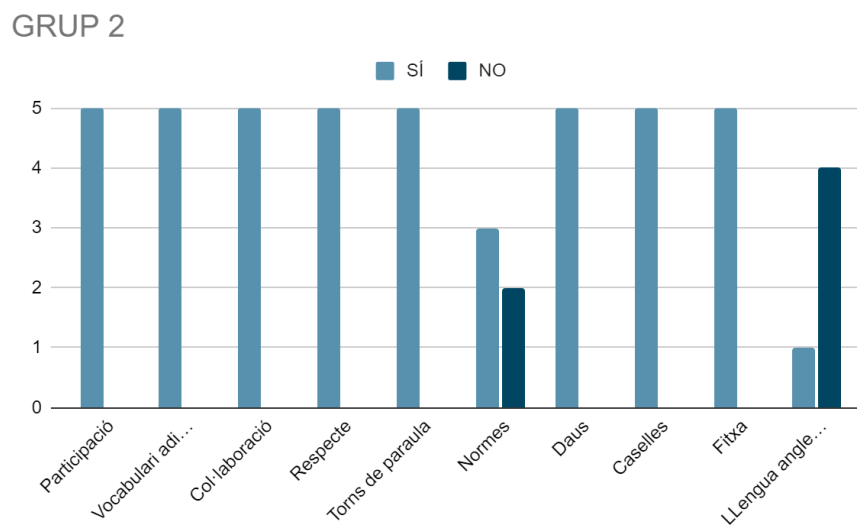


Figura 11 - Gràfic segon grup, creació pròpia.

El segon grup va presentar dos integrants que en algunes activitats no seguien les normes i només un dels jugadors mostrava interès a fer ús de la llengua anglesa.

GRUP 3

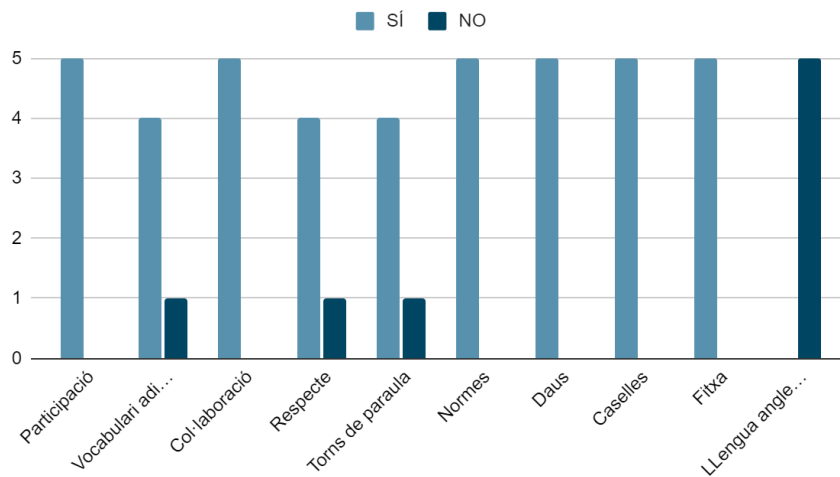


Figura 12 - Gràfic tercer grup, creació pròpia.

En aquest grup un dels jugadors va utilitzar vocabulari no adient al context en què es trobava, no va ser respectuós i no va respectar els torns de paraula, cap dels integrants va fer ús de la llengua anglesa.

GRUP 4

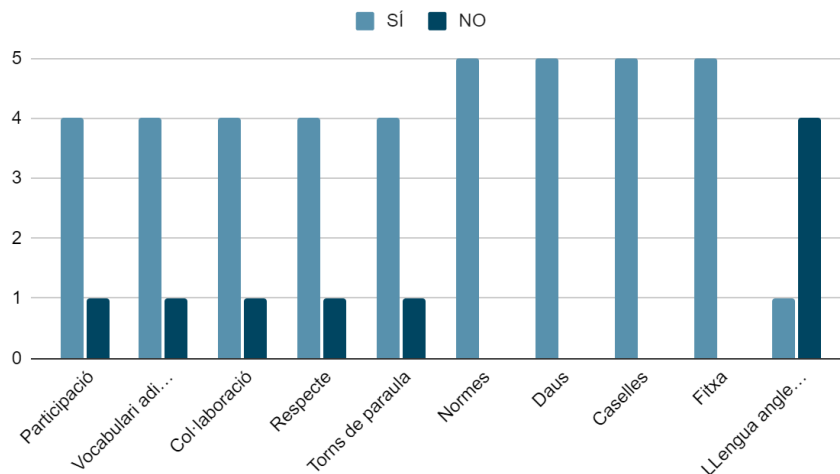


Figura 13 - Gràfic quart grup, creació pròpia.

Un jugador d'aquest grup no va voler participar en algunes activitats, no va fer ús de vocabulari adient, no va col·laborar, ni va mostrar respecte cap als companys ni cap als torns de paraula. Un sol integrant va fer ús de la llengua anglesa.

GRUP 5

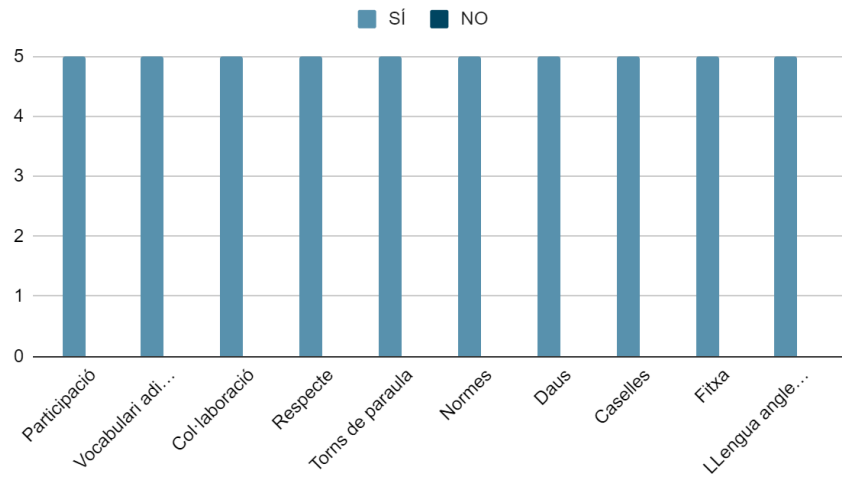


Figura 14 - Gràfic cinquè grup, creació pròpia.

En aquest grup tothom va ser participatiu, respectuós i es van esforçar a utilitzar la llengua anglesa.

Qüestionari docent:

Els resultats d'aquest instrument es mostren pregunta per pregunta. Algunes de les qüestions es mostren amb gràfiques, aquestes estan extretes directament del programa amb el qual s'ha fet el qüestionari, Google Formularis. Altres de les preguntes es presenten amb taules de creació pròpia per mostrar de forma adequada els resultats. Després de mostrar cada una de les respostes, es fa un breu anàlisi del que es pot observar.

- Pregunta 1: Quina edat té?

20 respuestas

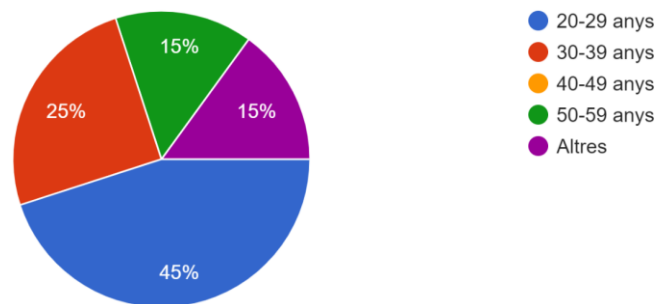


Figura 15 - Gràfic d'edat, creació pròpia.

Aquí es pot observar el rang d'edat dels docents que han respost l'enquesta. La majoria d'entre 20 i 29 anys.

- Pregunta 2: A quin cicle pertany?

20 respuestas

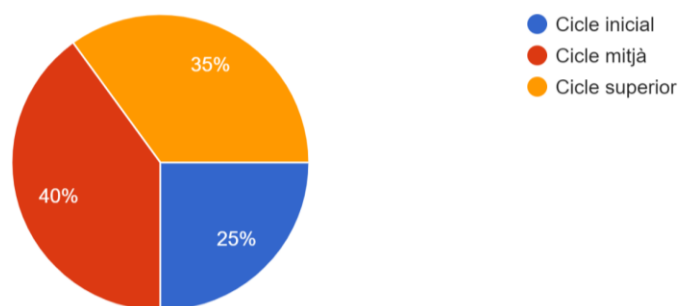


Figura 16 - Gràfic de cicle, creació pròpia.

Seguidament, s'observa el percentatge de docents que hi ha de cada cicle. La majoria són de cicle mitjà (concretament un 40%).

- Pregunta 3: Coneix el terme gamificació? Expliqui-ho amb les seves paraules.

Aprende jugant	Sí, donar un component de joc i certa competició a les activitats plantejades a l'aula. Aconseguint un premi o puntuació.	Aplicació de continguts a través del joc	Sí, aprendre mitjançant els jocs.	Aportar elements dels jocs a un altre entorn, en aquest cas, l'educatiu
Sí, considero que és la contextualització de l'aprenentatge en un entorn basat en jocs o mecàniques d'aquests.	Aprende jugant.	Realitzar activitats d'aprenentatge tecnològiques més lúdiques, amenes i dinàmiques	Sí. Aprende mitjançant propostes lúdiques	Aprenentatge a partir de videojocs i jocs digitals
Sí! La	Sí, aprendre a	El treball de	Doncs la	La gamificació

gamificació és una metodologia d'aprenentatge on es treballa mitjançant el joc	través del joc	continguts a partir del funcionament dels jocs.	gamificació és una metodologia que fa servir jocs i elements lúdics per motivar als alumnes a aprendre d'una manera divertida i dinàmica.	consisteix en adaptar els continguts de l'aula, per tal de fer-los més atractius mitjançant el joc.
Incloure elements del joc (mecàniques, dinàmiques...) en contextos en el nostre cas educatius.	He fet alguna classe i pràctica	Significa jugar a l'aula amb els alumnes.	És utilitzar eines lúdiques a l'aula per tal de despertar la motivació dels alumnes a través d'un joc o repte.	Aprendre jugant

Figura 17 - Taula de la coneixença del terme gamificació, creació pròpia.

Tal com es pot observar en els comentaris anteriors, tots els docents que han respost el qüestionari afirmen conèixer el terme gamificació, i la majoria són capaços de donar-ne alguna explicació.

- Pregunta 4: Ha fet ús a l'aula d'aquesta metodologia?

20 respuestas

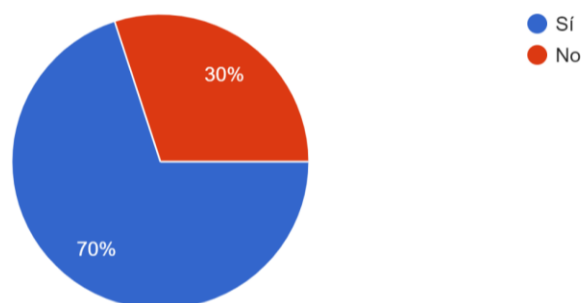


Figura 18 - Gràfic d'ús de la gamificació, creació pròpia.

Dels 20 docents que han respost el qüestionari, un 30% no ha fet ús de la gamificació, és a dir, 6 persones.

- Pregunta 5: En cas que a la pregunta anterior hagi respost que sí, en quina assignatura?

Totes	Matemàtiques	Anglès	English, medi, i matemàtiques principalment.	Matemàtiques
Medi	En quasi totes	Matemàtiques i anglès.	Medi, mates i llengües.	Mates i història
Medi i EF	Coneixement del Medi	Totes	Matemàtiques	

Figura 19 - Taula d'assignatures en les quals fan ús de la metodologia, creació pròpia.

Aquí s'observa diversitat en les respostes, tot i això, les assignatures de matemàtiques i medi són les que més es repeteixen, és a dir, en les que més l'han utilitzat.

- Pregunta 6: En cas que hagi fet ús de la gamificació, considera que és una metodologia efectiva?

Sí.	Depèn. Amb mesura i no sempre	Depèn del moment i del tipus d'alumnat	Sí, és lúdic i significatiu	Sí, tot i que a vegades tinc la sensació que no aprenen tant.
Sí.	Sí, juntament amb altres	En general penso que sí	Si	Sí, molt
Sí.	Sí, funciona molt bé.	No del todo	Sí, ja que veig que els alumnes estan amb més ganes d'aprendre, i es distreuen menys.	Sí.

Figura 20 - Taula d'opinió sobre la gamificació, creació pròpia.

La majoria de docents opinen que la gamificació és efectiva, alguns afegeixen comentaris com que depèn del moment, dels alumnes o de la freqüència.

- Pregunta 7: Per quina raó ha utilitzat o deixat d'utilitzar aquesta metodologia?

Quan crec que pot funcionar la utilitzo	Disminuït el seu ús. Massa competitiva. Al final només	Compaginar la gamificació amb el llibre és complicat per	Per la motivació dels infants.	Perquè penso que no compensa el temps i l'esforç
-----------------------------------------	--------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	--------------------------------	--------------------------------------------------

	busquen el premi, no fan cas del recorregut	falta de temps		dedicats amb els beneficis que pot aportar
No l'he utilitzat perquè considero, que per aplicar-la correctament, cal destinar una bona quantitat de temps i esforç.	Per experimentar.	De vegades no es disposa dels mitjans necessaris i per manca de temps	No ho he deixat	S'han de combinar diverses tècniques
No la entenc	Tinc poca experiència a les escoles, però pel que he sentit a parlar o m'he informat, és una metodologia innovadora que crida l'atenció als infants. Treballen i aprenen mentre juguen	Crec que és molt útil pels nens, una manera diferent i que els agrada d'aprendre	He treballat amb altres metodologies.	L'he utilitzat perquè els infants mostren conductes positives vers la metodologia, estant motivats per aprendre i observant la seva funcionalitat en els resultats obtinguts.
Aconsegueixes connectar molt amb els infants, però per altra banda, falten recursos, temps i formació.	Augmenta força la motivació	Porque jugar puede ser un medio para aprender, pero no sé puede dejar de lado la obligación de cumplir objetivos sin premio añadido más allá de cumplir con el deber	No la conec prou.	Veig que els alumnes tenen més motivació per aprendre.

Figura 21 - Taula sobre l'ús de la gamificació, creació pròpia.

Aquí es poden observar les diverses opinions sobre el perquè s'ha utilitzat o deixat d'utilitzar la gamificació a l'aula. Hi ha opinions diverses, algunes positives envers la metodologia i d'altre no tant.

- Pregunta 8: En quina assignatura considera que la gamificació pot aportar més beneficis?

En totes	En totes per igual	Anglès, medi...	A English.	No ho sé
Coneixement del medi o llengües.	En qualsevol.	Medi, llengües	Depenent de què es proposi pot ser en totes	Gairebé totes
Llengua	Medi i matemàtiques	Llengües i mates	Llengües, sobretot anglesa.	Crec que no hi ha una de sola, sinó que, ben aplicada, pot aportar moltíssim a l'aprenentatge dels alumnes.
En qualsevol, sempre que es faci correctament.	Ben plantejada en qualsevol. Però fer-ho bé requereix molt de temps. No s'hi val a fer fitxes i afegir un sistema de puntuació només, per exemple.	En llengües	En assignatures avorrides pels alumnes.	En qualsevol.

Figura 22 - Taula sobre quines assignatures es veuen més beneficiades per la metodologia, creació pròpia.

Els docents consideren, majoritàriament, que la gamificació aporta majors beneficis en l'aprenentatge de les llengües. També es repeteix l'opinió que en totes les assignatures pot ser útil.

- Pregunta 9: Quina o quines de les eines següents considera útils a l'hora de gamificar?

20 respuestas

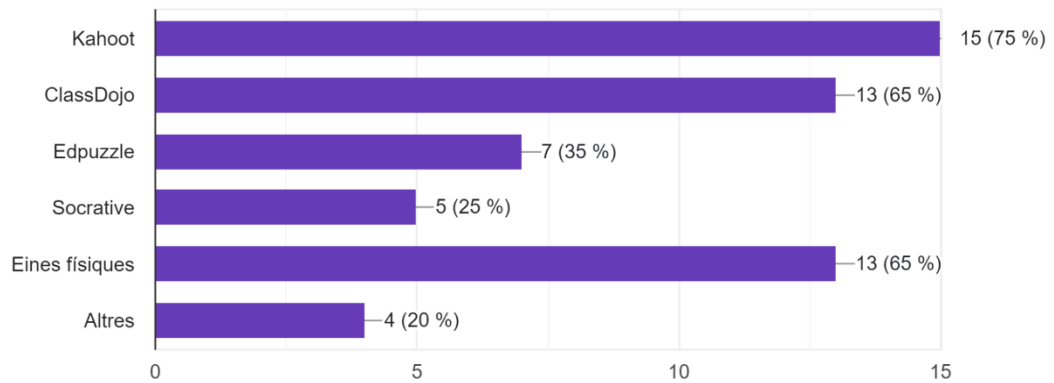


Figura 23 - Gràfic sobre les eines més útils, creació pròpia.

Aquí es pot veure quines són les eines que els docents consideren més útils a l'hora de fer una gamificació. Kahoot, Classdojo i les eines físiques són els noms més repetits.

- Pregunta 10: En cas d'haver marcat "Altres", especifiqui quines.

Socinnolab i Genially	Bamboozle, Educaplay, wallword, Genially...
Jclic i Minecraft.	Genially, lockee, canva, wordwall, blocket, leonardo AI, plotagoon, freepik i clipchamp

Figura 24 - Taula d'eines extra, creació pròpia.

A l'anterior taula es mostren algunes eines addicionals que utilitzen els docents.

- Pregunta 11: Com a professional de l'educació, considera que la gamificació és una bona metodologia?

Sí.	Si	Sí.	En ocasions si i sempre que no perdís de vista que l'objectiu no és el joc sinó l'aprenentatge que vols transmetre	Depèn del grup classe, assignatura, freqüència d'ús
-----	----	-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

Si	Sí, en funció del que es vol ensenyar.	Depèn del context de l'alumnat ho pot ser.	Sí.	Sí, si es disposa dels mitjans
Penso que sí	Penso que sí, s'han d'implementar metodologies que s'adaptin bé als infants, ja que a partir d'això, es produeix l'aprenentatge. És una metodologia que dona joc a poder utilitzar diversos materials i poder cridar l'atenció del nen o nena	Sí	Una más, pero ni la única ni la mejor	Sí, per motivar als alumnes i despertar la seva curiositat.
Sí, qualsevol eina lúdica aporta avantatges al món educatiu.				

Figura 25 - Taula d'opinió docent sobre la gamificació, creació pròpia.

La majoria de docents opina que la gamificació és una eina útil per l'aula, alguns afegeixen que depèn del context o de les eines que es disposen.

- Pregunta 12: Opina que la gamificació millora el rendiment acadèmic de l'alumnat?

Si	Ben utilitzat, com la majoria de recursos, pot millorar el rendiment tot i que aquesta millora pot variar en funció del tipus d'alumne	A priori és més atractiu, però com que busquen el premi, no paren gaire atenció al procés	Crec que els motiva, però no a tothom li serveix per memoritzar i aprendre les coses.	Depèn de l'alumne i de com s'apliqui la gamificació
No estic segur	Sí.	Sí, combinada	Pot contribuir a	Sí, ja que els

que el millori o sigui la metodologia més eficaç, però sí que manté a l'alumnat més motivat per fomentar el seu propi aprenentatge.		amb altres tipus d'activitats	la millora	alumnes juguen normalment amb videojocs i així captes la seva atenció
Penso que sí pot arribar a millorar el rendiment acadèmic, atès que la metodologia que s'utilitza és el principal focus de motivació de l'alumnat	Sí	No ho sé, però com a mínim els motivarà.	Sí.	Sí, ja que fa molt més amè el fet d'aprendre continguts.
No és directament proporcional. Però si pots captar més la seva atenció i així poder millorar	No lo tengo claro	Tot i no haver-ho portat a la pràctica, crec que si augmenten la seva motivació, també augmentarà el seu rendiment.	La gamificació pot ajudar a millorar el rendiment acadèmic dels alumnes tot i que no ho és tot, ha d'estar ben organitzada i plantejada, amb un sentit i rigor pedagògic i amb uns objectius clarament educatius, sinó els alumnes ho veuran com un joc i no aprendran res.	Sí.

Figura 26 - Taula sobre el rendiment acadèmic, creació pròpia.

Alguns docents no estan segurs de si aquesta metodologia millora el rendiment acadèmic, d'altres comenten que com va lligada amb la motivació per força ha de veure's incrementat.

3.6. Conclusions

Per finalitzar amb aquest treball torno als objectius del treball que s'havien comentat anteriorment. Per poder complir-los, tant el general com els específics, el que vaig fer va ser crear i aplicar una gamificació en una aula d'un centre de Tarragona. Alhora, vaig presentar un qüestionari als professionals, és a dir, als docents d'educació primària d'algunes escoles del territori de Tarragona. Gràcies a aquestes dues accions vaig poder considerar si havia complert els següents objectius: valorar l'efectivitat de la gamificació en l'aprenentatge de la llengua anglesa; identificar eines que permetin millorar les gamificacions i fomentar l'aprenentatge; i dissenyar una gamificació i aplicar-la en una aula, per tal de conèixer el funcionament.

El test pre/post sessió que es va passar als alumnes que també van fer la gamificació em va permetre obtenir uns resultats quantitatius com són la nota d'un seguit d'exercicis.

Com s'ha pogut observar a l'apartat de resultats, al test pre-sessió les notes de tots els alumnes van ser molt baixes, més del que m'esperava. Això considero que va poder passar per dues raons: els exercicis que vaig plantejar eren massa complexos pel seu nivell i alhora, que no els hi venia de gust fer els exercicis i volien jugar al joc de taula, fet que els va condicionar tant al test pre-sessió com al test post-sessió. Per evitar un nivell alt d'activitats, caldria tenir en compte correctament el nivell de l'alumnat i els seus coneixements sobre la llengua. En aquest cas no tenia un coneixement exhaustiu de tot el grup d'alumnes. Per evitar que només volguessin jugar al joc de taula, el que es podria fer és que l'alumnat no sabés que després del test pre-sessió es realitzarà un joc, d'aquesta forma estarien més pendents de fer el qüestionari plantejat. Tot i que la majoria de notes ser bastant baixes, va haver-hi alguns alumnes que van sorprendre amb algunes de les respostes que donaven a alguns exercicis més complexos com pot ser el de l'explicació d'*idioms* (Vg. Annex 1).

Pel que fa al test post-sessió, les notes es van veure incrementades notablement. Alumnes que al primer test havien aconseguit una puntuació bastant reduïda van millorar exponencialment. Alguns exemples són els alumnes 9 i 10. D'altra banda, hi ha l'alumne 22 el qual em va sorprendre: de tenir una puntuació de 0 al test pre-sessió, va passar a tenir una puntuació de 16 al test post-sessió. No estic segur de si al test pre-sessió no es va esforçar i, per això va obtenir aquesta nota tan baixa, o bé, de veritat la gamificació va ser un èxit i aquest alumne és un dels exemples. Després d'aquesta comparativa de resultats entre el test pre-sessió i post-sessió es

pot afirmar que s'ha assolit l'objectiu principal de l'estudi, valorant l'efectivitat de la gamificació per millorar l'aprenentatge de la llengua anglesa.

Per poder valorar la participació, el comportament, el respecte cap a les normes, entre altres, vaig fer ús d'una taula d'observació. Hi havia una taula per grup, es valorava a cada alumne de forma individual en els diferents ítems (Vg. Annex 2). Gràcies a aquest instrument vaig poder observar de forma més individualitzada quins alumnes mostraven més interès, quins estaven més participatius, etc.

- Al grup 1, l'alumne que no va voler participar en algunes de les activitats va ser degut al fet que no entenia molt bé de què tractaven, els companys el van ajudar i es va solucionar.
- Al grup 2, els alumnes que no van complir les normes, van explicar-me ells mateixos que estaven fent trampes en algunes activitats per aconseguir més punts. Una forma d'evitar que els alumnes facin trampes seria una penalització a l'hora de fer el recompte total de punts. Per cada alumne que hagi fet trampes, sigui del grup que sigui, es restarà una quantitat de punts totals, per exemple el 15%. D'aquesta forma els alumnes no es plantejaran fer trampes i que els enxampin.
- Als grups 3 i 4 hi va haver unes petites discussions, és per això que hi ha alumnes que no van mostrar respecte ni el vocabulari adient. En els dos grups es va poder solucionar el conflicte sense que anés més enllà. Tot i això, al grup 4 un dels integrants després de la discussió no va voler participar en les activitats. Quan van caure en un joc divertit i motivador, els seus companys el van incentivar a tornar a jugar, fet que va passar. Per evitar aquestes situacions de tensió, és necessari que tots els alumnes estiguin a gust amb el grup amb el qual treballaran. Tot i això, el docent ha de conscienciar en tot moment als alumnes que l'objectiu del joc és treballar en equip, crear vincles amb els companys, divertir-se i aprendre durant el procés evitant la competitivitat.
- Al grup 5, tots els integrants van estar molt cohesionats, sense baralles ni discussions i esforçant-se en fer ús de la llengua anglesa.

El que considero que es podria millorar de la gamificació són diferents aspectes. Primer de tot, algunes de les activitats dins del joc de taula eren massa extenses i als participants se'ls podien fer avorrides. Per solucionar-ho es pot reduir tant el nombre d'activitats com l'extensió d'aquestes per fer l'activitat més dinàmica.

Després, el problema de fer la gamificació completament en anglès és que alguns dels alumnes no poden seguir el joc de la mateixa forma que la resta, per tant, es veuen exclosos i es mostren amb poca confiança, fet que els pot portar a no voler jugar com va passar al grup 1. Una forma de solucionar-ho és disposar de les instruccions de totes les activitats en català i repartir-ho als alumnes que el docent consideri que ho necessitin, d'aquesta forma els alumnes que tinguin dificultats amb la llengua anglesa poden gaudir de l'aprenentatge.

Una altra proposta és tenir les instruccions de cada joc de forma visual, per exemple el joc d'enfonsar la flota explicat amb imatges. Aquestes instruccions es donarien en aquells casos que el docent ho consideri, per tal de facilitar el desenvolupament del joc.

Pel que fa al primer objectiu específic, identificar eines que permetin millorar les gamificacions i fomentar l'aprenentatge i dissenyar una gamificació, s'ha pogut observar gràcies tant a la gamificació com al qüestionari adreçat als docents. Les eines que jo he utilitzat han estat principalment eines físiques creades amb l'aplicació *Canva*, això m'ha permès fomentar la creativitat a l'hora de crear les activitats i poder oferir una gran varietat de reptes pels alumnes. D'altra banda, el fet d'utilitzar eines físiques comporta moltes hores de treball i, per tant, no sempre es pot fer ús. Passant al qüestionari, el Kahoot és considerada per la majoria d'enquestats com la millor eina, seguida pel Classdojo i les eines físiques. Altres recursos que els docents indiquen al qüestionari que utilitzen per gamificar són: *Socinnolab*, *Genially*, *Bamboozle*, *Educaplay*, *wallword* i *Minecraft* entre altres. Alhora, durant el període de pràctiques he pogut observar que a les escoles de Catalunya on he estat es tracta la tecnologia amb llibertat plena, hi ha projectors a les aules, ordinadors als centres, tauletes, etc. Això permet crear gamificacions i activitats lúdiques amb tecnologia sense cap dificultat extra com pot ser alguna prohibició. Pel que fa a dispositius mòbils, al tractar amb infants petits que no disposen d'un dispositiu mòbil, no he pogut valorar l'ús d'aquests.

Tenint en compte els resultats obtinguts, respecte al supòsit de partida plantejat (valorar com repercuteix la gamificació a l'alumnat en l'aprenentatge de la llengua anglesa, tenint en compte els elements lúdics que la gamificació aporta), puc afirmar que ha afectat de manera positiva a tots els alumnes. Això ho podem veure reflectit en les puntuacions del test pre-sessió i del test post-sessió, tots els alumnes van incrementar la puntuació en menys de dues hores. D'altra banda, també els va afectar socialment, ja que la major part d'alumnat va gaudir durant tota l'estona i van reforçar les amistats amb els companys i companyes de classe. Els pocs alumnes

que van presentar alguna mena de conflicte durant el joc van ser reconfortats pels integrants de cada grup, intentant solucionar el problema, dialogant i amb calma.

Pel que fa a la recerca de contingut, la gamificació és un tema extremadament recurrent en l'actualitat, no va ser complicat trobar una gran varietat d'articles, autors i investigadors que treballessin el mateix àmbit del qual jo em volia informar i aprendre. Tot i això, en haver-hi tanta extensió, havia de parar cura amb els documents que decidia implementar en la meva investigació, ja que no tots tenien la informació que necessitava. Per exemple, inicialment tenia intenció d'afegir un apartat que desenvolupés com tracten la gamificació alguns documents o normatives oficials del Ministeri d'Educació i de la Generalitat, com poden ser la LOMLOE o el Currículum d'Educació Primària de Catalunya.

Destacar que, en fer aquesta recerca, s'ha pogut veure que no es planteja la temàtica de la gamificació en les normatives relatives a l'educació.

D'altra banda, a l'apartat del marc teòric anomenat "Estat de l'aprenentatge d'anglès a l'Educació Primària a Catalunya", en el qual s'analitzen els resultats de les darreres competències bàsiques de l'any 2023, he trobat moltes dades que m'han permès saber en quins aspectes centrar-me a l'hora de realitzar la meva pròpia gamificació, en quins hauria de tenir més precaució i en quins podria augmentar la dificultat dels jocs, ja que l'alumnat controla més l'àmbit que s'està treballant. Alhora, jo mateix he pogut analitzar quins aspectes són els que necessiten més reforç en aquella classe en específic i quins no tant. Igualment, cal tenir en compte que aquestes dades són un terme mitjà de tots els estudiants participants en l'estudi, i que, per tant, la realitat que he trobat a l'aula no té per què seguir aquests estàndards, tal com s'ha pogut comprovar.

Si hagués de fer de nou aquest projecte amb els coneixements que presento actualment, modificaria diversos aspectes. Primer de tot, plantejaria menys activitats a realitzar durant el joc de taula, algunes podien fer-se llargues i ocupar massa estona de joc, això facilitaria el dinamisme i mantenir la motivació dels infants. Seguidament, implementaria instruccions amb exemples visuals, com ja he mencionat anteriorment, per tal que les activitats siguin més fàcils d'entendre i també per assegurar que els alumnes comprenen el vocabulari adequadament. Per últim, considero que seria interessant incorporar alguna activitat interactiva relacionada amb eines tecnològiques, ja sigui simple, com un Kahoot, o bé recursos més complexos.

Com a resum, tant la investigació com el disseny i realització de la gamificació no van presentar grans complicacions, ja que la quantitat d'informació que hi ha és molt extensa i m'he pogut informar en profunditat de la temàtica.

Pel que fa a les futures investigacions, considero que la intel·ligència artificial (IA) pot mantenir una relació bastant directa amb la gamificació. Ben utilitzada, pot aportar molts beneficis, tant als docents com als alumnes. Per exemple, un docent que es trobi dissenyant una gamificació li pot demanar idees per activitats, programes per gamificar o, fins i tot, que creï les eines necessàries, sempre amb la darrera supervisió, modificació i adaptació per part del docent. La intel·ligència artificial podria incorporar-se en les gamificacions com a eina per alguna activitat, sempre conscienciant als alumnes dels beneficis i riscos que aporta aquesta tecnologia. Podria aplicar-se com a assistent per donar consells en algun repte, o fins i tot centrar una gamificació en una intel·ligència artificial per tal que l'alumnat pugui conèixer el funcionament, els beneficis i fins on pot arribar la IA.

Des de la Generalitat de Catalunya (Departament d'Educació, 2024) van fer públic un document centrat en la intel·ligència artificial en l'educació, més específicament en algunes orientacions i recomanacions per al seu ús als centres. Aquí s'explica que es pot aplicar tant a l'alumnat com amb els docents, tot i això, els alumnes menors de 13 anys no les poden utilitzar i entre 13 i 18 necessiten l'autorització de la família. Aquesta tecnologia ben aplicada pot ajudar en l'aprenentatge dels alumnes i alhora, en un futur pot ajudar a personalitzar més l'aprenentatge individualitzat. Considero que és un document important que els docents hem de tenir en compte, i també per plantejar futures investigacions.

Una altra possible proposta d'investigació futura seria analitzar els efectes a llarg termini de la gamificació, per valorar sí els resultats positius es mantenen al llarg del temps.

En relació amb l'impacte psicològic de la gamificació, una altra proposta seria analitzar l'impacte d'aquesta en determinats factors psicològics, com poden ser la motivació, l'autoeficàcia, la disminució de l'ansietat, etc.

4. Bibliografia

Al-Dosakee, K., i Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>

Antoñanzas, S.C. (2018). *Estudio sobre los aspectos más relevantes de la Gamificación, mediante su incorporación a una Programación Anual*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/35128>

Carrión-Salinas, G. A. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*. [Trabajo Fin de Máster, Universidad internacional de Andalucía]. Repositorio Documental de la Universidad Internacional de Andalucía. <http://hdl.handle.net/10334/3840>

Dehganzadeh, H., i Dehganzadeh, H. (2020). *Investigating effects of digital gamification-based language learning: A systematic review*. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 12(25), 53-93. <https://doi.org/10.22034/elt.2020.10676>

Departament d'Educació (2024). La intel·ligència artificial en l'educació. Orientacions i recomanacions per al seu ús als centres. Recuperat de <https://educacio.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/monografies/intelligencia-artificial-educacio/ia-educacio.pdf>

Departament d'Educació (20 de setembre de 2023). *Com es regula l'ús del mòbil als centres educatius a Catalunya?* <https://educacio.gencat.cat/ca/actualitat/us-mobil-centres-educatius>

Departament d'Educació (30 de gener de 2024). *Ús dels telèfons mòbils als centres educatius*. <https://educacio.gencat.cat/ca/arees-actuacio/centres-serveis-educatius/centres/mobils/>

Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya. *DECRET 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica*. Diari Oficial de la Generalitat de

Catalunya Núm. 8762 (2022). Recuperat de <https://xtec.gencat.cat/ca/curriculum/primaria/curriculum-175-2022/>

Fernández, P. (2022). *Gamification in the Classroom for English Language Vocabulary Acquisition and Reinforcement*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad internacional de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/58560>

Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació (2023). *L'avaluació de sisè d'educació primària 2023*. Consell Superior d'Avaluació del Sistema Educatiu. <http://csda.gencat.cat/web/.content/home/arees-actuacio/publicacions/quaderns-avaluacio/quaderns-avaluacio-59/quaderns-avaluacio-59.pdf>

González, M. (2018). *Mètodes de recerca* [recurs d'aprenentatge textual]. Universitat Oberta de Catalunya. [PID_00258726.pdf \(uoc.edu\)](https://uoc.edu/PID_00258726.pdf)

Gooch, D., Vasalou, A., Benton, L., i Khaled, R. (2016). Using Gamification to Motivate Students with Dyslexia. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. DOI: <https://doi.org/10.1145/2858036.2858231>

López Marí, M., Peirats Chacón, J. i San Martín Alonso, A. (2022). Factores transformadores de la educación inclusiva mediante la gamificación. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 37(1), 34-50. <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Ministerio de Educación y Formación Profesional *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Boletín Oficial del Estado, 340 (2020). <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Ortiz-Colón, A., Jordán, J. i Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44, 1-17. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Szabó, F., i Kopinska, M. (2023). Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. *Hungarian Educational Research Journal*, 13(3), 418-428. <https://doi.org/10.1556/063.2023.00202>

Teixes, F. (2015). *Gamificación. Motivar jugando* (1a ed.). Editorial UOC. <https://elibro-net.sabidi.urv.cat/es/ereader/urv/57871>

Toda, A.M., Valle, P.H.D., Isotani, S. (2018). The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education. In: Cristea, A., Bittencourt, I., Lima, F. (eds) *Higher Education for All. From Challenges to Novel Technology-Enhanced Solutions. HEFA 2017. Communications in Computer and Information Science*, vol 832. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9

Zichermann, G., i Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Massachusetts (EEUU): O'Reilly Media, Inc. Recuperat de <https://goo.gl/ZMtUrC>

5. Annexos

Annex 1: Test pre-sessió i post-sessió

NAME: _____

TEST

1. Place the following verbs into the correct blank spaces:

Master - protect - meditate - fight - training - overcome - kicked -
discover - adapt - mentor

- They must _____ to _____ their strengths.
- When we _____, we improve our mind.
- While they were _____, Mantis _____ Po in the head.
- To _____ our enemies and _____ the ones we love, we have to _____ to them.
- We need to listen to _____ Shifu, he has been the _____ for a lot of warriors.

2. Read the following text and explain, IN ENGLISH, what does the marked sentences mean?

In the ancient realm of the Valley of Peace, where legends are woven into the very fabric of existence, whispers of wisdom echo through the bamboo forests. **"There is no secret ingredient,"** declared the venerable Master Oogway, his voice carrying the weight of centuries of enlightenment. Across the land, disciples pondered his words, realizing the profundity hidden within simplicity.

"Yesterday is history, tomorrow is a mystery, but today is a special gift," he continued, his eyes twinkling with wisdom. **"This is why it's called the present."** It means we should enjoy each day!

"The Dragon Warrior cannot be found; he discovers himself," explained Master Oogway, his voice gentle but firm. **"The path to greatness is full of twists and turns,"** Master Oogway added. **"But like water, a true warrior adapts to any situation."** And with that words, his young friends felt inspired to be the best version of themselves, ready to face whatever adventures lay ahead.

- There is no secret ingredient:

- Yesterday is history, tomorrow is a mystery, but today is a gift:

- That is why it is called the present:

- The Dragon Warrior cannot be found; he discovers himself:

- The path to greatness is full of twists and turns:

- Like water, a true warrior adapts to any situation:

3. Translate to Catalan or Spanish and match with the images:

- Panda bear: _____
- Tigress: _____
- Snow leopard: _____
- Crane: _____
- Ox: _____
- Peacock: _____
- Billy goat: _____
- Monkey: _____
- Bison: _____



4. Fill the blanks with the correct word:

wobbling - leading - excelled - challenge - conquer - focuses - defend
 - balance - learn - unite - spin

- Lord Shen is _____ an army, he wants to _____ all Asia, we must _____ and defeat him and his warriors.
- When we achieve _____ we stop _____.
- To _____ Asia, we must learn to do the _____ attack. If not, we won't be able to _____ Kai and fight him.
- While we _____ how to fight, Tai Lung _____ on destroying us.
- Tigress _____ on the training test.

Annex 2: Taula d'observació

NÚMERO DE GRUP:	SÍ	NO
Participa en les activitats del joc		
Fa ús de vocabulari adient respecte al context al qual es troba		
Col·labora amb els companys de l'equip		
Respecta les opinions dels companys		
Compleix els torns de paraula		
Respecta les normes de les activitats		
Tira els daus durant el seu torn		
Avança les caselles adients		
No mou la fitxa quan no toca		
S'esforça a utilitzar la llengua anglesa durant la sessió		

Annex 3: Qüestionari docents

Soc Jordi Aguilar, estudiant d'Educació Primària. Estic realitzant el meu Treball de Fi de Grau sobre l'aprenentatge de la llengua anglesa a partir de la gamificació. Agrairia la vostra col·laboració en el meu estudi donant resposta en aquest qüestionari. En les preguntes amb resposta oberta és necessari justificar la resposta. Moltes gràcies.

1. Quina edat té?

20-29 anys

30-39 anys

40-49 anys

50-59 anys

Altres

2. A quin cicle pertany?

Cicle inicial

Cicle mitjà

Cicle superior

3. Coneix el terme gamificació? Expliqui-ho amb les seves paraules.

4. Ha fet ús a l'aula d'aquesta metodologia?

Sí

No

5. En cas que a la pregunta anterior hagi respost que sí, en quina assignatura?

6. En cas que hagi fet ús de la gamificació, considera que és una metodologia efectiva?

7. Per quina raó ha utilitzat o deixat d'utilitzar aquesta metodologia?

8. En quina assignatura considera que la gamificació pot aportar més beneficis?

9. Quina o quines de les eines següents considera útils a l'hora de gamificar?

Kahoot

ClassDojo

Edpuzzle

Socrative

Eines físiques

Altres

10. En cas d'haver marcat "Altres", especifiqui quines.

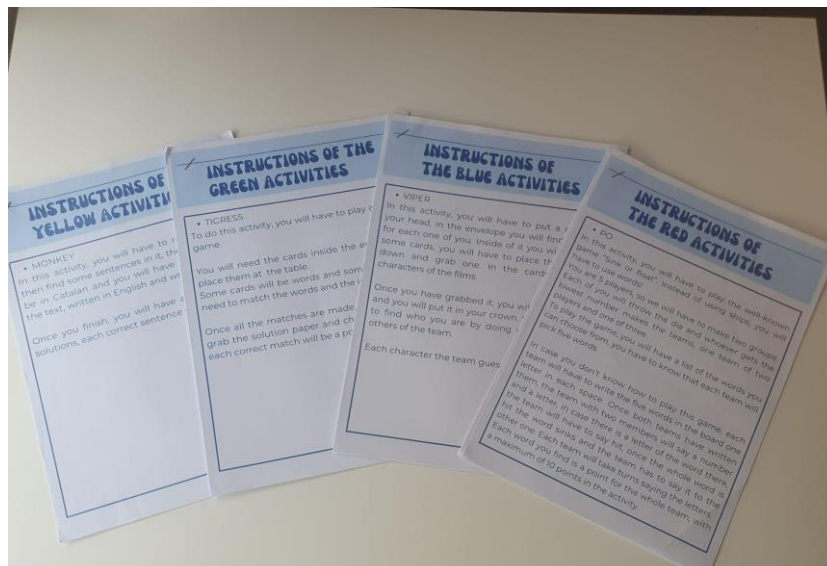
11. Com a professional de l'educació, considera que la gamificació és una bona metodologia?

12. Opina que la gamificació millora el rendiment acadèmic de l'alumnat?

Annex 4: Imatge taulell










Annex 5: Instruccions de les activitats



Annex 6: Sobres del material



Annex 7: Taula de punts

TRAINING SCORE	
	ACTIVITIES SCORE
	
	18
	6
	
	35
	
	5