

TREBALL FINAL DE MÀSTER UNIVERSITARI DE FORMACIÓ DEL PROFESSORAT D'EDUCACIÓ  
SECUNDÀRIA I BATXILLERAT, FORMACIÓ PROFESSIONAL I ENSENYAMENT D'IDIOMES



# Ús de la gamificació com a millora de la motivació en l'entorn educatiu a l'Educació Secundària

---

Karina Ferrando Ortiz

**Especialitat:** Economia

**Centre educatiu:** Institut Gelida

**Tutora URV:** Francesca Pellicé Salvat

**Tutora centre:** Yolanda Orellana Soriano

**Curs:** 2023/2024

## **AGRAÏMENTS**

M'agradaria donar les gràcies en especial al meu fill Martí, de 3 anys, per no poder-li dedicar tot el temps que necessita durant tot el procés del màster, i per totes les hores que no hem pogut gaudir plegats.

A la meva parella, per ser el meu suport incondicional, confiar en mi des de l'inici d'aquest viatge docent, i per ajudar-me a fer realitat la meva vocació.

A les meves tutores, per guiar-me al llarg del treball de fi de màster i durant les pràctiques al centre. Als meus companys del departament de matemàtiques, per confiar en mi, i ajudar-me al llarg del treball.

I per últim, a tots els meus alumnes, tant al grup-classe d'emprenedoria, com als de la resta d'assignatures, per la paciència i pels ànims.

## RESUM

Aquest treball es basa en un estudi de cas on s'implementa una nova metodologia a l'aula per demostrar que la gamificació pot augmentar la motivació, la participació activa a l'aula i els resultats acadèmics de l'alumnat.

Per a l'estudi de cas s'ha dut a terme una intervenció educativa a l'Institut Gelida, on s'ha implementat la nova metodologia al grup-classe de tercer d'ESO per a l'assignatura d'emprenedoria.

S'ha desenvolupat al llarg de 7 sessions, durant les quals, mitjançant l'ús d'una web, l'alumnat s'endinsa a la introducció del món laboral, tot resolent un seguit de reptes fins a arribar a l'objectiu final proposat "l'entrevista de treball". És important tenir en compte, que l'observació a l'aula durant l'estudi de cas ha estat participant, és a dir, la docent de l'aula he estat jo mateixa des d'inici de curs.

Finalitzada la intervenció i considerant tant amb l'observació feta a l'aula com amb els resultats obtinguts per l'alumnat, es demostra una millora significativa en els resultats acadèmics, la participació i la motivació de l'alumnat.

Paraules clau: Gamificació, motivació, educació, participació activa, innovació pedagògica, resultats acadèmics.

## **ABSTRACT**

This work is based on a case study where a new methodology is implemented in the classroom to demonstrate that gamification can increase motivation, active participation in the classroom and better academic results of students.

For the case study, an educational intervention has been carried out at the Institut Gelida, where the new methodology has been implemented in the group-class of third of ESO for the entrepreneurship subject.

It has been developed over 7 sessions, during which, through the use of a website, students learn about the introduction of the world of work, solving a series of challenges until reaching the final objective proposed "the job interview". It is important to bear in mind that observation in the classroom during the case study has been participating, it means that I have been the teacher in the classroom since the beginning of the year.

After the intervention, and considering the observations made in the classroom and the results obtained by the students, a significant improvement in the academic results, the participation and the motivation of the students is demonstrated.

**Keywords:** Gamification, motivation, education, active participation, pedagogical innovation, academic results.

## ÍNDEX

<b>1. INTRODUCCIÓ</b>	<b>7</b>
1.1 Detecció de les necessitats/problemàtiques a resoldre	7
1.2 Justificació de la proposta d'innovació	7
<b>2. MARC TEÒRIC</b>	<b>9</b>
<b>3. PROPOSTA DE RECERCA</b>	<b>13</b>
3.1 Context del centre educatiu	13
3.2 Preguntes de recerca	13
3.3 Objectius	14
3.4 Hipòtesis	14
3.5 Disseny de recerca	14
<b>4. INTERVENCIÓ EDUCATIVA</b>	<b>15</b>
<b>5. MÈTODE</b>	<b>16</b>
5.1 Participants	16
5.2 Variables	16
5.3 Tècniques i instruments	17
5.4 Procediment	18
5.5 Metodologia usada per a l'anàlisi de les dades	20
5.6 Aspectes ètics	21
<b>6. RESULTATS</b>	<b>22</b>
<b>7. DISCUSSIÓ</b>	<b>29</b>
<b>8. CONCLUSIONS</b>	<b>30</b>
<b>9. REFERÈNCIES</b>	<b>33</b>
<b>10. ANNEXOS</b>	<b>36</b>
Annex 1. Web creada amb Wordpress: Apunts.online	36
Annex 2. Padlet	50
Annex 3. Kahoot	51
Annex 4. Examen	54
Annex 5. Enquesta alumnes	61
Annex 6. Graella d'observacions	63
Annex 7. Matriu de dades	63
Annex 8. Taules, gràfics i il·lustracions	64
Annex 9. Marc normatiu	65
Annex 10. Situació d'aprenentatge	66

## ÍNDIX DE TAULES

<b>Taula 1.</b> Distribució temporal de l'estudi	21
<b>Taula 2:</b> Comparació dels resultats acadèmics obtinguts numèrics i per assoliment	23
<b>Taula 3.</b> Freqüència observada per cadascun dels models pedagògics	27

## ÍNDIX DE GRÀFICS

<b>Gràfic 1:</b> Comparativa dels resultats acadèmics obtinguts per l'alumnat	23
<b>Gràfic 2.</b> Resultats pre-test	24
<b>Gràfic 3.</b> Resultats pre-test	25
<b>Gràfic 4.</b> Resultats post-test	27
<b>Gràfic 5.</b> Resultats post-test	28
<b>Gràfic 6.</b> Resultats post-test	29
<b>Gràfic 7.</b> Resultats post-test	29

## ÍNDIX D'IL·LUSTRACIONS

<b>Figura 1:</b> Codi QR	19
<b>Figura 2:</b> Pre-test	20
<b>Imatge 1:</b> <i>Padlet</i> , activitat inicial	25

# 1. INTRODUCCIÓ

## 1.1 Detecció de les necessitats/problemàtiques a resoldre

Aquest curs estic com a substituta a l'especialitat d'economia a l'Institut Gelida. De totes les assignatures de les quals soc docent n'hi ha una en concret que m'ha cridat especialment l'atenció per l'actitud de l'alumnat.

Es tracta de l'assignatura d'emprenedoria a tercer d'ESO. Està formada per 8 alumnes i reflecteix una problemàtica que pel que sembla va en augment: la disminució de l'interès i la participació en aquesta optativa. Aquesta tendència podria atribuir-se a diversos factors: la plaça d'economia fa anys que no es consolida, no hi ha una programació definida, i el rendiment de l'alumnat que s'apunta a cursar-la tendeix a ser baix.

Durant les dues hores a la setmana que comparteixo amb l'alumnat, he pogut veure com aquesta manca d'interès provoca una manca d'atenció i participació activa a l'aula.

Per aquest motiu he considerat convenient implementar la gamificació com a estratègia per reviuere l'assignatura d'emprenedoria.

## 1.2 Justificació de la proposta d'innovació

Es defineix la gamificació, segons Werbach i Hunter (2012) com l'ús d'elements i de tècniques de disseny propis dels jocs en contextos que no són lúdics.

Aprofitar els beneficis del joc a l'educació, com a estratègia d'aprenentatge integral, permet l'adquisició tant de coneixements, com actituds i competències en un marc lúdic i motivador, propiciant que l'aprenentatge sigui significatiu (Departament d'Educació, 2018).

Implementar la metodologia de gamificació per atendre la problemàtica identificada a l'aula podria ser la clau per transformar la percepció i l'actitud de l'alumnat envers l'assignatura i per a promoure un ambient més motivador i agradable tant per ells, com per a mi, la docent de l'aula.

A partir de la teoria revisada podem afirmar que la gamificació a l'aula pot considerar-se una pràctica educativa de referència, donat que és una iniciativa del professorat amb l'objectiu de millorar l'aprenentatge de l'alumnat. Implementar la gamificació com a projecte d'innovació pedagògica pot respondre a objectius de millora prèviament fixats al centre, com ara augmentar la motivació, millorar les competències de l'alumnat o optimitzar la gestió de l'aula.

Per últim, encara que la gamificació no és un programa impulsat directament pel Departament d'Educació, sí que es pot considerar que pot funcionar d'acord amb els objectius generals dels programes d'innovació.

A l'hora de reflexionar sobre la implementació de la gamificació a l'assignatura d'emprenedoria, considero que és una metodologia que es pot adaptar a diferents contextos educatius, nivells d'edat i estils d'aprenentatge.

Per exemple es podria adaptar per utilitzar la mateixa gamificació a l'assignatura d'economia bàsica que imparteixo a quart d'ESO o a funcionament de l'empresa a primer de batxillerat.

També trobo que és fàcil de comparar els resultats d'aprenentatge assolits per l'alumnat, tant abans com després de la gamificació, o amb qualificacions i resultats de cursos anteriors.

I finalment, si els resultats són positius, la metodologia ja implementada a la programació anual se li pot donar continuïtat any rere any, revisant el temari i incloent els canvis pertinents.

En resum, des del meu punt de vista crec que la gamificació pot ajudar l'alumnat a recuperar la motivació en l'assignatura i a millorar la seva experiència educativa, i a més, aquesta gamificació desenvolupada pot servir de model per a implementar-ho a altres assignatures d'àmbit econòmic.

## 2. MARC TEÒRIC

### Motivació i participació activa a l'aula

El concepte motivació deriva del llatí “*motivus*”, que es tradueix com “causa del moviment” i s'interpreta com aquell factor que ens impulsa a actuar.

Aquest, doncs, s'utilitza en diferents contextos i en diferents sentits, així que resulta difícil trobar la definició més adient. Tanmateix, considerem com destaquen (García i Doménech, 1997, p.1) que la motivació és *“la palanca que mou tota conducta, el que ens permet provocar canvis tant en l'àmbit escolar com de la vida en general”*, o com considera (Woolfolk, 2001) la motivació és *“un estat intern que estimula, dirigeix, i manté un comportament o conducta”*.

Segons l'Institut d'Estudis Catalans la motivació es defineix com “el conjunt de factors interns o externs que indueixen a un comportament determinat”.

En l'àmbit educatiu, quan parlem de motivació fem referència a aquella inclinació de l'alumnat a l'hora de l'aprenentatge i a participar activament a l'aula, en quin grau s'impliquen en el procés d'ensenyament i aprenentatge.

La manca de motivació en l'alumnat, és un problema generalitzat a les aules, donat que les noves generacions han nascut a l'era digital, i necessiten molts estímuls per estar connectats amb les assignatures i el que els envolta. Dins de l'aula, quan l'alumnat deixa de rebre la quantitat d'estímuls externs procedents de les noves tecnologies a les quals estan acostumats, acaba perdent el fil de l'aprenentatge, donat que no els interessa i ho troben a monòton i poc motivador.

Qualsevol activitat proposada a l'aula, perquè sigui efectiva ha d'anar acompanyada d'una bona dosi de motivació. En cas de no ser d'aquesta manera, molt possiblement l'alumnat agafarà l'activitat amb menys interès i això pot comportar un no assoliment de coneixements. Així doncs, tal com diu (Palazón, 2015) *“no pot haver-hi aprenentatge sense motivació”*.

Si parem atenció als estudis realitzats per (Dörnyei, 2000), resollem que s'ha demostrat que l'alumnat amb alta motivació aprèn millor i més ràpidament, i que aquests executen les activitats proposades amb major eficiència.

Tenint el compte els efectes de la motivació, tal com es va demostrar als estudis desenvolupats per Betoret i Abellán (2017), podem dir que la motivació té un clar efecte sobre la implicació de l'alumnat durant el seu procés d'aprenentatge.

Aquell alumnat amb una motivació més elevada per aprendre, farà front a l'assignatura activament, és a dir, tindrà una implicació més elevada en el seu aprenentatge, tindrà un paper més actiu, hi dedicarà més temps i s'esforçarà més a estudiar i treballar a l'aula. Per altra banda, l'alumnat amb una motivació més feble per aprendre, farà front a l'assignatura passivament, és a dir, dedicarà menys temps i esforç a estudiar i treballar les assignatures.

Si com a docents som capaços de motivar l'alumnat, naturalment, aconseguirem i fomentarem la seva participació activa a l'aula. Per aquest motiu és vital que els docents adoptem noves metodologies d'ensenyament i aprenentatge per estimular la motivació, despertar l'interès i captar l'atenció de l'alumnat.

## **Gamificació**

El concepte de gamificació o ludificació és relativament recent, apareix al voltant de la primera dècada del segle XXI en l'àmbit empresarial i tecnològic, relacionant-se amb els programes de lleialtat o fidelització de clients.

Així doncs, no té una definició estandarditzada, és a dir, varia en funció del context i els objectius específics. Passa, doncs, com amb el concepte de motivació, que en resulta difícil trobar la definició més adient.

Tanmateix, molts experts en pedagogia i professionals relacionats amb el món educatiu ho descriuen com un enfocament d'aprenentatge que incorpora elements i tècniques de joc amb l'objectiu de millorar el procés formatiu.

Es defineix la gamificació, segons Werbach i Hunter (2012) com *"l'ús d'elements i de tècniques de disseny propis dels jocs en contextos que no són lúdics"*. Karl Kapp (2012) en

canvi, ho defineix com: *"l'ús dels mecanismes, l'estètica i el pensament dels jocs per a atreure a les persones, incitar a l'acció, promoure l'aprenentatge i resoldre problemes"*.

Estudis com els de Lee i Hammer (2011) assenyalen que la ludificació o gamificació és una oportunitat per a fer front a dos problemes en educació: motivació i compromís amb la tasca. El que pot servir com a suport, especialment en els àmbits de la personalitat: el cognitiu, el motriu, i el socioafectiu.

La gamificació en l'àmbit educatiu, consisteix a fer ús de tècniques i elements del joc en un context d'aprenentatge. Aquesta metodologia promou l'aprenentatge aprofitant la predisposició cap al joc per així augmentar la motivació en l'aprenentatge.

Quant als fonaments pedagògics i didàctics sobre els quals es basa la gamificació o ludificació, és cal esmentar, en primer lloc la motivació intrínseca, la qual prové de la voluntat de l'alumnat a participar-hi.

Aquest tipus de motivació, segons Pérez-Manzano i Almela-Baeza (2018), està relacionada amb tres elements que la indueixen: l'autonomia, la competència o la col·laboració i el propòsit o objectiu.

La gamificació a l'aula promou l'autonomia, impulsant-los a explorar de manera independent i a integrar els seus interessos i preferències a l'activitat proposada. També pot promoure la competitivitat o la col·laboració, adaptant-se als objectius educatius i a les necessitats de l'alumnat. I per últim l'activitat ha de tenir un propòsit o objectiu, perquè l'alumnat se senti reptat a aconseguir aquest objectiu i a millorar les característiques del seu compliment ja si reduint el temps o aconseguint una major puntuació, per exemple.

Per últim, farem esment a alguns dels avantatges de la gamificació són els següents:

- Potenciar la motivació en una temàtica en concret.
- Increment gradual del nivell de dificultat, evitant la frustració.
- Estimula la competència social de l'alumnat que hi participa.
- Promou la participació activa en l'aprenentatge.
- Permet una retroalimentació instantània.

En comparació amb altres metodologies, la gamificació es considera més motivadora, dinàmica i entretinguda, així i tot, també és més complexa d'implementar segons les condicions de cada centre educatiu.

En conclusió, tenint en compte la bibliografia citada, podem dir que la gamificació es valorada positivament tant per l'alumnat com pels docents com a eina complementària al desenvolupament habitual de l'aula, sempre que existeixi una motivació intrínseca en aquests, i es compti amb un bon disseny de l'activitat i una preparació adequada.

### **Wordpress i Learndash**

Wordpress és un sistema de gestió de continguts (CMS, Content Management System) que permet crear i mantenir un blog o un altre tipus de web. No és només un sistema senzill i intuïtiu per a crear un blog personal (10 anys d'existència), sinó que permet realitzar tota classe de web més complexes.

Segons Wallace. (2011), Wordpress és un sistema ideal per a un lloc web que s'actualitza periòdicament. Si s'escriu contingut amb una certa freqüència utilitzant les eines adequades, quan algú accedeix al lloc web, pot trobar tots aquests continguts ordenats cronològicament (primer els més recents i finalment els més antics). Disposa també d'un sistema de plugins, que permeten estendre les capacitats inicials de Wordpress, d'aquesta forma s'aconsegueix un CMS més flexible i adequat als nostres objectius.

Learndash és un *plugin* de sistema de gestió d'aprenentatge (LMS, Learning Management System) per a la formació en línia que ens permet gestionar les lliçons, els qüestionaris i tots els continguts relacionats amb la formació.

Actualment, LearnDash és el *plugin* per a formació en línia més utilitzat en Wordpress perquè és un dels quals més temps porta en el mercat. Evidentment, es tracta d'un *plugin* prèmium (és a dir, de pagament) i que té un desenvolupament continu, amb integració amb molts altres *plugins* per a Wordpress.

## 3. PROPOSTA DE RECERCA

### 3.1 Context del centre educatiu

L'Institut Gelida, situat a Gelida, és un centre que acull alumnat procedent del CEIP Montcau i del CEIP Les Fonts del mateix municipi. Tal com s'explica al projecte educatiu de centre (Institut Gelida, 2018), Gelida és una població situada a l'entrada de la comarca de l'Alt Penedès per la conca del riu Anoia i, just en el límit amb el Baix Llobregat.

Amb una extensió de 26,73 km<sup>2</sup>, limita al nord amb Sant Llorenç d'Hortons i Sant Esteve Sesrovires; al nord-est amb Castellví de Rosanes; a l'est amb Corbera de Llobregat; al sud i al sud-oest amb el terme de Subirats i a l'oest amb Sant Sadurní d'Anoia. Aquesta indefinició geogràfica fa que els seus habitants acudeixin als comerços de Martorell, judicialment a Sant Feliu de Llobregat i culturalment a Sant Sadurní i Vilafranca del Penedès.

L'Institut Gelida és un centre de titularitat pública depenent del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya inaugurat, durant el curs 2004-2005, al carrer Joan Pascual i Batlle de Gelida. L'edifici va ser ampliat el juliol del 2016 passant de 2400 m<sup>2</sup> a 4100 m<sup>2</sup> aproximadament. Actualment l'Institut acull la següent oferta educativa: a l'Educació Secundària Obligatoria, quatre grups a 1r, 2n, 3r i 4t curs; i a batxillerat en les modalitats d'Humanitats i Ciències Socials, Tecnològic i Científic, 2 grups a 1r i un grup a 2n.

Com a tret característic, l'Institut compta amb el projecte d'aula oberta FUTURA dirigit a aquell alumnat de 3r i 4t d'ESO que per les seves circumstàncies acadèmiques o personals necessiten una adaptació del currículum fent-lo menys acadèmic i més manipulatiu.

Per aquest motiu l'Institut va crear dues places estructurals amb perfil de diversitat per les matèries de català i matemàtiques.

### 3.2 Preguntes de recerca

Les preguntes d'investigació a les que es vol donar resposta són les següents:

- És possible millorar la motivació de l'alumnat de 3r ESO i aconseguir un major interès i participació activa a l'aula utilitzant la gamificació com a eina metodològica?
- Els resultats acadèmics milloren quan s'incorpora la gamificació a l'aula?

### 3.3 Objectius

L'objectiu general de la investigació és analitzar els beneficis de la utilització de la gamificació com a eina educativa. Els objectius específics plantejats són els següents:

- OE1: Programar una situació d'aprenentatge per l'alumnat d'emprenedoria de 3r d'ESO on es faci servir la gamificació com a metodologia d'ensenyament.
- OE2: Observar els canvis que es produeixen en la motivació de l'alumnat d'emprenedoria de 3r d'ESO quan incorporem elements del joc a l'aula.
- OE3: Observar els canvis que es produeixen en l'interès i la participació activa a l'aula de l'alumnat d'emprenedoria de 3r d'ESO amb el canvi de metodologia.
- OE4: Observar si es produeixen millores en el rendiment acadèmic de l'alumnat d'emprenedoria de 3r d'ESO un cop implementada la gamificació a l'aula.
- OE5: Conèixer l'opinió de l'alumnat d'emprenedoria de l'ús de la gamificació a l'aula.

### 3.4 Hipòtesis

- H1: Aplicant la metodologia de gamificació a l'aula la motivació de l'alumnat millorarà.
- H2: Un cop aplicada la metodologia de gamificació a l'aula d'emprenedoria de 3r d'ESO l'interès i la participació activa a l'aula de l'alumnat millorarà.
- H3: Aplicant la gamificació a l'aula d'emprenedoria de 3r d'ESO es produiran millores en el rendiment acadèmic de l'alumnat.

### 3.5 Disseny de recerca

Per la realització d'aquest treball he utilitzat una metodologia qualitativa, concretament l'estudi de cas, donat que ens centrarem en un grup classe, l'alumnat de 3r d'ESO de l'assignatura optativa d'emprenedoria, i perquè ens interessa estudiar totes les variables.

Per tal de veure si es produeixen canvis en la motivació, l'interès, la participació activa de l'aula i els resultats d'aprenentatge quan s'implementa una metodologia nova a l'aula, utilitzarem la investigació fenomenològica, amb el propòsit de comprendre l'alumnat que estudiarem, quina experiència han tingut i quina opinió es formulen de l'assignatura després de l'avaluació final, amb l'objectiu de reflectir de la manera més fidedigna possible l'experiència i els sentiments del grup classe entrevistat (Rodríguez-Gómez, 2018).

## 4. INTERVENCIÓ EDUCATIVA

Aquesta intervenció didàctica es desenvoluparà en un total de 7 sessions amb l'objectiu de proporcionar a l'alumnat les eines i habilitats necessàries per ingressar amb èxit al món laboral. A mesura que avancin les sessions l'alumnat haurà après a redactar un currículum i una carta de presentació efectius, a utilitzar les eines necessàries per preparar-se per a entrevistes laborals.

Primerament, farem un primer recull d'informació bàsica i recollir quina impressió tenen de l'assignatura fins al moment.

Després intervindrem didàcticament i farem una observació participant amb l'objectiu de mantenir les variables, ja que si féssim una observació no participant estariem fent un canvi de professor a l'aula, el que suposaria un canvi de variable i per tant, no podríem concloure si els resultats obtinguts es deuen a la nova metodologia o al canvi de variable.

Durant les sessions anotarem en fulls d'observació el comportament de l'alumnat i la participació a les activitats proposades.

Finalment, es realitzarà uns qüestionaris, per conèixer els resultats acadèmics posteriors a la intervenció i per poder profunditzar i concloure sobre els impactes de la gamificació en les variables dependents estudiades.

Aquesta unitat és fonamental perquè els alumnes adquireixin competències clau per al seu futur professional, ajudant-los a destacar en el mercat laboral actual.

Hi trobareu la situació d'aprenentatge desenvolupada a l'annex 10.

## 5. MÈTODE

### 5.1 Participants

L'estudi s'està realitzant per al grup classe de l'assignatura optativa d'emprenedoria a 3r d'ESO. Aquesta assignatura s'imparteix dues hores a la setmana: els dilluns de 12:25h a 13:25h i els dimarts de 10h a 11h. Es valora positivament el fet d'entrar a l'aula en dies consecutius, per a la implementació de la nova metodologia i per la tipologia d'activitats proposades a l'alumnat.

El grup amb el qual realitzarem l'estudi està format per 5 nois i 3 noies, d'entre els quals comptem amb que una de les noies és absentista, i un dels nois ve la meitat de les sessions.

Aquests dos casos en concret s'estan treballant des de l'equip d'orientació educativa, però no crec que durant les sessions on implementarem la nova metodologia hi siguin presents, almenys a la totalitat de les activitats proposades.

Pel que fa a la resta d'alumnat del grup-classe, pel que he pogut observar durant aquest mes que porto amb ells a l'aula és que són un grup treballador, entreguen totes les tasques en el termini establert i tenen ganes d'anar més enllà.

### 5.2 Variables

Amb la finalitat d'avaluar la implementació de la gamificació a l'aula d'emprenedoria de 3r d'ESO (variable independent), estudiarem un seguit de variables dependents relacionades amb l'acompliment de l'alumnat en qüestió per tractar de donar resposta a les hipòtesis plantejades anteriorment. Així doncs, les variables dependents que estudiarem són:

- Resultats d'aprenentatge: compararem els resultats obtinguts als trimestres anteriors amb els que obtindran al tercer trimestre on ja haurem aplicat la nova metodologia a l'aula. Establirem 4 grups de qualificacions, per comparar i analitzar, les quals seran:
  - AE: Assoliment Excel·lent (del 8,5 al 10)
  - AN: Assoliment Notable (del 6,5 al 8,49)
  - AS: Assoliment satisfactori (del 5 al 6,49)
  - NA: No-assoliment (menys de 5)

- Motivació de l'alumnat: la naturalesa de la motivació la podem relacionar amb el desig d'aprendre i amb l'actitud envers l'assignatura, per aquest motiu resulta difícil comparar-ho numèricament com ho podem fer amb els resultats d'aprenentatge. Per aquest motiu utilitzarem qüestionaris per mesurar aquesta variable.
- Interès i participació activa a l'aula: aquestes variables les tractarem conjuntament, donat que podem interpretar-les en funció de l'actitud i el comportament de l'alumnat envers l'assignatura després de la implementació de la nova metodologia. Indicadors com la freqüència de participació, la intensitat de les respostes i la implicació de l'alumnat ens ajudaran a estudiar aquestes variables. Utilitzarem doncs, qüestionaris, entrevistes i observacions per recopilar informació d'aquestes variables i per avaluar l'evolució conjunta.
- Variabes estranyes i contaminants: Al no poder controlar què fa l'alumnat durant les hores que estan fora de l'aula, podem considerar que, per exemple, la vida social o hores totals de son afecten als resultats de l'estudi, i per tant, són variables estranyes. Per altra banda, si l'alumnat utilitza Chat Gpt, o copia d'un company, també pot alterar els resultats i, per tant, és una variable contaminant.

### 5.3 Tècniques i instruments

Per a la recollida de dades hem fet servir, en cadascuna de les fases, els instruments següents:

Primerament, farem un grup de discussió amb el grup classe, tenint en compte que van començar l'assignatura al setembre i ens interessa contextualitzar l'alumnat i fer un primer recull d'informació bàsica. Des de principis de febrer hem creat una web feta amb Wordpress amb un seguit de reptes a treballar dins del temari de l'assignatura.

En aquesta primera sessió se'ls proporcionarà un QR que els durà a la web creada amb Wordpress, [www.apunts.online](http://www.apunts.online), on un cop registrats podran accedir a l'activitat inicial elaborada amb l'eina *Padlet*. Constarà de 3 preguntes senzilles per engrescar a l'alumnat abans de la implementació de la nova metodologia i també per recollir quina impressió tenen de l'assignatura fins al moment.

Després intervindrem didàcticament i farem una observació participant amb l'objectiu de mantenir les variables, ja que si féssim una observació no participant estariem fent un canvi de professor a l'aula, el que suposaria un canvi de variable i per tant, no podríem concloure si els resultats obtinguts es deuen a la nova metodologia o al canvi de variable.

Per a la intervenció, tots els reptes i el *Kahoot* rebran una puntuació, i també farem observació a l'aula durant les cinc sessions on anotarem en fulls d'observació el comportament de l'alumnat i la participació en les activitats proposades.

Un cop feta la intervenció, es realitzarà un qüestionari, mitjançant *Learndash*, per conèixer els resultats acadèmics posteriors a la intervenció i entrevistes semiestructurades al grup classe, mitjançant *Google Forms*, per poder profunditzar i concloure sobre els impactes de la gamificació en les variables dependents estudiades.

## 5.4 Procediment

La intervenció s'ha fet al tema Introducció al món laboral, que consta a la programació anual del curs 2023/2024 de l'Institut Gelida. Aquesta es compon d'un total de 7 sessions, compreses entre el 2 d'abril de 2024 i el 23 d'abril de 2024.

A la primera sessió se'ls proporciona mitjançant *Google Classroom* el codi QR que es mostra a la figura 1.



**Figura 1:** Codi QR

**Font:** Elaboració pròpia feta amb Canva.

Un cop escanejat el QR l'alumnat accedirà a la web [www.apunts.online](http://www.apunts.online), creada especialment per aquesta intervenció didàctica i des d'on realitzaran les activitats previstes. Per començar realitzaran l'activitat inicial la qual consta de 3 preguntes (vegeu Annex 1).

Per respondre la primera pregunta, es fa servir una escala tipus *Likert*<sup>1</sup> o de valoració, on es pregunta a l'alumnat que mostri el seu nivell d'acord (des de són avorrides fins a són interessants) tal i com es mostra a continuació:

Què en penseu de les classes d'emprenedoria?

Són avorrides  1  2  3  4  5 Són interessants

**Figura 2:** Pre-test

**Font:** Elaboració pròpia feta amb Learndash

La segona pregunta es va portar a terme mitjançant l'eina *Padlet*, on l'alumnat podia anar fent la seva aportació de manera interactiva i com estava projectat a l'aula, les aportacions les anàvem comentant. (vegeu Annex 2).

Per últim, la tercera pregunta, podien respondre sí o no, bàsicament va servir per engrescar a l'alumnat abans de la implementació de la nova metodologia.

A la segona sessió comencem els mòduls de l'1 al 4 (vegeu Annex 1). Els alumnes van accedir a cada sessió mitjançant el QR que tenien publicat a *Google Classroom* com hem explicat anteriorment, i van anar treballant els reptes proposats.

A la sisena sessió, vam comentar la sessió anterior i seguidament es va realitzar un *Kahoot* (vegeu Annex 3) on vam repassar els continguts treballats i vam fer recompte de punts per veure qui guanyava el repte final.

A la setena sessió vam fer un qüestionari, per comprovar quant havien après al llarg de les sessions (vegeu Annex 4) i unes entrevistes semiestructurades al grup classe (vegeu Annex 5) per poder profunditzar i concloure sobre els impactes de la gamificació en les variables dependents estudiades.

A continuació, es mostra una taula 1, on s'especifica els procediments que s'han dut a terme amb una breu explicació i les sessions destinades a cadascun d'ells.

**Taula 1**

*Distribució temporal de l'estudi de cas*

Fase	Procediment	Breu explicació	Nº sessions	Dates
1	Recerca bibliogràfica i creació de la web	Recull d'informació per tenir en compte diferents estudis sobre l'aprenentatge basat en el joc o gamificació. Creació de la web <a href="http://www.apunts.online">www.apunts.online</a> .	0	05/02/24 - 01/04/24
2	Grup de discussió	Per contextualitzar l'alumnat i fer un primer recull d'informació bàsica.	1	02/04/24
3	Intervenció didàctica: observació participant	Observació participant on els alumnes realitzaran un seguit de reptes dins d'una web de creació pròpia. A la sisena sessió (22/04/24) es realitzarà un <i>Kahoot</i> per tal de repassar els continguts treballats.	5	08/04/24 - 22/04/24
4	Qüestionari	Qüestionari, mitjançant <i>LearnDash</i> , per conèixer els resultats acadèmics posteriors a la intervenció.	1	23/04/24
5	Enquestes semiestructurades a l'alumnat	Entrevistes semiestructurades al grup classe per poder profunditzar i concloure sobre els impactes de la gamificació en les variables dependents estudiades.		
6	Anàlisi de dades i conclusions	Analitzarem els resultats obtinguts a les fases anteriors i en redactarem les conclusions.	0	24/04/24 - 05/05/24

## 5.5 Metodologia usada per a l'anàlisi de les dades

Primerament, abans de començar l'anàlisi per donar resposta a les preguntes d'investigació a les que es vol donar resposta amb aquest treball, hem de tenir en compte totes les dades que tenim i com les podem comparar entre elles.

Per començar, hem realitzat una mitjana de les notes obtingudes per l'alumnat abans de la intervenció, ho hem recollit en un full de càlcul i hem confeccionat una matriu de dades (vegeu Annex 7).

Paral·lelament, hem elaborat unes plantilles d'observació amb els paràmetres que volem avaluar (vegeu Annex 6). Dites plantilles, les hem fet servir 7 sessions abans i durant la intervenció, per tal de poder fer una estadística descriptiva amb relació a la freqüència en què l'alumnat realitza els paràmetres estudiats (vegeu taula 3).

A la primera sessió, s'ha realitzat un grup de discussió amb el grup-classe amb l'objectiu de fer un primer recull d'informació bàsica (dades qualitatives). El mur realitzat amb l'eina *Padlet* m'ha permès tenir un registre digitalitzat de totes les paraules i frases aportades per l'alumnat, per poder-les analitzar posteriorment (vegeu Annex 2).

D'altra banda, per tal d'establir comparacions entre les notes mitjanes obtingudes al primer i segon trimestre i les notes del tercer trimestre, s'ha realitzat un qüestionari, mitjançant *Learndash*, que m'ha permès digitalitzar les dades directament. Els resultats han estat anotats en un full de càlcul, confeccionant una matriu de dades (vegeu Annex 7) per poder fer una comparativa amb els resultats previs a la intervenció.

Per finalitzar, s'ha preparat una enquesta mitjançant *Google Forms* (vegeu Annex ) per conèixer l'opinió de l'alumnat, de manera individual i un cop finalitzada la intervenció didàctica a l'aula.

## 5.6 Aspectes ètics

Durant tot el procés d'investigació i implementació de la nova metodologia a l'aula, s'ha mantingut l'anonimat, tant de l'alumnat com de les dades obtingudes a l'estudi de cas.

A la primera sessió se'ls va explicar quin era l'objectiu del canvi de metodologia, tots hi van estar d'acord en participar i ajudar per la realització d'aquest treball de fi de màster.

Tant la transparència com la integritat de les dades s'han tingut en compte en tot el procés d'investigació, citant el text i indicant-ho correctament d'acord amb l'estil APA 7.

## 6. RESULTATS

De totes les dades recollides en l'estudi de cas, a continuació es mostren les més significatives.

### Resultats acadèmics

Tal com es pot observar a la taula 2, els resultats acadèmics abans de la implementació de la nova metodologia el grup-classe tenia una mitjana de 5,85, corresponent a un assoliment satisfactori. Tanmateix, es pot observar com els resultats posteriors a la implementació han variat significativament, arribant a un 6,6 de mitjana, corresponent a un assoliment notable.

**Taula 2**

*Comparació dels resultats acadèmics obtinguts numèrics i per assoliment*

	Resultats acadèmics (pre-test)	Resultats acadèmics (post-test)
Grup classe	5,85	6,6
	<b>AS</b>	<b>AN</b>

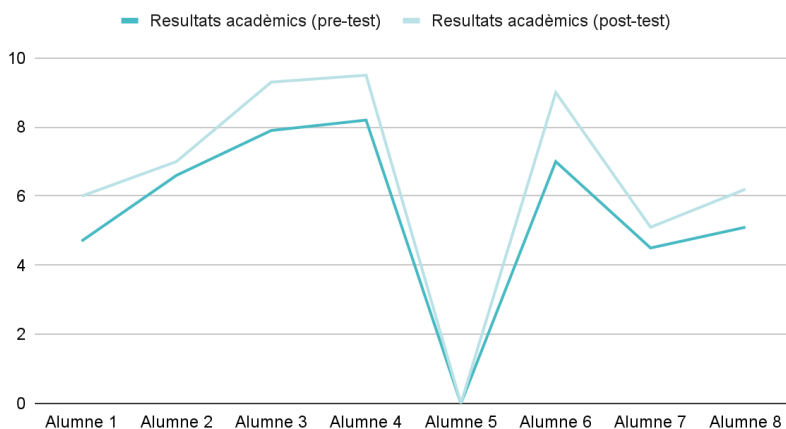
Els resultats acadèmics mostrats a la taula anterior provenen de les notes mitjanes obtingudes a l'elaboració de la matriu de dades (vegeu Annex 7).

En concret, si ens fixem en els resultats obtinguts de manera individual, podem apreciar la següent tendència de l'alumnat de manera individual:

**Gràfic 1**

*Comparativa dels resultats acadèmics obtinguts per l'alumnat*

Grup - classe



Com podem veure al gràfic anterior, pràcticament la totalitat de l'alumnat, és a dir, un 87,5% de l'alumnat ha aconseguit una nota superior respecte als trimestres anteriors, exceptuant l'alumna absentista, que com que no va dur a terme ni les activitats ni l'examen, no hem pogut valorar l'impacte de la implementació de la nova metodologia a l'aula.

### Canvis en la motivació i en la participació activa a l'aula

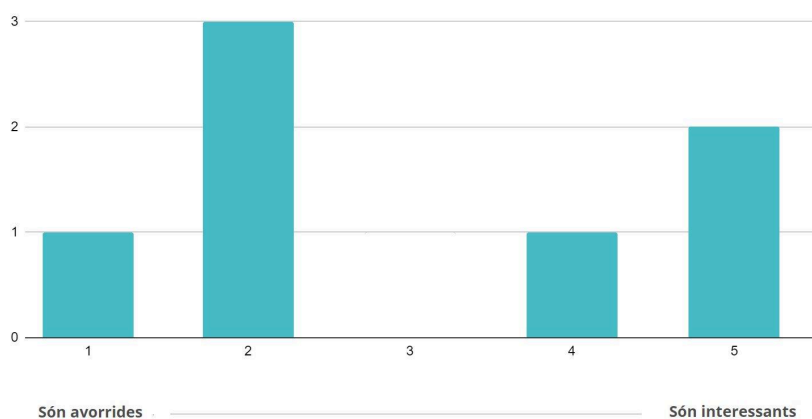
Del grup de discussió, que van participar un total de 7 alumnes (que representa 87,5%), s'ha pogut extreure que la majoria de l'alumnat en relació amb les classes d'emprenedoria abans de la implementació de la nova metodologia té una opinió negativa.

Tal com es mostra al gràfic 2, hi ha 1 alumne (que representa un 12,5%) que opina que les classes són avorrides donant 1 punt a l'escala *Likert*, 3 alumnes (que representen un 37,5%) van donar 2 punts a l'escala *Likert*, i quan se'ls va preguntar van respondre que per ells no els desagradava l'assignatura, però que tendeixen a avorrir-se, cap alumne es va seleccionar la posició central de l'escala *Likert*.

Tanmateix, 1 alumne (que representa un 12,5%) va donar 4 punts a l'escala *Likert*, quan se'l va preguntar va argumentar que li agradava l'assignatura, però que no era de les seves preferides, i finalment, només 2 alumnes (que representen un 25%) van donar la puntuació màxima que equival a què troben les classes interessants. Cal tenir en compte que en aquesta sessió l'alumna absentista no va venir i, per tant, no saben que n'opina al respecte.

#### Gràfic 2

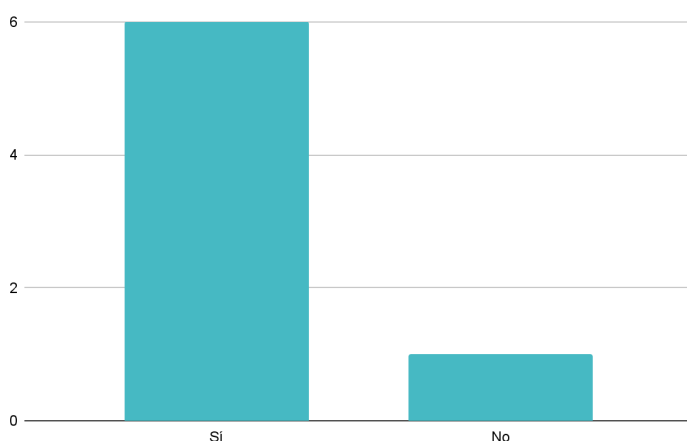
Resultats pre-test a la pregunta "què en penseu de les classes d'emprenedoria?"



Al gràfic 3 es pot veure com el 75% de l'alumnat mostra predisposició a treballar, acceptant el repte proposat. Només va haver-hi 1 alumne que va contestar que no, tot i que va admetre que ho deia de broma. Per altra banda, com hem comentat al gràfic anterior, una alumna no va venir a la primera sessió i, per tant, no tenim la seva resposta.

### Gràfic 3

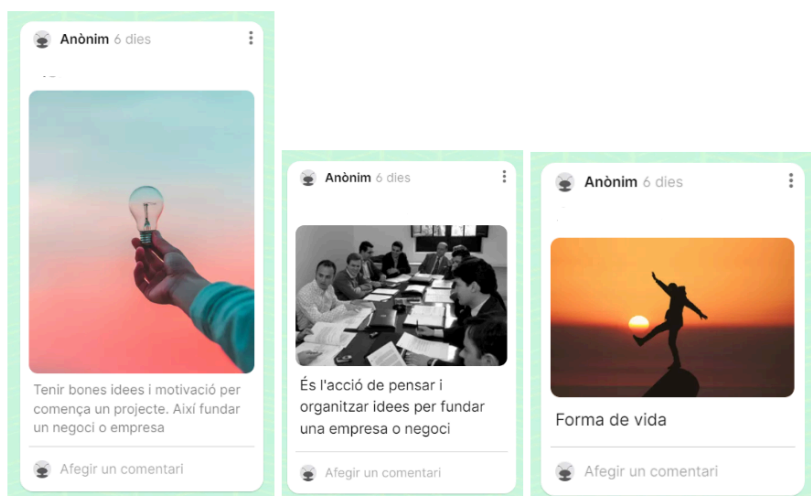
Resultats pre-test a la pregunta "us proposo aprendre el següent tema mitjançant un joc. Estaríeu disposats a acceptar el repte?"



Pel que fa a la pregunta "Què és per vosaltres l'emprenedoria?", se'ls va proposar una activitat on mitjançant l'eina *Padlet*, havien de crear tots plegats un mur on quedés reflectit quina opinió tenen respecte l'assignatura afegint 5 paraules o frases que els hi vinguessin al cap en pensar en emprenedoria i afegir-hi una imatge relacionada per cada paraula.

### Imatge 1

*Padlet* activitat inicial



Si ens fixem en tot el mur (vegeu Annex 2) veiem com les paraules que més repeteixen són: negoci, futur, idea i vida.

Durant la intervenció didàctica l'alumnat es va mostrar molt participatiu en totes les activitats proposades, van entregar les activitats abans de començar la següent sessió 7 alumnes, que representen el 87,5% de l'alumnat.

Els resultats de les graelles d'observació (vegeu Annex 6) que es mostren a la taula 3, indiquen la freqüència observada en cadascun dels indicadors en el total de les sessions estudiades abans i després de la implementació de la gamificació a l'aula.

Pel que fa a l'estadística descriptiva, la taula mostra com la participació de l'alumnat amb la nova metodologia, on l'alumnat va intervenir en totes les sessions (100%) de manera activa, a diferència que abans de la implementació, on ho van fer 4 de les 7 sessions estudiades (que representa un 57,14%).

Tanmateix, en 2 de les 7 sessions (que representa un 28,57%), es va veure com l'alumnat no van fer cap pregunta abans de la implementació. Però amb el canvi de metodologia, van ser més participatius i es van animar a preguntar dubtes en totes les sessions (100%).

**Taula 3**

*Freqüència observada per cadascun dels models pedagògics*

	<b>Metodologia tradicional</b>	<b>Metodologia gamificada</b>
L'alumnat intervé i participa activament en l'activitat que es fa a classe	57,14%	100,00%
L'alumnat fa preguntes a la docent de l'aula	28,57%	100,00%
L'alumnat està fent deures d'altres assignatures	28,57%	0,00%
L'alumnat utilitza el <i>chromebook</i> per coses que no tenen res a veure amb l'assignatura	100,00%	28,57%
La docent ha de demanar silenci	85,71%	42,86%
La docent ha de fer sortir de la classe a algun alumne	28,57%	0,00%
<b>Total sessions estudiades</b>	<b>7</b>	<b>7</b>

Per altra banda, pel que fa al fet de fer deures d'altres assignatures, s'observa que en 2 de les 7 sessions (que representa un 28,57%), abans de la implementació de la nova

metodologia es va veure com l'alumnat en comptes de seguir les activitats de l'aula, aprofitava per fer deures, tasques d'altres assignatures o per estudiar per un examen, fet que no va ser observat un cop vam implementar la metodologia gamificada. S'observen els mateixos resultats respecte fer sortir de la classe a algun alumne.

Quant a l'ús del *chromebook* per coses que no tenen res a veure amb l'assignatura, ens trobem en ambdós casos s'ha produït, abans de la implementació s'observa en totes les sessions, i després de la implementació, en 2 de les 7 sessions.

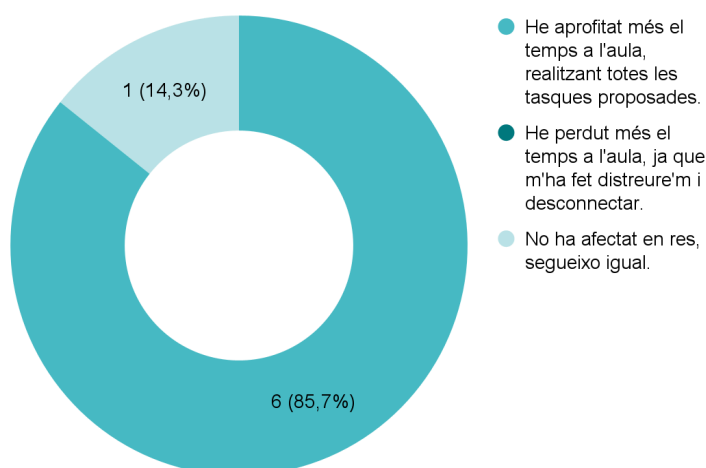
En la metodologia tradicional, observem que en 6 de les 7 sessions (que representa un 85,71%) s'ha de demanar silenci a l'aula, per prosseguir amb les explicacions, en canvi, amb la metodologia gamificada, només en 3 de les 7 sessions (que representa un 42,86%).

### Opinió de l'alumnat

De l'enquesta realitzada a l'alumnat, formada per un total d'11 preguntes (vegeu Annex 5), es detallen a continuació els resultats obtinguts més significatius. Aquesta enquesta, tal com s'ha comentat anteriorment, ha estat resposta per 7 de 8 alumnes, que representen un 87,5% del grup-classe i que han participat en l'estudi de cas.

#### Gràfic 4

Resultats post-test a la pregunta "Com creus que ha afectat al teu aprofitament de l'assignatura?"



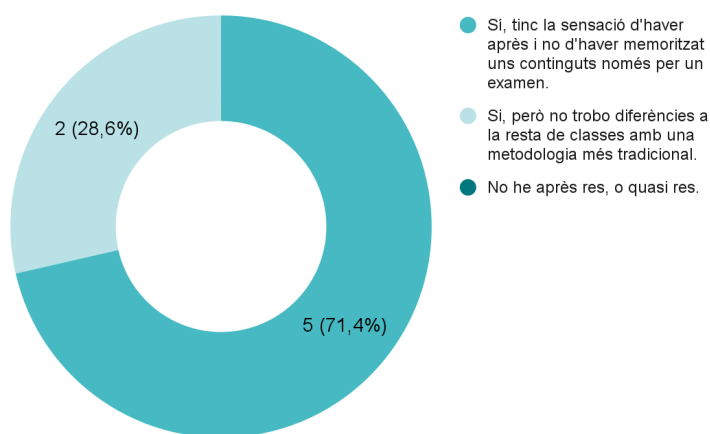
En relació amb la percepció general de l'alumnat sobre el projecte trobem que tots responen en general que els ha agradat molt. Si ens fixem a la percepció de l'aprofitament del temps a

classe, tal com es mostra en el gràfic 4, el 85,7% de l'alumnat opina que ha aprofitat més el temps a l'aula, mentre que el 14,3% considera que no ha afectat en res. Cap ha considerat que ha perdut més temps a l'aula.

Respecte a l'aprenentatge, tal com mostra el gràfic 5, un 71,4%, considera que realment ha après, mentre que un 28,6%, no troba diferències respecte a la resta de classes.

#### Gràfic 5

Resultats post-test a la pregunta "consideres que has après?"

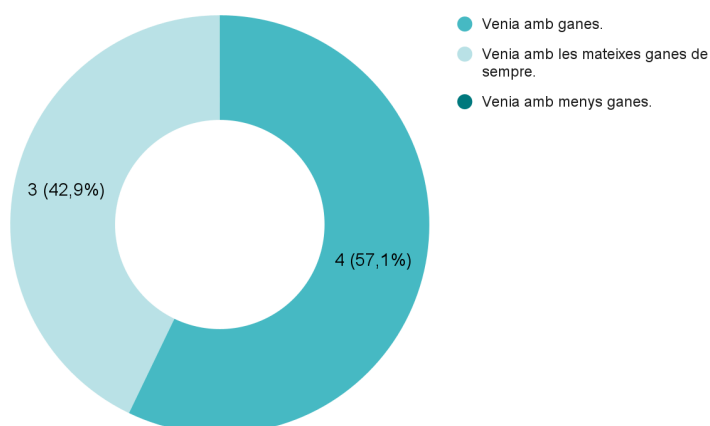


Pel que fa a la valoració de l'interès (vegeu Annex 8), el 100% de l'alumnat afirma que les activitats han despertat el seu interès i les ganes de treballar en totes les tasques proposades.

Referent a la motivació per anar a classe (vegeu Annex 8), el 100% de l'alumnat afirma que la seva motivació i participació s'han vist millorades, donat que a la resta de classes tendeix a desconnectar i amb aquesta activitat ha participat tota l'estona.

#### Gràfic 6

Resultats post-test a la pregunta "Quan havies de venir a les "noves" classes d'emprenedoria"



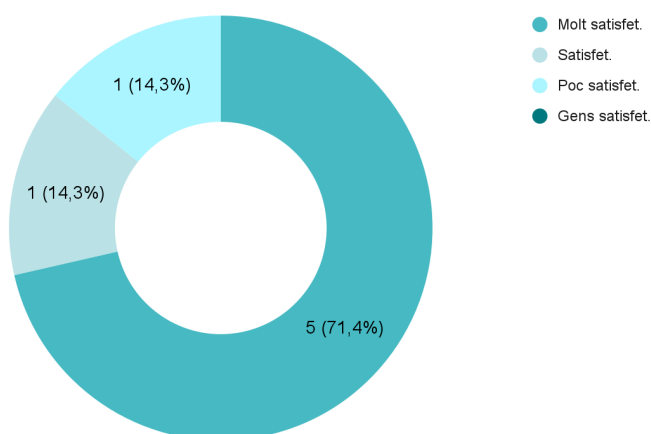
Quan vam preguntar sobre les ganes d'assistir a les classes d'emprenedoria, tal com es mostra al gràfic 6, en trobem amb resultats bastant semblants, un 57,1% ha respost que venia amb ganes, i un 42,9% que venia amb les mateixes ganes de sempre.

Quant a si tornarien a repetir l'activitat amb altres continguts (vegeu Annex 8), el 100% de l'alumnat afirma que tornaria a repetir l'activitat amb altres continguts.

Per últim, en relació amb el nivell de satisfacció de l'activitat, tal com mostra el gràfic 7 pràcticament la totalitat de l'alumnat, un 85,7%, tenen un nivell de satisfacció positiu, és a dir, es troben entre molt satisfets i satisfets. Només un alumne, que representa el 14,3%, es considera poc satisfet.

#### Gràfic 7

Resultats post-test a la pregunta "Quin és el teu nivell de satisfacció de l'activitat?"



En relació amb les preguntes sobre què és el que més els ha agradat i el que menys, predominen, entre el que més els ha agradat, l'ambient de la classe, el *role-play* i el *Kahoot* per repassar. Tanmateix, pel que fa al que menys els ha agradat, coincideixen en la teoria i l'examen final.

## 7. DISCUSSIÓ

D'acord amb les conclusions extretes d'estudis sobre la utilització de les TIC com els de Aguaded i Tirado (2010 i 2014) l'ús d'una metodologia innovadora, com la gamificació, té un impacte positiu pel que fa a la motivació i participació de l'alumnat a l'aula, així com en el rendiment acadèmic.

A l'apartat de resultats, podem comprovar com els resultats acadèmics del grup-classe han millorat, respecte als trimestres anteriors on van obtenir notes més baixes.

Gràcies a les observacions a l'aula, s'ha pogut comprovar que tant la participació activa com la motivació de l'alumnat incrementen quan s'implementa la gamificació a l'aula. Amb la nova metodologia s'ha despertat l'interès i ganes de treballar segons l'alumnat (vegeu Annex 8), i podem afirmar, tal com desenvolupen Aguaded i Tirado (2010) que a partir d'un model gamificat a l'aula s'aconsegueixen unes classes més actives on l'alumnat s'involucra més en les tasques i s'aconsegueix millor clima a l'aula.

A grans trets podem dir que l'alumnat ha passat de tenir una visió negativa de l'assignatura, considerant-la una assignatura avorrida i difícil de treure bones notes, a canviar cap a una opinió més positiva, gràcies a aquest interès que han despertat i les ganes de treballar en les tasques proposades, aprofitant més el temps a l'aula i tenint la sensació d'haver après més.

Ha faltat incloure a l'enquesta preguntes relacionades amb el *role-play* per conèixer la percepció de l'alumnat sobre l'activitat en parelles, i sobre com ha pogut influir en el seu procés d'aprenentatge. Hem pogut observar que les parelles que finalitzaven abans, anaven a ajudar o a escoltar l'entrevista de la resta de companys, reforçant així l'aprenentatge entre iguals, i fomentant l'altruisme i la cooperació del grup-classe Pérez-Manzano i Almela-Baeza (2018).

També ha quedat en manifest, com l'ús del *chromebook* per coses que no tenen res a veure amb l'assignatura ha estat present abans i després de la intervenció (vegeu taula 3), problema detectat a la majoria d'aules avui dia. Aquest fet, m'ha fet pensar a seguir investigant per trobar un equilibri per tal de poder aprofitar tots els avantatges que ofereixen les TIC, sense que comportin un focus de distracció per l'alumnat.

## 8. CONCLUSIONS

D'acord amb els resultats obtinguts s'ha pogut concloure que:

- S'ha pogut programar una situació d'aprenentatge per l'alumnat d'emprenedoria de 3r d'ESO implementant la gamificació com a nova metodologia d'ensenyament, creant una web per a l'estudi.
- La incorporació d'elements del joc han provocat un canvi en la motivació, en l'interès i la participació activa a l'aula de l'alumnat, passant d'una baixa motivació, participació activa i implicació de l'alumnat abans de la intervenció a experimentar un augment de les mateixes durant la intervenció.
- La implementació de la gamificació a l'aula ha provocat millores significatives en el rendiment acadèmic de l'alumnat d'emprenedoria de 3r d'ESO.
- Amb l'observació participant ha estat possible detectar:
  - Reforç de l'aprenentatge entre iguals.
  - Adaptació a diferents ritmes d'aprenentatge.
  - L'alumnat és el centre de la situació d'aprenentatge i han esdevingut protagonistes del seu propi procés d'aprenentatge.
- La principal limitació ha estat el temps per realitzar-la (7 sessions) i els recursos disponibles a les aules. Donat que aquests dificulten el desenvolupament correcte de les activitats, i hem hagut de comprovar que tot funcionava abans de començar cada sessió.
- L'alumnat té una opinió satisfactòria de la utilització de la gamificació a l'aula.

Així doncs, pel que fa a l'objectiu general de la investigació, analitzar els beneficis de la utilització de la gamificació com a eina educativa, i donant resposta a les preguntes d'investigació formulades a l'inici d'aquest, podem concloure que amb l'ús de la gamificació com a eina educativa és possible millorar la motivació de l'alumnat i aconseguir un major interès i participació activa a l'aula, tot aconseguint una millora dels resultats acadèmics de l'alumnat.

Respecte a les hipòtesis plantejades s'ha pogut validar un cop obtinguts els resultats que:

- H1: L'aplicació de la gamificació ha millorat significativament la motivació de l'alumnat.

- H2: L'ús de la gamificació ha incrementat l'interès i la participació activa dels estudiants a l'aula.
- H3: La implementació de tècniques de gamificació ha contribuït a millores en el rendiment acadèmic de l'alumnat.

Així doncs, podem destacar l'efectivitat de la gamificació com a eina educativa per enfortir la motivació de l'alumnat, la participació activa a l'aula i els resultats acadèmics en l'entorn educatiu.

### **Valoració de la implementació de la nova metodologia**

La totalitat d'activitats previstes per a la implementació de la nova metodologia s'han pogut realitzar amb total normalitat.

Pel que fa al grup de discussió, vam poder dur a terme l'activitat amb normalitat. Al principi vam tenir problemes per poder projectar a la pantalla, però ho vam resoldre, i així tots vam veure com s'anava actualitzant el mur a mesura que afegien les seves aportacions. Tanmateix, 1 alumna (que representa un 12,5%) no va assistir el dia de la sessió, i, per tant, no va participar en aquesta primera activitat.

Quant al projecte gamificat, també el vam poder fer completament. Vam aconseguir fer totes les activitats en les sessions previstes, tot i que alguns alumnes anàvem més ràpids que els altres, així que van tenir l'opció de dur a terme i acabar les tasques a casa per no anar endarrerits. No vam ser-hi tots a totes les sessions, a part de l'absentista, vam tenir altres que van faltar puntualment, però que van recuperar la feina prevista per la sessió que van faltar.

Per altra banda, la sisena sessió amb la realització del *Kahoot* va ser tot un èxit. És una eina educativa que sempre els engresca, i vam tenir temps suficient per deixar espai entre pregunta i pregunta per comentar el que havien respost.

El dia de l'examen estava tot el grup nerviós, no els havia explicat com seria prova i sabien que no podien accedir sense que veiés que havien accedit a la web. Van arribar tots puntuals a l'aula, no va haver-hi cap problema de connexió i van tenir 30 minuts per respondre les

preguntes plantejades a l'apartat de la web anomenat qüestionari final. Per si de cas, havia reservat l'aula d'informàtica per traslladar-nos en cas que algú no pogués accedir correctament a la web des del seu *chromebook* el dia de l'examen, però, no va ser necessari.

Com a resum de la implementació n'extrec que tenir-ho tot llest, va suposar endarrerir les sessions i començar just tornant de les vacances de Setmana Santa. Ha estat un projecte més gros del que m'esperava i potser amb diferents publicacions al *Google Classroom* hagués sigut més senzill de portar-lo a terme.

En relació amb les enquestes semiestructurades passades a l'alumnat, les va realitzar un total de 7 alumnes (87,5%) i no va haver-hi cap incidència.

### **Anàlisi crítica de la metodologia emprada**

El fet de fer servir una metodologia qualitativa, concretament l'estudi de cas, amb tècniques d'investigació fenomenològica, m'ha permès obtenir uns resultats molt més complets i enriquidors per l'estudi, he pogut comprendre l'alumnat i el fet estudiat. Una altra fortalesa és l'observació participativa, suposo que en ser la seva docent i no intervenir puntualment, també m'ha facilitat la feina de connectar amb l'alumnat.

El temps necessari per dur a terme la intervenció és una debilitat, donat que en tractar-se d'una metodologia tan completa, ha requerit temps de planificació i previsió d'aquesta. De fet, un dels obstacles pels quals no vaig poder començar abans de Setmana Santa va ser que el departament d'educació no permetia l'accés a la web i vam haver de sol·licitar que se'ls permetés l'accés des dels *chromebooks* de l'alumnat.

### **Futurs estudis**

A partir del nou coneixement adquirit s'obren possibles noves línies d'investigació, com ara:

- L'aplicació d'aquest projecte a altres grups del mateix centre.
- L'aplicació d'aquest projecte a altres centres.
- L'impacte que provoca la gamificació a l'aula a llarg termini.
- Quins resultats s'obtindrien a les PAU o a les competències bàsiques quan s'utilitza la gamificació a l'aula.
- Quines altres habilitats desenvolupa l'alumnat quan s'implementa la gamificació a l'aula.

## 9. REFERÈNCIES

Aguaded, J. I. i Tirado, M (2010). *Ordenadores en los pupitres: informática y telemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los centros TIC de Andalucía*. Píxel-Bit Revista de medios y educación. Núm 36, pàg 5-28.

Ajello, Anna María (2003). *La motivación para aprender*. En Clotilde Pontecorvo (coord.). Manual de psicología de la educación. Pàg 251- 271. Popular.

Betoret, F. D., & Abellán, L. (2017). *Guía práctica para mejorar la motivación del alumnado de educación secundaria y formación profesional*.

Blanchet, A.; Ghiglione, R.; Massonnat, J.; Trognon, A. (1989). *Técnicas de investigación en ciencias sociales*. Narcea.

Busquet J., Medina A., i Sort J. (2004). *Tècniques de recollida de dades*. Universitat Oberta de Catalunya. <https://openaccess.uoc.edu/T%C3%A8cniques%20de%20recollida.dades.pdf>

Cerro, J.P., Iglesia, S. i Garcia, E. *Usos emergents de les tecnologies digitals en l'educació*. Uoc.edu. <http://ensenyament-aprenentatge-dig.recursos.uoc.edu/exemples/06-gamificacio/>

Departament d'Educació (2018). Jornada "Jugant aprens!".  
<http://xtec.gencat.cat/ca/agenda/Inscripcio-a-la-Jornada-Jugant-aprens>

Dörnyei Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

Foment Formació (2019, 29 de novembre). *La gamificació com a eina educativa emocional*.  
<https://www.fomentformacio.com/ca/blog/gamificacio-eina-educativa/>

Fontela, Á. (2021, 17 de febrer). LearnDash para WordPress. *Alvaro Fontela - Consultor WordPress especialitzat en WPO*. <https://alvarofontela.com/learndash-wordpress-elearning/>

García, F.J, Doménech F. (1997). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. Revista Electrónica de Motivación y Emoción.

González-Pienda, J. A. (2003). *El rendimiento escolar. Un análisis de las variables que lo condicionan*. Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación.

[https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/6952/RGP\\_9-17.pdfsequence=Allowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/6952/RGP_9-17.pdfsequence=Allowed=y)

Institut Gelida (2018). *Projecte Educatiu de Centre*. Gelida.

<https://agora.xtec.cat/iesgelida/wp-content/uploads/usu357/2019/01/Projecte-Educatiu-de-Centre-Institut-Gelida.pdf>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Lee, J. J. y Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother?* Academic Exchange Quarterly, 15(2), 1-5.

[https://www.researchgate.net/publication/258697764\\_Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why\\_Bother](https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother)

Llei 12/2009, del 10 de juliol, d'Educació. *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*, Núm. 5422. <https://portaldogc.gencat.cat/utillsEADOP/PDF/5422/950599.pdf>

Meneses, J., Bernabeu, J., Bonillo, A., Eiroa-Orosa, F.J., Rodríguez-Gómez, D., Valero, S., i Valldeoriola, J. (2018). *Intervenció educativa basada en evidències científiques*. Universitat Oberta de Catalunya. [http://materials.cv.uoc.edu/daisy/Materials/PID\\_00259395/pdf](http://materials.cv.uoc.edu/daisy/Materials/PID_00259395/pdf)

Palazón-Herrera, J. (2015). *Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales*. Opción, 31, 1059-1079.

Pérez-Manzano, A. y Almela-Baeza, J. (2018). *Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes*. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación. vol. 55.

[https://www.researchgate.net/publication/323292666\\_Gamification\\_and\\_transmedia\\_for\\_scientific\\_promotion\\_and\\_for\\_encouraging\\_scientific\\_careers\\_in\\_adolescents](https://www.researchgate.net/publication/323292666_Gamification_and_transmedia_for_scientific_promotion_and_for_encouraging_scientific_careers_in_adolescents)

Rodríguez-Gómez, D. (2018). *El projecte d'investigació*. Universitat Oberta de Catalunya. [http://materials.cv.uoc.edu/daisy/Materials/PID\\_00259395/pdf/index.html](http://materials.cv.uoc.edu/daisy/Materials/PID_00259395/pdf/index.html)

Tirado, R. i Agueda, J.I. (2014). *Influencias de las creencias del profesorado sobre el uso de la tecnología en el aula*. Revista de Educación, 363, pàg 230-255.

<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2014/363/re363-10.html>

Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). *Aprender jugando. La gamificación en el aula. Educar para los nuevos medios*, 61-72.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf>

Universitat Pompeu Fabra. *Docència i eines d'aprenentatge - Ludificació (gamificació)*.

<https://www.upf.edu/web/eines-tic-docencia/gamificacio>

Villamarín, F. i Limonero, J., *La motivació*, Ed. UOC. Pàg 37.


Wallace, H. R. (2011). *WordPress 3. Desarrollo de proyectos Web*. Anaya Multimedia.

Werbach, K., i Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Woolfolk, A. (2001). *Educational psychology*. Eighth edition. Boston: Allyn and Bacon.

## 10. ANNEXOS

### Annex 1. Web creada amb Wordpress: Apunts.online



**APUNTS**  
ONLINE

# EMPREENEDORIA

## 3r d'ESO


L'emprenedoria pren importància en l'actualitat com a iniciativa que anima a buscar oportunitats i idees que contribueixin a satisfer les necessitats detectades en l'entorn, desenvolupant estratègies per dur aquestes idees a l'acció. Un emprenedor genera valor per als altres, innova i millora el benestar personal, social i cultural.

#### La matèria optativa d'Emprenedoria a tercer d'ESO té una triple finalitat:

En primer lloc, **promoure l'esperit emprenedor, que ha de cristal·litzar en una cultura d'emprenedoria personal, social i empresarial més innovadora.** Per a això, cal que l'alumnat faci una anàlisi precisa de si mateix i, a partir d'aquest autoconeixement, adquireixi formació, desenvolupi les habilitats personals i socials, així com les estratègies necessàries per afrontar reptes, gestionar la incertesa i prendre decisions adequades per portar el projecte emprenedor a la realitat.

En tercer lloc, **aconseguir que l'alumnat transfereixi els aprenentatges a la pràctica,** desenvolupant un projecte emprenedor que suposi una solució innovadora i de valor per a la societat.

En segon lloc, **contribuir a fer que l'alumnat compregui que l'emprenedor ha d'obrir-se camí en un context global en què els elements s'interrelacionen.** Això requereix explorar l'entorn, analitzant els diferents àmbits (social, cultural, artístic i empresarial) per identificar necessitats i oportunitats que puguin sorgir, seleccionar els recursos humans, materials, immaterials i digitals necessaris, i aplicar-los a la implantació d'un projecte personal o professional amb una visió emprenedora.



# EMPREENEDORIA

CURS

## L'aventura comença aquí!

Introducció al món laboral



## Introducció al món laboral

Estat actual

NO MATRICULATS

Preu

Gratuit

Comença

Inicia sessió per inscriure't

Curs

Materials

Si heu arribat fins aquí vol dir que sou l'alumnat de l'assignatura optativa d'emprenedoria que ha estat escollir per començar aquest rept.

Durant les properes sessions ens endinsarem al món laboral, i qui obtingui millor puntuació final, serà la persona contractada per l'empresa.



Els objectius del curs són els següents:

1. Comprendre la importància de la cerca d'ocupació i com fer-ho de manera efectiva
2. Aprendre a redactar un currículum atractiu i adaptat a les demandes del mercat laboral actual
3. Conèixer les claus per escriure una carta de presentació persuasiva
4. Entendre com preparar-se per a una entrevista laboral i com destacar entre altres candidats
5. Analitzar els diferents tipus de contractes laborals i els seus continguts principals
6. Conèixer els drets i deures del treballador en el marc del contracte laboral
7. Saber com negociar les condicions laborals en un nou contracte

A continuació, hi trobareu l'accés al curs, molta sort a tothom!

### Curs contingut

▼ **Expandeix-ho tot**

Mòdul 0: Introducció

Mòdul 1: Ens introduïm al món laboral  
5 Temes | 2 Qüestionaris

▼ **Expandir**

Pre-test

© 2024 - Apunts Online

The screenshot shows the Apunts Online interface. On the left, there's a navigation menu with 'Curs' and 'Materials'. The main content is split into two panels: 'Iniciar sessió' (Login) and 'Registre' (Register). The login panel includes fields for 'Nom d'usuari o adreça electrònica' and 'Contrasenya', a 'Recorda'm' checkbox, and an 'Entra' button. Below the login fields is a link for 'Has perdut la contrasenya?'. The registration panel is blue and features a 'Crear un compte' button and a link for 'No tens compte? Registra'n un!'. At the bottom, a summary bar shows 'Estat actual' as 'NO MATRICULATS', 'Preu' as 'Gratuit', and 'Comença' with an 'Inicia sessió per inscriure't' button.

**APUNTS ONLINE**

## Iniciar sessió

Per accedir a aquest curs cal iniciar sessió. Introduïu les vostres credencials a continuació.

Nom d'usuari o adreça electrònica

Contrasenya

Recorda'm

**Entra**

[Has perdut la contrasenya?](#)

## Registre

No tens compte? Registra'n un!

**Crear un compte**

**Introducció**

Estat actual: **NO MATRICULATS**

Preu: **Gratuit**

Comença: **Inicia sessió per inscriure't**

**Curs** | **Materials**

0% COMPLET

Marca com a completada ✓



## Mòdul 0: Introducció

Introducció al món laboral > Mòdul 0: Introducció

EN PROGRÉS



Què és per vosaltres l'emprenedoria? Què espereu aprendre en aquesta assignatura?

Aquestes suposo que han estat les preguntes que us van venir en ment quan vàreu triar l'assignatura. Ara que us ho heu tornat a preguntar, farem una pluja d'idees entre tota la classe.

Per fer-ho, haureu d'escriure 5 paraules que us vinguin a la ment en pensar en Emprenedoria, i en una imatge relacionada per cada paraula que afegiu al Padlet. Hi podreu accedir mitjançant el següent enllaç:

[Padlet 1](#)

[Tornar a Curs](#)

Marca com a completada ✓

57% COMPLET

< Lliçó anterior



## Pre-test

[Introducció al món laboral](#) > [Mòdul 0: Introducció](#) > [Pre-test](#)

Què en penseu de les classes d'emprenedoria?

Són avorrides  1  2  3  4  5 Són interessants

Següent

57% COMPLET

< Lliçó anterior



## Pre-test

[Introducció al món laboral](#) > [Mòdul 0: Introducció](#) > [Pre-test](#)

Us proposo aprendre el següent tema mitjançant un joc. Estaríeu disposats a acceptar el repte?

Sí.

No.

Acabar Prova

71% COMPLET

< Prova anterior



# Mòdul 1: Ens introduïm al món laboral

Introducció al món laboral > Mòdul 1: Ens introduïm al món laboral

EN PROGRÉS



Benvinguts a l'assignatura d'emprenedoria!

Amb aquest temari jugarem al món laboral i qui obtingui millor puntuació final, serà la persona contractada!

Comencem el mòdul 1. A continuació trobareu quins apartats veure'm en aquest mòdul:

## Índex

ENS INTRODUÏM AL  
MÓN LABORAL

- La cerca d'ocupació.
- La carta de presentació.
- El currículum.
- L'entrevista de treball.



Que comenci el joc!

### Lliçó contingut

75% COMPLET 3/4 etapes

- 1.1: La Cerca d'ocupació
- Activitat 1: No busquis feina
- 1.2: El Currículum
- 1.3: La carta de presentació
- 1.4: L'entrevista de treball

< Prova anterior

Tornar a Curs

12% COMPLET

< Lliçó anterior



## 1.1: La Cerca d'ocupació

Introducció al món laboral > Mòdul 1: Ens introduïm al món laboral > 1.1: La Cerca d'ocupació

EN PROGRÉS



### Questionaris

📄 Activitat 1: No busquis feina

< Lliçó anterior

Tornar a Lliçó

12% COMPLET

< Tema anterior



## Activitat 1: No busquis feina

Introducció al món laboral > Mòdul 1: Ens introduïm al món laboral > 1.1: La Cerca d'ocupació > Activitat 1: ...

Un cop finalitzada la lectura del mòdul 1.1 esteu a punt per realitzar la primera activitat!

Haureu d'entrar al següent link i fer una lectura del article que hi trobareu.

[No Busquis Feina](#)

Seguidament, podreu començar la prova!

Comença Prova

1. Per què diu en Risto que la gent no cerca treball?

*Aquesta resposta s'atorgarà punts complets automàticament, però es pot revisar i ajustar després de l'enviament.*

Següent

2. Què significa "busca una vida de la que no vulguis retirar-te mai"?

*Aquesta resposta s'atorgarà punts complets automàticament, però es pot revisar i ajustar després de l'enviament.*

Enrere

Següent

3. Escriu altra frase que t'agradi del seu text, explica què significa i per què t'agrada.

Escriu aquí la teva resposta

*Aquesta resposta s'atorgarà punts complets automàticament, però es pot revisar i ajustar després de l'enviament.*

Enrere

Següent

4. Què és allò que més t'agrada fer? Indica les teves 3 activitats preferides.

Escriu aquí la teva resposta

*Aquesta resposta s'atorgarà punts complets automàticament, però es pot revisar i ajustar després de l'enviament.*

Enrere

Següent

5. Amb quina d'aquestes activitats t'agradaria guanyar-te la vida? Per què?

Escriu aquí la teva resposta

*Aquesta resposta s'atorgarà punts complets automàticament, però es pot revisar i ajustar després de l'enviament.*

Enrere

Següent

6. Què necessites per a aconseguir-ho? (quins estudis, qualitats, recursos, etc.)

Escriu aquí la teva resposta

*Aquesta resposta s'atorgarà punts complets automàticament, però es pot revisar i ajustar després de l'enviament.*

Enrere

Següent

7. Creus que és possible aconseguir-ho? Per què?

*Aquesta resposta s'atorgarà punts complets automàticament, però es pot revisar i ajustar després de l'enviament.*

Enrere

Següent

8. Creus que el missatge que transmet en Risto t'anima a ser una persona treballadora per compte propi o per compte alliat? Per què?

*Aquesta resposta s'atorgarà punts complets automàticament, però es pot revisar i ajustar després de l'enviament.*

Enrere

Acabar Prova

25% COMPLET

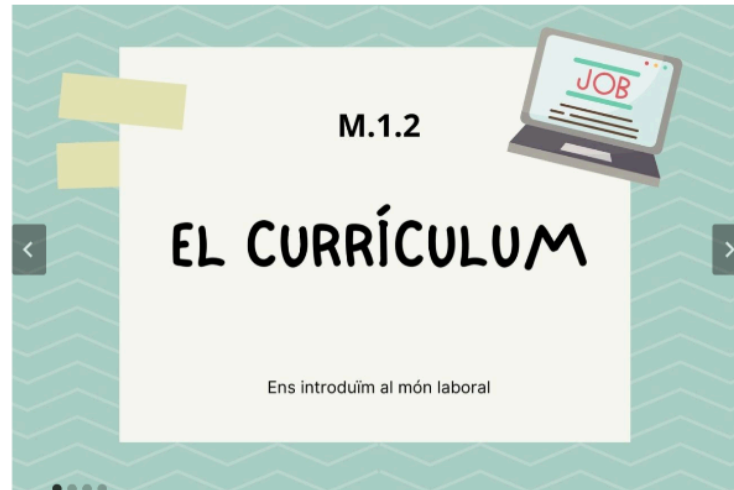
< Prova anterior



## 1.2: El Currículum

Introducció al món laboral > Mòdul 1: Ens introduïm al món laboral > 1.2: El Currículum

EN PROGRÉS



Ara que ja coneixes les parts del currículum i has rebut els consells per realitzar-lo, **què tal si fas el teu propi currículum?**

### activitat 2

Estem a pocs mesos per l'estiu, i t'agradaria trobar feina a l'esplai del poble. Com rebran molts currículums, has de fer que el teu destaquï per sobre de la resta, deixa anar la teva creativitat o utilitza una plantilla per a que el teu currículum sigui l'escollit.

A continuació teniu un recordatori dels elements d'un currículum, dels consells per crear un bon currículum i un exemple de currículum omplert:

**Elements d'un CV**

- Nom i cognoms
- Professió
- Dades de contacte
- Experiència professional
- Formació acadèmica
- Competències i habilitats
- Formació complementària
- Altres dades d'interès
- Idiomes

**10 consells per crear un bon CV**

- 1 Sigues breu, preferentment una pàgina
- 2 Modifica el teu CV per adaptar-lo a cada candidatura
- 3 Cuida els aspectes formals: ha de ser clar i estar ben redactat
- 4 Anima't a usar plantilles i aplicacions que et permeten crear un CV creatiu i personalitzat
- 5 Sigues sincer, comparteix solament informació veritable
- 6 Evita detalls innecessaris
- 7 Utilitza i destaca paraules clau perquè els ocupadors els facin en tu
- 8 Indica enllaços a xarxes o pàgines professionals
- 9 Inclou les teves competències, habilitats i coneixements
- 10 Revisa'l i demana opinió abans d'enviar-lo

**Josep Sánchez Gual**

**Dades acadèmiques**

2017-2019 Universitat de Barcelona, Barcelona  
Graduat en Ciències de la Comunicació i el Màrqueting  
2015-2017 Institut de Segona Edició, Barcelona  
Graduat en Ciències de la Comunicació i el Màrqueting

**Formació complementària**

2015 Màster d'Innovació de la Universitat de Barcelona, Barcelona  
Curs d'Innovació de processos de treball: eines de treball, màrqueting i eines de treball, UNIR  
2016-2018 Cursos d'Innovació i Lideratge, Barcelona  
Curs d'Innovació i Lideratge

**Experiència laboral**

2015-2017 Oficina d'Innovació de Barcelona

**Habilitats**

- Innovació de processos
- Màrqueting
- Comunicació i relacions públiques

**Idiomes**

- Català: nivell B2
- Francès: nivell B1
- Anglès: nivell B1

També us recomano visualitzar el següent vídeo que ens explica com podeu fer que el vostre currículum destaquï sobre la resta:



Per últim recordar que cal que adjunteu el vostre currículum en format pdf i que la puntuació obtinguda comptarà pel **recompte final de punts** per a ser contractat.

Assignacions Aprovat: 0/0

---

**Pujar tasca** (Mida màxima del fitxer de càrrega: 256M)

Navega  Pujar

< Prova anterior

Tornar a Lliçó

71% COMPLET

< Tema anterior

Següent Tema >



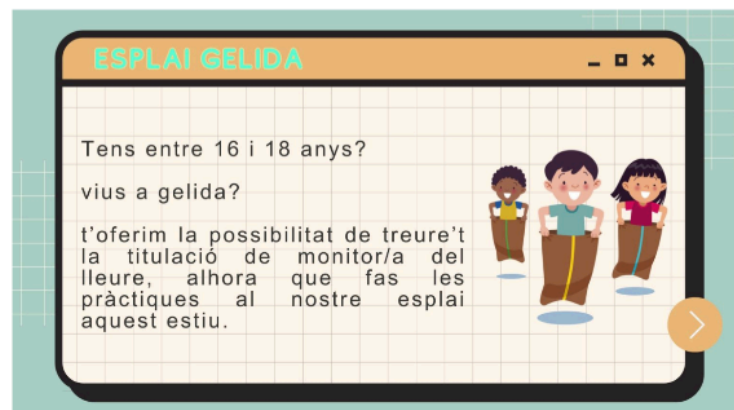
## 1.3: La carta de presentació

Introducció al món laboral > Mòdul 1: Ens Introduïm al món laboral > 1.3: La carta de presentació COMPLET



### Activitat 3

Ja teniu el currículum a punt per enviar-lo a l'esplai del poble, i de sobte llegint el diari trobeu aquest anunci:



És el vostre moment, l'ocasió perfecte per introduir-vos al món laboral. Així doncs ara que ja teniu el currículum, serà important redactar la carta de presentació i enviar-ho el més aviat possible!

A continuació trobareu 3 exemples de cartes de presentació:



També us recomano visualitzar el següent vídeo que ens explica com realitzar una bona carta de presentació:



Per últim recordar que cal que adjunteu la vostra carta de presentació en format pdf i que la puntuació obtinguda comptarà pel **recompte final de punts** per a ser contractat.

Per últim recordar que cal que adjunteu el vostre currículum en format pdf i que la puntuació obtinguda comptarà pel **recompte final de punts** per a ser contractat.



71% COMPLET

< Tema anterior

Marca com a completada ✓



## 1.4: L'entrevista de treball

Introducció al món laboral > Mòdul 1: Ens introduïm al món laboral > 1.4: L'entrevista de tre...

EN PROGRÉS



Un cop llegit el temari, us toca posar-vos en la pell de l'entrevistador. Primer us posareu en la pell de la direcció de l'Esplai Gelida, i uns altres fareu de vosaltres mateixos quan us aneu a entrevistar per aconseguir la feina per aquest estiu. I després farem intercanvi de rols!

Entrevista de treball  
Joc de rol

“SIMULACRE”



< Tema anterior

Tornar a Lliçó


Marca com a completada ✓


## Annex 2. Padlet


**Padlet**  
Karina Ferrando + 6 • un minut


### Què és per vosaltres l'emprenedoria?


Comparteix les teves idees i comenta els altres!


**Anònim 3 dies**  
**Guillem Prades**  
  
Ambició  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Amèlia Gómez**  
  
És l'acció de pensar i organitzar idees per fundar una empresa o negoci  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Iker Aguayo**  
  
evolucionar  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Guillem Prades**  
  
Forma de vida  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Amèlia Gómez**  
  
Dur a terme idees per crear una empresa  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Ilènia Jesús**  
  
Tenir bones idees i motivació per comença un projecte. Així fundar un negoci o empresa  
Afegir un comentari

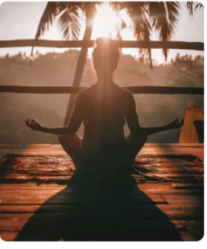
**Anònim 3 dies**  
**Guillem Prades**  
  
Intel·ligència i ambició  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Amèlia Gómez**  
  
El conjunt d'idees que contribueixen a l'activitat d'una companyia  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Iker Aguayo**  
  
Mentalitat  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Aitor Fajardo**  
  
El futur  
Afegir un comentari

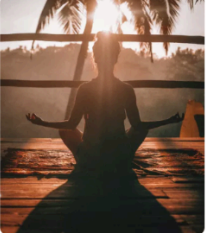
**Anònim 3 dies**  
**Iker Aguayo**  
  
Intel·ligència  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Guillem Prades**  
  
Disciplina  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Aitor Fajardo**  
  
Fer coses per aconseguir els teus objectius.  
Afegir un comentari


**Anònim 6 hores**  
**Lhoussine**  
  
Créixer i arribar on i vols  
Afegir un comentari


**Anònim 3 dies**  
**Jan Palomera**  
  
Perseverança  
Afegir un comentari


**Anònim 6 hores**  
**Lhoussine**  
  
millorar la teva vida  
Afegir un comentari

**Anònim 3 dies**  
**Guillem Prades**  
  
Sacrifici  
Afegir un comentari

**Anònim 6 hores**  
**Lhoussine**  
  
Fer el teu propi negoci.  
Afegir un comentari

**Anònim 3 dies**  
**Ilènia Jesús**  
  
Concentració i paciència per tenir una idea innovadora i tirar endavant els teu propis mitjans de projecte  
Afegir un comentari

**Anònim 6 hores**  
**Lhoussine**  
  
plantejar-te un bon futur  
Afegir un comentari

**Anònim 6 hores**  
**Lhoussine**  
  
Donar bon exemple a la teva família  
Afegir un comentari

## Annex 3. Kahoot

Quin és el document imprescindible per cercar feina?



15



▲ El currículum

◆ L'informe de vida laboral

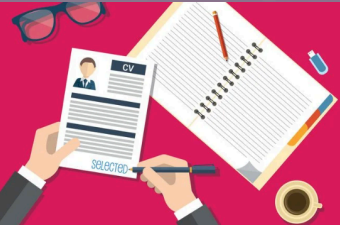
● La carta de presentació

■ Cap de les anteriors

El currículum, és una radiografia de la nostra formació, experiència laboral i competències que tenim.



19



◆ Verdadero

▲ Falso

És obligatori posar foto al currículum?



18



▲ Sí.

◆ És opcional, depèn del teu criteri posar-la o no.

● No.

■ Cap de les anteriors

### Quin és el segon pas de la cerca d'ocupació



16



▲ El procés de cerca

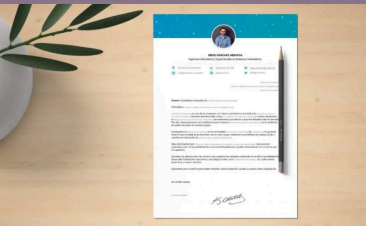
◆ L'entrevista

● El procés de selecció

El procés de selecció comença amb un primer contacte a través d'una carta de presentació.



18



◆ Verdadero

▲ Falso

A banda de l'entrevista de treball, quines altres proves es poden realitzar durant el procés de selecció?



18



▲ Psicotècniques

◆ Personalitat

● Professionals

■ Totes les anteriors

Si has enviat la teva candidatura a una empresa i no has obtingut cap resposta, pots enviar una carta de presentació...



19

▲ d'autocandidatura	◆ de recordatori i actualització de dades
● de resposta a un anunci	■ en una altra llengua

Quan l'entrevistador fa preguntes concretes, però deixa algunes preguntes obertes, es tracta d'una...





20

▲ entrevista dirigida	◆ entrevista grupal
● entrevista semidirigida	■ entrevista final

## Annex 4. Examen

0% COMPLET





### Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

[Comença Prova](#)

0% COMPLET



### Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quin és el primer pas en el procés de cerca d'ocupació?**

- Fer entrevistes de treball.
- Elaborar el currículum vitae.
- Contactar amb empreses aleatòriament.
- Buscar anuncis de treball en el diari.

[Següent](#)

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quina afirmació és certa respecte al procés de cerca d'ocupació actual?**

- La majoria de currículums s'envien encara en format físic a les empreses.
- Només es poden utilitzar portals d'ocupació especialitzats per cercar feina.
- La cerca d'ocupació s'ha digitalitzat i es pot fer a través de portals especialitzats i xarxes socials.
- L'única manera eficaç de trobar feina avui en dia és mitjançant contactes personals.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quina és la finalitat del currículum vitae (CV)?**

- Demostrar la idoneïtat de la candidatura a un lloc de treball.
- Detallar cada experiència laboral amb profunditat.
- Llistar totes les persones conegudes a l'empresa.
- Presentar-se a qualsevol tipus de treball, sense especificar.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quin dels següents elements NO s'aconsella incloure en el CV?**

- Fotografia.
- Dades personals.
- Històric de totes les adreces de correu electrònic.
- Formació acadèmica.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quin tipus de carta de presentació s'utilitza quan es respon a una oferta d'ocupació publicada?**

- De recordatori i actualització de dades.
- D'autocandidatura.
- De resposta a un anunci.
- Genèrica per a qualsevol posició.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quina estratègia es recomana si una empresa no ha respost a la teva candidatura inicial?**

- Trucar a l'empresa cada dia fins a obtenir una resposta.
- Oblidar l'oportunitat i no insistir.
- Enviar una carta de recordatori i actualització de dades.
- Enviar una carta de queixa.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Què es valora normalment en una persona candidata durant el procés de selecció?**

- Només l'experiència laboral anterior.
- Les competències personals i professionals
- El nombre d'amistats dins de l'empresa.
- L'aspecte físic.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quin consell NO es dona per crear un bon currículum?**

- Sigues breu.
- Utilitza i destaca paraules clau.
- Inclou detalls innecessaris.
- Adapta-ho a les empreses.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quina és la finalitat de la carta de presentació?**

- Donar una primera imatge important i destacar els punts forts del candidat.
- Llistar totes les experiències laborals passades.
- Informar sobre les demandes salarials.
- Detallar els hobbies i interessos personals.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

**Quina característica NO es considera important a l'hora de redactar una carta de presentació?**

- Brevetat i claredat.
- Ús correcte del llenguatge.
- Incloure quantes més dades personals millor.
- Despertar l'interès del lector.

Següent

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

L'entrevista semiestructurada és...

- On l'entrevistador o entrevistadora fa preguntes concretes i molt específiques a l'entrevistada o entrevistat, donant-li poc marge per a les respostes.
- On l'entrevistador fa preguntes concretes, però deixa algunes preguntes obertes perquè l'entrevistat pugui expressar-se de manera lliure i espontània. Amb aquest procediment l'entrevistador pot observar com s'organitza mentalment l'entrevistat.
- On es convoquen entre sis i deu persones candidates per a participar en la simulació d'una situació en la qual es debat i s'extreuen conclusions al voltant d'un tema. L'objectiu d'aquesta entrevista és obtenir informació sobre el comportament i les competències interpersonals dels candidats i candidates.
- Cap de les anteriors.

Acabar Prova

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

Quines són les fases d'una entrevista?

Presentació.

Desenvolupament.

Tancament.

Totes les anteriors.

Acabar Prova

0% COMPLET



## Qüestionari final

És el moment de comprovar quant heu après.

Per superar una entrevista amb èxit quin aspecte s'ha de tenir en compte?

Preparar preguntes per fer a l'entrevistador.

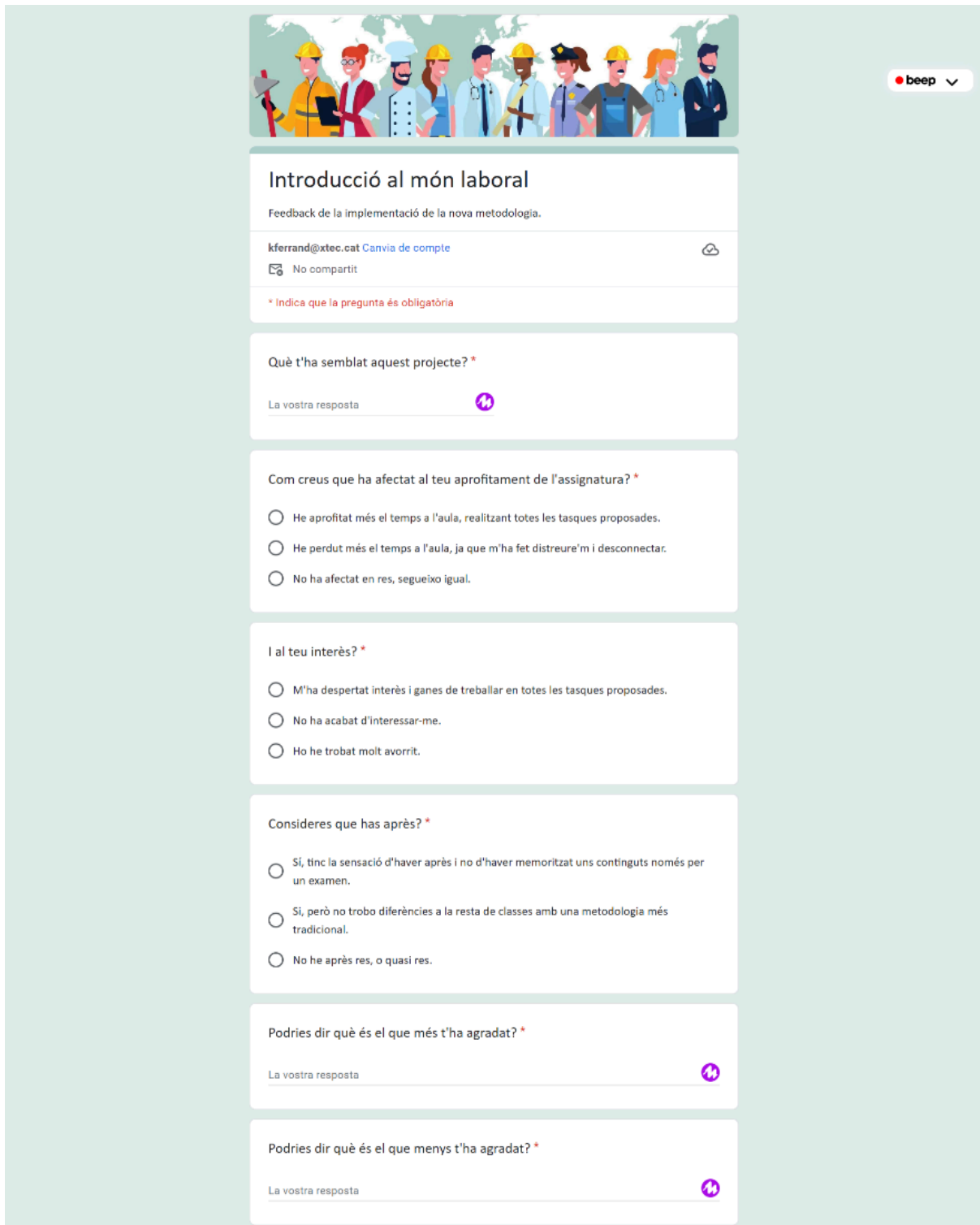
Mostrar problemes de disponibilitat.


Semblar poc responsable i/o dinàmic.

Mostrar poca confiança en tu mateix.

Acabar Prova


## Annex 5. Enquesta alumnes




 beep

### Introducció al món laboral


Feedback de la implementació de la nova metodologia.

[kferrand@xtec.cat](mailto:kferrand@xtec.cat) [Canvia de compte](#) 

 No compartit

\* Indica que la pregunta és obligatòria

Què t'ha semblat aquest projecte? \*

La vostra resposta 

Com creus que ha afectat al teu aprofitament de l'assignatura? \*

- He aprofitat més el temps a l'aula, realitzant totes les tasques proposades.
- He perdut més el temps a l'aula, ja que m'ha fet distreure'm i desconnectar.
- No ha afectat en res, segueixo igual.


I al teu interès? \*

- M'ha despertat interès i ganes de treballar en totes les tasques proposades.
- No ha acabat d'interessar-me.
- Ho he trobat molt avorrit.


Consideres que has après? \*

- Sí, tinc la sensació d'haver après i no d'haver memoritzat uns continguts només per un examen.
- Sí, però no trobo diferències a la resta de classes amb una metodologia més tradicional.
- No he après res, o quasi res.

Podries dir què és el que més t'ha agradat? \*

La vostra resposta 

Podries dir què és el que menys t'ha agradat? \*

La vostra resposta 

Com ha repercutit a la teva actitud en comparació amb la que tens a la resta \*  
de classes més tradicionals?

La meua motivació i participació s'han vist millorades, donat que a la resta de classes tendeixo a desconnectar i amb aquesta activitat he participat tota l'estona.

La meua motivació i participació s'han vist empitjorades, donat que a la resta de classes estic concentrat i fent les tasques i amb aquesta he desconnectat molt i no he fet res o quasi res.

No he vist cap canvi en la meua actitud, la meua motivació i participació són com sempre.

Quan havies de venir a les "noves" classes d'emprenedoria: \*

Venia amb ganes.

Venia amb les mateixes ganes de sempre.

Venia amb menys ganes.

Tornaries a repetir l'activitat amb altres continguts? \*

Sí.

No.

Quin és el teu nivell de satisfacció de l'activitat? \*


Molt satisfet.

Satisfet.

Poc satisfet.

Gens satisfet.

T'agradaria afegir algun comentari? \*

La vostra resposta 

**Envia** Eborra el formulari

No envia mai contrasenyes a través de Formularis de Google.

Aquest formulari s'ha creat dins del domini XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya. [Informa d'un ús abusiu](#)

Google Formularis

## Annex 6. Graella d'observacions

Data de la sessió	ABANS DE LA INTERVENCIÓ							DURANT LA INTERVENCIÓ					
	27/02/24	04/03/24	05/03/24	11/03/24	12/03/24	18/03/24	19/03/24	02/04/24	08/04/24	09/04/24	15/04/24	16/04/24	22/04/24
L'alumnat intervé en l'activitat que es fa a classe		X	X		X		X	X	X	X	X	X	X
L'alumnat fa preguntes a la docent de l'aula		X			X			X	X	X	X	X	X
L'alumnat està fent deures d'altres assignatures				X		X							
L'alumnat utilitza el <i>chromebook</i> per coses que no tenen res a veure amb l'assignatura	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
La docent ha de demanar silenci	X		X	X	X	X	X	X	X			X	
La docent ha de fer sortir de la classe a algun alumne	X					X							

## Annex 7. Matriu de dades

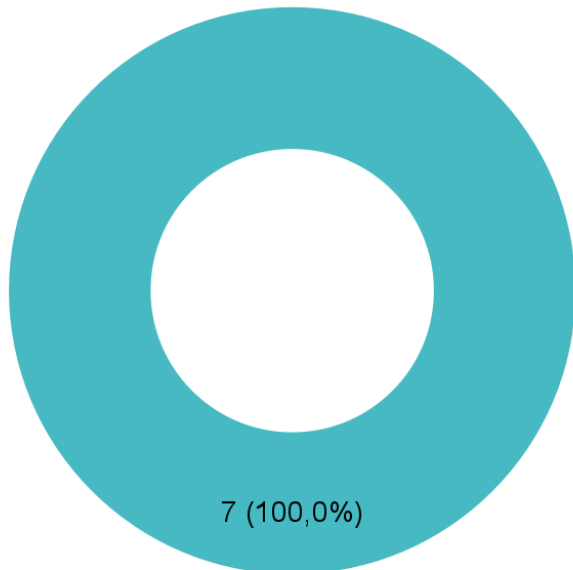
	Grup classe			
	Resultats acadèmics (pre-test)	Resultats acadèmics (post-test)	Variació	Variació %
Alumne 1	4,7	6	1,3	28%
Alumne 2	6,6	7	0,4	6%
Alumne 3	7,9	9,3	1,4	18%
Alumne 4	8,2	9,5	1,3	16%
Alumne 5	0	0	0	0%
Alumne 6	7	9	2	29%
Alumne 7	4,5	5,1	0,6	13%
Alumne 8	5,1	6,2	1,1	22%
	<b>5,85</b>	<b>6,6</b>	<b>1,2</b>	<b>17%</b>

## Annex 8. Taules, gràfics i il·lustracions

### Gràfic 1

Resultats post-test

I al teu interès?

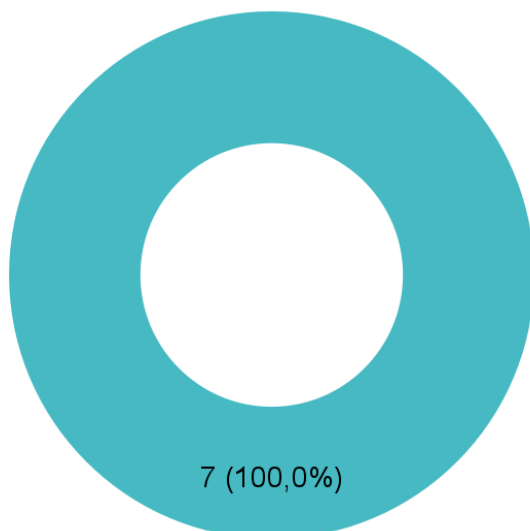


- M'ha despertat interès i ganes de treballar en totes les tasques proposades.
- No ha acabat d'interessar-me.
- Ho he trobat molt avorrit.

### Gràfic 2

Resultats post-test

Com ha repercutit a la teva actitud en comparació amb la que tens a la resta de classes més tradicionals?

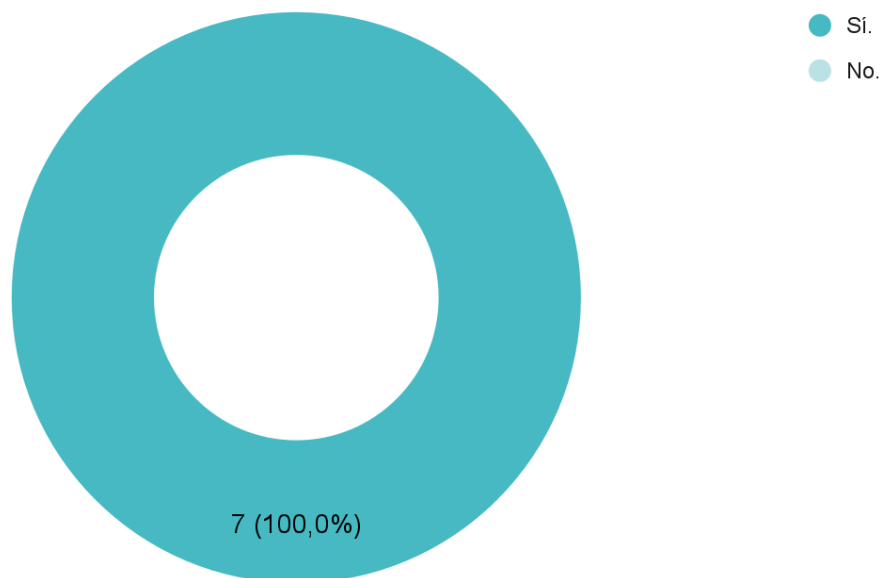


- La meva motivació i participació s'han vist millorades, donat que a la resta de classes tendixo a desconnectar i amb aquesta activitat he participat tota l'estona.
- La meva motivació i participació s'han vist empitjorades, donat que a la resta de classes estic concentrat i fent les tasques i amb aquesta he desconnectat molt i no he fet res o quasi res.
- No he vist cap canvi en la meva actitud, la meva motivació i participació són com sempre.

### Gràfic 3

Resultats post-test

Tornaries a repetir l'activitat amb altres continguts?



## Annex 9. Marc normatiu

La Llei 12/2009, del 10 de juliol, d'educació (LEC) estableix com a objectiu curricular capacitar els alumnes per a l'anàlisi crítica dels mitjans de comunicació i de l'ús de les noves tecnologies. Per altra banda, la Llei de la comunicació audiovisual de Catalunya, com la Llei d'educació, estableix com a dret l'assoliment de "la màxima competència comunicativa, tant la comprensiva com l'expressiva", en l'àmbit audiovisual i en les TIC.

La innovació pedagògica, que afecta als processos d'ensenyament i aprenentatge, ha de donar resposta, segons el Departament d'Educació (2017) *"a una demanda social objectiva i alhora compatible amb el marc dels valors i principis rectors que estableix la Llei d'Educació de Catalunya"*.

La Llei 12/2009, del 10 de juliol, d'educació (LEC) també fa referència a l'actualitat quan comenta que *"la innovació s'identifica amb nous recursos, eines i pràctiques pedagògiques adreçades a desenvolupar les competències que l'alumnat necessita per al seu èxit personal, acadèmic i professional. En termes generals, aquestes pràctiques s'emmarquen en models*

*pedagògics que situen l'alumnat com a actor principal del seu aprenentatge i que atorguen al professorat el rol de motor i guia de l'alumnat durant aquest procés”.*

L'article 21 de la Llei 12/2009, del 10 de juliol, d'educació (LEC), també regula que l'alumnat de Catalunya té dret a ser educat en el discurs audiovisual. En conseqüència, cal orientar els currículums també per capacitar els alumnes per a l'anàlisi crítica dels mitjans de comunicació i l'ús de les noves tecnologies.

En concret, el Programa Educatiu de Centre, estableix a l'apartat 4.1.8. l'impuls a les noves tecnologies, on es promou l'aplicació de les TIC i la comunicació com a recurs didàctic que ha de canviar la relació professorat-alumnat i la forma de construir coneixements per part d'aquests (Institut Gelida, 2018).

D'acord amb tot l'anterior, podem dir que implementar la metodologia de la gamificació, fent servir les TIC, a l'assignatura optativa d'emprenedoria a tercer d'ESO de l'Institut Gelida, es considera adequat i està totalment recolzat per la llei educativa vigent i pels documents del centre.

## Annex 10. Situació d'aprenentatge

### Situació d'aprenentatge<sup>1</sup>

Títol	<b>Introducció al món laboral</b>
Curs (nivell educatiu)	<b>3r d'ESO</b>
Àrea / Matèria / Àmbit	<b>Emprenedoria</b>
Temporalització	<b>7 hores</b>
Autoria	<b>Karina Ferrando</b>

<sup>1</sup> Les situacions d'aprenentatge són els escenaris que l'alumnat es troba a la vida real i que els centres educatius poden utilitzar per desenvolupar aprenentatges. Plantegen un context concret, una realitat actual, passada o previsible en el futur, en forma de pregunta o problema, en sentit ampli, que cal comprendre, i a la qual cal donar resposta o sobre la qual s'ha d'intervenir. És en la seva resolució que l'alumnat assoleix les competències. [Annex 5. Aprenentatge basat en situacions.](#) Són propostes pedagògiques orientades al desenvolupament de les competències.

### DESCRIPCIÓ (context + repte)

Per què aquesta situació d'aprenentatge? Està relacionada amb alguna altra? Quin és el context?<sup>2</sup>

Quin repte planteja?<sup>3</sup>

Aquesta situació d'aprenentatge proporciona a l'alumnat les eines i habilitats necessàries per ingressar amb èxit al món laboral. A través de diverses sessions, l'alumnat aprendrà a redactar el seu propi currículum i la seva carta de presentació, a utilitzar les eines necessàries per trobar feina i a preparar-se per a entrevistes laborals. Mitjançant un seguit de reptes com la creació i millora de documents, l'alumnat desenvoluparà les seves habilitats de comunicació i presentació personal. Aquesta unitat és fonamental perquè l'alumnat s'introdueixi al món laboral i adquireixi competències clau per al seu futur professional, aprenent eines per a destacar en el mercat laboral actual.

### 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:

<u>Àrea o matèria</u>	Competències específiques
<b>Emprenedoria</b>	<b>Competència específica 1</b> Analitzar i valorar aptituds, reconeixent les fortaleses i debilitats pròpies i dels altres, gestionant de forma eficaç les emocions i destreses necessàries per promoure una actitud vital emprenedora davant entorns incerts, canviants i globalitzats, amb la creació d'un projecte personal que generi valor per als altres.
<b>Emprenedoria</b>	<b>Competència específica 2</b> Col·laborar eficaçment amb altres persones i constituir dinàmiques de treball en diferents contextos, utilitzant estratègies de formació d'equips des del diàleg, l'equitat, el respecte a la diversitat i la inclusió per desenvolupar idees emprenedores.
<b>Emprenedoria</b>	<b>Competència específica 4</b> Analitzar i contrastar informació de diferents fonts i suports, a través de mètodes de recerca, amb rigor i sentit crític, per detectar necessitats i oportunitats en un món global i divers.

<sup>2</sup> Context: conjunt de circumstàncies que expliquen un esdeveniment o una situació i que envolten un individu, un col·lectiu o una comunitat, etc.

<sup>3</sup> Un repte és un desafiament que sorgeix d'una pregunta, un problema, un cas, una polèmica, una recerca, un encàrrec, un projecte, un servei..., situat en un context. Resoldre'l implica mobilitzar sabers i connectar accions a partir dels quals es desenvolupen capacitats personals.

## 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 <sup>4</sup>	Competències específiques
<b>Competència emprenedora</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaluar les fortaleses i debilitats pròpies fent ús d'estratègies d'autoconeixement i autoeficàcia, comprendre els elements fonamentals de l'economia i les finances i aplicar coneixements econòmics i financers a activitats i situacions concretes, utilitzant habilitats que afavoreixin el treball col·laboratiu i en equip, per reunir i optimitzar els recursos necessaris que portin a l'acció una experiència emprenedora de valor.</li> </ul>
<b>Competència personal, social i d'aprendre a aprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconeix i respecta les emocions i experiències dels altres, participa activament en el treball en parelles, assumeix les responsabilitats individuals assignades i utilitza estratègies cooperatives dirigides a la consecució d'objectius compartits.</li> <li>• Fa autoavaluacions sobre el seu procés d'aprenentatge, buscant fonts fiables per validar, sustentar i contrastar la informació i per aconseguir conclusions rellevants.</li> </ul>
<b>Competència digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fa cerques avançades Internet atenent a criteris de validesa, qualitat, actualitat i fiabilitat, seleccionant-les de manera crítica i arxivant-les per recuperar, referenciar i reutilitzar aquestes cerques respecte a la propietat intel·lectual.</li> <li>• Gestiona i fer ús del seu propi entorn personal digital d'aprenentatge permanent per construir nou coneixement i crear continguts digitals, mitjançant estratègies de tractament de la informació i l'ús de diferents eines digitals, seleccionant i configurant la més adequada en funció de la tasca i de les seves necessitats en cada ocasió.</li> <li>• Participa, col·labora i interactua mitjançant eines i/o plataformes virtuals per comunicar-se, treballar col·laborativament i compartir continguts, dades i informació, gestionant de manera responsable les seves accions, presència i visibilitat a la xarxa i exercint una ciutadania digital.</li> </ul>
<b>Competència ciutadana</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiona i dialoga sobre valors i problemes ètics d'actualitat, comprenent la necessitat de respectar diferents cultures i creences, cuidar l'entorn, rebutjar prejudicis i estereotips, i oposar-se a qualsevol forma de discriminació i violència —incloent-hi la violència masclista, LGTBI-fòbica, racista o capacitista— o fonamentalisme ideològic.</li> </ul>

<sup>4</sup> Competència digital, competència emprenedora, competència ciutadana i competència personal, social i d'aprendre a aprendre.

## OBJECTIUS D'APRENTATGE I CRITERIS D'AVUACIÓ

<b>Objectius d'aprenentatge<sup>5</sup></b> Què volem que aprengui l'alumnat i per a què? CAPACITAT + SABER + FINALITAT	<b>Criteris d'avaluació<sup>6</sup></b> Com sabem que ho ha après? ACCIÓ + SABER + CONTEXT
1. L'alumnat identifica almenys 3 punts forts i 3 punts febles relacionats amb les seves habilitats i experiència laboral, argumenta la seva selecció i reflexiona sobre com impactaran en la cerca de feina.	1.2 Utilitzar estratègies d'anàlisi raonada de les fortaleses i debilitats personals, socials, acadèmiques i professionals, així com la iniciativa i creativitat pròpia i dels altres.  4.2 Identificar, amb sentit crític, necessitats i oportunitats presents en l'àmbit personal, social, cultural, artístic i econòmic.
2. L'alumnat segueix les pautes mostrades a la demostració per a redactar un currículum i una carta de presentació clars i estructurats.	2.1 Posar en pràctica habilitats socials, de comunicació oberta, motivació, lideratge i de cooperació tant de manera presencial com a distància en diferents contextos de treball en equip per desenvolupar idees emprenedores.  1.1 Crear un projecte personal original i generador de valor per als altres amb una projecció emprenedora, partint de la valoració crítica sobre les pròpies aptituds i adaptant-se a entorns globals.
3. Els currículums i les cartes de presentació creats pels alumnes són específics per a una oferta laboral concreta i mostren coherència i lògica.	2.1 Posar en pràctica habilitats socials, de comunicació oberta, motivació, lideratge i de cooperació tant de manera presencial com a distància en diferents contextos de treball en equip per desenvolupar idees emprenedores.  1.1 Crear un projecte personal original i generador de valor per als altres amb una projecció emprenedora, partint de la valoració crítica sobre les pròpies aptituds i adaptant-se a entorns globals.
4. Els alumnes presenten els seus documents de forma clara i segura, destacant els punts forts i relacionant-los amb els requisits de la oferta laboral.	2.1 Posar en pràctica habilitats socials, de comunicació oberta, motivació, lideratge i de cooperació tant de manera presencial com a distància en diferents contextos de treball en equip per desenvolupar idees emprenedores.  2.2 Formar equips de treball mixtos basats en el diàleg, l'equitat, el respecte a la diversitat i la inclusió, partint de la identificació dels recursos humans necessaris i visualitzant les metes comunes per desenvolupar idees emprenedores.  2.2 Formar equips de treball mixtos basats en el diàleg, l'equitat, el respecte a la diversitat i la inclusió, partint de la identificació dels recursos humans necessaris i visualitzant les metes comunes per desenvolupar idees emprenedores.

<sup>5</sup> Les competències específiques estan formulades de forma general i convé concretar-les per definir quins seran els aprenentatges que s'adquiriran amb la realització de la situació d'aprenentatge. Aquesta concreció ha de permetre formular unes competències pròpies de la situació d'aprenentatge que són l'equivalent dels objectius d'aprenentatge.

<sup>6</sup> Els criteris d'avaluació es poden desplegar en indicadors. Un objectiu d'aprenentatge pot relacionar-se amb un, dos o més criteris d'avaluació.

## SABERS

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

	<b>Saber</b>	<u>Àrea o matèria</u>
1	<b>Realització del projecte emprenedor</b> - Valoració del paper de l'empresa com a productora de béns i serveis, i com a generadora de llocs de treball.	<b>Emprenedoria</b>
2	<b>Formació i orientació personal i professional cap a la vida adulta</b> - L'autoconeixement i l'autonomia personal en l'orientació personal i professional cap a la vida adulta. - Utilització de les habilitats socials i de comunicació, d'organització, planificació i gestió en les relacions amb els altres. - L'exploració de l'entorn de treball en les relacions laborals.	<b>Formació i Orientació Personal i Professional</b>
3	<b>Projecte personal, academicoprofessional i aproximació a la recerca activa d'ocupació</b> - Construcció d'un pla personal de recerca de feina en el mercat laboral: marca i segell personal, CV, videocurrículum, entre d'altres.	<b>Formació i Orientació Personal i Professional</b>
4	<b>L'entorn com a font d'idees i oportunitats</b> - Ús d'estratègies de recerca, selecció i gestió d'informació procedent de fonts diverses de l'entorn econòmic, empresarial, social, cultural i artístic, per informar la presa de decisions emprenedores.	<b>Emprenedoria</b>

## DESENVOLUPAMENT DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

Quines són les principals estratègies metodològiques que es preveuen utilitzar? Quins tipus d'agrupament realitzarem? Quins són els principals materials que necessitarem? Etc.

→ Les principals estratègies que utilitzarem són:



- Pluja d'idees: Utilitzarem aquesta tècnica en les diverses fases dels reptes per estimular la creativitat i la generació d'idees innovadores entre l'alumnat.
- L'aprenentatge basat en problemes (ABP): La realització del currículum, de la carta de presentació i els role-play d'entrevista laboral, apropen l'alumnat al qual es trobaran quan comencin el procés de cerca d'ocupació.
- Avaluació contínua: Per part del professorat, per reflexionar sobre l'aprenentatge individual i col·lectiu.

→ Pel que fa al tipus d'agrupament, farem petits grups de 2 persones, a la sessió del role-play. La resta de tasques es desenvolupen i presenten individualment.

→ Els principals materials que necessitem inclouen:

- Ordinadors pel projecte.
- Programes d'edició de text, presentacions multimèdia i eines de disseny gràfic.
- Espais en línia per al treball col·laboratiu (com ara Google Classroom).
- Web on es realitzaran gran part de les tasques.

### ACTIVITATS D'APRENTATGE I D'AVUACIÓ

Activitat	Descripció de l'activitat d'aprenentatge i d'avaluació	Temporització
<b>Activitats inicials</b> <i>Què en sé?</i>	<p><b>Activitat 1</b> <i>Grup de discussió.</i></p> <p>S'hauran de registrar a la web <a href="http://www.apunts.online">www.apunts.online</a>, per realitzar l'activitat.</p> <p>Resolució individual.</p> <p>En aquesta activitat l'alumnat haurà de donar resposta a tres preguntes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Què és per vosaltres l'emprenedoria?</a></li> <li>- Què en penseu de les classes d'emprenedoria?</li> <li>- Us proposo aprendre el següent tema mitjançant un joc. Estaríeu disposats a acceptar el repte?</li> </ul>	1h
<b>Activitats de desenvolupament</b> <i>Què estic aprenent?</i>	<p><b>Activitat 2</b> <i>No busquis feina</i></p> <p>L'activitat es realitza des de la web <a href="http://www.apunts.online">www.apunts.online</a>.</p> <p>Resolució individual.</p> <p>Lectura del temari <a href="#">1.1: La cerca d'ocupació</a> i de l'article <a href="#">No busquis feina</a>. Un cop finalitzades les lectures hauran de respondre un qüestionari amb preguntes relacionades amb l'article.</p>	1h
	<p><b>Activitat 2</b> <i>Crea el teu currículum</i></p> <p>L'activitat es realitza des de la web <a href="http://www.apunts.online">www.apunts.online</a>.</p> <p>Resolució individual.</p> <p>Lectura del temari <a href="#">1.2: El Currículum</a> i visionat del vídeo</p> <p> <b>CREA TU CURRÍCULUM VITAE: Consejos para hacer tu CV paso a paso</b></p> <p>Hauran d'elaborar el seu currículum i entregar-ho en format pdf, seguint les recomanacions donades a l'aula.</p>	1h
	<p><b>Activitat 3</b> <i>Elabora la teva carta de presentació</i></p> <p>L'activitat es realitza des de la web <a href="http://www.apunts.online">www.apunts.online</a>.</p> <p>Resolució individual.</p> <p>Lectura del temari <a href="#">1.3: La carta de presentació</a> i visionat del vídeo</p> <p> <b>CREA TU CARTA DE PRESENTACIÓN: Consejos para crear tu carta paso a paso</b></p> <p>Hauran de fer una carta de presentació en resposta a un anunci, i entregar-la en format pdf.</p>	1h

<p><b>Activitats de síntesi i estructuració</b> <i>Què he après de nou?</i></p>	<p><b>Activitat 4 Role-play: simulacre!</b> L'activitat es realitza des de la web <a href="http://www.apunts.online">www.apunts.online</a>. Resolució en parelles. Lectura del temari <a href="#">1.4: L'entrevista de treball</a> Individualment es preparen les entrevistes laborals per al role-play que realitzaran. Hauran de preparar la part de l'entrevistador i de l'entrevistat.</p> <p><b>Activitat 5 Kahoot: ens introduïm al món laboral</b> Resolució individual. Al Google Classroom trobaran el següent enllaç per accedir al <a href="#">kahoot emprendoria</a>. Aquesta activitat serveix per repassar els continguts treballats a les anteriors sessions i a cada pregunta ens aturarem per anar comentant els resultats.</p>	<p>1h</p> <p>1h</p>
<p><b>Activitats d'aplicació i transferència</b> <i>Com sé que ho he après?</i></p>	<p><b>Activitat 6 L'examen.</b> La prova final es realitza des de la web <a href="http://www.apunts.online">www.apunts.online</a>. Resolució individual. És l'hora de demostrar què han après al llarg de totes les activitats al <a href="#">qüestionari final</a>.</p> <p><b>Activitat 7 Feedback.</b> Resolució individual. L'alumnat haurà de respondre una enquesta final per valorar què li ha semblat la situació d'aprenentatge en conjunt. Tindran el següent enllaç publicat a <i>Google Classroom</i>: <a href="#">Feedback - Introducció al món laboral</a></p>	<p>30 min</p> <p>30 min</p>

### BREU DESCRIPCIÓ DE COM S'ABORDEN [ELS VECTORS](#)<sup>7</sup> EN AQUESTA SITUACIÓ D'APRENTATGE

En la situació d'aprenentatge presentada, els vectors del currículum d'educació bàsica s'aborden de la manera següent manera:

- Aprenentatges Competencials: L'alumnat aplica el coneixement teòric d'economia en un context pràctic, desenvolupant les eines i documents necessaris per a la introducció al món laboral.
- Perspectiva de Gènere: El projecte promou la igualtat de gènere, assegurant que totes les veus siguin escoltades i valorades en el desenvolupament dels reptes.
- Universalitat del Currículum: La inclusió és clau, i tots els estudiants són encoratjats a participar, respectant la diversitat i les necessitats individuals.

<sup>7</sup> 1. Aprenentatges competencials. 2. Perspectiva de gènere. 3. Universalitat del currículum. 4. Qualitat de l'educació de les llengües. 5. Benestar emocional. 6. Ciutadania democràtica i consciència global.

- Qualitat de l'Educació de les Llengües: La capacitat d'expressió i comprensió en llengües es fomenta a través de la redacció del currículum i la carta de presentació, i en la participació en les entrevistes.
- Ciutadania, Democràtica i Consciència Global: Els reptes els faran reflexionar en quin punt es troba el món laboral, i a afrontar amb garanties els reptes i oportunitats que ofereix el món hiperconnectat i global actual.
- Benestar Emocional: Treballar en parelles al role-play permet un aprenentatge col·laboratiu que fomenta la confiança i el suport mutu, essencial per al benestar emocional dels alumnes.

### MESURES I SUPORTS **UNIVERSALS**<sup>8</sup>

- Aprenentatge cooperatiu: l'alumnat, tot que les activitats a entregar són individuals podran contrastar la informació els uns amb els altres, d'acord amb els indicadors que estableix el/la docent i consensuant les característiques bàsiques que tindrà cada repte.
- Aprenentatge basat en problemes: l'alumnat s'enfrontarà a una oferta laboral que podria ser real, i haurà de posar en pràctica les seves habilitats per l'entrevista del role-play.
- Treball en l'entorn proper: l'oferta laboral proposada és del seu poble i els ajudarà a reflexionar sobre la realitat empresarial i emprenedora del territori on viuen.
- Avaluació formativa i formadora.

---

<sup>8</sup> Les mesures i els suports universals són els que s'adrecen a tot l'alumnat. Han de permetre flexibilitzar el context d'aprenentatge, proporcionar als alumnes i als docents estratègies per minimitzar les barreres d'accés a l'aprenentatge i a la participació que es troben a l'entorn, i garantir la convivència i el compromís de tota la comunitat educativa.