

ENSENYAMENT DE MESTRES D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA

TREBALL DE FI DE GRAU

Playmobil i inclusió educativa: una proposta gamificada per al desenvolupament de la inclusió a l'aula

Gerard Nogués Castell

Tutora: Laia Grau Castell

Tortosa, 1 de juny del 2025

"Agraeixo a tots els familiars que han estat al meu costat per lo bo i lo dolent.
A la meva tutora Laia Grau Castell pel seguiment i la paciència que ha tingut.
Mestres, alumnes de segon i gent que m'ha donat suport per a seguir endavant i els qui
han contribuït a poder realitzar aquest treball que realment ha estat un repte personal."

Resum

En aquest treball de fi de grau es pretenia comprovar si mitjançant la gamificació es podia fomentar i millorar la inclusió a l'aula d'un col·legi de Tortosa. Després de buscar fonaments teòrics sobre aquesta metodologia activa i innovadora es va dissenyar una Situació d'Aprenentatge incorporant les educatives joguines de Playmobil amb el fi de fomentar actituds inclusives i el respecte per a tothom.

La SA anomenada «Una societat per a tothom!» constava de cinc sessions i l'objectiu principal era que mitjançant figures de Playmobil, els 27 alumnes del grup experimental havien de dissenyar una maqueta en grup, fomentant la cooperació, participació i respecte entre els mateixos infants. El resultat final havia de ser crear una comunitat o societat ideal de Playmobil, on cada infant pogués empatitzar amb la figura que volia escollir ja que a cada grup li havia tocat una de les següents temàtiques (professions): Polícies, bombers, mestra i alumnes, astronautes, esportistes, metges i pagesos.

Mitjançant una taula d'observació es va observar que un 85% de l'alumnat va tenir una participació bona i prou activa durant el transcurs de la SA. Tanmateix la majoria dels alumnes van aprendre què era la inclusió i com n'és d'important fomentar-la i valorar les habilitats, funcions i capacitats d'una persona.

La hipòtesi, per tant, va quedar corroborada i els alumnes finalment van reconèixer la necessitat de tenir persones dins la societat amb ocupacions diverses, així com de respectar-nos entre tots i valorar la inclusió i diversitat. Els resultats de l'experimentació van confirmar que la gamificació pot ser una bona eina per fomentar la inclusió a l'aula.

Paraules clau: gamificació, inclusió, Playmobil, educació primària, participació, respecte, professions.

Resumen

En este trabajo de fin de grado se pretendía comprobar si mediante la gamificación se podía fomentar y mejorar la inclusión en el aula de un colegio de Tortosa. Después de buscar información sobre esta metodología activa e innovadora se diseñó una Situación de Aprendizaje incorporando los educativos juguetes de Playmobil con el fin de fomentar actitudes inclusivas y el respeto para todo el mundo.

La SA denominada «Una sociedad para todo el mundo!» constaba de cinco sesiones de una hora y el objetivo principal era que mediante figuras de Playmobil, los 27 alumnos del grupo experimental tenían que diseñar una maqueta en grupo, fomentando la cooperación, participación y respeto entre los mismos niños. El resultado final tenía que ser crear una comunidad o sociedad ideal de Playmobil, donde cada niño pudiera empatizar con la figura que quería escoger puesto que a cada grupo le había tocado una de las siguientes temáticas (profesiones): Policías, bomberos, maestra y alumnos, astronautas, deportistas, médicos y campesinos.

Mediante una tabla de observación se concluyó que un 85% del alumnado tuvo una participación buena y bastante activa durante el transcurso de la SA. Aún así la mayoría de los alumnos aprendieron qué era la inclusión y como es de importante fomentarla y valorar las habilidades, funciones y capacidades de una persona.

La hipótesis, por lo tanto, quedó corroborada y los alumnos al final reconocieron la necesidad de tener personas dentro de la sociedad con ocupaciones diversas, así como de respetarnos entre todos y valorar la inclusión y diversidad. Los resultados de la experimentación confirmaron que la gamificación puede ser una buena herramienta para fomentar la inclusión en clase.

Palabras clave: gamificación, inclusión, Playmobil, educación primaria, participación, respeto, profesiones.

Summary

In this final degree project, it was intended to check whether gamification could promote and improve the inclusion in a second of primary school classroom of one school in Tortosa.

After searching information about this active and innovative methodology, a Learning Situation (SA) was designed incorporating the educational Playmobil toys in order to promote inclusive attitudes and respect for everyone.

The SA called “A society for everyone!” consisted of five sessions and the main objective was that using Playmobil figures, the 27 students of the experimental group had to design a group model, promoting cooperation, participation and respect among the children themselves. The final result was to create an ideal community or society of Playmobil, where each child could empathize with the figure that they wanted to choose since each group had touched on one of the following topics (professions): Police, firefighters, teacher and students, astronauts, athletes, doctors and farmers.

Through an observation table, it was observed that 85% of the students had a positive and active participation during the sessions of the SA. However, most of the students learned what inclusion was and how important it is to promote it and value the skills, functions and abilities of a person.

The hypothesis, therefore, was corroborated and the students finally recognized the need to have people in society with diverse occupations, as well as to respect each other and value inclusion. The results of the experimentation confirmed that gamification can be a good tool to promote inclusion in the classroom.

Keywords: gamification, inclusion, Playmobil, primary education, participation, respect, professions.

ÍNDEX

1.	Marc normatiu.....	9
2.	Marc teòric.....	10
2.1	Què és la inclusió?.....	10
2.1.1	Educació intercultural.....	10
2.2	Què són els Playmobil?.....	11
2.2.1	Què és Playmobil pro?.....	12
2.2	Col·lecció Professions de Playmobil.....	14
2.3	Què és la gamificació?.....	15
2.3.1	La gamificació com a eina personalitzada per a l'educació inclusiva.....	16
2.3.2	Autors influents en gamificació.....	17
2.3.3	Exemples de gamificació en educació primària amb joguines.....	18
2.4	Projectes educatius amb Playmobil.....	18
2.5	Estat de l'art.....	19
2.5.1	Educació inclusiva i gamificació.....	27
2.5.2	Iniciatives exitoses sobre gamificació.....	29
2.5.3	Implementació de la gamificació en diferents àmbits educatius.....	29
2.5.4	Reptes i consideracions d'implementar la gamificació per a la inclusió.....	30
2.5.5	Tendències futures en gamificació i el seu impacte en la inclusió.....	31
3.	Marc metodològic	32
3.1	Hipòtesi	32
3.2	Objectius	32
3.2.1	Objectiu general.....	32
3.2.2	Objectius específics	32
3.3	Disseny	33
3.3.1	Introducció.....	33

3.3.2 Temporalització.....	34
3.3.3 Mostra.....	34
3.3.4 Subjectes.....	34
3.3.5 Disseny metodològic.....	34
3.3.6 Variables.....	46
3.3.7 Intervenció	46
3.3.2 Instrument de recollida de dades	53
3.4 Resultats.....	56
4. Conclusions.....	59
5. Bibliografia.....	61
6. Annexos.....	64

Introducció

En aquest treball de fi de grau es pretén comprovar si la gamificació pot ser una eina que fomenti la inclusió dins l'aula de primària. Com a metodologies actives i centrades en l'alumne se sap que la gamificació és una eina que fomenta la participació, la motivació i l'autonomia de l'alumnat. Mitjançant aquesta metodologia i tot seguint un paradigma qualitatiu es vol comprovar si amb l'ús dels Playmobil es poden treballar les diverses professions i la importància de ser tots diferents i tenir cadascú la seva funció dins de la societat o la comunitat. El grup experimental són 27 alumnes d'un col·legi de Tortosa de segon de primària, i durant cinc sessions realitzarem una situació d'aprenentatge amb la intenció de fomentar actituds inclusives i el respecte per a tothom. Per això intentarem aprendre la necessitat de tenir persones dins la societat amb ocupacions i funcions diverses amb els grups cooperatius i de forma individual també. Les figures de Playmobil tenen una paper clau i és que cada infant haurà d'escollir una figureta de la temàtica que els hi toqui (bombers, infants, astronautes, etc.) i en conjunt amb el seu grup hauran de dir perquè és important el seu treball i el seu paper en la societat. Tanmateix amb la resta de grup hauran de crear una maqueta i decorar-la d'allà on creuen que haurien d'estar i finalment ajuntarem totes les maquetes realitzades.

Posteriorment i abans de començar i haurà un treball de reflexió i debat, no tan sols per saber els coneixements previs sinó també per conèixer el que hauran après i demostrar quines conclusions podem extreure sobre la inclusió, entre altres aspectes que hagin sorgit. Per això hauran de fer una petita exposició final de la maqueta i mitjançant dues rúbriques s'avaluaran aspectes com el respecte i participació amb la resta de grup i si reconeixen la importància de la inclusió.

A continuació podeu llegir aquest treball amb els resultats i conclusions pertinents.

Aquesta investigació acció ha estat desenvolupada per millorar la seva pràctica mitjançant la reflexió i la intervenció directa, d'un estudi de cas, tot aprofundint en una situació educativa concreta.

1. Marc normatiu

Tot i que no hi ha una “normativa” específica sobre gamificació, està plenament acceptada i recomanada dins dels marcs normatius actuals com a estratègia metodològica innovadora i motivadora. Tot i això la LOMLOE i la LEC ens donen alguna pinzellada sobre la importància d'aquesta metodologia.

Segons el decret 150/2017, de 17 d'octubre, de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu, a l'article 3 ens parla de la inclusió educativa, i ens la defineix així: Inclusió educativa: s'ha de garantir la inclusió educativa, l'atenció personalitzada, la participació de l'alumnat a través dels canals que determini cada centre educatiu i la convivència positiva, així com la detecció precoç de les dificultats en l'aprenentatge i la posada en marxa de mecanismes de suport i flexibilització que tinguin en compte els agents socioeducatius de l'entorn, alternatives metodològiques i altres mesures adequades. Les mesures organitzatives, metodològiques i curriculars que s'adoptin per garantir la personalització de l'aprenentatge i l'èxit de totes les persones s'han de regir pels principis del disseny universal per a l'aprenentatge (DUA). En l'apartat “c” també ens parla d'universalitat del currículum: un currículum per a tothom que garanteix la inclusió efectiva i l'èxit educatiu.

Un altre article destacable és l'Article 22 sobre els recursos i materials didàctics, ens diu que han de respondre als principis d'equitat, d'inclusió i de cohesió social com a base d'una escola per a tothom i ajustar-se a les necessitats educatives de tot l'alumnat en el context educatiu.

Com a anècdota interessant cal destacar que fa sis anys es va fer un pacte per a revertir la segregació als centres de Catalunya.

2. Marc teòric

2.1 Què és la inclusió?

La inclusió és una actitud que permet incloure i integrar a tots els individus com a iguals dins d'una societat, en la qual poden contribuir i participar. En altres paraules, l'educació inclusiva és, «un procés pel qual s'ofereix a tots els nens i nenes, sense distinció pel que fa a la capacitat, la raça o qualsevol altra diferència, l'oportunitat de continuar sent membres de les aules regulars i d'aprendre dels seus companys –i amb ells– a l'aula». Com a verb o acció seria l'acte d'incloure.

És a dir, es concep la diversitat com un actiu valuós, no com un problema.

2.1.1 Educació intercultural

L'educació intercultural és una resposta pedagògica a l'exigència de preparar la ciutadania perquè pugui desenvolupar-se en una societat plural i democràtica.

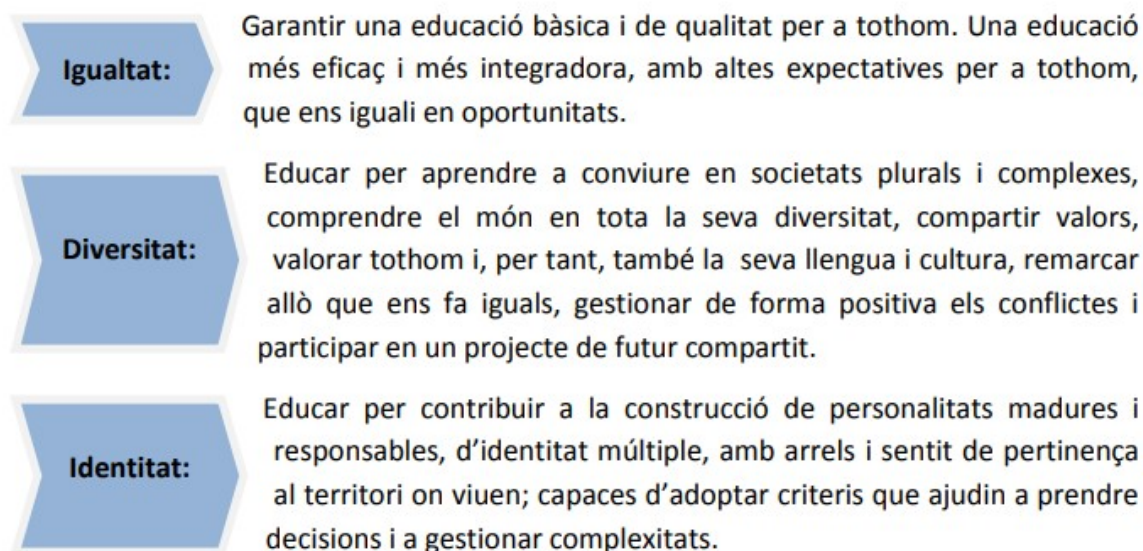
Una de les principals finalitats és la igualtat en drets, deures i oportunitats de totes les persones, i el dret a la diferència en un marc de valors convivencials compartits.

No només la tolerància sinó una construcció compartida basada en el diàleg i el respecte mutu.

Val a dir que la inclusió a les aules de persones d'origen estranger ens ofereix una oportunitat per construir una visió del món d'acord amb la realitat, i mai s'hauria de veure com una barrera. S'ha d'intentar separar i superar la segregació, l'assimilació i la multiculturalitat.

Figura 1:

Eixos sobre els quals s'abasteix l'educació intercultural.



Nota: Imatge extreta del power point de l'assignatura ATENCIÓ A LA DIVERSITAT SOCIAL, LINGÜÍSTICA I CULTURAL A L'ESCOLA

2.2 Què són els Playmobil?

Playmobil és una línia de joguines produïdes pel grup Brandstätter, amb seu a Zirndorf, Alemanya.

L'empresa alemanya fou fundada l'any 1876 per Andreas Brandstätter a Fürth, Baviera, i es dedicava a la producció de cadenats. L'any 1921 produïa principalment joguines metàl·liques com porquets, telèfons i caixes registradores. L'any 1954, la producció canvià i passà a dedicar-se als articles de plàstic. A principis dels anys 60 la pujada del preu del petroli va multiplicar per sis el preu de les joguines, ja que aquestes estan fetes de plàstic, i el plàstic prové del petroli. Això va provocar que algunes joguines com l'"Hoola hop" van convertir-se en objectes de luxe, articles pràcticament impossible d'aconseguir, a causa de la gran quantitat de plàstic necessari per fabricar-lo. Per aquest motiu, l'empresa Geobra Brandstätter, va decidir tirar endavant el projecte que el seu dissenyador en cap, Hans Beck, tenia entre mans. Era quelcom petit (per tant no gaire

costós), i amb múltiples possibilitats de joc, ideal en temps de crisi. La línia de productes Playmobil fou introduïda l'any 1974 a Nürnberg i començà a vendre's mundialment l'any 1975. A Espanya va arribar dos anys més tard de la mà de la casa Famosa. Les tres primeres figures que van aparèixer van ser un paleta, un indi nord-americà i un cavaller medieval amb armadura.

Les joguines Playmobil són unes figures articulades d'uns 7,5 cm, de les quals se n'han venut uns 2.000 milions arreu del món. El creador d'aquestes figures "sense nas", va morir el febrer del 2009 a l'edat de 79 anys.

Aquesta famosa joguina molt versàtil i amb alta funcionalitat educativa també té una estètica distintiva i fa que sigui una excel·lent opció per als nens creatius i imaginatius que volen construir el seu propi món per jugar.

A diferència de competidors com Lego o Mattel, Playmobil s'ha mostrat poc disposat a assumir els riscos i a cortejar la polèmica que vindria d'un compromís més fonamental amb les estructures d'una societat desigual. Al final, Playmobil juga eficaçment tot mantenint els pilars centrals d'una visió de la societat que exclou i margina.

2.2.1 Què és Playmobil pro?

Després del gran èxit de Lego serious play, Playmobil ha creat el seu propi kit de modelatge per fer servir en contextos professionals.

Els kits professionals de Playmobil consten d'aquests components clau: papereria, personatges, vestuari i complements.

Playmobil pro (be a pro) és un kit de modelatge innovador per a professionals que fomenta la resolució de problemes i el pensament creatiu en el lloc de treball.

El sistema es basa en utilitzar Playmobils per adults en el marc d'un context professional per ajudar en la creació de prototips, gestió de projectes i tallers creatius. Playmobil pro neix de l'interès i la demanda d'eines de gamificació que introdueixen elements lúdics en els processos de treball per aconseguir millors resultats.

Com ja hem dit, Playmobil pro té “un kit de modelatge innovador per a professionals que fomenta la resolució de problemes i el pensament creatiu al lloc de treball”.

Els kits contenen una gamma de figuretes Playmobil neutrals i inexpressives amb accessoris que permeten als participants aplicar el seu significat. Aquesta personalització permet a les persones assignar funcions (externes o internes) als personatges i convida a una participació més profunda.

En un full, Playmobil explica com es pot veure a pro com una continuació dels contextos educatius i fins i tot terapèutics on la joguina s'ha utilitzat bé. Per exemple:

Els investigadors Kaduson i Schaefer van notar com un cirurgià va fer servir un aparell mèdic de Playmobil per explicar a un nen el procediment quirúrgic que tenien programat rebre.

Molts terapeutes de joc usen Playmobil amb els seus pacients per il·lustrar i distanciar-se dels records difícils.

Playmobil pro aprofita la força i la versatilitat de les figures humanes i els accessoris que les acompanyen per complementar una àmplia gamma d'activitats de capacitació i resultats d'aprenentatge, amb l'àmplia missió d'ajudar les persones a aprendre a resoldre problemes complexos jugant.

-Per a qui és Playmobil pro?

Playmobil pro és per a qualsevol facilitador que vulgui aprofitar el poder del joc com a forma d'ampliar el compromís i oferir resultats d'aprenentatge més duradors.

Si realitzeu tallers i desitgeu que els vostres participants s'expressin de forma visual i creativa, Playmobil pro és una metodologia que ho permet.

Funciona millor en la creació d'un espai metafòric per complementar els tallers i condueix a la gamificació: un procés poderós que complementa els resultats d'aprenentatge seriosos amb elements divertits i lúdics.

Si bé Playmobil pro és força nou, ja es fa servir en més de 25 països.

Figura 2:

Aspectes clau dels Playmobil pro



Font: Imatge extreta de <https://pro.playmobil.com/>

2.2.2 Col·lecció Professions de Playmobil

La col·lecció consta de 60 entregues en total, cadascuna de les quals inclou una figura Playmobil i un llibre de tapa dura amb còmics, històries, jocs centrat en una professió. Una manera divertida d'aprendre sobre els oficis més representatius.

Amb aquesta col·lecció de sets de figures i llibres Playmobil els infants poden descobrir en família les professions i oficis més representatius del món i es poden divertir molt.

La col·lecció està composta per professions exercides tant per homes com per dones i amb alternança de cultures. Totes les figures d'aquesta col·lecció exclusiva Playmobil inclouen un o més complements relacionats amb la seva professió. Es pot comprar a la pàgina web de Planeta de Agostini, com una altra col·lecció que van treure de «La aventura de la història».

Figura 3:

Figures de cada fascicle de la col·lecció de «Playmobil profesiones»



Font extreta de: <https://www.elmundoclick.com/coleccion-profesiones-playmobil-planeta-agostini/>

2.3 Què és la gamificació?

La ludificació o gamificació és l'ús dels elements i de la mecànica del joc en contextos aliens a aquest, amb l'objectiu d'orientar el comportament de les persones i aconseguir determinades fites, com per exemple aconseguir una vinculació especial amb els usuaris, incentivar un canvi de comportament o transmetre un missatge o contingut. No s'ha de confondre amb el joc seriós.

Com a terme, la gamificació és probablement esmentada per primera vegada el 2002 per Nick Pelling, un programador informàtic britànic i inventor de jocs icònics dels 80 com Arcadians i Frak, però és Burke el 2012 qui planteja la gamificació com a ús de dissenys i tècniques pròpies dels jocs en contextos no lúdics per tal de desenvolupar habilitats i comportaments de desenvolupament.

Segons Román Muela, els jocs més afavoridors d'aprenentatge són per a l'etapa d'Educació Primària els jocs reglats i els cooperatius. Cal pensar que els nens i nenes es trobarien a l'estadi d'operacions concretes (dels 7 als 12 anys) segons Jean Piaget.

Els jocs cooperatius són aquells en què tots els participants han de col·laborar de manera integrada per a assolir un objectiu comú.

2.3.1 La gamificació com a eina personalitzada per a l'educació inclusiva

La gamificació és la màxima prioritat en l'àmbit educatiu, especialment en el context de l'educació inclusiva. Ofereix l'oportunitat de crear programes educatius personalitzats i fomentar l'entusiasme per la seva execució. La implementació de noves tàctiques de gamificació pot millorar significativament els resultats educatius i satisfer les diverses necessitats dels alumnes en educació inclusiva. No obstant això, falta investigació sobre la utilització de la gamificació per augmentar la inclusió educativa. Aquest estudi va dur a terme una revisió exhaustiva de la literatura per presentar una visió general sucinta dels resultats de la investigació i les discussions sobre l'educació inclusiva gamificada personalitzada. La nostra revisió representa una contribució important al desenvolupament de la gamificació en l'educació inclusiva, proporcionant un estat de l'art actualitzat sobre l'ús de la gamificació com a tecnologia educativa capaç d'atendre les necessitats de tots els participants educatius, incloses les persones amb discapacitat. Per garantir una comprensió completa d'aquesta àrea d'investigació, es va realitzar una revisió sistemàtica de la literatura mitjançant l'anàlisi de 348 publicacions que cobreixen el període 2013-2024 sobre la base de dades de la base de dades SpringerLink, Scopus i IEEE Xplore. Les etapes metodològiques de l'estudi van incloure la planificació de la revisió, la recerca, l'anàlisi de la literatura i la presentació dels resultats. Els resultats

d'aquesta revisió sistemàtica emfatitzen la importància de la gamificació per afavorir la inclusió educativa i destaquen la necessitat de més investigacions per desenvolupar i implementar estratègies de gamificació per ajudar a superar barreres i donar suport a l'educació inclusiva.

2.3.2 Autors influents en gamificació

Alguns dels autors més influents dels últims anys en gamificació són els anomenats a continuació.

Karl Kapp és un dels referents en l'ús de la gamificació en aprenentatge. Al seu llibre "The Gamification of Learning and Instruction", explica com els elements de joc poden millorar la motivació i el rendiment acadèmic dels infants. Ha fet estudis sobre jocs educatius digitals i metodologies gamificades a les escoles.

Jane McGonigal al seu llibre "Reality is Broken", argumenta que els jocs poden millorar la concentració, la resolució de problemes i la col·laboració entre nens. Ha desenvolupat jocs com SuperBetter, que tot i estar orientat a la salut, ha inspirat aplicacions en educació.

Yu-kai Chou ha aplicat el seu model Octalysis a l'educació infantil per crear sistemes d'aprenentatge gamificats. Ha col·laborat amb escoles i institucions per implementar estratègies motivacionals basades en el joc.

James Paul Gee ha fet estudis sobre com els videojocs poden millorar l'aprenentatge dels nens. Al seu llibre "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", parla de com els videojocs poden ajudar en lectoescriptura i pensament crític.

Jesse Schell, autor de "The Art of Game Design", ha desenvolupat estratègies per aplicar tècniques del disseny de jocs a l'ensenyament. El seu treball ha influït en com dissenyar experiències d'aprenentatge més atractives per als nens.

2.3.3 Exemples de gamificació en educació primària amb joguines

Alguns exemples clars i famosos sobre gamificació aplicada serien el LEGO Serious Play i LEGO Education, que utilitzen la construcció de joguines per ensenyar matemàtiques, ciències i habilitats de resolució de problemes. La metodologia LEGO fomenta l'aprenentatge actiu i la col·laboració.

La Robòtica educativa amb joguines com el Bee-Bot (un petit robot programable per a nens) ajuda a ensenyar programació bàsica i resolució de problemes. El LEGO Mindstorms i LEGO SPIKE s'utilitzen per a projectes STEAM a primària.

Un altre cas seria el play-based learning amb jocs de taula com ara el Scrabble Junior, Jenga amb preguntes educatives o Story Cubes, que ajuden a desenvolupar llenguatge, pensament lògic i creativitat.

Hi ha altres jocs que es poden anomenar físics en què es poden aplicar mecàniques de joc (com reptes, recompenses i missions) a activitats educatives tradicionals amb joguines, com circuits d'obstacles matemàtics o jocs de rol amb figures de Playmobil per aprendre història.

Altres exemples d'aplicació poden ser el Classcraft que és una plataforma basada en gamificació per a l'educació. Kahoot! i Duolingo són altres aplicacions populars de gamificació en l'aprenentatge i s'utilitzen sovint. El Minecraft Education Edition ha estat objecte d'estudis sobre el seu impacte en l'aprenentatge infantil.

2.4 Projectes educatius amb Playmobil

En aquest apartat es mostren alguns exemples educatius d'aplicacions de Playmobil en forma de gamificació:

1. Playmobil Education

Com ja hem anomenat anteriorment, Playmobil té una línia educativa anomenada "Playmobil pro", enfocada en l'aprenentatge basat en el joc. S'utilitza per ensenyar habilitats socials, treball en equip i narració d'històries a través de la creació

d'escenaris. Moltes escoles han aplicat aquest sistema per ensenyar història, ciències socials i habilitats de comunicació.

2. Playmobil per a l'ensenyament de la història

Algunes escoles han utilitzat figures de Playmobil medievals, romans o egipcis per representar esdeveniments històrics i fer que els alumnes construeixin maquetes i expliquin històries. Un clar exemple és com en un projecte a Espanya, els alumnes van recrear la història de l'Imperi Romà amb figures de Playmobil, treballant conceptes com la vida quotidiana, l'organització social i les conquestes. També es pot dur a terme amb el suport de figures i llibres de la col·lecció «Una aventura de la història».

3. Playmobil i la narració de contes (Storytelling)

En algunes escoles, els nens creen històries amb figures de Playmobil per desenvolupar la seva comprensió lectora i expressió oral i escrita. Aquí tenim un exemple real dut a terme a Dinamarca, en aquest projecte els nens de primària escrivien contes il·lustrant-los amb escenes de Playmobil, fomentant la creativitat i la redacció.

4. Playmobil i les matemàtiques

A Finlàndia, mestres han utilitzat Playmobil per ensenyar conceptes matemàtics com la geometria i la simetria, fent que els nens construeixin escenaris i resolguin reptes matemàtics.

5. Playmobil i educació emocional

Alguns psicòlegs infantils fan servir Playmobil per ajudar nens a expressar emocions i resoldre conflictes socials a l'escola. Un bon exemple seria un estudi realitzat a França que va mostrar com els nens que feien representacions de situacions socials amb Playmobil milloraven en empatia i resolució de problemes.

2.5 Estat de l'art

Seguim comparant estudis ja realitzats i amb similituds amb el que vull observar en el present treball. Un estudi molt similar al meu s'anomena: "Més enllà del joc: un estudi comparatiu de les joguines multisensorials i tradicionals a l'educació infantil".

A mesura que evolucionen els paradigmes educatius, la integració de la teoria multisensorial en el disseny de joguines educatives infantils presenta una via prometedora per millorar les experiències d'aprenentatge. Aquest article explora l'eficàcia de les joguines multisensorials per millorar l'atracció, l'interès i l'eficiència de l'aprenentatge dels nens mitjançant una revisió sistemàtica i un estudi empíric pilot. L'estudi avalua específicament la hipòtesi que les joguines educatives multisensorials augmenten significativament la participació i els resultats d'aprenentatge dels nens en comparació amb les joguines tradicionals. Realitzada amb un grup divers de nens de 3 a 6 anys a Guangzhou i Shenzhen, Xina, la investigació utilitza metodologies tant quantitatives com qualitatives, incloses mètriques de participació i estudis observacionals. Els resultats suggereixen que les joguines multisensorials no només tenen el potencial d'augmentar les experiències d'aprenentatge, sinó que també requereixen una consideració acurada dels estils i preferències individuals d'aprenentatge. El document conclou amb una discussió sobre les implicacions per a la investigació futura i el disseny de joguines, posant èmfasi en la necessitat d'innovar i personalitzar contínuament en el desenvolupament de joguines educatives per atendre les necessitats polièdriques dels joves aprenents.

Vegas Ballester, Alba va realitzar un treball anomenat «La gamificació: una eina inclusiva a l'educació primària (2021)» que pretenia analitzar si la gamificació esdevé una bona eina per a la inclusió a les aules d'educació primària. Aquesta nova metodologia ha començat a agafar terreny en l'àmbit de l'educació, és per aquesta raó, que l'objectiu principal és conèixer de quina manera la gamificació promou la inclusió dins l'aula, donat que en el context educatiu es promou l'educació inclusiva. El procés d'aquesta investigació qualitativa s'ha basat primerament, en partir d'una fonamentació teòrica, que ha promogut l'estudi sobre l'educació inclusiva, la gamificació, i l'estreta relació que hi ha entre els dos conceptes. Després de marcar les bases teòriques, s'ha realitzat un estudi de cas, en el qual a través d'entrevistes a mestres i l'anàlisi de les seves programacions, s'ha conclòs que la gamificació esdevé una eina per promoure la inclusió a les aules de primària.

D'altra banda, un estudi sobre autisme i educació realitzat per Jordan Rita, M. Roberts Jacqueline, i Hume Kara ens mostra una experiència real i exitosa amb l'ús de Playmobil dut a terme a una nena el 2019. Quan la Júlia tenia 10 anys, va haver de presentar una història de la Bíblia. Li encantaven les figuretes de Playmobil, així que la professora li va fer crear una presentació en 3D amb els seus personatges preferits. Va fer escenografies i va fotografiar cada quadre, sent la fotografia un altre dels seus interessos. A continuació, es va mostrar a la classe com una presentació de diapositives que va ajudar a la Júlia a organitzar els seus pensaments i li va permetre tornar a explicar la història amb èxit. (Pàg. 558).

Soria Aldavero, Esther (2022) va dur a terme una tesi doctoral en el marc d'una "Investigació Interdisciplinària en Educació" que va suposar un coneixement exploratori a la província de Sòria (Espanya) dels complexos components emocionals i afectius implicats en les relacions entre professors, alumnes i famílies. Pretenia explorar i descriure les habilitats emocionals, relacionals i afectives que es perceben com a necessàries i eficaces en el procés d'ensenyament i aprenentatge des d'un model d'Inclusió Educativa. Va revisar com es realitzava la formació inicial i permanent en competència intra i interpersonal del professorat, i va estudiar com perceben i valoren actualment professors, famílies i alumnes la competència socioemocional en el perfil docent. S'analitzava en un procés de recerca mixt amb mètodes complementaris i triangulació de col·lectius la comprensió, imaginari i situació actual de la competència emocional dels docents a través de qüestionaris, dinàmiques, observació, pràctica reflexiva i revisió de documents. A més de la mostra de tots els docents de Sòria i els alumnes i famílies de dos centres seleccionats es van realitzar finalment quatre estudis empírics que van convergir en un model o fotografia de la situació d'una província espanyola respecte a la percepció de la competència emocional docent, amb l'oportunitat de contribuir a la millora del procés d'ensenyament i aprenentatge i convivència, destacant la corresponsabilització familiar. Emergeix la motivació futura del disseny i seguiment de processos de formació, autoavaluació, pràctica reflexiva i millora aplicables de forma contextualitzada en Centres Escolars i Facultats d'Educació, incloent-hi activitats que afavoreixin la relació emocional positiva entre agents de la comunitat, donant cabuda a un concepte emergent denominat Inclusió Emocional.

En un altre estudi també se'ns mostren categories d'anàlisi de satisfacció amb la formació rebuda. Per això se'ls va preguntar quina era la tècnica que més els havia agradat, si recordaven en què consistia i què els aportava aquesta tècnica. En termes generals, totes les dinàmiques permeten connectar amb aspectes emocionals, empatitzar i dialogar de manera comprensiva, gratificant i reconfortant. Una de les tècniques que més els hi van agradar van ser els Playmobil, ja que permet identificar-se i poder reflexionar sobre conflictes.

Altres tècniques van ser: Teatre-fòrum. Teatre-imatge-fòrum. La nena interior. Els animals de poder; etc.

Hi ha un altre estudi que es basa en el resultat d'un projecte d'investigació, l'objectiu general del qual era analitzar l'ús de la gamificació com a estratègia eficaç per promoure l'aprenentatge inclusiu en diversos entorns educatius. Aquesta investigació va implicar, en primer lloc, una revisió sistemàtica destinada a proporcionar una base epistemològica de la relació entre el joc i l'aprenentatge. Sobre aquesta base, els investigadors van procedir a identificar les contribucions potencials de l'ús de la gamificació en els processos d'inclusió. Això va comportar una reflexió sobre el concepte d'inclusió i una descripció d'algunes experiències d'èxit en aquest tipus de processos. El capítol conclou amb una proposta teòricament fonamentada per a l'ús de la gamificació per promoure la inclusió.

Els fonaments de com es produeix l'aprenentatge i la seva relació amb l'activitat lúdica es poden trobar en alguns dels conceptes desenvolupats per Lev Vygotsky. Vygotsky va introduir el concepte de zona de desenvolupament proper que és el que pot aconseguir un aprenent de manera independent i què pot aconseguir amb l'ajuda d'un adult o company més competent.

Aquest enfocament quan s'aplica a un entorn lúdic, serveix per ajudar cada alumne a assolir tot el seu potencial en col·laboració amb els seus companys i professors.

D'altra banda, en l'aprenentatge col·laboratiu és clau la interacció social i la cooperació en l'aprenentatge. Segons Vygotsky, els estudiants aprenen millor quan treballen junts, es recolzen mútuament i participen en activitats conjuntes. En un entorn inclusiu, això vol dir fomentar la participació i la col·laboració entre ells perquè puguin aprendre els uns dels altres i construir coneixements junts, mediatos per la gamificació.

En la mateixa línia, també s'introdueix el concepte de bastida, que fa referència a l'ajuda temporal i adaptada que es presta als alumnes per donar suport al seu aprenentatge. Per exemple: l'estructura d'una classe, les estratègies pedagògiques, els suports didàctics, l'ordre de participació, etc.

Un aclariment crucial és molt important en aquest punt. D'una banda, els professors haurien de proporcionar estructures de suport, estratègies i exemples concrets per ajudar els alumnes a comprendre nous conceptes i realitzar tasques més complexes. Tanmateix, és important subratllar que l'ajuda a què es refereixen els paràgrafs anteriors no implica l'aportació d'una solució concreta a un problema concret. Es tracta, més aviat, d'una situació una mica paradoxal: d'una banda, es proporcionen elements en forma de pistes que porten el subjecte a trobar solucions per si mateix, encara que aquesta solució no seria possible sense aquesta ajuda.

D'altra banda, hi ha una gran quantitat de literatura que mostra clarament que l'ús dels jocs té molts beneficis per a l'aprenentatge, proporcionant estructura i context tant per a l'aprenentatge com per a l'aplicació del que s'ha après. La recreació d'entorns de joc en relació amb els conceptes i els supòsits teòrics de Vygotski pot facilitar el desenvolupament de la gamificació inclusiva com una eina molt útil en contextos educatius.

Finalment fa esment sobre l'ús de les eines i la mediació que poden ser físiques, com la tecnològiques i/o simbòliques (la gamificació), com el llenguatge i altres sistemes de representació. En un entorn inclusiu, és molt positiu l'ús d'aquestes eines, així com l'aprenentatge cooperatiu.

Aquesta metodologia es basa en la premissa que els estudiants poden aprendre de manera més eficaç i significativa quan treballen junts en grups col·laboratius en lloc de competir entre ells. Els principis bàsics són que els alumnes aprenen millor quan

treballen junts per assolir objectius comuns i que aquesta col·laboració afavoreix no només l'adquisició de coneixements i habilitats sinó també el desenvolupament d'habilitats socials i emocionals.

En un entorn cooperatiu, els alumnes depenen els uns dels altres per aconseguir l'èxit del grup. Això fomenta un sentit de responsabilitat compartida i fomenta la cooperació real.

A més, la comunicació directa i l'intercanvi d'idees entre els alumnes és essencial per a un aprenentatge efectiu. La discussió i el diàleg permeten als estudiants desenvolupar la seva comprensió mitjançant l'articulació i el qüestionament.

Aquestes competències són essencials tant en el context educatiu com en la vida quotidiana. Per tant, la teoria de l'aprenentatge cooperatiu té un impacte profund en l'entorn educatiu. Amb la implementació d'aquest enfocament, els professors poden fomentar la participació dels estudiants, promoure el pensament crític i la resolució de problemes i crear un sentit de comunitat a l'aula. Els alumnes aprenen a escoltar i entendre diferents perspectives, a treballar en equip i a valorar les aportacions dels seus companys. A més, la col·laboració en lloc de la competència redueix l'ansietat i l'estrès associats a l'avaluació individual.

Tot i que els beneficis de la teoria de l'aprenentatge cooperatiu són molts, la seva implementació exitosa requereix una planificació acurada i la consideració de certs reptes. Crear grups equilibrats, gestionar el conflicte i garantir la participació activa de tots els alumnes són aspectes que requereixen atenció. A més, alguns alumnes poden preferir treballar de manera individual, la qual cosa requereix flexibilitat per part del professor.

Un altre enfocament fa referència a la teoria de l'interaccionisme simbòlic i la inclusió a l'aula de George Herbert Mead. Aquesta perspectiva parteix de la idea que l'educació és un pilar fonamental de la societat i que la seva naturalesa és tan diversa com els individus que la integren. En aquest context, la teoria de l'interaccionisme simbòlic sorgeix com una lent valuosa per entendre com les interaccions socials i els símbols configuren la realitat de les persones. Aplicada a l'àmbit educatiu, aquesta teoria proporciona una base sòlida per promoure la inclusió a l'aula i garantir que cada alumne

tingui l'oportunitat de desenvolupar-se plenament, independentment de les seves diferències.

L'interaccionisme simbòlic se centra en com els individus interactuen mitjançant símbols i signes compartits i com aquestes interaccions influeixen en la construcció del significat i la realitat. Mead argumenta que la gent es veu a través dels ulls dels altres, el que ell anomena "l'altre generalitzat". Això implica que el sentit de si mateix i el lloc en la societat està modelat per les interaccions socials i la interpretació dels símbols culturals. També es podria empatitzar amb una joguina (figura de Playmobil).

Quan aquesta teoria s'aplica al context educatiu, és evident que la inclusió a l'aula és vital per establir un entorn que faciliti el cultiu d'un "altre generalitzat" inclusiu i respectuós. La inclusió va més enllà de la mera existència d'alumnes diversos a l'aula. Engloba la creació d'una atmosfera que valora i respecta totes les perspectives, amb les diferències que serveixen d'oportunitats per a l'aprenentatge i l'enriquiment. A més, la teoria de Mead subratlla la importància del llenguatge i la comunicació quan es tracta de la formació del significat. Aquest enfocament fomenta un entorn educatiu en què la diversitat és valorada i acceptada, en lloc de veure's com una font de divisió.

La inclusió a l'aula requereix ajustar els mètodes d'ensenyament i els recursos d'aprenentatge per atendre les diferents necessitats dels estudiants. Mitjançant l'aplicació de la teoria de l'interaccionisme simbòlic, els educadors poden desenvolupar exercicis que permetin als estudiants comunicar les seves identitats i experiències mitjançant símbols i signes. Això no només proporciona als estudiants una sensació d'empoderament, sinó que també fomenta un sentiment de convivència i afiliació a l'aula.

Aquests principis aclareixen per què la gamificació és una eina valuosa per a l'aprenentatge quan s'utilitza adequadament, ja que promou l'aprenentatge col·laboratiu, la mediació i la interacció amb els altres. Per tant, un cop establert el suport epistèmic, és pertinent abordar la pregunta: Què és la gamificació i com ajuda la inclusió?

Partint de les definicions de gamificació, una de les premisses notables és que no està dissenyada de manera inherent per a la inclusió d'aprenents diversos. No té en compte

les seves capacitats, requisits especials, gènere o ètnia, entre altres particularitats. Això es pot confirmar examinant algunes de les definicions, com es mostra a continuació:

La gamificació implica incorporar elements lúdics en entorns no lúdics. És una tendència educativa en creixement, ja que pot millorar les habilitats curriculars d'una manera amena i motivadora. Per tant, es tracta d'utilitzar mètodes de disseny de jocs per estimular la implicació, la lleialtat i el compromís de les persones en situacions que no són del joc. Aquesta mecànica del joc en contextos no de joc permet implicar i motivar més els individus.

L'ús d'aquesta eina fomenta canvis de comportament mitjançant el joc, motivant els usuaris a aprendre noves habilitats o augmentar la seva participació. Això genera possibilitats de canvi de comportament i capacitats, acompanyades de l'element de gaudi que aporta. És d'aquesta manera que la gamificació pot ajudar a aconseguir objectius predeterminats.

Si bé és cert que la gamificació pot facilitar els processos educatius fomentant l'aprenentatge, fomentant la motivació, desenvolupant habilitats cognitives, mantenint la concentració, augmentant el compromís i proporcionant recompenses i incentius, el seu ús per promoure la inclusió no és un objectiu comú.

Tanmateix, els jocs que tenen més probabilitats de millorar la inclusió són els jocs seriosos, diferents dels jocs educatius, ja que tenen com a objectiu fomentar la transformació de la societat. Aquests jocs es formulen tenint en compte les teories o estudis de la persuasió, que aspiren a la transformació del comportament, especialment relacionats amb la connectivitat social, emprant principis teòrics aplicats deliberadament.

Segons Ullauri et al. nombrosos estudis mostren un compromís deficient dels dissenyadors cap a la incorporació de funcions d'accessibilitat, el que resulta en un baix percentatge de jocs seriosos accessibles. Tanmateix, donada la utilització significativa dels jocs en contextos educatius, és imprescindible garantir l'accessibilitat per maximitzar l'ús per part de les persones.

Ara bé, què aporten els jocs seriosos? L'estructura de la intervenció es basa en l'observació del comportament desitjat a través d'un personatge o d'altres jugadors. Aquest es basa en el Model de Probabilitat d'Elaboració (ELM) i incorpora una teoria de la comunicació persuasiva. Unir-se a una narració persuasiva submergeix el participant en una experiència que pot provocar un canvi en el seu comportament o, si més no, la intenció de fer-ho.

Segons Wendorf, els jocs seriosos funcionen aprofitant les característiques d'entreteniment (processament hedònic) amb un compromís cognitiu i emocional per a resultats específics, centrant-se en la persuasió, la formació i el canvi d'actituds, l'augment de la consciència i els canvis de comportament evidents.

Els jocs seriosos són eines propòsits, l'impacte de les quals sorgeix del seu disseny i mecànica. Ofereixen experiències immersives que donen suport a una comprensió més profunda de les situacions o contextos problemàtics que es pretenen abordar. En conseqüència, proporcionen a les persones una experiència encarnada de problemes socials complexos, cosa que els permet desenvolupar una comprensió més forta.

2.5.1 Educació inclusiva i gamificació

Els principis de l'educació inclusiva es basen en la idea que tothom, independentment de les seves capacitats i limitacions, ha de tenir accés a l'educació. Aquesta metodologia educativa promou la integració dels alumnes amb necessitats especials a les aules normals i crea un ambient acollidor on tots els alumnes poden participar en el procés d'aprenentatge i sentir-se com si hi pertanyen.

En una línia similar, el quart Objectiu de Desenvolupament Sostenible (ODS) de l'Agenda 2030 té com a objectiu minimitzar la bretxa de gènere en l'educació i oferir formació professional a col·lectius desfavorits, com ara persones amb discapacitat, grups indígenes i marginats i nens. En conseqüència, el document fundacional de les Nacions Unides, la Declaració Universal dels Drets Humans, afirma en el seu article 1 que tots els éssers humans neixen lliures i iguals en dignitat i drets. El mateix document afirma aquests drets i llibertats sense distinció de raça, color, sexe, llengua, religió,

opinió política o d'un altre tipus, origen nacional o social, propietat, naixement o qualsevol altra condició.

D'acord amb l'anterior, la proposta de desenvolupar jocs que utilitzen la persuasió narrativa té el potencial d'eliminar els obstacles i fomentar la inclusió mitjançant l'establiment d'un entorn igualitari i accessible per a tothom. Tècniques com la personalització, el transport, la identificació, la retroalimentació regular i la cooperació s'utilitzen per inspirar la implicació de totes les persones, independentment de les seves capacitats o trets. L'últim d'ells sovint es passa per alt, sobretot quan la intervenció es fa en línia.

Per tant, la gamificació pot superar estereotips i prejudicis permetent als individus exhibir les seves habilitats i talents en un entorn segur definit per les regles del joc. Així com l'egocentrisme, individualisme i el que Freud anomenava el narcisisme de les diferències menors, que implica ressaltar constantment les distincions entre nosaltres i els altres, per petites que siguin.

Todorov va considerar diverses idees teòriques de pensadors com Montesquieu, Segalen i Montaigne, examinant la relació entre el nostre grup social i cultural i els que estan fora d'ell. Pretenien garantir que l'equitat, els valors morals i la capacitat de transcendir-se a un mateix prevalguessin sobre l'egocentrisme.

A l'educació, el joc seriós pot resultar molt eficaç per promoure activament la inclusió d'alumnes amb necessitats, habilitats o dificultats diferents. En personalitzar l'experiència d'aprenentatge per satisfer les peculiaritats de cada alumne, es crea un entorn inclusiu i tothom se sent valorat i percebut com a capaç de tenir èxit. De la mateixa manera, la gamificació fomenta la col·laboració i el treball en equip, promovent la inclusió social i l'acceptació de la diversitat.

Un dels avantatges clau de la gamificació és la seva capacitat per fomentar el sentiment de pertinença i compromís mitjançant jocs seriosos. En donar als estudiants l'oportunitat de prendre decisions i assumir responsabilitats durant el procés d'aprenentatge, s'amplifica el seu sentiment de propietat i empoderament. Algunes tècniques efectives per promoure l'apropiació i el compromís inclouen permetre als alumnes establir metes i objectius personals, oferir un feedback constant i útil i planificar exercicis que exigeixen

l'ús del coneixement en circumstàncies pràctiques mitjançant la resolució de problemes, la cooperació i l'originalitat. Dissenyar reptes i tasques que requereixin l'ús d'aquestes competències permet als alumnes enfrontar-se a problemes del món real i els proporciona els recursos que necessiten per sobresortir en el futur.

2.5.2 Iniciatives exitoses sobre gamificació

Hi ha algunes experiències de jocs seriosos que compleixen aquesta condició, segons Mejía i Londoño: UnderSiege (2002) de Radwan Kasmiya (Afkarmedia), que permet entendre el conflicte àrab-israelià; Matari 69.200 (2005) de Rolando Sánchez, que reproduceix episodis d'un enfrontament armat al Perú; Estrecho Adventure de Valeriano López que, a través de l'animació, narra les aventures d'un migrant magrebí a Espanya; Una força més poderosa, del Centre Internacional sobre Conflictes Novolents; Food Force, pel Programa Mundial d'Aliments de les Nacions Unides; i pols! El Virtual Clinical Learning Lab, de Texas A&M University-Corpus Christi, que té com a objectiu simular espais, sistemes i procediments per a l'aprenentatge dels professionals de la salut. Scape Room, creat el 2007 al Japó. La seva implantació requerirà que els alumnes treballin de manera coordinada per superar el repte, fent que l'equip actuï de manera cooperativa, posant en pràctica la creativitat i la reflexió crítica.

Aquests casos d'èxit demostren el potencial de la gamificació per transformar l'experiència d'aprenentatge i promoure la inclusió i la pertinença a l'aula.

2.5.3 Implementació de la gamificació en diferents àmbits educatius.

La implementació de la gamificació en diferents entorns educatius pot presentar reptes únics. Cada nivell educatiu i àrea temàtica té les seves pròpies característiques i requisits, que requereixen enfocaments i estratègies a mida. Alguns dels reptes comuns que es poden trobar inclouen la manca de recursos tecnològics adequats, la resistència al

canvi per part dels educadors i la necessitat d'adaptar les tècniques de gamificació a les necessitats individuals dels alumnes. El més important, però, implica millorar la capacitat d'aprenentatge dels estudiants.

Malgrat aquests reptes, la gamificació es pot implementar amb èxit en una àmplia gamma d'entorns educatius. És important tenir en compte les necessitats i característiques específiques de cada entorn i adaptar les tècniques de gamificació en conseqüència. També és fonamental comptar amb un suport i una formació adequats per als educadors perquè puguin aprofitar al màxim el potencial de la gamificació i oferir una experiència d'aprenentatge inclusiva i enriquidora per a tots els estudiants.

2.5.4 Reptes i consideracions d'implementar la gamificació per a la inclusió.

Tot i que la gamificació ofereix múltiples avantatges per promoure la inclusió i el sentiment de pertinença, també planteja diversos reptes i preocupacions que cal tenir en compte. Quan s'incorpora la gamificació, és fonamental garantir que les activitats i els reptes siguin integrals i estiguin disponibles per a tots els alumnes.

Això significa adaptar les tasques i els objectius a les necessitats individuals de cada aprenent, assegurant que tothom tingui les mateixes oportunitats de participar i tenir èxit.

Un altre repte crucial és evitar les gratificacions excessives i la dependència excessiva dels incentius externs. Tot i que les recompenses poden ser eficaços per motivar els estudiants inicialment, és essencial garantir que desenvolupin la motivació intrínseca a llarg termini. Això es pot aconseguir oferint un feedback constructiu i reconeixent l'esforç i el progrés, en lloc de posar èmfasi només en recompenses tangibles.

És vital tenir en compte que la gamificació no és una panacea i no sempre és efectiva en totes les situacions ni amb tots els alumnes. Cada individu és únic i pot reaccionar de manera diferent als mètodes de gamificació. Per tant, és crucial mantenir-se flexible i

adaptar els mètodes de gamificació segons sigui necessari per garantir que s'ajustin als requisits i trets únics de cada aprenent.

En conclusió, es podria afirmar que per aconseguir un resultat favorable en l'ús de la gamificació per crear atmosferes d'aprenentatge globals, els components posteriors són pertinents.

Figura 4:

Elements promotors de la inclusió en gamificació.



Nota: Imatge extreta del “Desarrollo de Sistemas Educativos Inclusivos” de Mel Ainscow.

2.5.5 Tendències futures en gamificació i el seu impacte en la inclusió

A mesura que la tecnologia i l'educació continuen desenvolupant-se, és probable que sorgeixin noves tendències i enfocaments de la gamificació. La realitat virtual i augmentada, per exemple, tenen la capacitat de revolucionar la manera en què els estudiants participen amb el material d'aprenentatge i participen en iniciatives

gamificades. Aquestes tecnologies poden oferir experiències immersives i autèntiques, augmentant així la participació i el compromís dels estudiants.

Una altra tendència en desenvolupament és la gamificació social, on els alumnes poden cooperar i competir amb els seus companys en entorns virtuals. Això estimula la integració social i el treball en equip alhora que motiva la participació i la implicació dels alumnes. A més, la intel·ligència artificial i l'aprenentatge automàtic es poden utilitzar per personalitzar encara més l'experiència d'aprenentatge i ajustar-la per satisfer les necessitats específiques de cada alumne.

La gamificació presenta oportunitats interessants per promoure la inclusió i el sentiment de pertinença en els entorns educatius. Mitjançant la incorporació d'elements de gamificació, l'alumnat es pot motivar perquè tingui un paper actiu en el seu propi aprenentatge i assumeixi la responsabilitat del seu progrés. Mitjançant l'ús de tècniques efectives, històries d'èxit i eines i recursos disponibles, la gamificació té el potencial de revolucionar l'experiència d'aprenentatge i fomentar un entorn inclusiu i enriquidor.

3. Marc metodològic

3.1 Hipòtesi

Fomentar la inclusió a una aula d'Educació Primària mitjançant la gamificació.

3.2 Objectius

3.2.1 Objectiu general

Fomentar actituds inclusives i el respecte per a tothom.

3.2.2 Objectius específics

Crear una comunitat amb les joguines de Playmobil.

Reconèixer la necessitat de tenir persones dins la societat amb ocupacions diverses.

3.3 Disseny

3.3.1 Introducció

En aquest apartat cal remarcar el disseny d'una Situació d'Aprenentatge per a poder comprovar mitjançant les diverses activitats, si podem corroborar la hipòtesi.

Aquesta situació d'aprenentatge (SA) s'elabora d'acord amb aquests tres nivells de concreció curricular:

Primer nivell de concreció curricular:

- Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació (LOE), modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre (LOMLOE), i la Llei 12/2009, del 10 de juliol, d'educació (LEC).
- Reial Decret 157/2022, d'1 de març, pel que s'estableix l'ordenació i els ensenyaments mínims de l'Educació Primària.
- Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica.
- Decret 150/2017, de 17 d'octubre, de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu.

Segon nivell de concreció curricular:

- El projecte educatiu de l'escola, el projecte de direcció, i la programació general anual del curs 2024/25. Tot tenint en compte un aspecte important com és l'autonomia de centre.

Tercer nivell de concreció:

- La programació didàctica (PD) de l'àrea de **Coneixement del medi natural, social i cultural** de l'escola. De la classe de segon de primària.
- La situació d'aprenentatge (SA) SA01 que forma part d'aquesta programació didàctica del Treball de Fi de Grau.

3.3.2 Temporalització

Aquesta SA es durà a terme una sola vegada, dividida en cinc sessions d'una hora cadascuna aproximadament. Per tant es realitzarà en cinc dies diferents: 24, 25, 28, 29 i 30 d'abril respectivament.

3.3.3 Mostra

Els 27 alumnes de la classe de segon de primària del Col·legi són la mostra del meu TFG.

3.3.4 Subjectes

Els alumnes i grup experimental amb qui realitzarem la SA són 17 nens i 10 nenes. Ens dividirem en 7 grups de treball de 4 infants cadascun, menys un grup que seran 3 alumnes.

3.3.5 Disseny metodològic

TÍTOL	Una societat per a tothom!
CURS (Nivell educatiu)	2n de primària (Cicle inicial)
ÀREA / MATÈRIA / ÀMBIT	Coneixement del Medi Natural, Social i Cultural



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

DESCRIPCIÓ *Per què aquesta situació d'aprenentatge? Està relacionada amb alguna altra? Quin és el context? Quin repte planteja?*

CONTEXTUALITZACIÓ

Aquesta situació d'aprenentatge va dirigida a un grup de 2n de primària, pel que fa a l'escola aquesta disposa de dos edificis un d'Educació Infantil i un d'Educació Primària i Secundària. Està situada a una zona cèntrica, està envoltada de natura i propera a altres zones d'interès. Disposa de diversos patis on els infants es distribueixen segons les edats i tenen al seu abast els materials lúdics corresponents. A més, a les aules hi ha pissarres digitals, pantalles interactives, mobiliari i recursos adaptats a les necessitats de l'alumnat. Així mateix, compten amb espais per fer ambients, desdoblaments, recerca, hort, biblioteca, sala d'usos múltiples per a educació física i menjador.

El grup classe és un grup ordinari que està constituït per 25 xiquets i xiquetes. Entre aquests tenim una alumna NESE que té diagnosticat un TDAH i se li acostuma a fer una atenció més individualitzada i en certes ocasions algunes activitats se li adapten. També tenim un alumne nouvingut, que presenta força dificultat quan treballem l'àmbit lingüístic. A més, hi ha una nena que porta ulleres, però tot i portar-les presenta visió desenfocada. Això, ens porta a fer-li adaptacions en determinades situacions.

JUSTIFICACIÓ I REpte QUE PLANTEJA LA SITUACIÓ D'APRENENTATGE

El repte d'aquesta situació d'aprenentatge és treballar la inclusió mitjançant el recurs dels Playmobil, una famosa joguina molt versàtil i amb alta funcionalitat educativa. Es pretèn construir una societat o comunitat a partir de les figures Playmobil. Construir una maqueta i posteriorment fer un debat per a posar en comú les idees sobre inclusió.

Afavorim el fet de representar i construir una comunitat o societat a través de la simulació amb figures de Playmobil, promovent i practicant valors d'inclusió com l'empatia i la comprensió de les dinàmiques socials entre els companys i per això és necessària la reflexió i interacció dels alumnes. Aquesta SA per tant, ajuda els infants a posar-se al lloc dels altres d'una manera creativa i col·laborativa. Mitjançant el treball en equip (grups cooperatius) i el treball autònom amb el mestre com a guia de l'aprenentatge.

L'aprenentatge cooperatiu mitjançant un joc seriós que és el fet de crear aquesta

comunitat amb l'ús de Playmobil (gamificació) és la metodologia activa principal.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES DE LES ÀREES O MATÈRIES *Amb la realització d'aquesta situació d'aprenentatge s'afavoreix l'assoliment de les competències específiques de les àrees o matèries següents:*

Àrea o <u>matèria</u>	Competències específiques
Coneixement del Medi Natural, Social i Cultural	<p>- Competència específica 3</p> <p>Resoldre problemes i reptes generant cooperativament un producte creatiu i innovador a partir de projectes interdisciplinaris, utilitzant diferents formes de raonament, com el pensament de disseny i el pensament computacional, per respondre a necessitats concretes.</p> <p>- Competència específica 8</p> <p>Reconèixer, valorar i defensar la diversitat i la igualtat de gènere reflexionant sobre qüestions ètiques i mostrant empatia i respecte, per tal de construir una societat diversa i equitativa i contribuir al benestar individual i col·lectiu i a la consecució dels valors dels drets humans.</p>
Educació en Valors Cívics i Ètics	<p>- Competència específica 2</p> <p>Integrar de forma crítica normes i valors cívics i ètics i actuar i interactuar, a partir del reconeixement de la seva importància en la regulació de la vida individual i comunitària, per aplicar-los de forma efectiva i justificada en diferents contextos i per promoure una convivència pacífica, respectuosa, democràtica i compromesa amb el bé comú i una societat inclusiva.</p>

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS *Amb la realització d'aquesta situació d'aprenentatge s'afavoreix l'assoliment de les competències específiques transversals següents:*

Competència transversal	Competències específiques
1. Competència ciutadana	Reconèixer, valorar i defensar la diversitat i la igualtat de gènere reflexionant sobre qüestions ètiques i mostrant empatia i respecte, per tal de construir una societat diversa i equitativa i contribuir al benestar individual i col·lectiu i a la consecució dels valors dels drets humans.
3. Competència personal, social i d'aprendre a aprendre	Integrar de forma crítica normes i valors cívics i ètics i actuar i interactuar, a partir del reconeixement de la seva importància en la regulació de la vida individual i comunitària, per aplicar-los de forma efectiva i justificada en diferents contextos i per promoure una convivència pacífica, respectuosa, democràtica i compromesa amb el bé comú i una societat inclusiva.

<p>OBJECTIUS D'APRENTATGE</p> <p><i>Què volem que aprengui l'alumnat i per a què?</i></p> <p><i>CAPACITAT + SABER + FINALITAT</i></p>	<p>CRITERIS D'AVUACIÓ</p> <p><i>Com sabem que ho ha après?</i></p> <p><i>ACCIÓ + SABER + CONTEXT</i></p>
1. Fomentar actituds inclusives i el respecte per a tothom.	<p>1. Aporta idees creatives i opinions quan treballa amb el grup de treball.</p> <p>2. Participa i respecta tots els companys de classe, així com deixa participar a la resta de</p>

OBJECTIUS D'APRENENTATGE <i>Què volem que aprengui l'alumnat i per a què?</i> CAPACITAT + SABER + FINALITAT	CRITERIS D'AVUACIÓ <i>Com sabem que ho ha après?</i> ACCIÓ + SABER + CONTEXT
	companys i companyes.
2. Crear una comunitat amb les joguines de Playmobil.	3. Coopera amb els companys per a crear una comunitat amb les figures de Playmobil. 4. Utilitza correctament els Playmobil per a assolir l'objectiu comú que és crear la comunitat inclusiva.
3. Reconèixer la necessitat de tenir múltiples persones dins la societat amb ocupacions diverses.	5. Anomena algunes professions i treballs de la societat en què vivim. 6. Distingeix la importància de la diversitat dins el nostre món.

SABERS *Amb la realització d'aquesta situació d'aprenentatge es tractaran els sabers següents:*

Saber	Àrea o <u>matèria</u>
1 Societat, justícia i democràcia	Educació en Valors Cívics i Ètics
2 Societats i territoris	Coneixement del Medi Natural, Social i Cultural

DESENVOLUPAMENT DE LA SITUACIÓ D'APRENENTATGE *Quines són les principals estratègies metodològiques que es preveuen utilitzar? Quins tipus d'agrupament realitzarem? Quins són els principals materials que necessitarem? Etc.*

A més dels sabers i vectors que es pretenen treballar en aquesta Situació

d'Aprenentatge, són importants altres aspectes que se treballen com alguns dels ODS, Altres blocs de sabers com els d'Autoconeixement i autonomia moral, i el de sostenibilitat i ètica ambiental, de l'àrea d'Educació en Valors Cívics i Ètics. Si ens centrem en l'àrea de coneixement del Medi Natural, Social i Cultural, els tres blocs que se treballen són: el bloc de cultura científica, el bloc de tecnologia i digitalització, i el bloc de societats i territoris.

Tot això se sustenta per un bon treball i funcionament a l'aula, tant per part del mestre com dels alumnes, que treballaran de forma bastant autònoma i en grups de treball cooperatiu. També treballarem de forma global altres àrees com l'Educació Artística ja que hauran de treballar la Creació i interpretació en l'àmbit de l'Educació plàstica i visual a l'hora de fer la maqueta amb la historieta de les figures de Playmobil. Per tant, el treball multidisciplinari i la relació dels diferents sabers i destreses serà clau per a dur a terme aquesta SA de forma global tot i que sempre centrant-nos en els objectius plantejats i competències específiques escollides.

Fixant-nos en alguns criteris d'avaluació del currículum, es pretèn que els infants siguin capaços de construir un producte final senzill que solucioni un repte o necessitat d'acord amb diferents formes de raonament, com el pensament de disseny o el pensament computacional i provant, en equip, els diferents prototips fent ús de forma segura de les eines i els materials adequats. També esperem que els alumnes puguin manifestar actituds que promouen una convivència pacífica, respectuosa, democràtica i compromesa amb el bé comú i una societat inclusiva. Amb un rerefons als ODS i la perspectiva de gènere de certa forma.

El material necessari que utilitzaríem principalment en aquesta situació d'aprenentatge és el següent: Figures Playmobil (amb diversitat de personatges: diferents professions, cultures, edats, habilitats físiques, etc.). Accessoris Playmobil (opcional) com cases, escoles, botigues, parcs, etc. Cascs i accessoris petits serien més adients. Cartolines i retoladors per afegir noms o detalls personalitzats. Llapis i una goma per a apuntar quelcom necessari cada grup de treball; i finalment una base ampla per simular el poble. Com pot ser una capsa de cartró.

Al acabar la SA els alumnes seran capaços de reconèixer i valorar la diversitat cultural i social ja que a més hauran desenvolupat una actitud més inclusiva i segurament

respectaran més a tothom ja que valoraran més a les persones i allò que fan.

<p>Activitats inicials</p> <p><i>Què en sabem?</i></p> <p><i>Aproximació al tema, contextualització a la nostra realitat, exploració i activació dels coneixements previs, compartició dels objectius i criteris d'avaluació</i></p>	<p>Activitat 1: Què és la inclusió?</p> <p>Descripció:</p> <p>Començarem la sessió projectant un vídeo a la PDI sobre inclusió anomenat “El caso de Lorenzo”. Després seguirem amb una pluja d’idees sobre què significa la paraula "inclusió". Posteriorment farem unes preguntes donant exemples com ara els animals, els superherois, inclús Lorenzo (el personatge del vídeo inicial) que tenen habilitats peculiars i funcions úniques com “poders”. Per exemple: Hulk molta força, Spiderman agilitat, Superman volar, Iron Man intel·ligència, etc.</p> <p>També ficarem un fragment d’un vídeo que els hi pot cridar l’atenció sobre professions de Playmobil, d’un «Youtuber» anomenat Mikel Tube i que explica molt bé com tots els treballs són importants i n’hi ha de ben diferents, amb el suport dels Playmobil d’una col·lecció que van treure anomenada «Profesiones». El link és el següent:</p> <p>https://youtu.be/ORlcjYjTRqksi=LBoz3QDZTkW6p6v</p> <p>Les preguntes que podem fer als alumnes són les següents:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Què vol dir incloure tothom? • Coneixeu algú amb necessitats diferents o habilitats especials? • Per què és important que tothom se senti acceptat? 	<p>Sessió 1</p> <p>24/04/2025</p> <p>16:00h a 17:00h</p> <p>Activitat 1: 50 minuts</p>
---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Què vol dir que som diferents però igualment importants? • Quins són alguns exemples de coses que ens fan únics? • Per què creieu que és important ajudar-nos mútuament? <p>Explicarem que l'activitat consistirà a crear una comunitat inclusiva amb figures de Playmobil on tothom tingui un paper i se senti valorat. Finalment direm que a la propera sessió farem grups i començarem amb la part del muntatge de la maqueta i joc amb Playmobils.</p> <p><i>Recursos: PDI</i></p>	
<p>Activitats de desenvolupament</p> <p><i>Aprenem nous sabers</i></p> <p><i>Presentació dels nous coneixements, relacions i variables amb suports i canals diferents, presentació dels</i></p>	<p>Activitat 2: Construïm una comunitat de Playmobil</p> <p>Descripció: Dividirem els alumnes en petits grups (3-4 infants per grup) que ja estaran confeccionats abans de començar, a l'atzar. Donarem un conjunt de figures i accessoris Playmobil a cada grup. Segons la temàtica o tipologia de Playmobils que els hi hagin tocat hauran de construir una comunitat inclusiva. Tindran una cartolina on podran dibuixar i decorar depenent dels Playmobils que tinguin. Per exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Policies a la comissaria. -Bombers al parc de bombers. -Xiquets i xiquetes amb la mestra a l'escola. -Astronautes a l'espai. -Esportistes a un poliesportiu. -Metges i infermers a l'hospital. -Pagesos i ramaders a la granja. <p>Recordarem que a l'espai inclusiu que han de dissenyar hi ha d'haver personatges amb característiques diverses</p>	<p>Sessió 2</p> <p>29/04/2025</p> <p>16:00h a 17:00h</p> <p>Activitat 2: 50 minuts</p>

<i>instruments, recursos i agrupaments</i>	<p>(edats diferents, persones amb diversitat funcional, cultures variades, etc.). Aquests personatges han de tenir un paper actiu dins la comunitat (exemple: una persona amb cadira de rodes pot ser professora, un avi pot cuidar dels nens al parc, etc.).</p> <p><i>Recursos:</i> Figures de Playmobil, base capsa de cartró, retoladors, possibilitat de plastilina o altres elements decoratius.</p>	
	<p>Activitat 3: Els Playmobils inclusius.</p> <p>Descripció:</p> <p>Cada grup seguirà amb les seves figures i la decoració. Cada infant pot empatitzar amb una figura i tenir-la de “referència”, tot simulant que és ella i fa coses relacionades amb el seu ofici.</p> <p>Acabarem de fer els últims retocs a les maquetes i farem fotos al producte final. Així com del procés que s’ha dut a terme, des del principi fins al final.</p> <p>Avisarem als infants que a la següent sessió hauran d’exposar el producte final i dir què han fet a la resta de classe.</p> <p><i>Recursos:</i> Figures de Playmobil, base capsa de cartró, papers, llapis i goma, colors, llibres de la col·lecció de «Playmobil profesiones», etc.</p>	<p>Sessió 3</p> <p>30/04/2025</p> <p>16:00h a 17:00h</p> <p>Activitat 3: 50 minuts</p>
	<p>Activitat 4: Presentem la comunitat de Playmobil</p> <p>Descripció:</p> <p>Els alumnes presentaran la seva maqueta davant la classe i cada grup farà la seva corresponent exposició de què</p>	<p>Sessió 4</p> <p>05/05/2025</p> <p>16:00h a</p>

	<p>han fet i perquè són importants els personatges que els hi han tocat dins la societat.</p> <p>Finalment ajuntarem totes les maquetes de cartró amb els Playmobils corresponents damunt de taules o a on ens deixi la mestra depenent de l'espai i quedarà exposat a l'aula. Podran fer uns últims retocs de forma ordenada on barrejar les figures i fer una comunitat final.</p> <p><i>Recursos:</i> Figures de Playmobil, base capsa de cartró, papers, llapis i goma...</p>	<p>17:00h</p> <p>Activitat 4 : 50 mi- nuts</p>
	<p>Activitat 5: El debat inclusiu</p> <p>Descripció: L'activitat final consisteix en fer un debat per a reflexionar sobre les necessitats i característiques úniques de cada persona i altres aspectes importants que s'hauran treballat en aquesta SA com ara que tots som importants en la societat que vivim per a crear una comunitat diversa.</p> <p>En aquesta última activitat es tracta d'extreure conclusions i veure com la diversitat és el que fa que siguem una societat bella, tenint en compte la riquesa de cultures i altres aspectes considerables.</p> <p>Buscarem paral·lelismes entre la societat i comunitat (producte final) que han creat amb els Playmobils i la societat en que vivim. També caldrà destacar valors com la col·laboració, l'empatia, el respecte, la convivència i cooperació. que han tingut entre ells i elles.</p> <p>Per tancar, respondrem unes preguntes que poden ser les següents:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Què hem après sobre la diversitat i com incloure tothom? 	<p>Sessió 5</p> <p>06/05/2025</p> <p>16:00h a 17:00h</p> <p>Activitat 5: 50 minuts</p>

- Com podem aplicar el que hem après al nostre entorn, com l'escola o casa
- Què us ha agradat més del vostre espai?

Abans d'agraïr la feina feta i l'ajuda que m'han ofert a tots els participants resoldrem dubtes que hagin pogut sorgir o preguntes que s'hagin pogut generar.

Si dóna temps seria molt interessant que cada infant digués una cosa que se'ls hi dona bé fer o alguna habilitat que tinguin. Es pot fer de manera escrita.

Recursos: Figures de Playmobil

BREU DESCRIPCIÓ DE COM S'ABORDEN ELS VECTORS EN AQUESTA SITUACIÓ D'APRENTATGE

En aquesta situació d'aprenentatge s'intenten abordar de forma global i universal tots els sis vectors, però els dos més destacables serien:

- 1- Aprenentatges competencials
- 5- Ciutadania democràtica i consciència global

MESURES I SUPORTS UNIVERSALS

Mitjançant el DUA Disseny Universal d’Aprentatge durem a terme tota la situació d’aprenentatge sobre inclusió. Els alumnes duran a terme les sessions adaptades a l’edat (capacitats) i necessitats per a aprendre els objectius principals pensats sobre inclusió. Aprofitarem el material que tenim a l’abast a més de les figures de Playmobil que s’hauran escollit i preparat prèviament, vigilat la temàtica i els oficis, entre altres aspectes per a aconseguir arribar on es pretén arribar (objectius) en aquesta SA.

En el proper apartat mencionarem algunes mesures de suport addicional que caldrà dur a terme si les universals no són suficients. Alguns exemples són:

- Adaptació d’activitats segons el nivell de cada alumne.
- Grups cooperatius on es fomenti l’ajuda mútua i treball individual i autònom.
- Suport visual i manipulatiu per a aquells alumnes que necessitin més ajuda.

MESURES I SUPORTS ADDICIONALS O INTENSIUS

Alumne	Mesura i suport addicional o intensiu
Alumne 1	Degut a que no sap llegir encara paraules senceres i li costa estar focalitzant l’atenció en una sola tasca de dificultat mitjana o alta el mestre li repetirà oralment el que ha de fer també tot deixant-li en escrit pas per pas el que farem. També es poden imprimir imatges de cada grup de playmobils amb l’ofici que correspon.

Alumne	Mesura i suport adicional o intensiu
Alumne 2	Alumna nouvinguda. És una xiqueta espavilada que sempre escolta i està predisposada a aprendre coses noves. El fet que provingui d'una altra cultura serà de gran valor i no comportarà cap impediment a l'hora de dur a terme aquesta SA, ja que coneix els treballs i com funciona tot. El fet d'imprimir imatges de cada grup de playmobils amb l'ofici que correspon li serà de gran ajuda.

3.3.6 Variables

-Variable independent:

La gamificació amb Playmobil, que és la metodologia que utilitzo per comprovar si té efectes en la inclusió.

-Variable dependent:

El nivell d'inclusió entre l'alumnat.

-Variables de control:

- Nombre d'alumnes per grup
- Durada i estructura de les sessions
- Material utilitzat (Playmobil, escenaris, etc.)
- Temps dedicat a cada activitat
- Presència del docent com a guia i observador

3.3.7 Intervenció

La primera sessió de les cinc que s'havien de dur a terme va anar força bé. Vam fer la sessió tota la classe junts i vam ensenyar el vídeo de «El cazo de Lorenzo» abans de començar a fer les preguntes inicials sobre inclusió.

Però la primera cosa que vaig dir, després d'haver avisat que s'havien de portar bé i escoltar durant tota la sessió, va ser preguntar qui sabia què significava inclusió. I a algú

li sonava però ningú sabia que era. Un nen em va dir que era participar amb tots i és el que més es va apropar al significat.

Després de veure el vídeo del caso de Lorenzo, que van estar en silenci i molt concentrats escoltant-lo i mirant la pantalla, vam poder passar a la part de fer un breu resum i explicació del què havien vist al curtmétratge. Van aixecar la mà unes tres nenes.

Seguidament vam passar a la part de les preguntes i van participar més xiquetes i xiquets, però no tota la classe va aportar coses verbalment. Hi va haver alumnes que són molt llestes i alguns xiquets que són espavilats i parladors que no van tenir problema en participar, tot aixecant la mà i respectant els companys, però n'hi havia d'altres que no. Alguns van parlar sense tenir el torn de paraula, alguns no escoltaven o xerraven amb el company del costat i fins hi tot a un se li va caure una dent a mitja classe, però són coses que van més enllà de les variables controlables i són alumnes de segon de primària i poden passar aquestes coses. Tot i això estic content perquè van aportar idees realment interessants la majoria, com ara que tothom pot aprendre a fer coses bones, i enllaçant-ho amb el lema de classe que es diu Aliats, vam recalcar que no podem deixar mai a ningú sol o apartat, que hem d'incloure'l al grup i hem d'ajudar sempre que puguem (cosa que fa que dos persones aprenguin, el que ensenya i el que aprèn).

A la quarta pregunta per exemple, vam dir si era veritat o no la frase de que tots som diferents però igual d'importants i fent participar a un nen que no acostuma a parlar, i també a una nena que sempre ajuda molt i és agraïda, etc. Vam anomenar personatges famosos que són bons en alguna cosa i destaquen positivament pel motiu que sigui. Vam començar amb Hulk, i una nena em va dir que era molt lleig i fastigós, però vam saber reconduir la conversa i buscar coses bones que té, com ara la força. Uns quants nens em van dir coses bones sobre Spiderman, com ara que és guapo, trepa per les parets i escala, llança teranyines, l'infant amb NEE em va dir que ajuda a la gent, i vaig recalcar aquesta idea potser per sobre de les altres ja que és molt bona aportació. Amb Ironman també va participar un nen poc parlador i em va dir que era el seu super heroi preferit, i li vaig dir que a part d'allò, que és una cosa molt bona per a ell, quines coses més podríem destacar i vam parlar sobre la intel·ligència i que es va crear ell el seu

tratge per a volar, etc. Capitán América, Thor, Superman i algun altre nom van sorgir però no vam parlar de més ja que se'ns acabava el temps.

Una altra idea que els hi vaig haver de deixar clara és que no tots som iguals, cosa que és evident ja que els hi vaig fer veure que físicament cap dels companys de classe són iguals. A més tenim capacitats o habilitats, coses que sabem fer bé i som molt bons fent-les (casi únics) que ens fan ser especials i iguals d'importants que la resta de gent. Una alumna molt participativa, ja que havia sorgit la idea per part de la mestra i una altra alumna que havia parlat anteriorment sobre els diners, la xiqueta va dir que potser un nen ric no és tan bo com ella fent ballet. I té tota la raó, com li vaig donar en aquell moment validesa a les seves paraules. Una de les conclusions que vam treure de la primera sessió va ser precisament d'una pregunta que no m'havia escrit i és que no hi ha gent més important que d'altra. Tot i que un nen va dir de broma que un altre company de classe era més important que ell. Em van dir que jo era més important que ells perquè era més gran i els hi vaig dir que no, que tots som igual de respectables.

La última de les 6 preguntes principals que els hi vaig fer, vaig avisar que no volia resposta, i què l'havien d'anar pensant per l'últim dia de classe.

Finalment vaig decidir que el vídeo de les professions de Playmobil que no havia pogut ficat per falta de temps i perquè no hagués quedat bé (consonància) el mirariem al començar la propera sessió. Ja que al ser última hora tampoc disposava de seixanta minuts reals i havíem de recollir per marxar a casa.

A la segona sessió vam començar veient un vídeo que no vam veure a la primera sessió, el vídeo de MikelTube i les professions de Playmobil. Tot seguit vaig donar indicacions del què havien de fer després, vaig dir que havien de fer una maqueta per grups i que els hi tocava una professió a cada grup. Que tots tindrien un playmobil per cap i que no volia que es barallessin. També vaig advertir que no calia aixecar-se ni canviar-lo amb el Playmobil de cap altre company de grups diferents. Dos coses més importants que vaig dir abans de repartir les figures és que tenien peces petites i no volia que se les fiquessin a la boca ni que les perdessin, que havien de vigilar bàsicament. Una altra cosa amb que havien d'anar en compte era uns tornillos que havia col·locat a alguna de les capses de cartró que vaig muntar per a que montessin la maqueta.

Quan ja vaig tenir els grups fets de tres o quatre persones, ja que no van assistir tots els alumnes a aquella sessió, vaig fer-los asseure separats per grups, distribuïts en taules diferents. Els grups no em van desagradar del tot, ja que estaven fets a l'atzar i això va ser un punt d'improvització que en aquell moment vam considerar adient amb la tutora dels alumnes del grup control. Ja amb la caixa de cartró (tipo de sabates) per fer la maqueta i els playmobils repartits en bosses de forma aleatòria, és a dir que no van poder escollir què volia cada grup, vaig decidir que amb el que els hi havia tocat ja podien començar l'acció. Els van treure de les bosses pertinents i van començar a indagar ells mateixos, per descobriment i amb naturalitat van anar mirant quina figura de Playmobil volia cadascú, a quin membre li agradava més quina figura, etc. No van haver-hi gaires problemes i tot i alguns dubtes que anaven sorgint vaig preferir no intervenir al màxim, simplement anava donant recomanacions i idees si ho requerien.

Això sí, quan ja vaig observar que tots els grups havien experimentat amb els diferents Playmobils i havien escollit un per persona, vaig decidir anar passant grup per grup, repartint un full de paper. Amb aquell full havien de decorar, el grup que volgués, la seva maqueta, tenint en compte la professió que els hi havia tocat. Algun grup em va dir que no el necessitaven, algun altre em va donar una idea diferent de com enfocar la capsa de cartró, per exemple amb els astronautes; el grup dels metges volien dibuixar un pacient malalt; la mestra podien dibuixar una altra mestra, i un alumne em va dir que no volia ser el xiquet negre, ja que de figures Playmobil en aquell grup només havia ficat un nen negre i lo altre eren figures femenines, i això el va fer haver d'escollir entre una nena o un nen negre. Vaig fer-li la reflexió de perquè no volia ser un nen negre o una nena i ell mateix va acabar veient que no passava res i es va quedar satisfet amb el nen negre per una vegada. Van sorgir algunes coses curioses durant la sessió, com ara que el grup que els hi havia tocat el bombers, que eren un grup d'infants potent, van moure's una mica de lloc, ja que van anar a demanar colors (posca) per decorar la seva maqueta. No va ser tant de descontrol com podia haver estat si no hagués marcat cap directriu o cap pauta a seguir. Tot i que vaig haver de recordar que fessin silenci alguna vegada, que es respectessin gairebé tothom ho va fer amb normalitat i naturalitat, i finalment a l'hora de recollir van anar al seu ritme i amb la llibertat prou notable que havia donat al ser la primera sessió amb les figures com a tal no considero que m'haguessin fet parlar gaire.

Per acabar algun infant d'un grup em va dir que no havien pogut acabar i jo els hi vaig explicar que demà ho seguiríem fent o acabant. Calia verbalitzar-los-hi i avisar de la propera sessió. Van treballar força i tot anava prou rodat però encara no es veia gaire progrès.

Tot i que alguna peça casi la perden, es va trencar una dels metges i un casc de bomber es podia desmuntar, no va haver-hi cap altercat ni imprevist destacable. Tot va avançar segons lo plantejat i a l'hora de recollir, tot i que vam fer una mica just de temps vam poder acabar a l'hora exacta.

Al final les professions que vaig preparar i repartir van ser les següents:

Policies; bombers; alumnes i mestra; astronautes; esportistes; metges i infermers; pagesos i ramaders. Tant homes com dones i de diferents cultures.

Cadascun d'aquests treballs val a dir que són molt generals i per a treballar-ho amb els infants que teníem del grup experimental de segon de primària calia que fossin treballs clars. Tanmateix els propis alumnes havien de ficar imaginació i amb el suport del mestre que podia especificar que hi ha molts treballs més específics dins d'una professió s'hauria d'intentar ampliar els coneixements dels alumnes. Per exemple: el docent pot dir que dins del treball de «metge» hi ha l'anestesiista, el cardiòleg, etc. Els mestres també poden tenir diferents tasques, com ara mestre de llengües, de Medi, d'arts, d'educació física... Els pagesos poden tenir moltes tasques variades durant el dia a dia, cuidar animalets, arreglar màquines, plantar i recollir verdures, inclús vendre-les, etc. Els policies i bombers i a la resta de feines passa el mateix que no són tan concretes i és per això que s'han triat precisament aquestes per a treballar en aquesta SA.

12 figures femenines i 16 masculines han estat triades acuradament per a ficar diversitat i intentar acoplar-se al màxim als xiquets i xiquetes del grup experimental, és a dir els alumnes de la classe de segon de primària.

A la sessió 3 hagués estat realment interessant que els alumnes busquessin informació per a ampliar el coneixement als llibres de la col·lecció de «Playmobil profesiones» de

Planeta de Agostini, però tan sols un grup va poder acabar de decorar abans d'acabar la sessió, el grup dels esportistes. Precisament aquest grup va ser dels únics als quals no se'ls va endarrerir la feina i no s'ho van deixar tot per a la propera sessió. Va ser una sessió en què es va notar poc la feina d'avançar en pintar i decorar la maqueta. Tot i això va ser interessant com anaven cada grup distribuïnt-se les tasques. Com alguns eren més efectius i d'altres no tan. Com no hi havia un líder sinó que tots tenien quelcom interessant per a dir o fer, etc. Algun alumne va ser creatiu i va buscar una forma diferent d'enfocar la maqueta, col·locant la capsa de cartró amb la tapa oberta i podent ficar els Playmobil a dins, per exemple com si fos una escola i pintar unes petjades o taques de pintura ja que un dels accessoris d'un infant era la paleta i el pinzell, que de fet no van trobar aquests accessoris fins el final de la classe, ja que se'ls hi havia caigut la capsa a terra i s'havien perdut accessoris. Altres anècdotes van ser que dos alumnes que no havien pogut assistir a la sessió 2 van poder estar a l'aula per a la sessió 3 i van ser ben rebuts pels seus grups respectius. Un d'aquests alumnes és NESE per cert, i estava al grup dels policies, on fins hi tot un company dels nois que integren en totalitat aquest grup va disposar-se a canviar de personatge per a que el seu amic pogués tenir la figura de Playmobil que més li agradava. Em va sorprendre alguna cosa més com ara què el grup dels Astronautes, que també eren tot nois, no es van acabar d'organitzar bé i van arribar a tenir problemes amb algun integrant d'un altre grup, però ja va ser al acabar la sessió. És un dels únics casos en què no es va respectar a la resta de companys. Finalment el grup dels esportistes, la nena del grup va comentar-me que no volia anar en cadira de rodes ja que el seu Playmobil era una nena rossa amb cadira de rodes que jugava a bàsquet. Se li va fer la reflexió i vam dir que potser podia tenir altres capacitats tot i no poder caminar. Així com el grup dels metges, que n'hi havia un sense mà, però els hi vaig explicar a les integrants d'aquell grup que potser era molt important la seva tasca de rescatar a les persones, ja que portava un casc que hi ficava «air rescue», i les nenes van assentir.

A la quarta sessió ja sí que van anar acabant de decorar les maquetes i a mesura que acabaven anava repartint els llibres a cada grup corresponent. Veure com buscaven la informació i es dividien les tasques, què deia cadascú i la figura que volien exposar va ser magnífic. És curiós veure com treballen de forma autònoma i com funcionen els

grups heterogenis, tot i que ja es coneixen de fa molt de temps els companys de classe. El fet de poder exposar cada grup la seva maqueta fa que tots escoltin i es respectin mentre aprenen dels demès. El fet de ficar-se davant la resta de companys i parlar crec que és quelcom que no sempre es treballa i he vist que és important fer-ho des de ben petits i treure's la por de parlar en públic. Al final aquest treball acaba sent com un grup d'experts i tots aprenen de tots. Els que exposen la seva maqueta són els que coneixen millor aquella professió, però al final, escoltant la resta de grups, tots els infants acaben coneixent una mica de cada professió.

Com a punt negatiu destacaria el fet que van fer molt de soroll parlant entre ells i alguns membres de grups pujaven el to de veu i podia arribar a molestar. Només vaig veure dos alumnes que no van acabar d'encaixar bé dins el grup ja que van haver notables problemes per a gestionar la feina i què havia de fer cadascú, és a dir la repartició de tasques. Però finalment amb el suport del mestre ho vam solucionar ja que vaig dir que tots som importants i hem d'ajudar fent alguna feina, ja sigui decorant o revisant el llibre per exemple, que els hi vaig repartir a tots els grups ja que vaig veure convenient que anessin repassant el contingut per a ampliar coneixements i l'endemà estiguessin més preparats per la sessió d'explicar-ho. Com que algun grup se m'havia queixat que no havia tingut temps o que no havien vingut tots els membres del grup vam decidir deixar els últims minuts per a acabar i organitzar-se i a l'última sessió ja vam començar amb les exposicions.

A la cinquena i última sessió, tots els grups van sortir a exposar i presentar la seva maqueta, tot explicant quelcom interessant sobre les seves figures i quina funció feia cadascuna.

Va anar molt bé i curiosament tothom va participar, alguns infants més que d'altres probablement i fixant-nos en un paradigma qualitatiu. Però al final vam poder ajuntar totes les maquetes sobre unes taules, vam fer unes fotos i vam poder respondre les preguntes finals breument.

La última activitat sobre escriure una cosa en què consideraven que eren bons va ser prou acurada i trobo que va donar temps molt just per a fer-la. Tot i així vam acabar a temps i però no vam poder concloure la SA amb la reflexió final com m'hagués agradat a mi i tenia pensat fer-ho.

3.3.2 Instrument de recollida de dades

Per a avaluar què és el que han après els infants en aquesta SA i en quina mesura he assignat un nombre a cada alumne, per a mantenir l'anonimat de tot el grup experimental.

Taula d'avaluació individual

ALUMNE	PARTICIPA I RESPECTA ALS COMPANYS	RECONeix LA IMPORTÀNCIA DE LA INCLUSIÓ	ANOMENA ALMENYS UNA PROFESSIÓ
(número fictici)	si/no	Participació en el debat- reflexió final	si/no
1	si	Alta participació	si
2	si	Baixa participació	si
3	si	Bona participació	si
4	no	Alta participació	si
5	si	Baixa participació	si
6	si	Alta participació	si
7	si	Bona participació	si
8	si	Bona participació	si
9	no	Bona participació	si
10	si	Alta participació	si

11	si	Alta participació	si
12	no	Bona participació	si
13	si	Bona participació	si
14	si	Baixa participació	si
15	si	Bona participació	si
16	no	Bona participació	si
17	si	Alta participació	si
18	si	Bona participació	si
19	si	Bona participació	si
20	si	Bona participació	si
21	si	Alta participació	si
22	si	Bona participació	si
23	no	Bona participació	si
24	si	Alta participació	si
25	si	Bona participació	si
26	si	Baixa participació	si
27	si	Bona participació	si

Taula d'avaluació per grups:

GR UP	ALUMNES	EXPOSICIÓ DIORAMA (aspectes importants que presenten els alumnes)	IMATGE DIORAMA
------------------	----------------	--	---------------------------

1	BOMBERS	Els que han presentat els bombers van ser tres xiquets i una xiqueta que cadascú va explicar què feia el seu personatge en una història que es van inventar. Van explicar o recrear una situació similar a la d'un còmic que hi havia al llibre que els hi vaig deixar sobre bombers.	Mirar annexos
2	ASTRO-NAUTES	En primera persona cadascú va explicar el seu personatge i què ha fet a la maqueta. Un dels alumnes amb NESE havia pintat el cohet i alguna estrella, i va comentar que l'havien ajudat una mica els seus companys però en conclusió va anar súper bé. Tots quatre membres eren xiquets.	Mirar annexos
3	GRANGERS	El grup compost per 3 xiquetes i un xiquet va funcionar molt bé. Una de les xiquetes amb NESE em comentava que no sabia que dir just abans de la presentació però va parlar força bé i va dir coses interessants sobre els animals de la granja en català i complementant el que ja havien dit els seus companys del grup.	Mirar annexos
4	POLICIES	Aquests quatre xiquets del grup van presentar-se com cada personatge que tenien: el policia submarinista, el policia del gos, el que portava armes, etc. També han fet una demostració com si fos una història i realment va quedar prou decorada la caixa tot i que no van poder acabar.	Mirar annexos
5	ESPORTISTES	Van crear un pavelló amb la caixa i ens van mostrar primerament el que tenien: una carretera pel nen de la moto, un carril bici pel ciclista, una pista de bàsquet per la nena amb cadira de rodes i	Mirar annexos

		un camp de futbol pel futbolista. Van participar molt i es va notar la bona feina feta i reflexió. El grup estava format per tres xiquets i una xiqueta.	
6	MESTRA I ALUMNES	Després de mostrar-nos qui eren cadascú, el xiquet i la xiqueta que van exposar ens van mostrar una mica l'aula que havien dissenyat amb la capsa i els estris d'escola, accessoris com ara les motxilles, etc. Van fallar algunes membres del grup però bé.	Mirar annexos
7	METGES	Les xiquetes del grup ens van ensenyar el gran treball fet. Cada membre ens va ensenyar la seva figura i la seva funció, i es va notar que coneixien vocabulari més tècnic ja que ens van parlar sobre l'ambulància que havien dibuixat, l'helicòpter, el botiquín preparat, fins i tot ens van parlar sobre el Playmobil sense mà i la seva importància.	Mirar annexos

3.4 Resultats

Un dels fets que ja vaig tenir en compte però no vaig especificar a la part del disseny de la SA , ha estat el fet que vaig haver de buscar algun sinònim de les preguntes més adaptat a l'edat dels infants, ja que hi havia coses que no entenien, llavors la resposta mai hagués estat la prevista. Per exemple, vaig haver de buscar un sinònim per a: ajudar-nos mútuament (entre nosaltres o uns als altres); habilitats especials (coses que som molt bons fent i que som únics o casi els millors fent allò), etc. Modificar preguntes bàsicament.

Si repassem les taules d'avaluació dissenyades i extraïem els resultats podem comprovar com el 81,48% de l'alumnat de classe, és a dir, 22 dels 27 alumnes del grup

experimental han sabut respectar a la resta de companys i el material en tot moment. D'altra banda, 5 alumnes restants no han respectat en la seva totalitat ni els companys del grup o de classe o el material (en tres casos). També he observat de forma qualitativa com en algun cas justament aquests alumnes són els que han tingut més baixa participació en el grup a l'hora de treballar i ajudar a l'hora de fer la maqueta per exemple.

A l'hora de verbalitzar si coneixien la seva professió (ofici que els hi havia tocat) i algun altre tota la classe va saber expressar els seus coneixements i almenys en sabien un el 100% de la classe, i també van reconèixer la importància de tots amb la posterior explicació de les maquetes i preguntes finals. Les aportacions van ser molt interessants i prou bones si tenim en compte el grup que són, la quantitat d'alumnes i les edats que comprenen (entre 7 i 8 anys). El 29'63% aproximadament de la classe, és a dir 8 alumnes van donar respostes molt bones i llargues, van parlar molt. El 55'65% dels alumnes, és a dir 15 dels 27 que hi havia en total, van fer aportacions prou bones o normals, ja que no van participar més de dues vegades però van ser prou rellevants i interessants les coses que van dir. Finalment el 14'81% aproximadament restant, van ser 4 alumnes que van fer aportacions poc riques i de curta durada. De totes formes van ser comparades al seu nivell evolutiu i de capacitats i ja eren prou correctes tenint això en compte. A més, ja de per si són alumnes tímids i un d'ells té una NESE clara a tenir en compte.

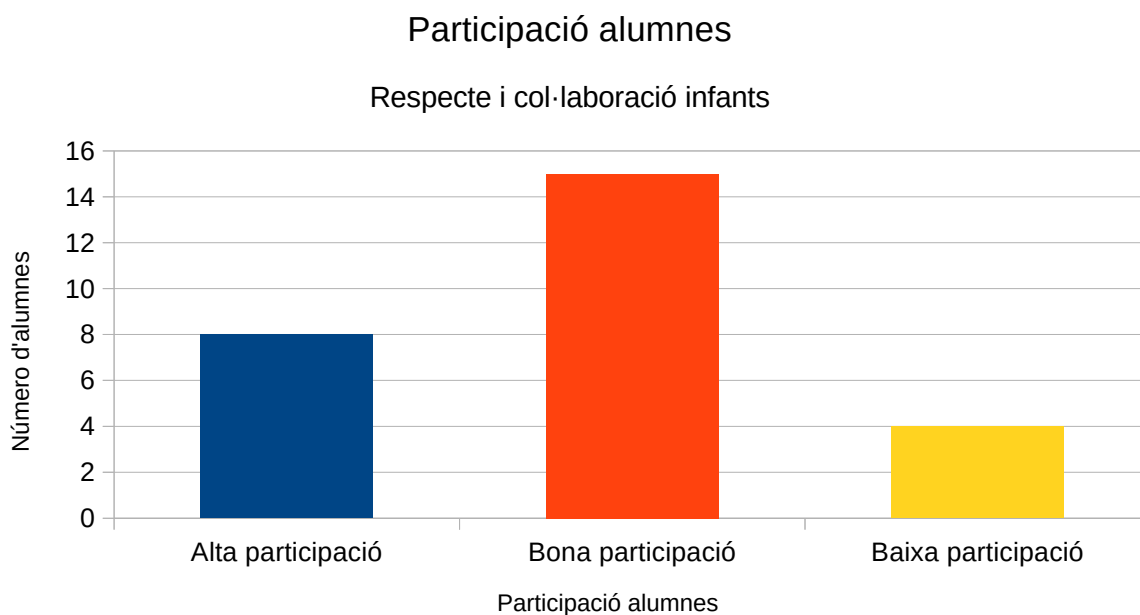
A l'avaluació per grups, ja al final, tots els infants van ser capaços de distingir la funció del seu personatge, amb menor o major mesura. En primer lloc perquè havien estat ells mateixos els qui havien escollit el personatge (figura de Playmobil) i en segon lloc perquè també els hi vam deixar un llibre amb informació de cada ofici a cada grup pertinent. Va ser interessant veure com 2 dels set grups van arribar a explicar oralment una història que s'havien muntat, però la resta també van ser capaços de mostrar la maqueta amb una situació representada amb l'ajut de les decoracions i dibuixos sobre la capsa de cartró o sobre dibuix en un paper posteriorment enganxat.

Durant el transcurs de la SA, han estat prou motivats i s'ha notat que era una metodologia nova per a ells tot i que similar als grups cooperatius i alguna activitat més relacionada amb l'àmbit artístic on havien de crear una maqueta i pintar i dibuixar.

Alguns aspectes que canviaria o són rectificables serien utilitzar la mateixa mida i tipologia de caixes per fer la maqueta. També el fet d'imposar normes més marcades o estipulades per a tots iguals, cosa que pot ser una avantatge o un inconvenient. Preparar els grups expressament pensant en les característiques dels alumnes i també pensant amb els oficis dels playmobils que els hi donaríem seria interessant comprovar si hi ha canvis. Segur que sí ja que cada infant depenent del grup de companys amb qui estigui i les figures que tinguessin hagués pogut canviar la manera d'actuar, decorar i explicar el treball. De totes formes el resultat hagués acabat sent molt similar o igual ja que els objectius s'haguessin assolit i finalment la hipòtesi hagués acabat sent confirmada, no refutada.

Figura 5:

Gràfic sobre la participació dels alumnes durant les sessions.



Font: Gràfic elaborat per l'autor.

4. Conclusions

Aquest treball de fi de grau ha acabat sortint com l'havia plantejat més o menys a l'inici, i la hipòtesi ha estat confirmada. Els alumnes del grup experimental van poder dur a terme la majoria les cinc sessions amb normalitat i van assolir els objectius que m'havia marcat a la SA, duent a terme les diferents activitats planejades. El que em vaig preparar per a dur a terme a l'escola va ser adient i el material prou correcte, a més crec que va ser un tema motivador i els hi va agradar molt portar-lo a terme, al igual que a mi anar a l'aula i que aprenguessin molt entre ells i de mi. N'extrec més coses positives com ara que van acabar sent persones més inclusives i amb un petit canvi d'actitud, ja que al experimentar amb playmobils i reconèixer la diversitat (d'oficis, d'habilitats, de cultures, de persones, etc.) van poder augmentar la seva empatia i respecte per la resta de gent i de companys. Passant de lo local a lo global.

Com a punt de partida, ja a la primera sessió cap infant va demostrar conèixer el significat de la paraula inclusió, alguns fins hi tot es pensaven que era una paraulota.

Tot i això les idees centrals hi havia alguns alumnes o gairebé la majoria sabien aspectes o exemples de situacions on som inclusius i actuem de forma positiva amb la resta de companys de classe, per exemple. Un punt a favor és que els alumnes de segon de primària, per tant del grup experimental, estan duent a terme el projecte "Aliats" a l'escola. Un projecte que consisteix a ajudar-nos tots mútuament i no deixar de banda mai a ningú. Val a dir que la teoria se'ls hi ha explicat, però a vegades costa portar-ho a la pràctica.

Els alumnes van poder fer la maqueta amb la base que els hi vam donar a la sessió 2 i els coneixements previs i els que es poden donar pròpiament entre els companys i companyes del grup, ja que s'ha demostrat que mitjançant el treball en grup la gamificació ha funcionat correctament. Llàstima que a la última sessió vam anar molt justos de temps i no vaig poder concloure la classe com m'hagués agradat. Tot i això els hi va quedar clara la idea d'inclusió i lo positiu que és ser una societat diversa i amb tants oficis i persones amb capacitats ben diferents.

Vull destacar un altre fet curiós que vaig poder comprovar al llarg del transcurs de les sessions, i és el fet que els alumnes NESE però la resta d'alumnes del grup experimental van mostrar un alt interès en dur a terme la maqueta i prosseguir les instruccions que els hi anava donant. Això és degut a que els Playmobil no se solen utilitzar mai a dins les aules i la gamificació és sens dubte una de les metodologies actives més motivadores per l'alumnat, i més quan els infants no estan acostumats a variar gaire les estratègies ni eines metodològiques i d'ensenyament – aprenentatge.

Tanmateix crec que s'ha notat que l'àmbit socio-emocional ha adquirit un caire essencial en aquesta SA i ha afavorit a què els infants duguessin a terme les sessions de la forma correcta i poguessin adquirir els objectius marcats a l'inici.

M'hagués agradat fer més rèpliques, ja que crec que es podria adaptar la SA a molts altres cursos i escoles. Un dels inconvenients que he trobat ha estat que era una classe amb una ràtio prou àmplia, fet que no m'ha permès dur a terme la SA a més d'una línia. Amb això vull dir que vaig haver-me de centrar només amb una classe i un grup experimental, però si hagués tingut més temps i més bona organització sens dubte es podria haver dut a terme a més cursos i a classes de qualsevol. Tot i això aquest TFG ha tingut més “pros” que “contres”.

Després d'haver dut a terme aquest TFG me n'he adonat que treballem la sociologia implícitament, i és que al tractar conceptes com societat i diferències amb altres societats, acceptació de la diversitat, actitud proactiva, respecte, entre d'altres, estem treballant les ciències socials amb els infants. Parlar dels oficis i que tots ens necessitem els uns als altres aporta un coneixement molt positiu en qualsevol cicle d'educació Primària, fins hi tot veig que podríem parlar de més coses com més grans són els alumnes, és a dir que el coneixement i continguts que aportaríem són directament proporcionals a l'edat dels alumnes a qui realitzem la SA.

Com a últim punt també m'agradaria reflexionar sobre la formació dels mestres, que ha de ser contínua, i em fa pensar en la formació i coneixements que tenim sobre les metodologies actives, innovadores i variades que existeixen. Cada mestre té el seu estil d'ensenyament però crec que tots hauríem de conèixer altres metodologies, com ara la ludificació o gamificació ja que normalment variar la forma d'ensenyament-aprenentatge pot resultar favorable i més motivador i gratificant tan per a mestres com

per l'alumnat, ja que a la mestra i tutora amb qui vaig dur a terme la SA li va sobtar la forma lúdica i gamificada d'ensenyar els oficis i la diversitat com ho vaig fer durant les 5 sessions.

5. Bibliografia

- Autisme, E. (2024, 6 abril). *Joguines Playmobil per a nens amb autisme* .
Espai Autisme. <https://www.espacioautismo.com/comprar-juguetes-playmobil-autismo/>
- Bowersox, J. (2022a). *Playing with diversity: racial i etnic difference in playmobil toys*. *Consumption Markets & Culture* , 25 (2), 139-158. <https://doi.org/10.1080/10253866.2022.2046563>
- Chou, I. (2025, 20 de març). *The Octalysis Framework per a Gamification & Behavioral Design*. Yu-kai Chou . <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- Contributors to Wikimedia projects. (2025, 15 març). *Playmobil* . *Viquipèdia, L'enciclopèdia Lliure*. <https://ca.wikipedia.org/wiki/Playmobil>
- Fan, I., Chong, DK, & Li, I. (2024). *Beyond play: a comparative study of multi-sensory and traditional toys in child education*. *Frontiers In Education* , 9 . <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1182660>
- Gamification as Tool for Personalized Learning in Inclusive Education . (2024, 26 octubre). *IEEE Conference Publication | IEEE Xplore*. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10773443>
- Horst Brandstätter Group - Start - Horst Brandstätter Group . (s. f.). <https://www.horst-brandstaetter-group.com/en/homepage>
- Lee, C. (2023, 4 juliol). *PLAYMOBIL pro: Què és i com es fa servir?* - Experiència d'Apredissatge . Experiència d'Aprenentatge. <https://www.experientiallearning.org/ca/playmobil-pro-what-is-it-and-how-do-you-use-it/>
- LUDIFICACIÓ. (s. f.). *Google Docs*. https://docs.google.com/document/d/1g7VQwKIen5iZGYiSWdKbsNDl6c9m4yrkNVmV_Rhoa5Q/edit?tab=t.0

- Mateus, C., Campis, R., Jabba, D., Erazo, AM, & Romero, V. (2023). *Gamification as a Tool for Inclusion. A IntechOpen eBooks* . <https://doi.org/10.5772/intechopen.113229>
- Müller, F. (2024, 12 novembre). *PLAYMOBIL pro-modeling kit for professionals* . *PLAYMOBILpro*. <https://pro.playmobil.com/>
- Nieto, JM, & La Nit, R. (2023, 2 febrer). *Una psicòloga explica com en funció de amb quin Playmobil juguis pots saber quin problema emocional pateixes*. *COPE* . https://www.cope.es/programas/la-noche/noticias/una-psicologa-explica-como-funcion-con-que-playmobil-juegues-puedes-saber-que-problema-emocional-sufres-20230202_2528468
- PLAYMOBIL® España. (s. f.). https://www.playmobil.com/es-es/?pk_source=google&pk_medium=cpc&pk_campaign=perfm&pk_content=remarketing&gad_source=1&gbraid=0AAAAADOyPBGlaEVpVvCLj62LQZ-NTLet4&gclid=Cj0KCQjwwHABhCGARIsALLO6Xzq49UYAUJZFKi_A85QVYOKqjb-NKLMjmx4yqy0LYwg8EkJq8jo9gIaAtalEALw_wcB
- Playmobil, E. M. C.-, & Playmobil, E. M. C.-. (2021, 22 de març). *Colección Profesionales de Playmobil Planeta de Agostini - El Mundo Click. El Mundo Click*. <https://www.elmundoclick.com/coleccion-profesionales-playmobil-planeta-agostini/>
- Playmobil: la aventura de la historia. (s. f.). *Planeta de Agostini*. <https://www.planetadeagostini.es/es/libros-comics/aventura-de-la-historia-playmobil>
- Polikov, V. (2025, 17 febrer). *16 James Paul Gee's Principles For Game-Based Learning. Legends Of Learning*. <https://www.legendsoflearning.com/blog/james-paul-gee-game-based-learning/>

Repositori institucional de la UVic-UCC . (s.f.).

https://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/6690/trealu_a2021_vegas_alba_gamificacio_eina_inclusiva.pdf?sequence=1&isAllowed=y

The art of game design. (s. f.). *Schell Games*. <https://schellgames.com/art-of-game-design>

The Gamification of Learning and Instruction. (s. f.). *Google Books*.
<https://books.google.es/books>

6. Annexos

Figura 6:

7 llibres de «Playmobil profesiones» utilitzats a la SA.



Nota: Font pròpia. Imatge feta per l'autor

Figura 6:

Mestra i alumnes de Playmobil



Nota: Font pròpia. Imatge feta per l'autor.

Figura 7:

Astronautes de Playmobil.



Nota: Font pròpia. Imatge feta per l'autor

Figura 8:

Policies de Playmobil.



Nota: Font pròpia. Imatge feta per l'autor

Figura 9:

Infermers i metges de Playmobil.



Nota: Font pròpia. Imatge feta per l'autor.

Figura 10:

Bombers de Playmobil.



Nota: Font pròpia. Imatge feta per l'autor.

Figura 11:

Pagesos de Playmobil.



Nota: Font pròpia. Imatge feta per l'autor

Figura 12:

Esportistes de Playmobil.



Nota: Font pròpia. Imatge feta per l'autor.

Figura 13:

Imatge de la classe visualitzant el vídeo de professions Playmobil a la sessió 2.



Nota: Font pròpia.

Figura 14:

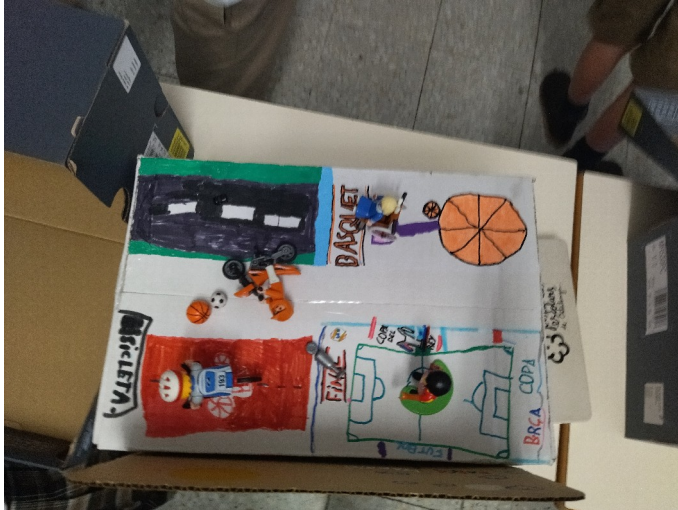
Imatge d'alguns alumnes dividits per grups i treballant en la seva maqueta a la sessió 2.



Nota: Font pròpia.

Figura 15:

Maqueta del pavelló i els esportistes de Playmobil.



Nota: Font pròpia. Imatge realitzada per l'autor.

Figura 16:

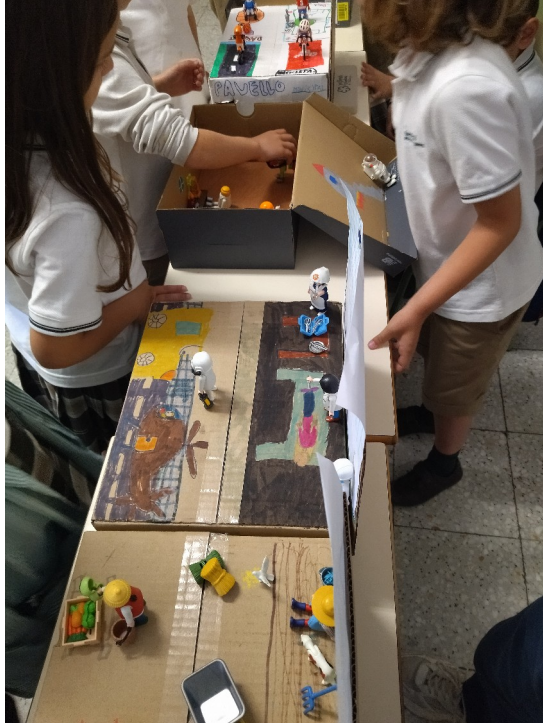
Alumnes del grup experimental realitzant l'exposició i escoltant als companys.



Nota: Font pròpia. Imatge duta a terme durant la SA.

Figura 17:

Alumnes fent maquetes.



Nota: Font pròpia. Imatge duta a terme durant la SA.

Figura 18:

Maqueta dels astronautes.



Nota: Font pròpia. Imatge duta a terme durant la SA.

Figura 19:

Maquetes dels metges i pagesos de Playmobil.



Nota: Font pròpia. Imatge duta a terme durant la SA.

Figura 20:

Maqueta dels pagesos i ramaders de Playmobil finalitzada.



Nota: Font pròpia. Imatge duta a terme durant la SA.

Figura 21:

Maquetes dels bombers a la central i dels alumnes i mestra a l'escola.



Nota: Font pròpia. Imatge duta a terme durant la SA.

Figura 22:

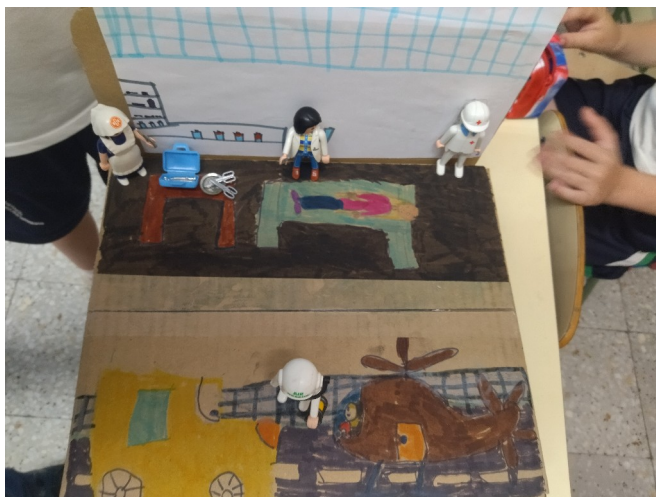
Maqueta dels policies i algun bomber finalitzada.



Nota: Font pròpia. Imatge duta a terme durant la SA.

Figura 23:

Maqueta dels infermers i metges de Playmobil acabada.



Nota: Font pròpia. Imatge duta a terme durant la SA.

INFORME D'AUTOAVALUACIÓ DEL TFG

Document de reflexió i avaluació sobre el procés seguit al llarg del TFG i el resultat obtingut

ESTUDIANT Gerard Nogués Castell

TÍTOL DEL TFG Playmobil i inclusió educativa: una proposta gamificada per a treballar la inclusió a l'aula.

TUTOR/A Laia Grau Castell

Aquest registre es refereix a tots els productes del TFG: Document sencer, el resum executiu i la presentació digital.

VALORACIÓ GLOBAL

	GENS	POC	FORÇA	MOLT
1. He assistit a les sessions de formació organitzades per la Facultat i a les reunions de treball amb el tutor/a.				X
2. El TFG realitzat inclou totes les parts requerides (portada, índex, desenvolupament/cos, conclusions, bibliografia, etc.)				X
3. He respectat les normes i orientacions dels documents oficials de la FCEP així com les orientacions donades pel tutor/a.				X
4. He estat rigorós amb la confidencialitat de les dades de les persones i institucions que han participat en el TFG				X
5. He emprat un lèxic i una terminologia precisa i adequada a l'àmbit acadèmic.			X	
6. He treballat de forma regular i sistemàtica al llarg de tot el procés d'elaboració del TFG			X	
7. He gestionat satisfactòriament el temps del treball i he pogut reflexionar sobre els resultats obtinguts.				X
8. En l'elaboració del marc teòric he buscat ampliar les fonts d'informació per tenir una visió més transversal del tema.				X
9. He dissenyat un projecte d'investigació educativa i he resolt les dificultats que han sorgit.				X
10. He elaborat un instrument...				
...d'investigació i abans d'aplicar-lo ha estat validat per algun expert.				X
...d'observació i de registre que m'ha servit per recollir dades.				X

11. He treballat de forma rigorosa i honesta amb les dades i resultats obtinguts.	X
12. El producte elaborat (document del TFG) és creatiu i original.	X
13. Després del treball fet, es podria dissenyar una proposta innovadora que millori la tasca educativa.	X
14. He reflexionat suficientment sobre el tema i en trec una valoració personal positiva de la realitat investigada	X
15. He utilitzat bibliografia, he intentat que sigui el més actual possible i l'he referenciat.	X

OBSERVACIONS PER COMPLETAR LA VALORACIÓ GLOBAL

És prescriptiu fer una petita reflexió sobre cada apartat

•Respecte del marc teòric...

He buscat informació variada sobre educació inclusiva i com influencia la gamificació a les aules. Propostes múltiples i reals sobretot amb Playmobils. Autors rellevants i altra informació important per a tenir bona base teòrica.

•Respecte a la investigació realitzada...

He elaborat una SA (Situació d'Aprenentatge) de cinc sessions amb activitats variades i observables, utilitzant una metodologia activa i motivadora per a l'alumnat.

•Respecte als resultats...

Van sortir els resultats esperats gairebé en totalitat, un percentatge molt elevat i positiu. Inclús vaig observar coses que no havia previst i aspectes no planejats.

•Respecte a les conclusions...

Puc extreure moltes conclusions a més d'haver corroborat la meva hipotesi. Hem fomentat la inclusió a la classe de segon de primària.

QUALIFICACIÓ NUMÈRICA FINAL

0.50 0.55 0.60 0.65 0.70 0.75 0.80 0.85 0.90 0.95 1.00

X

Data i signatura

1 de juny de 2025

Aquest document es lliura al tutor juntament amb el document sencer del TFG