

La gamificació: una eina inclusiva a l'educació primària

Treball Final de Grau

VEGAS BALLESTER, Alba

Grau en Mestre d'Educació Primària,
menció Educació Inclusiva

Tutora: Mar Beneyto Seoane

Facultat d'Educació, Traducció i Ciències
Humanes (Universitat de Vic-Universitat
Central de Catalunya)

Maig de 2021

Agraïments

Agraeixo l'acompanyament i la tutorització del treball a la meva tutora, la Mar Beneyto, per confiar en la investigació i guiar-me en la realització d'aquest.

A tots i totes les mestres que han col·laborat en les entrevistes, Alba Aguilar, Sergi Sánchez, Òscar de Paula, Gerard Miño, Bea Cerdán, Pere Cornellà, Eugeni Castaño. Com també la col·laboració d'en Javi Barba, per compartir els seus coneixements sobre el tema.

A la Maica Gil i al Pere Puértolas que m'han acompanyat en la investigació i han aportat aspectes de millora pel treball.

Finalment, agrair a la meva família i a les meves amigues el suport i l'empenta necessària en els moments més difícil de la recerca, i fer així més amena la realització del treball.

Gràcies de tot cor.

Resum

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

Paraules clau: Gamificació, ludificació, inclusió, participació, motivació, educació primària.

Abstract

The present paper aims to analyze whether gamification is a good tool for inclusion in primary education classrooms. This new methodology has begun to gain ground in the educational field, and therefore, the main objective of the study is to find out how gamification promotes inclusion in the classroom, since inclusive education is fostered in this context. The process of the qualitative research has been based, first, on establishing a theoretical framework, which has enabled the study of inclusive education, gamification, and the close relationship between the two concepts. After establishing the theoretical background, a case study has been carried out by means of interviews to teachers and the analysis of their programs. The findings have concluded that gamification is a useful instrument to promote inclusion in primary school classrooms.

Keywords: Gamification, gaming, inclusion, participation, motivation, primary education.

Índex

1. Introducció	5
2. Justificació de la recerca.....	7
3. Marc teòric	8
3.1 Marc normatiu de l'Educació Inclusiva.	8
3.1.1 Definició d'Educació inclusiva.....	10
3.1.2 Criteris de l'educació inclusiva.....	14
3.2 Innovació educativa: La gamificació.....	16
3.2.1 Definició d'innovació educativa.....	18
3.2.2 La gamificació com a pràctica innovadora als centres.....	22
3.3 Educació inclusiva i gamificació.	25
4. Metodologia.	28
4.1 Paradigma i mètode	28
4.2 Instruments de la recerca.....	29
4.2.1 Entrevista.....	29
4.2.2 Anàlisi de documents.....	31
4.3 Dimensions d'anàlisi	32
4.4 Aspectes ètics	33
4.5 Cronograma	34
4.6 Planificació del treball de camp.....	35
4.7 Limitacions metodològiques.....	37
5. Marc Pràctic.....	39
5.1 Anàlisi i discussió	39
5.1.1 Concepció del terme gamificació	39
5.1.2 Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.....	43
5.1.3 Recursos utilitzats per les propostes	46
5.1.4 La participació i motivació de l'alumnat.....	49
5.1.5 Presència de l'alumnat.....	52
6.Conclusions.....	55
7.Visions de futur.....	58
8.Bibliografia.....	59
9. Annexos	65
9.1 Annex 1: Preguntes entrevista.	65
9.1.1 Entrevista mestre 1	65

9.1.2 Entrevista mestre 2.....	75
9.1.3 Entrevista mestre 3.....	83
9.1.4 Entrevista mestre 4.....	90
9.1.5 Entrevista mestra 5.....	94
9.1.6 Entrevista mestra 6.....	98
9.1.7 Entrevista mestre 7.....	110
9.2 Annex 2: Disseny d'anàlisi de documents.....	112
9.2.1 Proposta mestre 1.....	113
9.2.2 Proposa mestre 2.....	117
9.2.3 Proposta mestre 3.....	118
9.2.4 Proposta mestre 4.....	120
9.2.5 Proposta mestra 5.....	122
9.2.6 Proposta mestra 6.....	123
9.2.7 Proposta mestre 7.....	124
9.3 Annex 3: Consentiment de tractament dades.....	126

1. Introducció

El present treball recull la recerca que s'ha realitzat pel Treball de Final de Grau (TFG), que posa fi al grau de Mestre d'Educació Primària de la menció d'Educació Inclusiva i atenció a la diversitat, que he realitzat a la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya (UVIC-UCC), i en concret a la Facultat d'Educació, Traducció i Ciències Humanes. Aquest treball representa 9 crèdits del grau, sis dels quals s'han realitzat a través d'un seminari previ.

Es tracta d'un treball de caràcter individual, que va adreçat a poder fer recerca sobre un tema escollit des d'una mirada inclusiva i relacionat amb l'àmbit educatiu. L'autoria d'aquest treball és meva. Jo soc l'Alba Vegas Ballester, estudiant de 4t de mestra d'educació primària de la menció d'educació inclusiva i atenció a la diversitat, de la UVIC-UCC i aquest any faig el meu treball de final de grau, per acabar la meva etapa educativa post obligatòria.

Aquest treball té com a objectiu poder investigar sobre el tema de la gamificació i l'estreta relació que té amb l'educació inclusiva. Com que els centre educatius han d'acollir una gran diversitat, esdevé interessant analitzar una de les metodologies innovadores que actualment està agafant un gran pes en els centres educatius i determinar si aquesta és una eina que fomenta pràctiques inclusives, o si pel contrari, potencia la desigualtat d'oportunitats en l'àmbit educatiu.

El neguit de dur terme aquesta investigació, rau en la pròpia necessitat de vincular el joc en l'àmbit educatiu, ja que aquest acostuma a tenir un paper secundari en les aules d'educació primària i, en canvi, esdevé eina primordial en les dinàmiques pròpies de l'àmbit del lleure, del qual fa anys que formo part.

El treball s'estructura en nou apartats; el primer apartat, és la presentació del treball, en la qual s'exposa el tema que s'investiga i es fa una breu justificació personal, sobre la motivació de realitzar la cerca. En el segon apartat, s'exposen els objectius propis de la recerca, així com també la pregunta que dona peu a iniciar el treball d'investigació. Seguidament, s'enceta el tercer apartat, el marc teòric. Aquest tercer apartat, identifica i marca les bases teòriques sobre

l'educació inclusiva i la gamificació, els dos grans temes estudiats. El següent apartat, és l'apartat de metodologia: presenta i contextualitza la metodologia que segueix el treball, de la mateixa manera que exposa els instruments que s'han usat per a la recollida de dades, i la planificació que s'ha dut a terme per fer el treball de camp. Per aquesta raó, en el següent apartat es recullen els resultats de la cerca mitjançant les categories d'anàlisi que s'han triat prèviament. A continuació, es troben les conclusions, seguides de la visió de futur que tinc per la investigació. Després d'aquest apartat, es troba la bibliografia que s'ha fet servir per fonamentar els arguments aportats. Finalment, els annexos on es troben els diversos instruments de recollida de dades complets.

2. Justificació de la recerca

Aquest segon apartat, com bé s'ha comentat amb anterioritat, recull la pregunta d'investigació i els objectius que es pretenen assolir amb la recerca. Ambdues coses ajudaran a marcar la línia d'estudi de la investigació, ja que els dos concepte són molt extensos. La pregunta d'investigació marcarà l'estudi que s'ha de realitzar en la cerca, ja que d'aquesta manera podrà ser resposta a l'acabar tot el treball. Tanmateix, els objectius també ajudaran a emmarcar la informació, realitzar-ne una anàlisi i poder extreure'n unes conclusions i resultats que permetin respondre la pregunta.

La pregunta d'investigació que es pretén resoldre al finalitzar el treball és la següent:

- Com la gamificació promou la inclusió a l'aula?

Per altra banda, els objectius proposats per realitzar la investigació, s'han dividit en dos blocs; primerament, l'objectiu general del treball, i seguidament els objectius específics que marquen el procés de la investigació. Són els que es troben a continuació:

Objectiu general:

- Conèixer com la gamificació pot promoure la inclusió a l'aula d'educació primària.

Objectius específics:

- Identificar els referents teòrics de l'educació inclusiva.
- Reconèixer els elements de la gamificació per implementar-los a l'aula com a metodologia pedagògica innovadora.
- Analitzar pràctiques gamificades aplicades a l'aula.
- Identificar els aspectes que permeten portar a terme la implementació de propostes educatives basades en la gamificació en un entorn inclusiu.

3. Marc teòric

Aquest tercer apartat del treball emmarca un seguit de referents teòrics que permeten marcar les bases teòriques de la recerca. Es divideix en tres subapartats.

El primer subapartat que s'analitza és l'Educació Inclusiva, en el qual es fa una breu contextualització a nivell legislatiu sobre l'objectiu de l'Educació inclusiva. Seguidament, a través dels teòrics i teòriques es defineix el concepte, marcant així una línia de pensament; i finalment, es fa una cerca dels criteris per determinar si un centre esdevé inclusiu.

El segon subapartat, en canvi, es centra en l'anàlisi dels nous mètodes innovadors, però en concret de la gamificació. És per aquest motiu, el subapartat s'inicia amb una visió més teòrica sobre els mètodes innovadors, així com també sobre el propi concepte, i finalment, es centra en la gamificació dins les aules d'educació primària.

L'últim subapartat d'aquest marc, busca la fusió dels dos temes anteriors i, mitjançant un diàleg entre experts i expertes, es pretén analitzar l'Educació inclusiva i la gamificació, basant-se en les diverses experiències de les autores i autors.

3.1 Marc normatiu de l'Educació Inclusiva.

Segons la Declaració Universal dels Drets Humans del 1948, l'educació esdevé un dret fonamental de totes les persones. Per aquestes raó, des d'aquell moment promoure una inclusió en els centre educatius, comença a esdevenir una fita per a les institucions educatives i instruments normatius.

Per tant, aquest treball s'inicia amb una breu contextualització legislativa sobre l'educació inclusiva, i en conseqüència allò que s'espera d'un sistema educatiu inclusiu.

Les directrius internacionals i europees s'han postulat en tot moment a favor d'una educació per a tothom i de qualitat. De fet, aquest últim any l'Organització

de les Nacions Unides per a l'Educació, la Ciència i la Cultura [UNESCO](2020) va acordar l'agenda educativa pel 2030 en la qual l'educació, hauria de garantir la inclusió i l'equitat educativa de qualitat, i promoure oportunitats d'aprenentatge per a tothom en tot moment de la seva vida.

A través de la fonamentació de les bases internacionals, Catalunya comença a evidenciar aquesta nova realitat legislativa amb la Llei d'educació 12/2009, del 10 de juliol, en la qual es defensa que el sistema educatiu català ha de tenir com a principi educatiu, "la cohesió social i l'educació inclusiva com a base d'una escola per a tothom". Arran de la segregació que pateixen certs col·lectius dins del sistema educatiu.

Dins del territori, s'ha promogut un sistema educatiu inclusiu, així com escoles inclusives que trenquin amb la idea d'escola segregadora i integradora. De fet, les lleis que han seguit aquesta última, han mantingut aquesta filosofia. Amb l'objectiu de brindar una ajuda per promoure la transformació del sistema, el Departament d'Ensenyament (2015) va idear unes orientacions recollides en un document anomenat *De l'escola inclusiva al sistema inclusiu*, en el qual defineix, entre d'altres coses, que l'educació inclusiva és una educació de qualitat per a tothom.

En aquest mateix document també es presenten quins haurien de ser els principis per garantir una escola per a tothom, és a dir, una educació inclusiva:

- El reconeixement de la diversitat com un fet universal.
- El sistema inclusiu com a l'única mirada possible per a donar resposta a tots els altres.
- La personalització de l'aprenentatge perquè cada alumne pugui desenvolupar al màxim les seves potencialitats.
- L'equitat i la igualtat d'oportunitats com a dret de tots els alumnes i les alumnes a rebre una educació integral i amb expectatives d'èxit.
- La participació i la coresponsabilitat per construir un projecte comú a partir del diàleg, la comunicació i el respecte.
- La formació del professorat per promocionar oportunitats de creixement col·lectiu i per desenvolupar projectes educatius compartits. (p.8)

Recentment, i amb concordança amb el document presentat pel Departament d'Ensenyament l'any 2015, apareix el Decret 150/2017 de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu. Aquest decret marca i posa les bases teòriques i pràctiques sobre l'atenció educativa dins de les escoles inclusives, i per aquesta raó delimitat unes mesures i accions a tenir en compte en el marc educatiu. Amb aquest decret esdevé més pròxima la concepció d'uns centre educatius que puguin garantir la igualtat d'oportunitats i l'equitat entre el seu alumant, tal com s'explica en el Decret.

Seguidament d'aquesta breu contextualització sobre les postures legislatives que hi ha envers a l'educació inclusiva, s'investiga sobre les concepcions dels autors i autores més rellevants sobre el tema, i en conseqüència els criteris per determinar si es duu a terme una educació inclusiva.

3.1.1 Definició d'Educació inclusiva.

Després de fer aquesta prèvia contextualització legislativa sobre l'educació inclusiva, cal conèixer a través dels estudis, què s'entén per educació inclusiva. Per aquesta raó, en aquest primer subapartat, es pretén marcar una línia de pensament que guiarà el diàleg del treball.

La importància de treballar des d'una perspectiva inclusiva rau en la necessitat d'atendre la diversitat i heterogeneïtat de la població actual, i en conseqüència concebre que l'escola ha d'atendre aquesta diversitat en l'alumnat per fer-los sentir membres de ple dret i valorats dins de la comunitat educativa (Muntaner, 2017; Bray, 2001).

Poder complir aquests objectius no és feina fàcil. De fet, tal i com es veu en l'apartat anterior, l'educació inclusiva comença a estar present en les noves polítiques educatives l'any 2009, però la realitat és una altra, ja que encara cal poder revertir la situació d'exclusió, discriminació i desigualtat educativa que pateixen alguns alumnes (Moya, 2019; Duran et al.,2005).

Només cal observar les dades que exposen Martínez i Albaigés (2013) sobre l'alumnat d'origen estranger. El 41% de l'alumnat d'origen estranger no s'acaba graduant de l'educació secundària obligatòria, el 47% dels joves d'entre 20 i 24

anys no té feina i el 33% dels joves d'origen estranger d'entre 16 i 24 anys, ni estudien, ni treballen.

Davant d'aquestes dades, es reflecteix de manera clara que el fracàs escolar i l'abandonament prematur de l'alumnat d'origen estranger esdevé una desigualtat social en comparació a la població autòctona, tal com defensen Martín et al.(2012).

Per tal de fer front a les situacions que s'han descrit, cal ser conscient d'allò que implica l'educació inclusiva, així com també la definició d'aquesta i en conseqüència allò que comporta.

Trobo oportú començar a descriure l'educació inclusiva amb un dels objectius que persegueix, com és la possibilitat d'atendre la diversitat dins les aules, i no fomentar una pràctica excloent o desigual envers les diferències individuals de l'alumnat, tal com defensen Pujolàs i Lago (2006). Aquests dos autors ho descriuen de la següent manera:

A l'escola inclusiva només hi ha alumnes, a seques, sense adjectius; no hi ha alumnes corrents i alumnes especials, sinó simplement alumnes, cadascú amb les pròpies característiques i necessitats. La diversitat és un fet natural, és la normalitat: el més normal és que siguem diferents (afortunadament) (p. 8)

Tenint en compte que els centres educatius recullen una gran diversitat entre l'alumnat, esdevé necessari potenciar una educació inclusiva, i en conseqüència que la comunitat educativa promogui l'adquisició de les màximes habilitats socials i tècniques de tot l'alumnat, que els permetin viure i conviure en societat (Pujolàs, 2004).

Per tal d'adquirir les habilitats que comenta Pujolàs (2004), l'atenció que es dona a l'alumnat de l'aula acaba sent essencial, ja que d'aquesta manera cada infant hauria de poder arribar a adquirir el seu màxim, però sense deixar de banda la interacció amb la resta, ja que això augmentarà l'adquisició d'aquests èxits.

Garantint l'atenció a l'alumnat, també s'estarà garantint un aprenentatge progressiu i adequat per a cada alumne sense excepcions. Al mateix temps, s'aconseguirà una educació de qualitat per a tothom, que aposta per la igualtat d'oportunitats i l'equitat educativa (Unesco,2009, Ainscow i Miles, 2008).

Per poder garantir l'aprenentatge de tot l'alumnat, així com el seu progrés dins dels sistemes, caldrà fer front a les barreres amb les quals es puguin trobar els i les infants, amb l'objectiu de promoure la igualtat d'oportunitats per una escola de qualitat per a tot l'alumnat, sense exclusions, ni eufemismes, tal com diuen Ainscow i Echeita (2011).

En resum, els i les experts troben un acord en què l'educació inclusiva esdevé l'eina clau per poder erradicar la segregació, l'exclusió i les desigualtats dels centres educatius, per poder garantir una educació de qualitat, com també l'equitat i la igualtat d'oportunitats.

Però comentar el terme d'educació inclusiva sense tenir en compte el concepte d'inclusió esdevé poc coherent, ja que l'educació inclusiva en la seva essència busca la inclusió de tot l'alumnat dins l'aula. Per aquesta raó, és interessant aclarir el concepte d'inclusió.

Malgrat tenir una idea consensuada sobre l'educació inclusiva, diversos experts, com ara Ainscow (2003) i Fullan (2007), comenten que una de les dificultats amb les quals s'enfronta l'assoliment d'un sistema educatiu plenament inclusiu, és la manca d'una definició clara sobre inclusió, així com també dels objectius que persegueix.

En base a aquesta problemàtica, Peralta (2020) recull sis perspectives que cal tenir en compte quan es defineix inclusió, i en conseqüència educació inclusiva. Són les següents:

1) La inclusió relativa a les necessitats educatives especials (NEE). Entenen que la idea d'inclusió es relaciona amb el concepte per escolaritzar l'alumnat amb NEE dins l'escola ordinària. Encara que l'objectiu, hauria d'estar estès a tot l'alumnat, i no únicament a aquest col·lectiu.

2) La inclusió com a resposta als problemes de conducta. Entenen que dins l'aula hi haurà tot un seguit d'infants que presentin problemes greus tant emocionals, com de conducta, i per aquesta raó, els docents no haurien de concebre la inclusió com a eina de curt termini. En conseqüència, l'educació inclusiva hauria de fer front a les situacions educatives en les quals apareguin aquests problemes de conducta, aportant una visió global a través dels suports adequats.

3) La inclusió com a resposta als grups amb major risc d'exclusió. Cal que l'escola inclusiva atengui els infants més vulnerables per causes socials, ja que aquests presenten més dificultats per entrar dins del sistema educatiu formal.

4) La inclusió com la promoció d'una escola per a tothom. Concebre una escola comprensiva, no selectiva que defensa una oferta educativa comuna, que sigui capaç d'admetre i acollir la diversitat de necessitats dels alumnes.

5) La inclusió com a "educació per a tothom" (no discriminació per edat, gènere, raça, etc.). Entenen que tot l'alumnat té cabuda dins el centre independentment de les seves característiques, condicions personals o lloc de procedència, tenint dret a una escolarització i participació.

6) La inclusió com un principi per a entendre l'educació i la societat. Malgrat que sigui un terme complex, s'ha establert un acord a escala internacional, en què cal aconseguir:

- La presència, la participació i l'èxit de tot l'alumnat, no només amb necessitats educatives especials, sinó també aquell que està sotmès a qualsevol risc d'exclusió.
- La transformació de cultures, la normativa i la pràctica dels centres per donar resposta a la diversitat de tots els alumnes.
- L'augment de la participació de tot l'alumnat en el currículum, la cultura i la comunitat.
- L'assumpció de valors concrets en la realització de diverses accions, com per exemple, reconeixement dels drets de tots, respectar les diferències, etc.

Aquestes sis perspectives per concebre la inclusió, es basen en la idea d'atendre la diversitat que anteriorment es comentava, de poder atendre les diferències presents en l'alumnat amb l'objectiu que aquests pugui assolir el màxim desenvolupament personal.

3.1.2 Criteris de l'educació inclusiva.

Després d'emmarcar la línia de pensament sobre l'educació inclusiva, convé comentar quins criteris defensen els autors i les autores per decidir quan es duu a terme una bona pràctica educativa inclusiva, com també les dimensions que es fan servir per avaluar el grau d'inclusió que es troba dins la pràctica del centre educatiu.

Per iniciar aquests subapartat, caldrà determinar què és una bona pràctica inclusiva. Aquests tipus de pràctiques tal com apunten Duran et al.(2010), són actuacions concretes, situades i viables pel context en què es troben. Per tant, són accions que després d'una anàlisi i una reflexió sobre el centre on es duen a terme tenen sentit, i també permeten traçar un camí o una línia per seguir millorant les properes pràctiques.

Per poder desenvolupar aquestes pràctiques inclusives, s'han de tenir molt presents com afirma Giné (2005), els processos d'aprenentatge en contextos concrets, amb persones, o en aquest cas mestres, que condueixin les reflexions que marcaran la línia a seguir. D'aquesta manera, es podran dur a terme canvis educatius per la millora de l'educació inclusiva.

Per aquestes raons que s'ha donat, no totes les pràctiques seran adequades en segons quins contextos, ja que podran no adequar-se a les necessitats de l'alumnat o del centre educatiu. Per tant, en el moment en què es vol realitzar un canvi o millora en les pràctiques, caldrà fer una anàlisi i una avaluació per començar el procés.

Per fer aquesta anàlisi i avaluació sobre la millora de les pràctiques inclusives del centre, els autors Booth i Ainscow van presentar una guia l'any 2002 amb la finalitat de poder dur a terme una autoavaluació de les pràctiques inclusives que es realitzen en el centre educatiu. El document és conegut com a *Índex for inclusion*, o bé l'Índex per a la inclusió, i ha estat posat en pràctica en diverses escoles com presenten Duran et al.(2005). Aquest índex recull tot un seguit d'instruments i materials que promouen i donen suport al progrés cap a una educació inclusiva en què els membres del centre educatiu formen part i participen en aquest canvi, tal com afirmen Booth i Ainscow (2002).

Tal i com s'explicita en el document, hi ha tres dimensions interconnectades que són la base per explorar la inclusió dins dels centres i que representen els referents per fer l'anàlisi. Aquestes tres dimensions, segons Booth i Ainscow (2002) són:

La dimensió A, *crear cultures inclusives*, consisteix a generar una comunitat acollidora, segura i col·laboradora mitjançant el desenvolupament de valors inclusius, compartits entre tota la comunitat educativa, per tal que tot l'alumnat se senti valorat i pugui aconseguir els seus millors resultats a partir de la màxima excel·lència. En conseqüència, el principi clau d'aquesta millora rau en el suport que rep tot l'alumnat en base a les necessitats d'aprenentatge pròpies de cada infant.

La segona dimensió, B, *generar polítiques inclusives*. L'objectiu d'aquesta dimensió és assegurar que la inclusió arribi a tots els plans del centre educatiu, i en conseqüència a tots els àmbits educatius. Per tant, s'han de dur a terme pràctiques innovadores i promotores del canvi, on participin aquells que formulen polítiques, professionals de l'educació i els integrats de la comunitat.

Finalment la tercera dimensió, la dimensió C, *desenvolupar pràctiques inclusives*, tracta de com fer pràctiques escolars al centre, partint d'unes cultures i polítiques inclusives portades a la pràctica en el mateix centre i a les aules, per tal d'ensenyar amb èxit a tots els alumnes. Com també, identificar els recursos i materials de tota la comunitat educativa que poden fomentar i impulsar l'aprenentatge i participació de tots els estudiants del centre.

Tot i això, hi ha d'altres com Puigdemívol i Krastina (2010) que enlloc de tres dimensions en ressalten quatre centrades en els agrupaments heterogenis de l'alumnat, les expectatives posades en les capacitats de l'alumne, el suport rebut pel professorat i l'alumnat, i finalment, la participació de la comunitat.

Malgrat que el número que aporten els diferents autors sobre les dimensions són diversos, cal considerar que els dos estudis acaben centrant les dimensions en la inclusió de l'alumnat dins l'aula, els suports que es faciliten per atendre la diversitat dins del centre, i comprendre que l'escola és una comunitat i que, per tant, cal fer-la partícip del procés.

Totes aquestes dimensions que s'han presentat permeten poder fer una millora o canvi cap a un sistema més inclusiu. Per poder fer l'anàlisi de les diverses dimensions l'Índex també aporta tot un seguit de seccions i indicadors que permeten fer una reflexió profunda sobre les pràctiques que es duen a terme. Realitzar aquesta reflexió a partir d'uns indicadors o preguntes, ajuda a ser més conscient de la millora que cal fer en el centre, com també confirmen Duran et al.(2010).

Tota aquesta informació recollida sobre l'educació inclusiva, així com la inclusió educativa, i l'eina o instrument per analitzar les pràctiques inclusives, han aportat la part teòrica en aquest subapartat. Aquesta investigació fonamenta la base per dur a terme la recerca, juntament amb l'estudi dels següents apartats d'aquest marc.

3.2 Innovació educativa: La gamificació.

En el present apartat es cerca definir un concepte molt actual en l'àmbit educatiu, com és la innovació educativa. Seguidament d'exposar les bases teòriques de la innovació educativa, es pretén fer recerca sobre la gamificació, com a pràctica innovadora dins dels centres.

Abans de començar a incidir directament en la definició d'innovació educativa, es fa una petita cerca sobre la importància de la innovació, i la repercussió que aquesta té a les escoles i el recolzament que hi ha per part de l'administració a les propostes innovadores.

La innovació està, i ha estat, a l'ordre del dia dels centre educatius en tot el territori. Actualment, tal i com afirmen Sáez et al. (2020), els centres educatius viuen sota la pressió d'haver de desenvolupar propostes d'innovació a les aules. Aquesta pressió per innovar i fer un canvi en la matriu del centre prové de la necessitat d'adaptar la pedagogia del centre als temps que corren actualment, amb l'arribada de les noves tecnologies i els grans canvis que ha patit la societat durant els darrers anys (Martínez, 2017).

Els canvis socials i tecnològics, han comportat un canvi molt ràpid en la manera en què s'adquireix el coneixement com afirma Herrera (2015). En conseqüència,

l'educació ha d'agafar una mirada diferent, i replantejar-se de quina manera es transmeten i construeixen els coneixements i els aprenentatges (Carrillo, 2012).

És en aquest punt, on rau la necessitat de començar a innovar i buscar maneres diverses de presentar els continguts tenint en compte que l'alumnat té unes necessitats totalment diferents de les que es tenien temps endarrere.

Les propostes d'innovacions que s'ha anat fent des dels centres educatius, han promogut l'inici d'un reconeixement administratiu. De fet, el suport que s'ha donat des de les administracions a la innovació educativa ha generat que un gran nombre de mestres i escoles, a Catalunya, ideïn i portin a la pràctica 23 programes d'innovació, segons les dades del Departament d'Educació en el curs 2015-2016, i que recull Martínez (2017).

Aquestes dades s'han pogut donar, perquè l'administració catalana, a través de la Llei d'Educació de Catalunya [LEC] (2009) i l'Ordre 303/2015 sobre innovació pedagògica, estableix un marc comú d'innovació: *Marc de la innovació pedagògica a Catalunya*, en el qual es detalla quin paper té el Departament en aquest àmbit. En concret, es detallen les següents funcions:

- Facilitar la innovació als centres.
- Detectar i reconèixer la innovació dels centres, dels docents i dels equips de professors.
- Donar suport i acompanyar els centres en els processos d'innovació amb la col·laboració, quan s'escaigui, d'altres agents educatius.
- Avaluar la innovació pedagògica.
- Difondre i transferir les innovacions contrastades.
- Liderar i impulsar la innovació en determinats àmbits i contextos, d'acord amb les prioritats del Departament d'Ensenyament. (p.6)

Arran de la presa de consciència de Departament, s'estableix un treball conjunt amb el Centre de Recursos Pedagògics Específics de Suport a la Innovació i la Recerca Educativa (CESIRE), i altres entitats promotores de la innovació, per tal de donar suport als centres i equips de mestres que estan en procés de transformació i millora.

A Catalunya, s'estableix un clima de suport a totes aquelles propostes innovadores que sorgeixen en els centres educatius, així com l'acompanyament i l'impuls per promoure innovacions dins dels centre educatius, i també es dona el suport a les mestres amb ganes de revertir i millorar l'educació.

3.2.1 Definició d'innovació educativa.

Després, de la breu contextualització sobre la importància d'innovar a les aules, resulta interessant definir en què consisteixen les innovacions educatives, així com també les formes en què es poden trobar dins les aules. Per aquesta raó, en aquest subapartat es fa una cerca sobre la definició d'innovació educativa, i com es poden observar o detectar aquestes innovacions dins l'aula.

Per iniciar la recerca sobre la definició d'innovació, és interessant rescatar la que es dona des del Departament d'Ensenyament en l'Ordre ENS/303/2015, 21 de setembre, que s'ha esmentat anteriorment. Aquesta Ordre defineix la innovació educativa de la següent manera:

S'entén per innovació educativa un procés planificat de canvi i renovació que es fonamenta en la recerca, que respon a l'evolució social, que condueix a obtenir una millora en la qualitat del sistema educatiu i que pot ser transferible a la resta de centres educatius (p.1)

Aquesta definició que es dona des del Departament, es troba en concordança amb les que aporten els autors i autores, com Camacho (2018) i Martínez (2017) quan reconeixen que la innovació educativa esdevé un motor de creixement i canvi en la societat actual, que ha de promoure una replantejament del que s'està treballant, per aconseguir una reforma que afavoreixi l'expansió dels sistemes educatius actuals i s'encamini a una major eficàcia i millora dels resultats qualitius i equitatius.

Bàsicament, la innovació ha de ser un canvi que es duu a terme en les pràctiques vigents i que per poder iniciar-lo cal prendre consciència i analitzar les situacions de l'aula i del centre educatiu. Per aquesta raó, Cañal (2005) comparteix la idea que les innovacions no esdevindran una reforma educativa per canviar el

sistema, sinó que seran canvis localitzats dins de les aules, les escoles o les comunitat educatives, que amb el rodatge podran ser compartits i transferits a altres centres.

Tenint present que les modificacions es realitzaran en entorns localitzats com l'aula, les impulsores del canvi seran les docents que a través de l'observació, l'anàlisi i la reflexió, guiaran i conduiran les propostes innovadores. Tot això, amb el suport del claustre, i de l'equip directiu del centre (Manzano, 2018).

Per tant, el neguit d'innovar i de millorar en les pràctiques educatives acaba sent una acció que inicia un mestre o una mestra, tal com presenta Martinez (2008):

Quiero entender la innovación como el deseo y la acción que mueven a un profesor, a una profesora o colectivo de profesores y profesoras, a intentar realizar mejoras en su práctica profesional, con la finalidad de conseguir la mejor y más amplia educación para sus alumnos y alumnas (p.2)

És podria afirmar, amb la recerca feta, que la innovació educativa esdevé un canvi en la pràctica vigent del centre educatiu, que necessàriament ha de partir d'una reflexió per part de les docents dels centres, en els quals s'incorporen noves pràctiques o bé variacions d'allò que està establert, per tal d'aconseguir un seguit de millores a l'aula.

Els canvis que es proposen amb les innovacions educatives, com s'ha anat comentant, s'han d'iniciar des d'un context localitzat com pot ser l'aula, ja que d'aquesta manera la finalitat de la innovació serà clara per totes les agents involucrades. En conseqüència, es podrà determinar un paper més actiu de l'alumnat dins del seu procés d'ensenyament i aprenentatge (Amorós i Montané, 2016).

Aquestes dues autores, no són les úniques que reclamen la importància de tenir un objectiu a l'hora d'innovar a l'aula. Segons el Departament d'Educació (2017), tota innovació ha d'orientar-se a uns objectius concretes, explícits i mesurables, i ha d'estar associada a la millora de resultats i a l'èxit escolar de l'alumnat.

Les innovacions que es presenten en l'àmbit educatiu, es podrien englobar en tres modalitats, tal i com exposa el Departament d'Educació(2017). A continuació es troba una taula que recull aquestes tres modalitats:

<p>Primera modalitat: pràctiques innovadores</p>	<p>Iniciatives docents vinculades al projecte educatiu del centre. Innovacions didàctiques a l'aula, no comporten un canvi disruptiu.</p>
<p>Segona modalitat: projectes d'innovació pedagògica</p>	<p>Innovacions que es centren en l'organització i la gestió de l'aula. Són creades pels docents i acaben formant part del projecte educatiu de centre.</p>
<p>Tercera modalitat: programes d'innovació.</p>	<p>Programes d'innovació que esdevenen plans d'acció que s'impulsen i es prioritzen des del Departament, amb l'objectiu de millorar el els resultat del sistema educatiu.</p>

Figura 1: Taula de les tres modalitats d'innovacions. Font: Elaboració pròpia adaptat de Departament d'Educació(2017).

D'aquesta primera modalitat, sobre les pràctiques innovadores formarien part totes les iniciatives docents vinculades al projecte educatiu del centre. En aquesta modalitat entrarien el que Martínez (2017) defineix com a innovacions tradicionals, és a dir, innovacions didàctiques a l'aula. Considerades innovacions que no reclamen, ni demanen una canvi disruptiu dins la matriu del centre, ja que es duen terme des de l'aula.

La segona modalitat d'innovacions són els projectes d'innovació pedagògica, aquestes innovacions són noves iniciatives preses pels docents i les docents del centre, que acaben recollint-se i formant part del projecte educatiu de centre.

Una modalitat en què el paper dels agents que intervenen en la pràctica innovadora, com són l'alumnat i la mestra, són claus per realitzar el canvi dins del centre educatiu i que aquest es vegi reflectit en la línia pedagògica del centre i per tant, recollint en el projecte educatiu (Pollock,2008)

En aquesta segona modalitat es troben recollides totes aquelles innovacions que tenen a veure amb els canvis més disruptius en la ideologia del centre, ja que els

i les docents que en formen part, han generat els projectes que poden definir la matriu escolar, tal com afirma Martínez (2017).

Per aquesta raó, els projectes innovadors del centre, podrien ser per exemple: Innovacions centrades en entorns digitals, tecnologies d'aprenentatge i coneixement, i les d'apoderament i participació, nous mètodes com l'ABP (Aprentatge Basat en Problemes), el treball per racons o ambients, la robòtica educativa i la xarxa de tutores (Martínez, 2017).

L'última modalitat que es troba recollida en la taula, són els programes d'innovació. D'aquesta última modalitat formarien part programes com STEAM, programes oficials de renovació pedagògica, les comunitats d'aprenentatge o les escoles magnet, com també programes innovadors estesos per un territori, o bé les plataformes educatives en línia, que tenen la funció de repositori de recursos, lliçons i rutes personalitzades d'aprenentatge (Martínez, 2017).

A les tres modalitats en què es pot trobar la innovació educativa, els i les expertes han posat nom segons el grau de disrupció que hi ha en la innovació. La primera, l'incremental, en la qual s'aconsegueix una millora però no hi ha cap canvi en allò que es vol innovar. Aquest tipus d'innovacions encaixarien amb la modalitat de les pràctiques innovadores, com s'ha comentat aquestes fa una innovació focalitzada en l'aula i poc disruptiva.

La segona és la significativa, en la qual es produeix un canvi substancial. Aquesta es podria vincular amb els projectes innovadors, ja que els canvis que es fan es veuen reflectits en el projecte educatiu de centre, i no queden únicament en la manera de conduir l'aula.

Finalment, la total o radical que representa un canvi estructural en la matriu del centre, és a dir, canviar la manera de fer i de ser, que es podria lligar amb els projectes innovadors, però també amb els programes perquè les dues modalitats presenten canvis en els centres educatius i en els sistemes educatius. (Blanco et al., 2012; Departament d'Educació, 2017).

3.2.2 La gamificació com a pràctica innovadora als centres.

Després d'aquesta recerca sobre la definició d'innovació educativa, el relat es centra en marcar les bases sobre la gamificació com a pràctica innovadora dins dels centres educatius. Primerament, es defineix el concepte, i seguidament es fa una recerca sobre les característiques que ha de tenir una pràctica gamificada, com també l'ús de les noves tecnologies en les intervencions gamificades.

Per iniciar l'exploració entre les definicions del teòrics, Rioja et al. (2017) defineixen la gamificació com: "El uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con la finalidad de potenciar la motivación y de reforzar la conducta para solucionar un problema o alcanzar un objetivo." (p. 86)

De fet, Deterding et al.(2011), en concordança amb la definició que donen d'altres autors, també afirmen que es tracta de fer ús d'element propis del disseny del joc en espais no lúdics, amb l'objectiu de crear uns hàbits i motivar a l'alumnat a dur a terme unes accions concretes. Segons autors com Gonzalo et al. (2018), en el moment en què per a l'alumnat els elements del joc són familiars, la seva comprensió és més senzilla.

Per tant, la gamificació es basa en tractar d'adaptar i incorporar formes pròpies del joc en altres contextos, com poden ser l'educació, i en aquesta cas concret, millorar la motivació envers l'aprenentatge. De fet, aquesta acaba sent una experiència d'aprenentatge molt bona, en què es fa ús dels elements del joc (Ripoll, 2016).

Després de marcar les bases de la gamificació, arriba el moment de posar-la en pràctica. Per això, quan es vol dur una proposta gamificada a l'aula, s'han de tenir en compte certs aspecte propis de la gamificació. A través de l'experiència viscuda per Quintanal (2016), es poden extreure sis aspectes claus, que són els següents:

- Experimentació reiterada, ja que segons els autors s'ha de poder permetre a l'alumnat que pugi repetir l'activitat els cops que sigui necessari per tal d'arribar a l'objectiu proposat.
- Proporcionar un *feedback* immediat a l'alumnat, ja que d'aquesta manera els infants podran millorar l'estratègia emparada en l'activitat gamificada i tenir més oportunitats d'èxit en els següents intents.
- Adaptació de les tasques que es demanen segons les habilitats del jugadors, i en l'àmbit educatiu, de l'alumnat. D'aquesta manera es promou la motivació de l'infant, i també se l'ajuda a reconèixer les pròpies habilitats.
- Augment progressiu de la dificultat en les activitats gamificades, perquè d'aquesta manera podran millorar les habilitats i hauran de superar nous reptes.
- La divisió de tasques complexes en tasques més curtes i simples, d'aquesta manera l'alumnat podrà fer front a les tasques complexes, a través de dividir-les en petites activitats més senzilles.
- El disseny de diversos camins cap a l'èxit, és a dir, planificar i dissenyar diverses maneres per arribar a assolir els objectius, per tant personalitzar les activitats.
- Incorporació de recompenses i activitats on hi hagi un reconeixement positiu; l'alumnat es sentirà valorat o recompensat després de resoldre correctament i amb èxit la tasca, i això repercutirà positivament en la seva autoestima. El reconeixement el pot fer el propi docent, com la resta d'alumnes, o bé tots dos.

Tots aquests aspectes conformen una bona pràctica educativa que a través de la gamificació, millora la motivació i la predisposició de l'alumnat envers el seu procés d'ensenyament i aprenentatge. Així mateix, Mechó (2019) aporta un gran llistat de beneficis relacionats amb aquesta metodologia, com ara:

- Relació entre la teoria i la pràctica.
- Treball de casos reals, fomentant l'interès de l'alumnat.
- Desenvolupament d'habilitats socials quan es treballa en equip.
- Desenvolupament de nous mètodes de pensament.

- La participació de tot l'alumnat durant la classe.

Quan a les aules és fan servir elements del joc per motivar l'alumnat, i fer més dinàmic i divertit el procés d'aprenentatge, s'està duent a terme una proposta gamificada. Però com s'ha anat comentant, els temps han canviat, i la incorporació de les noves tecnologies en l'àmbit educatiu cada cop va més en auge. Fer servir les tecnologies per motivar l'alumnat de les aules, tal com expliquen Rodríguez i Santiago (2015), és molt més senzill i atractiu pels estudiants.

Tal i com explica Clara Cordero en la ponència sobre *Gaming y digitalización combo de aprendizaje (2020)*, el fet de poder disposar d'eines digitals en el món de l'educació, ha permès crear i idear propostes gamificades que tinguin un disseny de joc o videojoc molt més atractiu i motivador per als infants, ja que acostumen a omplir el seu temps lliure jugant a videojocs.

Arran d'aquestes dades, en l'àmbit educatiu s'han començat a trobar propostes de videojocs que poden esdevenir elements actius de la formació, tal com comenta Parente (2016). D'aquesta manera, a través del joc interactiu es pot començar a construir i compartit coneixement dins les aules.

Aquesta tendència de relacionar la gamificació únicament amb les eines digitals, ha fet que totes les propostes gamificades a les aules que no tinguin elements digitals passin a segon pla, i no tinguin tant de pes en el moment de parlar de gamificació. Jugar al bingo amb les taules de multiplicar, o bé crear un joc interactiu de matemàtiques com el *Math Royale*¹, són dues propostes gamificades del mateix àmbit, però en unes es fan servir les eines tecnològiques per fer-lo més atractiu, i l'altre es basa únicament en els elements del bingo (Rodríguez i Santiago, 2015).

Per tancar aquest subapartat, és interessant deixar clar que la gamificació no és basa únicament a treballar a través del joc o els videojocs, sinó que esdevé un procés més complex, ja que es busca una millora en les propostes educatives,

¹ Joc interactiu de matemàtiques creat per a infants de cinquè de primària. Es pot trobar més informació a la seva pàgina web que es deixa a continuació: <https://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale/en-que-consiste>

però al mateix temps, també hi ha una recerca d'un aprenentatge més motivador, dinàmic i atractiu per a l'alumnat. Per aquesta raó, Parente (2016) defensa que és necessària una participació conjunta amb especialistes per crear unes propostes que a llarg termini suposin uns beneficis en l'educació.

3.3 Educació inclusiva i gamificació.

Després de recórrer i definir els conceptes d'educació inclusiva i gamificació, és interessant crear un diàleg entre els dos termes per analitzar si la creació d'una proposta gamificada pot esdevenir vàlida per a una escola inclusiva, que acull un gran ventall de diversitat entre el seu alumnat.

Durant tot el relat, han anat apareixent conceptes de l'educació inclusiva i la gamificació que tenen una estreta relació entre ells. Com pot ser la cerca de la participació de tot l'alumnat, tal com exposen Jiménez et al.(2019), quan argumenten que les dinàmiques que s'usen amb la gamificació incentiven la participació del jugadors, i en aquest cas de l'alumnat.

Un exemple concret sobre la participació de l'alumnat, és el que aporta García (2019), després de realitzar la seva proposta gamificada de l'assignatura de Ciències Socials en una aula de segon. Aquest autor extreia els següents resultats: "La unidad didáctica gamificada benefició el logro de una adecuado proceso de inclusión en el que la convivencia escolar intercultural fue la protagonista de la experiencia" (p.8).

Així mateix, Revuelta et al.(2017) també han comprovat que a través d'una proposta gamificada s'acaba implicant tot l'alumnat, i en conseqüència es fomenta la participació que reclama l'escola inclusiva.

S'ha demostrat que a través d'una pràctica gamificada, s'acostuma a garantir la participació de tot l'alumnat, però per potenciar aquesta participació cal que l'alumnat tingui ganes i estigui motivat per aprendre i per progressar en els seus aprenentatges. Per aquesta raó, Revuelta et al.(2017) també destaquen que per poder arribar a tot l'alumnat, se'ls ha hagut de motivar, i en aquest cas, la proposta de treballar a través d'un joc ha estat la que ha fomentat la participació.

Aquests no han estat els únics que han documentat que la motivació ha promogut la participació a l'aula. De fet, Corchuelo (2018) va arribar a la conclusió que el fet de treballar amb elements del joc, potenciava no només la motivació dels i les alumnes per progressar en el seu aprenentatge, sinó que també millorava conductes negatives, com poden ser l'abandonament escolar, i aconseguia tenir bones experiències amb l'aprenentatge.

Les experiències conviden a destacar que a través del joc i dels seus elements, es pot arribar a canviar la perspectiva que un infant té sobre el seu procés d'aprenentatge, com també millorar la seva conducta, ja que serà capaç d'aprendre mitjançant una proposta gamificada, com defensen Díaz i Troyano (2013).

En conseqüència, es pot afirmar que la motivació promou la participació i la implicació en el procés d'ensenyament i aprenentatge, però al mateix temps també aporta motius per seguir aprenent, com també afavorir les competències socials i cíviques, com moltes altres. Per tant, mitjançant la gamificació esdevindrà possible combatre l'abandonament escolar i les desigualtats educatives des d'una mirada inclusiva (Revuelta et al., 2017).

Les evidències que han aportat els respectius autors i autores sobre la seva experiència amb l'educació inclusiva i la gamificació, són en tot moment favorables, és a dir, sembla que la gamificació sigui una proposta inclusiva molt ferma. Però es ben cert, que si no es té en compte la diversitat dins la proposta gamificada, es poden generar nous patrons que de manera subtil i gairebé indetectable, afavoreixin l'exclusió del l'alumnat més vulnerables, fent referència a NEE, classe socials i ètnies, com afirmen Baena et al. (2020).

Per evitar que apareguin aquests nous patrons exclusius dins la pràctica de gamificació, és interessant rescatar els set aspectes descrits per Quintanal (2016), en l'apartat anterior. Aplicant aquests set aspectes que caracteritzen les pràctiques gamificades, s'observa com l'alumnat esdevé un agent actiu en el seu aprenentatge, i es personalitza el contingut que es vol treballar per tal que cada infant compleixi els objectius proposats.

De fet, hi ha tot un seguit d'experts que han personalitzats les activitats gamificades per atendre les necessitats que presentava el seu alumnat, i en conseqüència s'ha fet una aprenentatge personalitzat i inclusiu, com defensa Lopéz (2020).

Un exemple d'aquesta adaptació de situacions gamificades és la que duen a terme Echeverry i González (2014). Aquests autors analitzen una experiència gamificada que es duu a terme amb infants diagnosticats de TEA, TDAH o discapacitat intel·lectual. Les conclusions que n'extreuen, a part de la part més estètica dels continguts, són que es presenta una estructuració dels aprenentatge que afavoreix el seu procés d'ensenyament i aprenentatge, com també la motivació promoguda per la diversió que experimenten amb el joc i el treball de les habilitats socials i comunicatives.

Després d'analitzar les diverses experiències, pren sentit el que Isidora Sáez Rosenkranf, professora de la Universitat de Barcelona, afirmava molt convençuda, en una xerrada sobre *Innovació i gamificació en les Ciències Socials(2020)*: que les practiques innovadores, així com la gamificació, per si mateixes ja esdevenen inclusives, ja que es parteix de la base que l'alumnat és divers, i s'adequarà el contingut en base a aquesta concepció.

A partir dels elements exposats i de les experiències mostrades, es podria concloure aquest apartat defensant que fer ús de pràctiques gamificadores des d'una visió inclusiva fomenta la participació i la motivació de l'alumnat en el seu aprenentatge, com també la personalització del contingut segons la diversitat que hi hagi a l'aula. És per aquest motiu que esdevé difícil comprendre que una proposta gamificada no seria vàlida dins del marc de l'educació inclusiva, ja que aquesta promou la participació i el progrés de tot l'alumnat.

4. Metodologia.

En aquest quart apartat del treball es busca definir la metodologia de recerca que s'empra en aquesta investigació, que com s'ha comentat amb anterioritat pretén resoldre la pregunta: Com la gamificació promou la inclusió a l'aula?

Per poder respondre la pregunta és durà a terme una investigació qualitativa. Com diu Sandín (2003) es tracta d'una investigació orientada a temes educatius i socials, en què es té en compte la transformació de les pràctiques i escenaris socioeducatius, i alhora el desenvolupament del coneixement de les persones. Al mateix temps, també ressalta la importància que té la persona com a instrument participant de la recollida d'informació en el context que es treballa.

Partint de la idea que és una investigació qualitativa, en primer lloc es definiran el paradigma i mètode escollits per la recerca, com també els instruments que s'han fet servir per donar resposta a la pregunta d'investigació.

En segon lloc, figuraran els aspectes ètics que s'han seguit per a la recerca, seguits del cronograma pactat per fer el treball. Després d'aquests dos subapartats, trobem la planificació del treball de camp, i finalment, les diverses limitacions metodològiques que han sorgit i que han condicionat la recerca.

4.1 Paradigma i mètode

Després de la contextualització d'aquest quart apartat, es planteja el paradigma i mètode que segueix la recerca, juntament amb la justificació d'autors i autores que recolzen les eleccions.

La investigació qualitativa que es durà a terme, es focalitza des d'un paradigma interpretatiu, perquè la finalitat d'aquesta investigació és poder comprendre les diverses realitats de la gamificació, així com els significats i interpretacions que es fan sobre el mateix concepte, tal com explica Rodríguez (2011).

De la mateixa manera Stake (1998) comparteix que l'estudi de cas és un mètode propi del paradigma interpretatiu, ja que permet estudiar el concepte que

s'investiga en profunditat i extreure unes conclusions sòlides per assolir el objectius que es plantegen en la cerca.

Amb la finalitat de poder comprendre la realitat de les propostes gamificades portades a l'aula de primària, el mètode que es fa servir per resoldre la pregunta d'investigació és l'estudi de cas, posat que l'objectiu principal del treball és poder conèixer de quina manera la gamificació pot promoure la inclusió a l'aula d'educació primària. Per aquesta raó, el mètode triat encaixa en la recerca que es vol dur a terme.

4.2 Instruments de la recerca

Per obtenir les dades necessàries per a la investigació, s'han fet servir un seguit d'instruments per tal de recollir la informació i respondre la pregunta eix del treball.

Els instruments que s'han creat per la recollida d'informació han estat: L'entrevista a mestres que duen a terme gamificacions a les seves aules i l'anàlisi de documents, i en aquest cas concret, de les programacions pertinents dels i les mestres entrevistades. A continuació, es fa una explicació detallada de cada instrument empleat en la recerca.

4.2.1 Entrevista

L'entrevista és un instrument de recollida d'informació que permet a l'investigador poder recollir diverses interpretacions sobre un mateix tema per part d'altres persones que tinguin relació amb allò que s'investiga. A través de les preguntes que es generen en les entrevistes, es poden recollir diferents visions d'una mateixa pregunta, i en conseqüència recollir la diversitat d'experiències i opinions.

Per tal de poder recollir la diversitat de la qual es parla, esdevé primordial la manera en què estan formulades les preguntes, ja que d'aquesta manera els resultat podran ser contrastats i favorables per la recerca, tal com defensa Rodríguez (2011). Per aquesta raó, les entrevistes han de disposar d'una pauta,

o patró, en format de preguntes ordenades i orientades per temes, i de les quals es pugi extreure el major nombre d'informació possible i necessari per a la investigació; en conseqüència aquestes preguntes han de ser de caire descriptiu (Stake, 1998).

Per tant, Stake (1998) també argumenta que l'entrevistador o entrevistadora ha d'estar en constant atenció a les respostes donades, ja que d'aquesta manera es podran fer aclariments sobre el tema i preguntes per aprofundir-hi. Al mateix temps aquestes poden ser gravades i enregistrades, amb la finalitat de poder fer una anàlisi detallada sobre les informacions donades. D'aquesta manera, s'obtindrà una visió més global de les diverses visions i construccions en format de transcripció (Carrera, 2014).

Hi ha diferents tipologies d'entrevistes segons el format de la investigació que es porti a terme, com també segons l'autor que es consulti. Tot i això, per crear les preguntes del treball, s'ha triat la classificació que fan Blasco i Otero (2008), ja que aquesta té en consideració la teoria de Merton i col·laboradors (1946) i els treballs de Douglas (1985).

L'autora fa una classificació de tres tipologies d'entrevistes. En primer lloc, l'entrevista estructurada: es tracta d'un format d'entrevista en què està tot pactat i determinat en tot moment. Per tant, són entrevistes que no es poden modificar i que segueixen la pauta de preguntes formulades. Al mateix temps, les respostes també són decidides i pactades abans de fer l'entrevista.

En segon lloc, es troben les entrevistes semiestructurades. Aquestes també són dissenyades amb antelació i segueixen un ordre en les preguntes. A diferència de la primera classificació, aquestes accepten modificacions en el format, és a dir, si l'entrevistador o entrevistadora troba oportú fer un canvi de pregunta, o bé aprofundir en una idea, o afegir alguna pregunta... Per tant, l'entrevistador o entrevistadora són els encarregats de guiar l'entrevista i poder fer algunes modificacions.

En tercer lloc, i últim, és troba l'entrevista oberta. Aquesta entrevista no recull una estructura prèvia, ja que d'un inici només hi ha un o dos temes escollits per l'entrevistador o entrevistadora, i aquest va afegint preguntes sobre les respostes de l'entrevistat o entrevistada, seguint el fil de la investigació.

Pel que fa la meva investigació, he fet servir una entrevista semiestructurada que m'ha permès poder aprofundir sobre diversos temes que s'iniciaven en les respostes dels i les entrevistades, i al mateix temps formular noves preguntes. Les preguntes que s'han fet als entrevistats i entrevistades es poden trobar a l'annex 1 amb les respostes pertinents.

Les preguntes pautes el ritme de les entrevistes, encara que es va canviar l'ordre d'algunes seguint les respostes dels entrevistats i entrevistades, i s'aclarien conceptes en elles, per aquest motiu es tracta d'una entrevista semiestructurada.

L'entrevista anava dirigida a mestres de primària que dugessin a terme propostes gamificades a les seves aules, de qui més endavant es detallarà el perfil concret i la personalitat.

4.2.2 Anàlisi de documents

El següent instrument de recollida de dades que he fet servir ha estat l'anàlisi de documents. És tracta d'una tècnica d'observació que busca poder donar significat a un missatge concret, o en aquest cas, a una documentació en concret, ja sigui un discurs, un article de revista, un document educatiu... (Carhuancho et al., 2019).

Molt d'acord amb els autors, Clauso (1993) també detalla que es tracta d'una tècnica que ha de permetre fer una representació detallada sobre el document original, ja que d'aquesta manera es facilitarà la consulta i la recuperació de la informació que aporta el document. Per tant, aquesta tècnica aportarà un seguit d'informacions complementàries a les opinions donades a les entrevistes, i servirà per poder donar una idea general d'allò que es duu a terme a l'aula.

Aquesta tipologia d'instrument d'anàlisi ajuda a poder extreure i donar significat a la informació del document analitzat, com bé es justificava amb els autors i autores. Al mateix temps, també permet codificar i classificar les diverses informacions que apareixen en el text, i aportar un sentit propi dins la investigació. Per tant, permetrà relacionar les informacions extretes de la resta d'instruments.

Per poder extreure les idees dels documents analitzats, es poden recollir en el que Bernal (2006), anomena fitxa d'anàlisi de documents. Aquesta fitxa organitza les diverses informacions i permet codificar i classificar-les en els diversos ítems que s'analitzen per resoldre la pregunta d'investigació. Aquesta es troba a l'annex 2.

Per tant, l'anàlisi de documents, i en aquest cas concret de les programacions de les propostes gamificades, generarà un seguit d'idees sobre el desenvolupament i els diferents procediments que es duen a l'aula i es tenen en compte en les propostes gamificades.

4.3 Dimensions d'anàlisi

Per fer la recollida de dades amb els instruments prèviament comentats, es concreten unes categories d'anàlisi per endreçar la informació obtinguda. Les diverses categories s'han triat en relació a la pregunta d'investigació i els objectius plantejats. Les categories són les següents:

- La concepció del terme gamificació. En aquesta primera categoria es recullen les diverses visions que tenen els entrevistats i entrevistades sobre la gamificació, i s'entrellacen amb les concepcions dels autors i autores. Alhora, també s'especifica el moment en què troben convenient començar i les tipologies de propostes que porten a terme a les seves aules. Sense deixar de banda com aquest aspecte es veu reflectit en la programació.
- Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació. Aquesta categoria recull les percepcions que hi ha sobre l'educació inclusiva i la gamificació,

englobant així les idees que apareixen sobre la idea de grup, la cohesió, l'ajuda entre uns i altres... En resum la mirada inclusiva que es dona a les propostes gamificades.

- Recursos utilitzats per les propostes. La informació que s'ha recollit en aquesta categoria fa referència als diferents recursos que s'usen per les propostes gamificades, ja siguin recursos digitals o material manipulable que acompanya la proposta.
- La participació i motivació de l'alumnat. En aquesta categoria s'exposen les idees recollides sobre l'augment de la participació de l'alumnat, així com també de la motivació. Per tant, es recullen els canvis que es produeixen a l'aula quan es presenten aquest tipus de propostes en relació a la predisposició per l'aprenentatge, l'augment d'implicació i participació.
- Presència de l'alumnat. En aquesta es recull tota la informació que fa referència a la presència de la diversitat que hi ha a les aules i les respostes que es donen davant de les dificultats que poden sorgir a l'aula.

4.4 Aspectes ètics

En aquest subapartat del treball s'exposen els aspectes ètics que s'han seguit en la investigació i la recollida d'informació i opinions, que s'han aconseguit mitjançant els instruments prèviament explicats.

A través d'un blog de mestres innovadors de la Fundació Bufill, es van poder triar els primers perfils de mestres gamificadors i gamificadores que podrien respondre les preguntes. Mitjançant un correu de presentació es demanava la col·laboració en la recerca, que la gran majoria van acceptar.

Tothom amb qui es contactava per ajudar en la investigació estava agraït i compromès a donar la seva opinió i el seu punt de vista; tot i això, en tot moment es demanava prèviament el consentiment per tractar la informació que aportaven, i se'ls demanava l'autorització perquè aparegués el seu nom en els

agraïments. Malgrat això, s'ha considerat que durant la memòria del treball es respectarà l'anonimat dels entrevistats i les entrevistades.

Després de tenir el consentiment del tractament d'informació, com totes i tots estaven disposats a col·laborar en la recerca, van accedir a compartir les seves pàgines web, o bé les seves programacions, amb l'objectiu de poder fer-se una idea sobre com ho treballaven a l'aula, ja que amb la situació del COVID-19, ha estat difícil poder veure les intervencions en directe. Tots els entrevistats i entrevistades van donar el permís per poder fer servir els documents en què explicaven les seves propostes gamificades per a l'anàlisi.

4.5 Cronograma

A continuació, es troba un cronograma amb les diferents fases de la investigació i de la redacció de la memòria final. Aquesta taula està dividida en set fases. Aquestes set fases estan diferenciades en diversos períodes de temps, en el quals s'especifica quines han estat les tasques que s'han dut a terme.

Fase	Període	Descripció de les tasques
1	Octubre-Novembre 2020	Seminari d'Investigació per a preparar el TFG.
2	Novembre 2020	Concretar el tema i l'índex amb la tutora, iniciar el marc teòric. Juntament amb l'elecció dels objectius i la pregunta de recerca.
3	Desembre- Gener 2021	Estudi del marc teòric. Juntament amb la primera entrega del marc teòric.
4	Febrer 2021	Segona entrega del marc teòric i elaboració dels instruments. Primer

		contacte amb els i les mestres entrevistades.
5	Març 2021	Recollida de les programacions i transcripció de les entrevistes. S'inicia l'anàlisi dels instruments.
6	Abril 2021	Redacció del primer esborrany de la memòria final de TFG
7	Maig 2021	Retocar el primer esborrany de la memòria final. Lliurament del treball escrit. Preparació de l'exposició i defensa oral del TFG.

4.6 Planificació del treball de camp

Després, de l'exposició de les fases del treball, s'inicia l'explicació de la planificació del treball de camp. Aquest treball ha consistit, com s'ha anat comentant en l'apartat, a realitzar un seguit d'entrevistes que juntament amb les programacions dels entrevistats i entrevistades, s'analitzaran per resoldre la pregunta d'investigació.

Les entrevistes les han respost mestres que han portat propostes gamificades a les seves aules de primària. La tria del perfil de mestres ve condicionada per si a l'aula fan servir la gamificació, i per això, no s'ha tingut en compte les mencions o especialitzacions dels docents. Malgrat això, només s'ha pogut comptar amb un mestre especialitzat en educació inclusiva, i gran part dels entrevistats tenien relació amb l'educació física.

Hi ha hagut un total de set mestres entrevistats, entre elles dues dones i cinc homes. Els docents i les docents són d'arreu del territori català, ja que es buscava tenir una representació de com es treballa la gamificació a Catalunya. Tot i això, també es va comptar amb una mestra de València, que va aportar d'altres punts de vista. El fet que els mestres i les mestres treballessin en perfils d'escoles diferents també ha aportat diversitat en les opinions.

Per fer referència als mestres i a les mestres que han participat en la investigació, i com s'ha comentat en l'apartat d'aspectes ètics, es mantindrà el seu anonimats. Amb la finalitat de tenir un perfil clar sobre cada mestre, i poder identificar-los alhora de fer l'anàlisi, a continuació es fa un breu resum sobre cada perfil.

El mestre 1 (M1) és mestre d'una escola pública, ha estat sempre en contacte amb el joc i va decidir començar a realitzar propostes gamificades perquè considerava que el joc era una font d'aprenentatge que es perdia al començar l'educació primària. Per aquesta raó, va començar a dur a terme aquestes propostes a l'aula.

El mestre 2 (M2) actualment imparteix classes a la universitat, encara que també és mestre d'educació primària. Va començar a crear propostes gamificades quan treballava a un centre d'educació primària, arran d'un taller d'escacs. Les propostes que va iniciar a les aules de primària, les està duent a terme a les assignatures que imparteix a la universitat adaptant-se als estudiants amb els quals treballa.

El següent mestre entrevistat (M3). Va començar a gamificar per inquietud, buscava maneres noves de treballar amb l'alumnat i quan va fer la seva primera gamificació amb un company d'escola, va tenir tan bona acceptació que va seguir formant-se i gamificant les seves aules. Aquest mestre actualment està treballant en una escola concertada que li ha permès seguir formant-se i involucrar i engrescar d'altres companys i companyes de l'escola.

El quart mestre entrevistat, el mestre 4 (M4), és mestre d'educació primària i professor d'educació física a l'ESO. El centre d'educació primària on treballa és concertat, en canvi, l'institut és públic. En els dos centres duu a terme una proposta gamificada d'educació física, per aquest motiu pot aportar una visió amplia de les dues etapes escolars.

La cinquena mestra entrevistada, la mestra 5 (M5) treballa a una escola pública de la comunitat de València. Va començar a gamificar les seves aules arran

d'una xerrada amb un company de centre. El canvi de metodologia li va servir per motivar el seu alumnat, per aquesta raó segueix treballant la gamificació.

La sisena mestra entrevistada, és a la mestra 6 (M6). Ha treballat molts anys en una escola concertada, i és allà on va començar a crear les seves propostes gamificades. Aquestes han estat relacionades amb els projectes escolar del centre, però les ha fet servir per treballar aspectes més conductuals i de valors, a diferència de la resta de mestres que ho incloïen dins dels seus projectes i assignatures. Actualment, està treballant en una escola pública, però com que no és tutora, no ha pogut portar cap gamificació aquest any.

El mestre 7 (M7) està treballant en una escola pública. El claustre està molt involucrat en el moviments de renovació, i per aquesta raó les gamificacions les duen a terme entre diversos companys i companyes. Aquest mestre té molt present el joc a la seva vida, ha creat diversos jocs de taula educatius i ha participat en festivals del joc, com per exemple el festival del DAU.

Després de la presentació de les diverses personalitats i perfils que han participat, tots i totes elles han aportat les seves programacions per ser analitzades en aquest treball. Gran part de les que han presentat estan penjades a les seves pàgines webs, malgrat això hi ha d'altres programacions que han compartit i que no es troben penjades a cap lloc, però si que s'han dut a terme dins l'aula. De totes elles s'ha fet una anàlisi.

S'ha apostat per fer l'anàlisi de les programacions, ja que donada la situació actual, poder entrar als diversos centres ha estat complicat. Tot i això poder disposar d'aquests documents ha permès la representació del que succeïa a l'aula.

4.7 Limitacions metodològiques

Després d'explicar la planificació del treball de camp, es pretén explicar les limitacions que s'han tingut durant el procés de la recerca, així com també en la part més pràctica i teòrica del treball.

Pel que fa la part més teòrica del treball, i la recerca d'autors i autores amb treballs publicats sobre el tema investigat, ha estat complicada, donat l'escassetat d'estudis sobre el tema. De fet López (2020), afirma que les investigacions sobre gamificació en l'educació són escasses perquè s'estan començant a fer. I si s'afegeix que ha de tenir relació amb la inclusió a l'aula, encara és més complicat trobar estudis, ja que són investigacions que s'estan començant a realitzar ara. En conseqüència, el que es troba són experiències que parlen del joc o d'aprenentatge lúdic.

La gamificació acostuma a portar-se a terme per un neguit i una necessitat de canvi i renovació dels docents i es podria considerar que va relacionada amb el caràcter del o de la mestra. Per aquesta raó, trobar mestres de primària que gamifiquessin les seves classes, també ha estat una feina complicada, ja que no hi ha una escola gamificadora, són els mestres els encarregats de dur a terme les propostes.

Per altra banda, la situació actual de pandèmia ha dificultat el treball de camp. De fet, estava planificat com a instrument de recerca poder fer observacions a les aules en què els mestres i les mestres entrevistades gamifiquessin. Com que en aquest context en què es viu, a les escoles només pot entrar el personal que hi treballa i l'alumnat de l'escola, les observacions no s'han pogut realitzar.

Per poder representar el que es feia a l'aula, molts dels entrevistats i entrevistades han exemplificat diversos escenaris en les entrevistes, i han compartit, com s'ha comentat, les programacions i les pàgines web en què s'explica la gamificació que han realitzat a les seves aules, juntament amb evidències d'aprenentatge que hi apareixen.

5. Marc Pràctic

En aquest cinquè apartat del treball es realitza la part més pràctica, que consisteix a analitzar els diversos instruments de recollida d'informació, i poder respondre la pregunta d'investigació, com també analitzar si les pràctiques gamificades, coincideixen amb les experiències exposades en el marc teòric, en què esdevenien una eina inclusiva, o bé com afirmaven Baena et al. (2020), darrera de les propostes d'innovació, s'amaga l'exclusió de l'alumnat més vulnerable

Aquest apartat recull l'anàlisi i la discussió entre les informacions recollides en els instruments d'anàlisi i els arguments que aportaven els autors i autores en el marc teòric.

5.1 Anàlisi i discussió

En el present subapartat es genera l'anàlisi i la discussió entre les idees que s'han extret del marc teòric i les dades recollides a través dels diferents instruments que s'han comentat amb anterioritat. Aquesta informació ha estat recollida en les diverses categories que són: la concepció del terme gamificació, la relació entre l'educació inclusiva i la gamificació, els recursos utilitzats en les propostes gamificades, la participació i la motivació de l'alumnat, i finalment, la presència de l'alumnat.

5.1.1 Concepció del terme gamificació

El concepte de gamificació acull una gran diversitat d'opinions. De fet, per descriure el propi concepte ja es troba diversitat de visions entre les respostes dels entrevistats i entrevistades. M2 defineix la gamificació com "Dissenyar experiències d'aprenentatge que siguin viscudes com un joc" (Entrevista, mestre 2). Aquesta definició es complementa amb la que aporta M3: "la gamificació és fer viure" (Entrevista, mestre 3). Ambdues respostes, coincideixen en el fet que la gamificació rau en la importància de fer viure i crear experiència a través del joc.

Aquestes vivències que relaten aquestes dos mestres, es poden ampliar amb les idees que comenta M6: “La gamificació és una metodologia que utilitza les mecàniques i les dinàmiques que s'usen en un joc i els dones un enfocament educatiu” (Entrevista, mestra 6). Aquesta definició de caire més científic, és molt semblant a la que aporta M1 que afirma que “la gamificació és portar elements i mecanismes pròpiament del joc, en àmbits en què aquest no és protagonista.” (Entrevista, mestre 1). Totes dues definicions es troben en concordança amb la definició que donen Rioja et al. (2017) quan la defineixen com l'ús d'elements i tècniques del joc en activitats per potenciar la motivació i la participació.

Aquestes definicions sobre el concepte, no descriuen la finalitat com comenten Rioja et al. (2017). La finalitat l'aporta en la seva definició M4: “gamificació és com fer aquest aprenentatge més lúdic, més motivant per a l'alumnat” (Entrevista, mestre 4). Per altra banda, M6 també ressalta que “Si tu presentes qualsevol activitat, qualsevol aprenentatge com un joc, l'activació i la motivació en els nens canvia radicalment” (Entrevista, mestra 6). Aquest component motivador i participatiu que apareix en les definicions s'analitza detalladament més endavant.

Les diferents experiències lúdiques que han creat per al seu alumnat, la gran majoria s'iniciaven per un neguit del docent, i no totes els han sortit com esperaven. De fet, M1 comentava: “Mira jo n'he fet moltes, i algunes que no m'han sortit, i també ho dic perquè és que és així. Hi ha grups que m'ha costat més i grups amb els que m'ha costat menys” (Entrevista, mestre 1). De fet, les dificultats per treballar propostes gamificades amb els diferents grups aporta visions bastant similars.

Seguint amb el discurs de M1, aquest destaca “Jo diria que amb el tema de grups, el que m'he trobat és que quan més grans són, és més difícil, perquè necessites un període per acostumar i tot això, i perquè també interpretin que estan aprenent que no només estan jugant” (Entrevista, mestre 1). Que esdevingui més difícil treballar amb grups de més gran edat, és dona com comenta M6 “ El que veig més urgent, és a primària i sobretot en grans, perquè es va perdent” (Entrevista, mestra 6). Conforme més grans són els alumnes i les

alumnes, el joc es va perdent, com afirma M6, per això ho considera un acció urgent.

Malgrat això, els i les entrevistades arriben a un consens en les seves respostes, i es què tots i totes estan d'acord en què no s'ha de deixar de jugar perquè el joc esdevé una eina d'aprenentatge, com afirma M6 quan diu: “el meu objectiu en si, és que els nens estiguin i vinguin feliços a classe, que tinguin ganes d'aprendre i estiguin motivats. I fins a cert punt d'alguna manera també busco una manera de reforçar petits valors i habilitats d'aprenentatge” (Entrevista, mestra 6). Aquesta idea també la comparteix M1: “jo crec que el fet important és jugar, ja siguin propostes que puguin aprendre i que puguin jugar, siguin jocs i gamificacions...” (Entrevista, mestre 1).

Hi ha diverses maneres de plantejar una proposta gamificada i per aquest motiu M6 exposa diverses maneres de treballar-les:

“Hi ha la gamificació, que per mi són experiències lúdiques que poden ser súper curtes, una sessió, poden ser de mig termini, una unitat didàctica, o de tot el curs. Després tens l'aprenentatge basat en jocs (ABJ), que seria portar jocs de taula, per fer per exemple racons de matemàtiques, fas un racó de matemàtiques amb jocs de taula per treballar diferents coses. Després tindria per exemple l'aprenentatge basat en videojocs, en algun moment de la primària utilitza el *Minecraft* per treballar la programació, l'estratègia...” (Entrevista, Mestre 6).

Per tant, algunes de les innovacions que formarien part de la primera i segona modalitat que presenten el Departament d'Educació (2017), Martínez (2017) i Pollock (2008).

Seguint amb les tipologies, M4 comparteix que:

“Hi ha diverses maneres, es pot dur a terme una programació completa, programació per unitats didàctiques o pots programar per una sessió o una activitat. Però jo em vaig endinsar a fer-ho per tot l'any, tota la programació anual. Llavors jo crec que és on es veu la temàtica, el fil conductor va de principi a fi. Fer una activitat gamificada potser queda una mica penjada. Doncs jo crec que és on has d'estar, has de tenir idees, has de tenir ganes i il·lusió, temps, i sobretot preparar amb antelació, no pots en aquell moment improvisar” (Entrevista, mestre 4).

De fet, les propostes que acostumen a fer els entrevistats i les entrevistades són propostes de tot un curs, com per exemple el que exposa M5: “yo empiezo siempre en septiembre qué hago una planificación anual que he estado preparando durante el verano” (Entrevista, mestra 5). De fet, no és l'única que treballa les gamificacions durant tot un curs, M2 també “vaig començar a lo *grande*, o sigui vaig fer ja tota l'assignatura” (Entrevista, mestre 2). Encara que, a diferència de la mestra cinc, el mestre dos ho ha fet únicament d'una matèria.

Malgrat que aquests dos últims entrevistats tinguin molt clar que les propostes s'inicien cada curs, i de manera anual, n'hi ha d'altres que discrepen i que consideren que és clau conèixer l'alumnat que tens davant abans d'iniciar la proposta, com comenta M3:

“Perquè primer m'agrada conèixer molt el grup, conèixer quines són les seves motivacions i quines són les seves necessitats. A partir d'aquí, el cap em comença a bullir sobretot en moments d'aprenentatge no informal: pati, sortides, excursions...[...] no considero que hi hagi un moment, el moment ideal és quan tu creus que és la teva classe i puguis dominar aquest caos controlat que serà fer una gamificació. Una gamificació no ho serà, tothom fent cas. Un gamificació serà divertida, riuran. Entro amb música, entro disfressada a la classe. Els nens riuen, criden, es posen nerviosos, han de gestionar les seves emocions, i tot això ho has d'assumir i has de saber surfejar amb aquestes coses noves que està molt bé, però controlar tot això també requereix un aprenentatge” (Entrevista, mestre 3).

Aquesta mateixa idea també és compartida per M7 que afirma:

“Si parlem pròpiament d'un projecte o proposta més extensa, diria que cap a l'octubre, en ocasions principis de novembre, quan el grup classe està més consolidat i hem tingut temps de conèixer les seves característiques així com els seus interessos i necessitats”(Entrevista, mestre 7).

En les programacions compartides es veu reflectida la durada de la proposta, com han comentat els i les mestres, aquestes acostumen a ser anuals, això no treu que hi hagi diferències entre elles. Algunes sí que són continuades durant el temps, com les de M6, ja que donen sentit al nom de la classe i són de caire més conductual; en canvi, les programacions de M1, són programacions de tot el curs,

però es divideixen en unitats didàctiques i per tant, l'eix conductor va canviant, ja que els continguts i les competències treballades van variant.

Hi ha d'altres propostes com les de M4 que van treballant diversos continguts i competències, però totes elles formen part d'un mateix projecte anual. El canvi d'unitat didàctica, el fa mitjançant planetes i això comporta seguir un mateix eix temàtic, però variant els continguts. D'aquesta manera també treballen d'altres, com M2.

Totes les propostes compten amb elements fantàstics i eixos temàtics de fantasia que es complementen amb objectius reals i conductuals, com explica M1:

“Llavors, jo sobretot el que faig és que intento que sigui, o sigui, que hi hagi un objectiu una mica de fantasia, i després un objectiu real. Després també un objectiu que sigui una mica conductual, que aquest és un que joestic molt satisfet, que em va agradar molt, el vam fer en un projecte que es diu el misteri del temps embogit, que vam fer a quart de primària i que va funcionar molt bé” (Entrevista, mestre 1).

D'aquesta sinergia entre el món fantàstic del joc i el món real també en parla M2 “Tota aquesta implicació que hi ha entre el món real i la narrativa del joc que tu estàs parlant, això és imprescindible” (Entrevista, mestre 2). La barreja i l'equilibri entre la ficció del joc i els objectius reals serien part del que comporta una proposta gamificada, i tot això, per implicar a l'alumnat en les propostes.

5.1.2 Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.

Del concepte de gamificació, ja s'han analitzat les informacions recollides. Pel que fa el concepte d'educació inclusiva, en canvi, es realitzarà l'anàlisi en aquesta segona categoria. Alhora, com s'ha comentat, també es recullen les dades relacionades amb la mirada inclusiva que es dona a les propostes gamificades, i en conseqüència la relació que hi ha entre els dos conceptes.

El mestre 3 a l'entrevista realitzada durant la investigació explica que és l'educació inclusiva i que és el que comporta:

“Una Escola Inclusiva, o una educació que és inclusiva, és una escola o una educació que és de tots, de tothom i per a tothom. Per tant, el fet de la inclusió vol dir poder tenir l'oportunitat d'aprendre i ser diferents amb els altres. Jo crec que és molt important que a l'escola o a l'educació es donin primer oportunitats perquè tothom pugui aprendre, al seu ritme, respectant les característiques individuals de cadascun... Això s'ha de fer amb una qualitat” (Entrevista, mestre 3).

Molt en concordança amb aquesta resposta, M2 també comparteix que: “Per mi seria que hem pensar en una aula única, allà on tothom hi tingui cabuda i tothom pugui tenir les mateixes oportunitats d'aprenentatge, que no vol dir que a tothom se li hagi de donar exactament el mateix” (Entrevista, mestre 2). Ambdues definicions parlen d'igualtat d'oportunitats d'aprenentatge per a totes i tots respectant la pluralitat de l'alumnat. Com també ho fa M6:

“Per mi és on tots els alumnes tenen les mateixes oportunitats de fer les activitats, les mateixes activitats. Sense diferenciacions, o sense ser exclosos d'aquell aprenentatge, buscant petites adaptacions perquè puguin arribar a fer el mateix dins de les seves possibilitats” (Entrevista, mestre 6).

La idea d'incloure a tothom dins l'aula també la comparteix M1, que ho defineix com: “Poder incloure a tothom dins l'aula, i crear l'ambient per poder fer-lo partícip. Donar resposta a les necessitats dins de l'entorn escolar” (Entrevista, mestre 1). Concebre que la inclusió es dona a l'aula també ho contempla M4 afirmant que: “L'educació inclusiva, es tractaria sobretot d'incloure tots els alumnes, que puguin conviure a l'aula i que ningú se senti més o menys que l'altre” (Entrevista, mestre 4). Aquesta idea de conviure que comparteix M4 també es troba en la definició que dona M7 quan explica que: “Donar cabuda a l'alumnat, sense cap distinció, de conviure i aprendre conjuntament amb els seus companys i companyes” (Entrevista, mestre 7).

Totes aquestes definicions sobre el concepte concorden molt amb la definició que aportaven Ainscow i Echeita (2011), en el primer apartat del treball, en què s'explica que l'objectiu de l'educació inclusiva és promoure la igualtat d'oportunitats per una escola de qualitat per a tot l'alumnat, sense exclusions, ni eufemismes, i que en conseqüència es garanteixin l'equitat i la igualtat d'oportunitats.

Pel que fa les programacions, totes elles mostren un seguit de mesures inclusives que porten a terme en les propostes. Per una banda, hi ha molts mestres que aposten pel treball cooperatiu i l'establiment d'uns rols per cada equip, o també la flexibilització del temps. En una de les propostes, apareixen també mesures addicionals per a infants diagnosticats amb trastorn de dèficit d'atenció i hiperactivitat i per infants amb trastorn de l'espectre autista. Aquestes mesures es troben recollides dins les programacions i contempnen les adaptacions i personalitzacions de l'alumnat que es troba amb aquestes necessitat. Tots i totes les entrevistades coincideixen en el fet que quan hi ha un infant amb necessitats educatives de suport especial, aquestes es tenen en compte. Tot i això aquest tema s'analitza amb més profunditat en els següents apartats.

Pel que fa la relació estreta que hi ha entre l'educació inclusiva i la gamificació, M6 argumenta el següent:

“Trobo que des de la base que dona la gamificació ja la inclou. Quan tu agafes un joc normal i corrent de taula, no et diu, poden jugar nens de 8 a 10 anys excepte els nens que tinguin això, això i això... Un joc no exclou, un joc justament és fàcil d'adaptar segons les necessitats que tinguin o aquelles dificultats que tinguin, i ja pel simple fet de presentar-lo com un joc, ja fa que tots es trobin dintre de la dinàmica, de la tensió o inclús de despertar o crear una expectativa” (Entrevista, mestra 6).

De fet, la resta de docents coincideix en què el joc, fomenta i desperta expectatives positives. D'aquesta manera creant aprenentatge significatiu i un increment de la participació.

Molts i moltes com M1 parlen dels sentiment d'equip que es crea, i ho comparteix de la següent manera:

“el sentiment aquest d'equip, que jo crec que també ajuda a la inclusió. Tots volen ajudar per aconseguir alguna cosa [...] Val també es això, tots estan entre els equips, que tots puguin participar i hi ha rols que són xulos, que són divertits. Donar-li una miqueta un aire diferent a les coses” (Entrevista, mestre1).

De fet, M2 afirma que: “Una activitat gamificada pot servir precisament, per atendre aquesta diversitat perquè tothom es pot engrescar i motivar a la seva

manera i perseguint aquests objectius d'aprenentatge que són comuns” (Entrevista, mestre 2). En concordança i en forma de resum, M7 exposa: “El joc és un activitat que la pots modelar d'acord als interessos i necessitats propis i als de l'alumnat” (Entrevista, mestre 7). Si és una activitat o una proposta modelable, la facilitat de poder-la adequar a l'alumnat que tens davant és més senzill, i així ho presenta M5 quan afirma que:

“tienes que proponer retos para todo el alumnado, el que tu veas más flojillo, propón unos retos en esa gamificación que sean como hechos para esta persona sin que ellos lo sepan, entonces le potencias, le animas, ganan confianza, autoestima... Como se proponen retos cooperativos ya no individuales, se ven forzados a trabajar para y por el equipo” (Entrevista, mestra 5).

Tal com desenvolupava Lopez (2020), explicant que creant adaptacions a les gamificacions permet que l'aprenentatge de l'alumnat participant sigui més inclusiu i personalitzat.

Respecte a la personalització dels continguts, M1 afirma que:

“Per l'educació inclusiva és molt important el digital, perquè pots personalitzar molt, i també alumnes que igual no dibuixen tant bé, se senten..., parlo del tema dibuix, i et poden fer un disseny amb l'ordinador i se senten feliços” (Entrevista, mestre 1).

Per tant, aquest ús de les eines digitals és un al·licient més a contemplar, que a continuació s'analitza.

5.1.3 Recursos utilitzats per les propostes

Els recursos que es fan servir a les propostes gamificades són variats. L'arribada de la noves tecnologies ha afavorit poder incloure-les en les pràctiques educatives, com també en les propostes gamificades. Tot i això, hi ha una idea sobre la relació de les eines digitals i la gamificació que destaca M2, que trenca amb la idea que s'expressaven Rodríguez i Santiago (2015) quan comentaven que les gamificacions en què no hi ha un ús de les tecnologies, no tenen tan pes en la interpretació del concepte gamificació:

“Si bé la primera cosa que s'ha de dir, és que una de les definicions de gamificació parlen precisament que s'han d'utilitzar eines digitals i no és així. Tu pots gamificar de forma analògica, de fet si fem una repassada tant en les escoles, com en els esports, l'escoltisme... o sigui, moltes vegades s'utilitzaven les narratives que anaves progressant, havies de fer una sèrie de jocs per anar superant...” (Entrevista, mestre 2).

Aquest segueix afegint:

“La idea és que la reflexió pedagògica passi per davant de fer servir l'eina per fer-la servir. La idea seria una mica aquesta. Però crec que els recursos tecnològics poden servir moltíssim per a la gamificació, però no és imprescindible utilitzar recursos tecnològics per gamificar” (Entrevista, mestre 2).

De fet, hi ha entrevistats i entrevistades que coincideixen en aquesta idea, com M1, que comenta: “m'agrada més que estiguin presents però que estiguin presents d'un aparell com invisible, o sigui com una manera d'estar integrada en la meua aula, tu pel teu treball, necessitaràs l'ordinador en algun moment? Llavors que tu vagis i l'agafis” (Entrevista, mestre 1). En concordància amb aquestes idees, M3 parla del terme de gamificacions híbrides, i ho justifica de la següent manera: “Faig digital, moltes vegades ho faig, però soc un gran amant del fet que els nens toquin, ho plastifico i si s'ha de desinfectar, es desinfecta amb gel i no passa absolutament res” (Entrevista, mestre 3). M7 també coincideix amb aquesta idea: “En faig un mix. Oferim tot tipus de recursos a l'alumnat i les eines digitals en són un bon recurs, però no l'únic” (Entrevista, mestre 7).

Malgrat això, n'hi ha d'altres que les tenen més presents, com per exemple M4, que justifica: “Treballo molt amb les eines digitals, ara estem mirant cap una societat on l'ús de les TIC TAC és imprescindible.” (Entrevista, mestre 4) i continua afegint: “un recurs que faig servir és *Class Dojo* que també està relacionat amb monstres que és per posar unes notes, unes puntuacions, unes insígnies. D'aquesta manera ho he pogut relacionar, i incloure les TIC en la gamificació” (Entrevista, mestre 4). M5 també en fa ús, per a les seves propostes:

“Suelo utilizar herramientas digitales desde el principio, para crear la página web, como *Wix*, después también el blog de aula. Para controlar el sistema de puntos uso *Class Dojo*, pero también hay otros como *ClassCraft*. Además, también utilizo

avatares para la gamificación, y otras herramientas como mensajes ocultos” (Entrevista, mestre 5).

A més, M1 explica alguns dels avantatges que té fer ús de les eines digitals:

“Ens faciliten la inclusió, ens faciliten l'aprenentatge, però no n'hem de fer un abús. Les hem d'utilitzar per aquelles coses que no poden ser d'una altra manera i com les utilitzo també per crear, per crear continguts, targetes i coses, les faig servir molt i els alumnes per aprendre també. Però bé, d'una manera que sigui com una mica invisible que sigui com ho tenim aquí. Igual que tens un llapis, tens un ordinador” (Entrevista, mestre 1).

Entre els i les entrevistades, també n'hi ha dels que no en fan ús, com és cas de M6: “M'agradaria fer la servir sí, però no m'ha calgut en les meves experiències fins ara no” (Entrevista, mestre 6). En lloc de fer servir les eines digital per les puntuacions, fa servir diversos recursos materials:

“Utilitzo també monedes, recursos de canvi, segons la gamificació són monedes, i segons la gamificació són recursos, que els permeten comprar coses o construir coses, en el cas de l'edat mitjana són monedes i van al mercat que soc jo [...] El modernisme no era tant, també tenen el mateix, però enlloc d'aconseguir monedes, aconseguim material, i amb aquests materials construeixen la casa modernista de cada grup” (Entrevista, mestre 6).

Pel que fa les programacions, en el cas que es portin a terme propostes amb eines digitals, si que apareix la competència digital com a competència transversal de la proposta, i a més a més també s'especifica en la pròpia activitat. En canvi, M6, com que no fa ús de les eines digital per a les seves propostes gamificades, ja que no n'ha tingut la necessitat, en la programació s'especifica les cartes d'intercanvi que fa servir, així com també la repartició de punts, i segons la gamificació o bé de monedes, o bé de materials.

En aquesta anàlisi, s'ha pogut exposar que no totes les gamificacions necessàriament han de tenir i fer servir les eines tecnològiques, i per aquesta raó no esdevindran menys atractives i dinàmiques com afirmaven Rodríguez i Santiago (2015), ja que es busca la manera de treballar amb altres recursos com són cartes, monedes, targetes, taulers... Que també aporten l'atractiu en les propostes.

5.1.4 La participació i motivació de l'alumnat

Generalment, un dels canvis més grans que noten els mestres i les mestres a les aules, és el canvi del clima que hi ha a l'aula, tal com explica M1:

“M'he trobat grups que no volen pati o que no volen marxar. No sempre, però te'n pots trobar, perquè a vegades ho plantejava i era cada dia obrir la porta i no sé què em trobaré i llavors això, aquesta sensació d'emoció i il·lusió es percep, d'arribar i veus les cares de què passarà avui. Sobretot quan estaven en moments molt durs de joc i història, teníem esdeveniments aleatoris que sortien cada dia quan obrien la classe. Aquestes esdeveniments aleatoris generaven un: a veure què nassos passa avui!” (Entrevista, mestre 1).

De fet, aquesta canvi de clima també el comparteix M2 quan afirma:

“Hi ha una cosa que des que vaig començar a fer de mestre, de seguida me'n vaig adonar, va ser la importància del clima de l'aula i penso que també moltes vegades es dona poca importància això [...]Doncs això realment, feia que després qualsevol tipus d'aprenentatge curricular fos molt més fàcil perquè hi havia aquest bon clima i bon rotllo. En aquest sentit per a mi la gamificació és una molt bona manera de crear aquest clima d'aula”(Entrevista, mestre 2).

Aquest bon clima que comenten aquests dos mestres, es complementa amb el canvi que nota M3: “Amb la gamificació ha millorat. Si ha millorat és perquè hi ha hagut implicació amb l'aprenentatge i implicació amb els seus propis aprenentatges i això és molt important” (Entrevista, mestre 3). De fet, no és l'únic que ha notat aquest canvi, M7 també: “L'alumnat es mostra feliç, motivat i unit per fer front a un repte comú. Arriben a ser conscients que sense la participació i la implicació de tothom, no seran capaços d'assolir el seu objectiu” (Entrevista, mestre 7). Seguint aquesta idea M6 exposa:

“L'assoliment dels valors i d'habilitats d'aprenentatge, la constància, la participació, les ganes d'ajudar els altres...Aquestes coses que de vegades et trobes; respectar-se entre ells, la resolució de conflictes, i si ho lligues amb l'experiència lúdica, és el mateix, però li dones un altre sentit, i jo, per mi és el canvi entre una cosa i l'altra. És llarg, no és immediat, però es nota. A mi és el que m'ha fet adonar la gamificació” (Entrevista, mestra 6).

A més, per la mateixa vessant M5 fa constar que: “Ha habido una mejora muy grande en el rendimiento, porque cumplen con los retos que planteas, y se esfuerzan” (Entrevista, mestre 5).

Aquest augment del rendiment, de la participació i de la implicació ve donat per la motivació de l'alumnat, tal com explica M4:

“En aquell moment és on es veu la satisfacció de l'alumnat respecte a la gamificació, de veure si li agrada la classe, si està motivat per la següent, si ha treballat de manera cooperativa amb els companys... Per tant, jo crec que la gamificació afecta positivament a què hi hagi aquesta participació activa” (Entrevista, mestre 4).

D'acord amb aquesta afirmació, M1 destaca que la gamificació els motiva i els fa participar a l'aula, i ho justifica de la següent manera: “La participació a l'aula, doncs sí... i la motivació sobretot. Llavors, és això, tocar-los una mica la fibra, i la seva ànima, que joc de nens petits. Participen molt més, i es van retro alimentant els uns als altres” (Entrevista, mestre 1). De fet, Ripoll (2016) també defensa aquesta postura quan afirma que hi ha una millora de la motivació envers els aprenentatges i en conseqüència, en la participació de tot l'alumnat.

En concordança amb aquestes idees que aporten aquests dos últims entrevistats, M3 afegeix que:

“sí que es noten canvis, sí que es noten canvis en l'aula i la participació d'aquest alumnat, si treballes en grup petit [...] i al final has de provocar, per exemple, mecàniques que facin que tothom hagi de girar, i hagi de posar de la seva part perquè l'èxit del grup sigui absolut, a cadascú el que pugui, però cadascú ha de posar de la seva part” (Entrevista, mestre 3).

De fet, en el moment que es treballa mitjançant grups sempre hi ha canvis de rols a l'aula, com comenta M5 :

“siempre dentro del juegos hay tipos de jugadores cómo en la vida real hay niños más competitivos, hay otros que quieren vivir la experiencia en sí, hay otros que prefieren ayudar cooperar y ceder esos puntos y medallas para otro miembro del equipo ... Entonces hay diferentes roles” (Entrevista, mestre 5).

De fet, M3 defensa que: “ Els canvis de rol, els provoques moltes vegades, i a vegades hem d'empentar i fer d'agitadors d'aquest canvi de rol”(Entrevista, mestre 3). M7 també defensa aquesta postura: “Difícilment, un alumne mantindrà la mateixa actitud durant tot el procés. De la mateixa manera, no ocuparà sempre el mateix rol[...] El mestre és la persona encarregada de gestionar-ho i provar de no "perdre" a ningú pel camí” (Entrevista, mestre 7).

Per altra banda, hi ha qui considera que els rols no varien, sinó que s'igualen, com justifica M1:

“Els rols jo crec que s'igualen, el que és líder, manté el seu rol de líder perquè evidentment no canviarà radicalment, però, no sé els rols s'acaben igualant, crec que es barregen més, jo és la sensació que tinc. Sobretot, els nens que participen menys, potser participen més, tampoc estic parlant d'una participació i un canvi radical, però sí que participen més. Els veus que formen part d'allò, que participen més dins de l'aula i per mi això és molt important. Els lideratges potser no són molt forts, però si que queden més diluïts, i el mateix els nens que participen menys, doncs els veus participar una mica més, ja que es troben més còmodes” (Entrevista, mestre 1).

Encara que per norma general, quan es fan aquests tipus de propostes segons els i les entrevistades hi ha un augment de la motivació i la participació, tal com explica M6, també hi ha situacions en què hi ha infants que es despenjen de la proposta, tal com explica:

“Per norma general, l'atenció i la participació, són màximes. Funciona molt bé i té molt bona acollida, però després conforme vas avançant, vas veient que hi ha nens que es van despenjant, què has de fer amb aquestes nens? No tot funciona per tots, és veure per què no li agrada, com li agradaria que fos... Alguna vegada ha estat, perquè ha tingut un malentès amb algun company i llavors, s'ha hagut de solucionar, la gran majoria de nens que se'm han perdut, poquets, sempre són dos o tres, són nens que et diuen que ells no volen jugar, ja de per si han perdut la motivació de joc, ja que també va molt relacionat amb els valors de joc que els donen a casa” (Entrevista, mestra 6).

Malgrat això, no deixen de participar a la classe, i M6 els fa entendre el següent:

“En aquest sentit el que feia, era: els deixava escollir si volien estar, si volien participar en algunes coses, però sempre des d'una actitud de formes part de la classe, ets dins d'un grup, entenc que això no vulgui, però no està de més si vols provar... Donar la volta per fer treballar altres valors com la companyonia, l'empatia, ajudar als altres... Mirar que no es perdessin, també els deixava decidir si compartir les coses que aconseguien fent certes activitats...” (Entrevista, mestra 6).

D'aquesta manera, intenten contemplar l'infant dins del joc, al mateix temps que es té en compte tot el grup de manera integral.

5.1.5 Presència de l'alumnat.

Com s'ha comentat en categories anteriors, tots els entrevistats i entrevistades coincideixen en què les propostes es poden adaptar a les necessitats particulars de cada infant. Tal com presenta M1: “A mi m'agrada molt treballar amb les bases aquestes d'orientació, llavors evidentment les bases les vas adequant una mica, és a dir, estem fent el mateix, però sobre això a tu et demana una cosa, i a un altre li puc demanar una altra” (Entrevista, mestre 1). En concordança amb aquesta idea M3 comparteix que:

“El que hem de fer és agafar les seves dificultats i contemplar-les, únicament has de contemplar-les i tenir-les en compte [...] Doncs si aquell alumne necessita una ampliació del document, li dones una ampliació del document, si necessita més temps, doncs li dones més temps. Al final és, tu tenir-la en compte per tractar-la amb total normalitat, i si veu que la tractes amb total normalitat, al final, ell formarà part del joc, formarà part de la dinàmica. Hi haurà coses que potser no pot fer perquè li desperten molta angoixa, però sí que en pot fer d'altres” (Entrevista, mestre 3).

M5 comparteix una reflexió, en què no només es dona atenció a aquells infants que presenten més dificultats, sinó que també es fa per als infants que tenen més facilitats, i l'expressa de la següent manera: “se adaptan los retos para los alumnos que lo necesitan y se proponen más difíciles para el alumnado que tiene más facilidad” (Entrevista, mestra 5).

De la mateixa manera, M7 comparteix:

“Sí, es tenen en compte les adaptacions, però com a qualsevol altra activitat. Tot l'alumnat, en un moment o altre, necessitarà una adaptació o un suport especial. Si tenim en compte les característiques pròpies de cadascú, és obvi que haurem de cercar estratègies diferents per tal d'extreure el millor de cada alumne” (Entrevista, mestre 7).

Les estratègies que alguns proposen com M6 són les següents:

“No són adaptacions de nivell com a tal, no són canvis d'alguna activitat per una altra, o d'objectiu, no. No és tant en aquest sentit, sinó més aviat serien els *gatgets*, els components utilitzats, tota la part més fungible, més de material, és el que has de fer una miqueta més, has d'adequar, si tens un daltònic tenir-ho en compte, si tens un dislèxic tenir-ho en compte, i aquí sobretot els nens TEA, els autismes, normalment són dels que jo m'he trobat” (Entrevista, mestra 6).

Aquesta mestra, seguidament també comparteix:

“Si jo m'hagués de tornar a plantejar això amb un nen TEA a la classe, el que faria seria intentar tenir en compte els seus gustos, i llavors ja tindria la temàtica i trec la resta de coses. O si ja tinc una idea preparada, mirar d'incloure les seves motivacions dintre d'això. Perquè al final, la resta de nens per norma general, tot els agrada” (Entrevista, mestra 6).

També hi ha d'altres que exposen casos particular que s'ha trobat a l'aula, com M3 que explica una experiència pròpia i la resposta que dona:

“Tinc un alumne amb un dèficit d'atenció molt important, molt important, però és molt bo en mates, doncs què faig, en comptes d'estar esperant que tothom digui la seva puntuació, li demano que s'aixequi i que apunti a la pissarra els punts de cada grup i s'encarrega ell de sumar-ho, si és una cosa que fa bé i a mi ja em va bé, doncs en comptes de fer-ho jo amb un Excel súper maco, que ho faci ell a la pissarra amb un retolador Vileda i l'infant està a tope amb els grups, i ens implica a tots” (Entrevista, mestre 3).

De fet, aquest mateix mestre també afirma que:

“si s'adapta a allò que els teus alumnes amb problemes de conducta necessiten i els motiva[...]Hem de saber jugar amb els mecanismes, amb les dinàmiques, amb els objectius... Hi ha nens que necessiten un aprenentatge més funcional i nens que sí que funcionen amb un aprenentatge menys funcional. Segurament

els nens que tenen problemes de conducta necessiten un aprenentatge que sigui més funcional, és a dir, aprenentatge amb les mans, aprendre amb els altres, aprendre que hi hagi mini conflictes i gestionar-los" (Entrevista, mestre 3).

En concordança amb aquesta idea, M5 afirma que: "Lo que tiene la gamificación es que puedes redirigir y dirigir para donde tú quieras. Si tienes alumnos con problemas disruptivos, si quieres conseguir una cohesión del alumnado, puedes crear dinámicas en esa situación para conseguir su objetivo" (Entrevista, mestra 5).

Pel que fa les programacions la presència de la diversitat a l'aula, com s'ha comentat amb anterioritat, es troba recollida en l'apartat de mesures d'atenció a la diversitat, com es veu reflectit en la programació de M1. Aquest apartat està dividit en tres taules, una que representa les mesures universals, com poden ser: el treball per racons, l'aplicació de tècniques i estratègies d'aprenentatge cooperatiu, el treball per projectes, la flexibilització del temps, la diversitat instruments d'avaluació i múltiples formats d'activitats d'avaluació, l'establiment de rols en els equips, la creació d'un clima agradable on l'alumne es senti acompanyat, i finalment, afavorir un entorn d'aprenentatge basat en l'emoció, el repte, l'expectativa i el reforç positiu. Les altres taules representen les mesures addicionals per infants diagnosticats amb TEA i TDAH.

Per finalitzar aquesta anàlisi sobre la presència de l'alumnat, es recupera la idea que comparteix M2, quan afirma que:

"Si això m'ho aplico a mi com a docent penso: si jo explico només d'una manera, la gent que se senti còmode d'aquella manera serà molt fàcil que aprengui coses, però la resta potser serà una mica més difícil. Per tant, si jo soc capaç d'un mateix missatge diversificar les formes en com arribo, doncs segur que hi haurà més gent que acabi arribant. Aquí enllacem segurament, una mica, amb el concepte de transmèdia, de dir el missatge serà el mateix però els canals pels quals ho ofereixo són diferents. Fins i tot, la resposta que demano als meus estudiants, no serà la mateixa" (Entrevista, mestre 2).

Per tant, la clau es troba en saber adequar-se a l'alumnat amb el qual treballes, i poder garantir diverses maneres d'arribar i acompanyar-lo i ajudar-lo en el procés.

6. Conclusions

En aquest apartat es dona resposta a la pregunta de la investigació i s'analitzen de manera crítica, l'assoliment del objectius proposats a l'inici del treball.

La pregunta que ha guiat la investigació és:

- Com la gamificació promou la inclusió a l'aula d'educació primària?

Per donar resposta a aquesta pregunta d'investigació es van plantejar quatre objectius específics: El primer objectiu va ser identificar els referents teòrics de l'educació inclusiva. Per assolir aquest objectiu s'ha portat a terme la cerca d'informació a través de fonts fiables que ajudin a fonamentar les idees desenvolupades en el treball. Els referents teòrics han ajudat a contextualitzar el marc teòric del tema del treball i els conceptes clau que cal tenir present a l'hora de dissenyar propostes educatives basades en la gamificació i lligades a la inclusió de tot l'alumnat.

El segon objectiu plantejat va ser reconèixer els elements de la gamificació per a la implementació a l'aula com a metodologia pedagògica innovadora. Per dissenyar propostes d'aprenentatge basades en la gamificació ha calgut identificar els elements de disseny que permetin desenvolupar activitats, tasques o unitats didàctiques basades en aquest mètode educatiu. Per tal de promoure aquesta innovació a l'aula, caldrà repensar les estratègies educatives, basades en l'assoliment dels objectius i competències bàsiques.

El tercer era analitzar pràctiques gamificades aplicades a l'aula. Aquest objectiu s'ha pogut assolir amb l'anàlisi de les propostes que van compartir els i les mestres entrevistades, juntament amb l'anàlisi dels seus testimonis, ja que mitjançant aquests dos instruments s'ha pogut fer una representació sobre allò que realment feien a l'aula, malgrat no s'hagi pogut fer l'observació directa.

El quart objectiu plantejat, va ser identificar els aspectes que permeten portar a terme la implementació de propostes educatives basades en la gamificació en un entorn inclusiu. Promoure estratègies inclusives a l'aula és un repte per a qualsevol docent. Per assolir aquest objectiu ha calgut relacionar els conceptes

teòrics de la gamificació amb els elements que s'han de tenir en compte per assolir una educació inclusiva de qualitat.

Així mateix, i com a idees rellevants que s'han pogut desenvolupar en el treball s'exposen les següents:

- La gamificació com a estratègia educativa que millora els resultats d'aprenentatge; la gamificació s'ha d'entendre com un mètode educatiu que ajuda a assolir els objectius d'aprenentatge lligats amb les competències bàsiques.
- L'aprenentatge és un procés que cada infant ha de realitzar i en el qual hi intervenen tant la part cognitiva (continguts) com la part emocional. La motivació cap als aprenentatges es pot desenvolupar a través de la gamificació, com també la implicació i la participació en els propis aprenentatges.
- El treball en equip cooperatiu també és un altre element que es pot desenvolupar a través d'estratègies basades en la gamificació. Serà important, doncs, en aquest treball cooperatiu la participació activa de cada infant fomentant, així, la inclusió.
- En el disseny d'activitats basades en la gamificació s'haurà de partir de la realitat de l'alumnat.
- L'ús de les eines digitals no es primordial per dur a terme una proposta gamificada. Malgrat això, poder disposar d'aquestes eines facilita la diversificació de canals, i en conseqüència, la personalització.

Després de l'anàlisi i les evidències que he pogut obtenir durant el procés, fer servir un proposta gamificada, ja desperta un interès diferent en l'alumnat. Les propostes tenen una gran i bona acollida, per això tot l'alumnat s'acaba implicant i participant en les activitats i reptes que proposa la gamificació.

El fet que aquestes propostes siguin rebudes de manera diferent, també col·loca en una altra tessitura a l'alumnat, ja que aquest ha d'agafar un paper actiu, i autònom, segons la gamificació que es proposi, en els seus propis aprenentatges, tot coordinant-se i treballant amb els seus companys i companyes que també busquen superar el repte.

D'alguna manera, haver de treballar i cooperar amb els altres dins d'una proposta en què el joc és l'eix principal, ja fomenta la participació, la cohesió i la implicació de tot l'alumnat de l'aula, com també el progrés de tots i totes, ja que cada repte proposat dins del joc acaba sent un repte educatiu que fomenta el desenvolupament de cada infant, tenint en compte les pròpies necessitats del grup d'alumnes pels quals es programa la gamificació.

Com a tot arreu, considero que es interessant destacar que la gamificació presenta un model més participatiu i que requereix un treball en equip per resoldre els diversos reptes, però si aquesta no es duu a terme des d'una mirada inclusiva, que contempli les necessitats del grup, com també les individuals de cada infant, evidentment, no esdevindrà una bona eina per a la inclusió.

7. Visions de futur

Per finalitzar la memòria del meu treball final del grau, en aquest apartat es troben recollides les idees sobre les visions de futur relacionades amb el tema que s'ha treballat, com també amb l'aplicació que pot tenir la gamificació en els meus primers passos com a mestra.

Al finalitzar la recerca, m'han sorgit diversos temes relacionats amb la gamificació que poden ser temes d'investigació. De fet, durant el treball he pogut veure que gran part dels mestres que he entrevistat han estat homes, malgrat que sigui un món molt feminitzat. Aquesta línia de treball no s'ha pogut tenir en compte dins la recerca que estava duent a terme, però no descarto que pugui esdevenir un bon tema per a futures recerques. Alhora, també he reflexionat molt sobre el paper del joc en l'educació infantil, i el canvi que hi ha d'aquesta percepció a primària; realment són dues visions diferents que es podrien també analitzar.

Considero que el fet que la gamificació estigui considerada un mètode innovador, que recentment està començant ser investigat, obre un gran ventall de possibilitats per fer recerca i investigació. Al mateix temps, no descarto en la meua vida professional poder realitzar més investigacions sobre aquest tema ja que m'ha semblat molt interessant poder fer que el joc sigui una font d'aprenentatge. Tampoc descarto, en un futur pròxim, portar a terme propostes gamificades a les meves aules, i entendre i concebre l'educació des d'una mirada inclusiva i en clau de joc.

8. Bibliografia

- Ainscow, M. (2003). Desarrollo de sistemas educativos inclusivos. Dins *Las respuestas a las necesidades educativas especiales en una escuela vasca inclusiva* (19-36). The University of Manchester.
- Ainscow, M., i Miles, S. (2008). Por una educación para todos que sea inclusiva: ¿Hacia dónde vamos ahora. *Perspectivas*, 38(1), 17-44.
- Amorós, C., i Montané, M. (2016). La innovació en la formació del professorat en un context global. Universitas Tarraconensis. *Revista de Ciències de l'Educació*, 1(1), 40-54.
- Baena, S., Collet-Sabé, J., Garcia-Molsosa, M. i Manzano, M. (2020). More innovation, less inclusion? Debates and discussions regarding the intersectionality of innovation and inclusion in the Catalan school system: a position paper. *International Journal of Inclusive Education*, 1-13.
- Beal, G., i Bolhen, J. (1996). Planificación de la enseñanza. Paidós.
- Blanco, E., Carreras, I., i Sureda, M. (2012). Innovar para el cambio social. Instituto de Innovación Social de ESADE.
- Blasco, T., i Otero, L. (2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista (I). *Nure investigación*, 33, 1-5.
- Blaxter, L., Hughes, C., i Tight, M. (2008). *Cómo se investiga*. Graó.
- Booth, T., i Ainscow, M. (2002). Guía para la evaluación y mejora de la educación inclusiva. *Consortio Universitario para la Educación Inclusiva*. Universidad Autónoma de Madrid, 16.
- Bray, S. (2001). Components crítics en el desenvolupament de l'educació inclusiva. *Revista Catalana d'Educació Especial i Atenció a la Diversitat*, 5(1), 26- 31.
- Bernal, A. (2010). *Metodología de la Investigación*. (3a ed.) Pearson Educación
- Campos, G., i Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.

- Cañal, P. (2005). *La innovación educativa* (Vol. 4). Ediciones AKAL.
- Carhuancho, I., Sicheri, L., Nolzco, F., Guerrero, M., i Casana, K. (2019). *Metodología de la investigación holística*. (1a ed.) UIDE.
- Carrera, R. M. H. (2014). La investigación cualitativa a través de entrevistas: su análisis mediante la teoría fundamentada. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, (23), 187-210.
- Carrillo, I. (2012). El valor de l'educació en societats en canvi. *Temps d'Educació*, 43, 11-30.
- Clauso, A. (1993). Análisis documental: el análisis formal. *Revista general de información y documentación*, 3(1), 11.
- Contreras, R. y Eguia, J.L. (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Dins D. Parente (Coord.), *Gamificación en la educación*, (pp.11-21). InCom-UAB.
- Contreras, R. y Eguia, J.L. (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Dins F. Revuelta, J. Guerra, i M. Pedrera (Coords.), *Gamificación con pbl para una asignatura del grado de maestro de educación infantil* (pp 21-32). InCom-UAB.
- Contreras, R. y Eguia, J.L. (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Dins O. Ripoll (Coord.), *"Taller de creació de jocs", una asignatura gamificada* (pp.25-37). InCom-UAB.
- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41.
- DECRET 150/2017 de 17 d'octubre de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu. DOGC 7477 de 19.10.2017.
- Departament d'Ensenyament (2015). De l'escola inclusiva al sistema inclusiu: Una escola per a tothom, un projecte per a cadascú. <http://ensenyament.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/inclusio/escola-inclusiva.pdf>

- Departament d'Ensenyament (2017). Documents per a l'organització i la gestió dels centres. Participació de la comunitat educativa. http://educacio.gencat.cat/documents/IPCNormativa/DOIGC/PEC_Participacio_comunitat.pdf.
- Departament d'Educació (2017). Marc de la Innovació pedagògica a Catalunya. Generalitat de Catalunya. http://xtec.gencat.cat/web/.content/innovacio/marc_normatiu/documents/marc_d_innovacio_pedagogica.pdf
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. ., i Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition, *Proceedings of CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts*, 12(1), 2-4.
- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Dins *II Jornadas de Innovación Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación* (pp. 1-9). Sevilla: Facultad de Ciencias de la Educación.
- Duran, D., Echeita, G., Giné, C., Miquel, E., Ruiz, C., i Sandoval , M. (2005). Primeras experiencias de uso de la Guía para la evaluación y mejora de la educación inclusiva (Index for Inclusion) en el Estado español. REICE. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 42(3), 495-497.
- Duran, D., i Marchesi, Á. (2010). *Guia per a l'anàlisi, la reflexió i la valoració de pràctiques inclusives*. (1a ed.) Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació.
- Echeverry, N, i González, S. (2014.). *Videojuego didáctico de educación cívica para niños autistas, TDAH* y discapacidad cognitiva*. Fundación Universitaria del Área Andina
- Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change* (4a ed.). Teachers College Press.
- Gaming y digitalización combo de aprendizaje*. [Webinar de Clara Cordero] (2020, 20 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0nWewmdhmyE>

- García, P. A. (2019). Gamificación e inclusión: rutas de aprendizaje en Educación Primaria. Investigación comprometida para la transformación social: *actas del XIX Congreso Internacional de Investigación Educativa*, 5, 78-85.
- Gonzalo, J., Lozano, N., i Prades, J. (2018). Noneducational board games in University Education: Perceptions of students experiencing Game-Based Learning methodologies. *Proceedings of Play2Learn*, 67-84.
- Giné, C. (2005). Aportacions a la comprensió, construcció i manteniment d'una escola per a tots. *ÀAF Àmbits de Psicopedagogia i Orientació*, (15), 10-13.
- Herrera, A. (2015). Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. 17 (1), 1-4.
- Jiménez, C., Parejo, M., Villalba, M., i Campoy, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education*, 2(1), 40-59.
- López, M. (2020). *La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria*. [Treball final de màster]. Facultat de Filosofia i CC Educació, Universitat de València. <https://roderic.uv.es/handle/10550/76535>
- Llei 12/2009, del 10 de juliol, Llei d'educació de Catalunya , Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya, núm. 5422 (2009).
- Manzano, M. (2018). Què s' entén per innovació educativa? Definicions, característiques i condicions del canvi educatiu a Barcelona. *Pedagogia i treball social*, 7(1), 4-22.
- Martín, N., Fernández, R., i Mondéjar, E. (2012). Trayectorias educativas de éxito de estudiantes de origen inmigrante escolarizados en el sistema educativo español. *Revista Interuniversitaria de formación del profesorado*, 26(1), 105-118.
- Martínez, J. (2008). Pero¿ qué es la innovación educativa. *Cuadernos de pedagogía*, 375(1), 78-82.
- Martínez, M., i Albaigés, B. (2013). *L'estat de l'educació a Catalunya. Anuari 2013*. Fundació Jaume Bufill.

- Martínez-Celorrío, X. (2017). *Innovació i equitat educativa*. (1a ed.). Octaedre.
- Matos, Y., i Pasek, E. (2008). La observación, discusión y demostración: técnicas de investigación en el aula. *Laurus*, 14(27), 33-52.
- Mechó, A. (2019). *Propuestas de gamificación en la asignatura de física y química*. [Treball final de màster] Departament d'Educació i Didàctiques Específiques, Universitat Jaume I. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/186124>
- Moya, E. (2019). Hacia una educación inclusiva para todos. Nuevas contribuciones. Profesorado, *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 23(1), 1-9.
- Muntaner, J., Rosselló, M., i De la Iglesia, B. (2016). Buenas prácticas en educación inclusiva. *Educatio siglo XXI*, 34(1), 31-50.
- Muntaner, J. (2017). Prácticas inclusivas en el aula ordinaria. *Revista de Educación Inclusiva*, 7(1), 63-79.
- Ordre ENS/303/2015 de 2015 [Departament d'Ensenyament]. Sobre el reconeixement de la innovació pedagògica. 30 de setembre 2015.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2009). *Directrices sobre políticas de inclusión en la educación*. (1a ed.). UNESCO, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000177849_spa
- Organització de les Nacions Unides per a l'Educació, la Ciència i la Cultura (2020) *Towards inclusion in education: Status, trends and challenges*. (1a ed.). UNESCO.
- Peralta, S. (2020). *Anàlisi del nivell d'inclusió educativa en els centres d'educació secundària obligatòria de Mallorca*. [Treball final de grau]. Departament de Pedagogia Aplicada de l'Educació, Universitat de les Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152658/Peralta_Palou_Sandra.pdf?sequence=1&isAllowed=
- Pollock, K. (2008). The four pillars of innovation: An elementary school perspective. *The Innovation Journal: The Public Sector Innovation Journal*, 13(2), 2-17.

- Puigdemívol, I., & Krastina, L. (2010). Inclusió i segregació a l'escola: pràctiques inclusives i excloents amb l'alumnat vulnerable. *Temps d'Educació*, (38),95-113.
- Pujolàs, P. (2004). *Aprender juntos alumnos diferentes: Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: Eumo-Octaedro.
- Pujolàs, P., i Lago, J. (2006). Un nom per cada cosa i cada cosa pel seu nom. A P. Pujolàs (Ed.), *Cap a una educació inclusiva: Crònica d'unes experiències*. (pp. 7-16). EUMO.
- Quintanal, F. (2016). Gamificación y la Física–Química de Secundaria. *Education in the knowledge society*, 17(3), 13-28.
- Rioja, J., Besora, D., i Vizern, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education in the Knowledge Society*, 18(2), 85-105.
- Rodríguez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. *Revista Silogismo*, 4(8), 11.
- Sáez, F., Robles, A., i Vázquez, A. (2020). Claves de la innovación educativa en España desde la perspectiva de los centros innovadores: una investigación cualitativa. *Participación educativa*, 7(10), 49-60.
- Sandín, M.P. (2013) *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. McGraw Hill.
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. (1a ed.) Ediciones Morata.

9. Annexos

9.1 Annex 1: Preguntes entrevista.

1. Com vincularies els conceptes de gamificació i educació inclusiva? Podries fer una breu explicació sobre allò que entens de cada concepte?
2. Quins beneficis aporta plantejar una activitat gamificada en el marc de l'educació inclusiva? Amb quines dificultats t'has trobat durant la pràctica?
3. Quina gamificació acostumes a fer servir a l'aula? Podries explicar breument en què consisteix?
4. Acostumes a fer servir les eines digitals en les pràctiques? Per què tries fer-les servir o no?
5. Quan acostumes a fer servir la gamificació? Hi ha un moment adequat per començar-la a fer servir?
6. Amb quins grups o amb quin alumnat trobes que és més encertat fer activitats gamificades? Et serveix amb tots els grups? Per què?
7. Quins canvis notes en els grups quan fa aquest tipus de propostes, respecte a l'abans de fer-les?
8. Com es veu reflectida la participació de tot l'alumnat quan es presenten aquests tipus d'activitats? Pots observar canvis de rol dins l'aula?
9. Com treballas la gamificació quan a l'aula hi ha un o una alumna amb necessitats de suport educatives especials? Es tenen en compte les adaptacions en el moment de programar?
10. Podries afirmar que esdevé una bona eina per gestionar problemes de conducta a l'aula? Per què?

9.1.1 Entrevista mestre 1

**Com vincularies els conceptes de gamificació i educació inclusiva?
Podries fer una breu explicació sobre allò que entens de cada concepte?**

Per mi el que és la inclusió doncs seria doncs, d'alguna manera o sigui incloure a l'aula o sigui satisfer les necessitats que trobem a l'aula, utilitzant el nostre espai d'aula. Vull dir que abans d'exposar aquestes diversitat, aquestes diferències... Doncs ho fèiem de manera més individualitzada, jo traient a l'alumne o algú traient a l'alumne. Jo crec que hem de preparar a l'aula, d'una manera que sigui capaç de donar resposta a aquestes necessitats que tenen els

alumnes i que siguin partícips de l'aula i que no es vegin menystinguts, o no es vegin en algun moment discriminat, o algun moment que se sentin malament d'alguna manera. Per mi la inclusió és això, donar aquesta resposta dintre el nostre entorn. Crear l'ambient necessari i els mecanismes necessaris perquè per intentar fer. Per mi això seria doncs una mica més la inclusió, i el tema de la gamificació i després veiem com s'uneix, per mi seria bàsicament, aplicar elements de joc i mecanismes de joc en àrees que no són exclusives del joc, en aquest cas, doncs seria l'educació, com podríem fer-ho en diferents espais. Llavors el tema de la gamificació en què aquest pot ajudar en la inclusió, que suposo que és el que vols... Jo crec en moltes coses, i ara ho estàvem parlat, la gamificació, però també el joc, a vegades volem diferenciar però al final també l'element central és el joc.

Jo vinc de l'educació física , i allà el joc és l'eix sobre el que moltes coses dels aprenentatges. I en aquest sentit crec que la ludificació, amb això ajuda també perquè o sigui, el focus el poses a un altre lloc, el focus que ells perceben és el joc i llavors això el que fa, doncs no es comparen potser tant amb altres sentits, a nivell més intel·lectual, sinó que posen el focus en el joc tot això varia, en el moment que pots sentir que t'ajuden, no és una ajuda perquè no en saps, és una ajuda per aconseguir allò. Llavors jo crec que tenia un clima diferent a l'aula. Això per a mi i per a mi és clau. Dins la gamificació podem tenir l'objectiu, però aquest objectiu comú cadascú... Això també ho he resolt amb l'aprenentatge cooperatiu, o sigui que pugui sumar elements diferents o participar en coses diferents per assolir aquest objectiu. És que ho veuen diferent. Jo crec que tenen un repte nou, un repte i tots junts han d'assolir aquest repte, llavors s'ajuden, però s'ajuden pel repte. Jo crec que això els hi treu molt estrès. El típic nen que té moltes dificultats i treu l'estrès de "ostres, que no em surt això" Llavors, evidentment, també m'agrada ficar coses d'aprenentatge cooperatiu, aquestes del Pujolàs de l'un, dos, quatres. I el clima, el clima que hi ha et canvia, com també la motivació que hi ha...

La següent pregunta és quins beneficis aporta plantejar una activitat gamificada a l'educació inclusiva i amb quines dificultats t'has trobat, quan ho has portat a la pràctica?

Aquesta part quins beneficis ja té comentat una mica i sobretot jo et dic, amb aquest tipus d'activitats de seguida els nens volen jugar. Jo crec que això ho han de tenir sempre present. Jo fa molts anys que dono classes i jo sempre havia fet una pregunta i ara quan vaig una mica de tema, però acabarem el mateix. Si jo

veia clar que els alumnes d'infantil jugaven sempre que ho aprenien a través del joc i la meua pregunta és perquè a Primària no passaven a estar assegut en una cadira pupitre, t'estic parlant de molts anys endarrere i es deixava jugar. I dius si és el seu món és el joc, perquè els hem tret el joc de les aules no. Llavors evidentment el joc per mi ha d'estar present i amb el tema de la inclusió, ja que encara més no pel que et deia abans... Perquè aquests alumnes amb dificultats, davant d'un joc doncs se senten diferents, o sigui, no senten tan qüestionats, perquè l'objectiu és diferent. Aquest punt de vista per mi és clau. Hi ha alumnes que a vegades ho saben fer una cosa i els veus que es queden allà com garratibats que no saben què fer, i amb aquest tipus de propostes, ja et dic tots s'impliquen normalment, en trobem de tot, però s'impliquen a assolir aquell objectiu. A vegades també és difícil trobar el punt que els motiva i que no, vull dir, també ets pots trobar una cosa que per a tu és molt motivant, i que per ells no ho sigui.

Però quan trobés l'equilibri, a vegades veus els alumnes que es deixen anar, com si tingués algun tipus de bloqueig. Això, m'ho vaig trobar en cas d'una noia que no participava en l'aula, que era una nena que li havien bé ja havia estat, no li havien diagnosticat del tot, però hi havia uns trets TEA. Parlava molt poquet, doncs jo vaig, a vegades que proves coses, vam jugar com una partida del rol en què podien participar. El tema de jugar el rol, allò que li feia por de parlar o que no sabia com expressar-se. Com pensava que estava jugant, veies que de sobte començava a parlar i començava a prendre decisions. Si els treus d'aquest marc, d'aquest marc tan rígid, i entres al seu món, llavors el món dels nens és el joc. Moltes vegades tot ho veiem des del punt de vista dels adults i això és error. Al final hem d'aprendre d'ells, nosaltres aprendrem també amb ells, però al final nosaltres estem per ajudar-los a créixer i aprendre. Per tant, hem d'utilitzar eines que siguin properes a ells, també el sentiment aquest d'equip, que jo crec que també ajuda a la inclusió. Tots volen ajudar per aconseguir alguna cosa. Llavors, si tu plantejes una gamificació competitiva... És clar, jo crec que l'èxit no és la gamificació, si no és com tu plantejes les coses. Si fa una gamificació competitiva, al final està fent el mateix, el nen que tingui més punts i el nen que no se'n sentirà d'una altra manera i l'altre se sentirà més trist perquè no té punts. Val també és això, tots estan entre els equips, que tots puguin participar i hi ha rols que són xulos que són divertits. Donar-li una miqueta un aire diferent de les coses. També es basa molt en l'emoció positiva, no? De fet, Anna Carpena deia que tu quan aprens, ho aprens des de l'emoció positiva, de fet també pots aprendre des de la frustració només, des d'una emoció negativa, però que les

emocions neutres no te'n recordes d'elles. Per mi la gamificació és anar buscant aquestes emocions positives.

Dificultats meves. La primera és que la gent hi cregui, l'adult, el nen sí, però que l'adult hi cregui és la primera dificultat. També és clar jo no sé fins a quin punt ara això ha canviat o no ha canviat, perquè clar hi ha una cosa que són les xarxes, i una altra cosa que és la realitat. Llavors les xarxes tu veus tot el teu entorn, sobre els teus gustos i sobre les coses que a tu t'agraden, però no saps que més, i a l'escola et trobes molt això, la solitud, moltes vegades, de voler engegar coses i no... Sí que vaig tenir la sort com vaig fer *Star Dojo* que la paral·lela que estava es va enganxar. Ella no ho havia fet mai. A principi feia respecte al tema. Jo no havia fet mai. Vull dir que ens vam animar i vam veure com va funcionar i tot i que havíem de millorar coses, vam acabar amb sensacions molt positives. Però costa d'integrar i animar la gent a fer-ho perquè és molta, molta feina. Això sí que ho hem de tenir clar. Vull dir dedicar moltes hores a poder preparar-ho i fer-ho, de fet per mi, això és la principal dificultat que tinc. Llavors, també, en trencar la rigidesa que hi ha en algunes escoles a la vegada, de fer les coses molt bé, fer les coses de cara amb el currículum més competencial, ja que s'han pogut trencar més però també el tema dels horaris... Era una cosa que era una dificultat perquè jo com es plantejava era que fóssim molt interdisciplinaris.

Vull dir que hi havia una narrativa i a partir d'aquella narrativa podíem tocar qualsevol àrea a qualsevol àmbit. Llavors com ho incloïa això dins d'un horari, i encara passa pots trobar a escoles que és que ara toca Llengua i ara toca matemàtiques i ara toca medi natural... La sort que tinc és que aquí a l'escola, doncs bé hem de complir els objectius, els continguts, que hi hagi el que sigui, però tenim una mica la màniga ampla a l'hora de gestionar el teu horari i perquè és que si no és impossible. No té sentit perquè són projectes i et dic que són molt interdisciplinaris. Almenys jo els entenc així. Vull dir que hi ha moltes maneres de fer-ho i això és una dificultat. Com també la coordinació amb la resta i la llargada de les gamificacions, al principi en feia de molt llargues, però eren molta feina, ara ja tenen una durada més determinada, tenen un inici i un final.

Quina gamificació acostumes a fer servir a l'aula? Podries explicar breument en què consisteix?

Mira ja fet moltes, i algunes que no me n'han sortit i també ho dic perquè és que és així. Hi ha grups que m'ha costat més i grups amb els que no m'ha costat menys. Jo diria que amb el tema de grups, el que m'he trobat és que quan més grans són, és més difícil, perquè necessites un període per acostumar i tot això,

i perquè també interpretin que estan aprenent que no només estan jugant. I també doncs si són grups que a més no han treballat de manera cooperativa, aquí també he trobat dificultats. Clar, jo és enfocament que li dono, l'enfocament cooperatiu, llavors si algú no ha treballat, juntes el joc, juntes que no va bé, i si no han jugat a més ja és una *locura...* és el que deia abans, jo cerc que acabant infantil, el joc ha d'estar present, ho han de veure com una cosa normal per aprendre el joc.

Doncs mira, és el que et deia primer vaig intentar fer aquestes de tot l'any i des de l'àrea de medi, jo volia partir. I aquesta àrea de medi i jo pogués treballar continguts de llengua, de mates... Però al final això era molt bèstia. Llavors cada vegada, he tendit més a fer un o un projecte. El projecte que estan treballant l'alimentació saludable. Doncs ens hi posem i ho acabem, i ja està. I llavors a una altra cosa és una altra cosa. Llavors aquest, jo sobretot el que faig és que intento que sigui, o sigui que ho hagi un objectiu una mica de fantasia, i que sigui un objectiu real. Després també un objectiu que sigui una mica conductual, que aquest, és un que jo estic molt satisfet, que em va agradar molt que es diu el misteri del temps embogit, que vam fer a quart de primària i que és la idea xula que m'agrada. Llavors per una banda, havien de gestionar i obrir un restaurant, i per una altra banda, havien de capturar un personatge que estava fent que el temps canviés la màquina del temps i modificava el temps. Llavors, hi havia aquest element fantàstic i aquest element real. Llavors, l'element real els permetia assolir una sèrie de coses o sigui calcular un pressupost de quin que necessitaven per obrir un restaurant o enviar una carta a l'Ajuntament de Sentmenat demanant per tema dels residus de les deixalles que havíem de fer, per obrir un restaurant quin certificat necessitaven, vam fer una entrevista a un xef... Van fer diferents coses que tenen a veure amb l'obertura d'un restaurant, els menús saludables... Tota aquesta història, per altra banda, això els hi proporcionava que quedessin en les tasques del seu restaurant, com una mena de punts que no eren punts, que permetia moure per un mapa de comarques i així és a la vegada estava treballant a les comarques amb un mapa que teníem, i aquests punts permetia anar a buscar unes pistes i aquestes pistes et permetien buscar aquest personatge. Llavors per a mi és una gamificació en què estàs, és molt interdisciplinari, estàs treballant molts continguts diferents, i té aquest element a més de jugar i de buscar coses i sobretot a mi que m'agrada és que els punts no tinguin a veure amb punts que tu guanyes per tenir només una recompensa, que el punt et serveixi pel joc, aquestes punts representen que, cada comarca tenia una puntuació en funció de la comarca de muntanya, de Costa, i fins i tot, si hi havia un túnel o hi havia l'autopista, el punt per moure't era

més elevat, o menys elevat. A més a més, es van haver de calcular els punts que necessitaven, podien fer activitats extres per guanyar més punts, per moure's a determinats indrets. Sí que allò que facis, es tingui tot a veure amb el joc i tu fas.

Jo crec, que tot ha d'estar encabint en el mateix joc perquè és el que els motiva més, vull dir és així. Anem a aconseguir això, i una mica les gamificacions parteixen de l'àrea de medi i que hi hagi moltes coses, que vull treballar l'expressió escrita, doncs anem a fer una carta a l'Ajuntament, que avui treballa no sé què... Doncs jo vull treballar matemàtiques, si hem de fer un viatge anem a calcular el que necessitem per aquest viatge les quantitats o amb equip, i moltes coses més com per exemple, fer un festa i calcular quan es necessita per organitzar-la, que ells triïn al famós que vulguin convidar, així també participen, i llavors fer cartells perquè vingui la gent, fer una cançó o una invitació per la persona famosa que trien...

Vull dir que sigui una mica real, que hi hagi aquest món fantàstic, que no ens oblidem, que a més hi ha el contingut més real. És el que a mi m'agrada, després en altres que són més curtes, que són més específiques, hi ha un munt. Sobretot, a mi el que m'agrada és que no es quedi només amb algun diari digital. O sigui que tinguin coses, que tinguin tòtems i que tinguin cartes... quan fem les comarques, en aquest mapa o movien els personatges de la comarca. Miraven algunes cartes en punts, amb dibuixos de comarques. És una manera que també la informació... Ja ho havien de fer el seu itinerari de viatge. Llavors així, ells apuntaven les comarques, les havien de descobrir. Vull dir, és una manera d'aprendre que potser no memoritzaràs tant, perquè és més competencial, perquè al final es va buscar a la comarca a la busco aquí identifico, m'oriento, una mica així no sé si...

Acostumes a fer servir les eines digitals en les pràctiques? Per què tries fer-les servir o no?

Sí, les faig servir. Però vaig començar a, al principi era molt fanàtic de les eines digitals. I em vaig adonar que en feia un abús. I a mi el que m'agrada és que estiguin presents però que estiguin presents d'un aparell com invisible, o sigui com una manera d'estar integrada entre la meua aula, tu pel teu treball, per tu que necessites, fer un necessitaràs l'ordinador en algun moment, llavors que tu vagis i l'agafis. O sigui jo quan faig d'aquestes gamificacions el que m'agrada, és que ells també tinguin aquesta capacitat d'autonomia. Ostres que necessito? fer això, doncs tens tot això a la teua disposició, però sí que la faig servir. Jo

intento que hi hagi molt analògic i també digital. Potser més pes l'analògic i després digital per coses que jo no puc fer de manera potser analògica o no. I també penso que l'educació inclusiva és molt important el digital, perquè pots personalitzar molt, i també alumnes que igual que no dibuixant tant bé, se senten..., parlo del tema dibuix, i et poden fer un disseny amb l'ordinador i se senten feliços molt típic. També trobem alumnes que els va millor. El tema d'objectivitat, tot el que fan, és a dir, tenir gravacions de vídeo, per tenir dades objectives de la seva expressió oral i poder tornar a mirar i remirar, perquè no és el mateix que surts a fer una presentació.... I després en aquest tema, vaig amb el tema de la presentació. Si surto a fer una presentació a l'aula, i jo soc tímid o a mi em costa, m'estic estressant, es posen molt nerviosos... Si aquests nanos han de parlar davant d'una càmera i estan sols o tenen un amic que els ajuda, se senten còmodes i parlen. Llavors, per mi per valorar la seva expressió oral, és millor això, que no una expressió oral estressada . Si jo en una expressió oral estressada, doncs la trec, no suporta la pressió però sí vull saber la seva expressió oral. Ostres llavors si s'equivoquen no passa res, perquè rectifiquen, s'ajuden... Jo crec que les eines digitals ens faciliten la inclusió, ens faciliten l'aprenentatge, però no n'hem de fer un abús en utilitzar per aquelles coses que no podem ser d'una altra manera i com les utilitzo també per crear per crear continguts targetes i coses, faig servir molt i els alumnes per aprendre també prou bé d'una manera que sigui com una mica invisible que sigui com ho tenim aquí. Igual que tens un llapis tens un ordinador.

El següent és quan acostumes a fer servir la gamificació? I si consideres que hi ha un bon moment per començar a fer la servir?

No torno el que deia abans, jo crec que hauria d'estar sempre bé. Jo crec que no podem deixar de fer-ho i no estic dient que hem de fer sempre gamificació, estic dient que cada curs, a cada edat ha d'haver o gamificació o el joc han d'estar present, en un percentatge ha d'estar present i ja no podem oblidar això com s'havia fet durant molt de temps. Llavors jo crec que al final els nens petits quan fan l'aprenentatge simbòlic i tot el rollo, moltes coses estan gamificant, ho estan rodejant, ostres soc un metge i jo no sé, jo tal..., jo tinc una fruiteria, vull dir que al final és el jugar. Jo crec que ha d'estar-hi. Llavors, jo a ningú des de la visió d'un nen petit, el joc o fer coses, seguir fent-les quan arribin a etapes de primària, i segueixin buscant una història. No totes les gamificacions han de ser mega gamificacions. Això ho vull deixar clar, jo crec que el fet important és jugar, ja

siguin propostes que puguin aprendre i que puguin jugar, siguin jocs i gamificacions...

Amb quins grups o amb quin alumnat trobes que és més encertat fer activitats gamificades? Et serveix amb tots els grups? Per què?

Jo crec que en tot serveix, el que passa, és el que t'he dit abans, les dificultats també de tot el que han fet prèviament... Jo crec que sí des de petits estan acostumats a treballar d'aquesta manera no tindràs dificultats, a algun curs si que m'he trobat amb un grup, m'he trobat moltes dificultats per això, no? Però no era per la gamificació en si, era perquè hi havia dèficits en treball cooperatiu, havien tingut dins unes aules molt rígides, amb molta rutina... Llavors tot això costa trencar-ho. I quan més grans siguin si un sisè, potser depèn com sigui serà difícil. Llavors per això deia, que jo crec que això no ho has de perdre, perquè també moltes vegades que les classes es convertien molt rígides. No té sentit fer-ho això tant rígid, i amb això sí que he trobat dificultats.

Però ostres, jo diria que amb els grups, jo recomanaria a tots els grups, vull dir, també és cert que clar vull dir, que pots fer les coses de moltes maneres, jo, per exemple, amb algun nano el que he fet, vaig fer un test, bueno vaig agafar test que estava en anglès d'en Barthel, però és molt xulo, perquè és com estaves alternant una mica amb el Celda i tu vas vivint una aventura i vas prenent decisions, val, és un formulari. Llavors, quan acabes et dona el resultat de com ets, com a jugador què és el que t'agrada. Llavors, doncs et pots trobar que un grup sigui més competitiu, que sigui més social, que siguin més exploradors, que vulguin descobrir coses. Llavors jo crec que si ho féssim bé i això també he dit que no sempre ho he fet, però si que alguna vegada ho he fet quan he dissenyat, doncs ostres, tu veus el perfil que tens i tu a partir d'aquí, igual si que has de donar un punt més competitiu perquè igual és el que t'està demanant el grup, sense que ens tornem bojos, però igual aquell grup... Ho vaig fer en un grup que els agrada col·leccionar, doncs fem coses per col·leccionar tires i les pengem en un clauer a la motxilla, o aquell grup era més social, doncs les activitats eren molt més grupals i molt més de parlar i de debatre molt més. Jo crec que fent-ho bé es pot adaptar a tothom, perquè tu primer hauries de conèixer què és el que tens a l'aula on siguis per als qui els agrada jugar i per dir qui és un hauries de muntar tu les teves històries, no muntar el que a tu t'agradi ja està. Per això, és temps i és clar i la implicació de molta gent, perquè sol és molt difícil ficar-te al fer-ho tot sol una cosa de tanta envergadura. Jo crec que hem de partir de com és el grup i ja que tots juguem de maneres diferents.

Quins canvis notes en els grups quan fa aquest tipus de propostes, respecte a l'abans de fer-les?

Jo el que em deia és primer la il·lusió que tenen abans de venir a l'aula. Mai m'he trobat grups que no volen pati o que no volen marxar. No sempre, però te'n pots trobar, perquè a vegades ho plantejava i ara cada dia és obrir la porta i no sé què em trobaré i llavors això, aquesta sensació d'emoció i il·lusió es percep, val, d'arribar i veus les cares de què passarà avui sobretot quan estaven en moments molt durs de joc i història no teníem esdeveniments aleatoris que sortien cada dia quan obrien la classe esdeveniment aleatori que era, a veure que nassos passava. El taulell de jo que vaig muntar, també hi havia enemics que et podien el restaurant. Llavors amb la ruleta s'anava movent, i amb el punts que tenies podies combatre l'enemic que era del taulell, però recordo nens de quart i de tercer amagant-se sota les taules quan tiraven la ruleta perquè l'enemic no es mogué cap el meu restaurant. Llavors aquest clima de voler seguir, com també la pinya que fan, a vegades quan hi ha algun objectiu molt concret, anem a descobrir el personatges que s'està amagant i anem a capturar-lo, o si arribar al moment final s'emocionen . Vull dir veus grups que s'emocionen, sobretot jo ho he fet molt cicle mitjà, a superior porto poquet, però s'emocionen molt. Són situacions que no es perceben sense el joc de per mig. Sense el jutge pel mig o sense un repte nou pel mig. Llavors, veure que tota la classe ha fet pinya i s'ha emocionat amb això, ostres mi és molt potent, i evidentment veus canvis, que no són d'un dia per l'altre, però els veus al llarg del curs. El clima i el *feeling* també canvi amb ells, ja que el fet que el mestre també participi en el joc el fa més proper.

Com es veu reflectida la participació de tot l'alumnat quan es presenten aquests tipus d'activitats? Pots observar canvis de rol dins l'aula?

Els rols jo crec que s'igualen, el que es líder, manté el seu rol de líder perquè evidentment no canviarà radicalment, però Bueno, no se el rols s'acaben igualant, crec que es barregen més, jo és la sensació que tinc. Sobretot, els nens que participen menys, potser participen més , tampoc estic parlant d'una participació i un canvi radical, però si que participen més. Els veus que formen part d'allò, que participen més dins de l'aula i per mi això es molt important. EL rols sempre existiran , però els rols portants a l'extrem, jo el que he vist és que es van igualant i equilibrant una mica. Els lideratges potser no són molt forts, però si que queden més diluïts, i el mateix els nens que participen menys doncs els veus participar una mica més, ja que es troben més còmodes. El que vull

també, això no és la solució de tot, o sigui et trobaràs amb dificultats, i després també penso que es molt important, que nosaltres també ens plantejem les coses que fem. A vegades, en aquest tipus de propostes es valora molt més l'experiència que els punts, al cap i al fi són punts.

La participació a l'aula, doncs si... i la motivació sobretot, una altra cosa que a vegades explico, és que jo recordo haver de fer la poesia de nadal, i hi havia un grup que no els hi sortia i que no hi havia manera. Llavors, dius va doncs anem a donar-li la volta i apropar-ho a ells. La consigna va ser que havien d'escriure a la pissarra que havien experimentat amb la proposta, i van començar a sortir moltes coses, com noms de personatges, som un equip, il·lusió... Sobre allò havien de construir una cançó amb la rima de la poesia. Doncs tenia les poesies en menys de quaranta minuts i alguns ja la començaven a musicar. Llavors, es això tocar-los una mica la fibra, i la seva ànima, que jo dic, de nens petits. Participen molt més, i es van retro alimentant els una als altres, sempre hi haurà alguns que menys i d'altres que menys, però sempre des d'aquesta visió de l'educació inclusiva, tenint en compte les capacitats de tots els membres el grup. I entre ells s'ajuden, tenim un càrrec que es la supervisora o supervisor, que s'encarrega de controlar que tots els ítems que es demanen a les tasques estiguin, doncs és una ajuda, no de ser t'ajudo perquè et costa, sinó de fem-ho perquè tindrem punt per viatja, com et deia abans, per crear aquesta pinya i unió entre grups. La participació puja, perquè els i baixes l'estrès, l'error ja no té la mateixa importància.

Com treballes la gamificació quan a l'aula hi ha un o una alumna amb necessitats de suport educatives especials? Es tenen en compte les adaptacions en el moment de programar?

Jo el que faig, a mi m'agrada molt treballar amb les bases aquestes d'orientació, llavors evidentment les base les vas adequant una mica, es a dir, estem fent el mateix, però sobre això a tu et demana una cosa, i a un altre li puc demanar una altra. Al final, ella pensaran que estan fent el mateix, la mateixa activitat però d'una manera diferent, per exemple, a un nano li estic demanat que si ha de fer la carta, l'estic focalitzant en l'ortografia, i a un altre nano l'estaré focalitzant que comenci al marge que segueixi un ordre, jo que sé t'estic posant un exemple... De cadascú d'això, no? Llavors, també el que he dit dels rols també sempre ho tinc molts en compte aquí, quin rol té cada infant, evidentment un alumne que tingui més dificultats, no el puc posar en principi de supervisor, però també té un càrrec xulo perquè igual és l'agent que s'ha d'encarregar que tothom estigui concentrat o que hi hagi un silenci... Llavors, ell està participant també d'alguna manera, o sigui ja ho tens en compte d'alguna manera de fer-ho. Llavors també,

canviar diferents coses a les bases d'orientació també ho acostumo a fer, o donar més temps, els vas modificant una mica. És important tenir-ho en compte, igual en algun joc pots afegir algun pictograma que els pugui ajudar, evidentment que ho busques.

Podries afirmar que esdevé una bona eina per gestionar problemes de conducta a l'aula? Per què?

Bueno, per el que he dit abans, perquè poses el focus en un altre lloc, l'emoció per ells és més positiva, ells volen jugar, volen participar... evidentment, et trobaràs amb problemes que duraran massa i se t'aniran de les mans, i llavors hauràs de baixar una miqueta. Però es perceben diferent, perquè si ells se senten que formen part del grup, estan a gust amb el grup, si els hi treu aquest estrès, els hi treu el tema de l'aprenentatge, els sorprèn cada dia... Venen amb una actitud molt positiva a l'aula, vull dir, tenen ganes de venir i ganes d'entrar i estar, i potser que algun dia no passi i, però no passa res. Vindran amb un somriure il·lusionats, i no arribaran a un lloc que quina mandra, no i si la gent està còmoda doncs és més difícil que hi hagi conflictes, que n'hi haurà, però jo penso que es diferent. També anirem ficant petites llavors, que et deia, avui en parlem d'aquesta manera, avui ens tractem d'aquesta manera... Tu no te n'adones però després al final juguen, i comencen: *Apreciat Sergi!* Són coses que hi van jugant, però que també els hi va entrant. També vam jugar amb una nau, que havien d'estar neta i ordenada, doncs amb el joc els alumnes tenien les taules netes i endreçades simulant l'ordre de la nau. Jo crec que si que ajuda, jo crec que si.

9.1.2 Entrevista mestre 2

Com vincularies els conceptes de gamificació i educació inclusiva? Podries fer una breu explicació sobre allò que entens de cada concepte?

D'acord. Començo per les definicions si et sembla. De fet, el terme gamificació, jo crec que ara està molt de moda i que pràcticament qualsevol cosa que inclogui alguna cosa de joc o fins i tot que inclogui alguna cosa que és una mica diferent al que és habitual se'n gamificació. Per mi, gamificar vol dir dissenyar experiències d'aprenentatge perquè siguin viscudes com un joc. I marxo una mica de la definició clàssica perquè m'interessa molt la rebut dels usuaris, el que els usuaris diuen, i per tant, això és disseny d'experiències d'aprenentatge.

L'educació inclusiva és un tema molt ampli..., jo penso que és un concepte que s'ha anat mantenint al llarg de tota la història de l'educació i hi ha anat rebent

diferents noms. També crec que està vinculat a temes de diversitat i altres temes similars. Per mi seria que hem pensar en una aula única, allà on tothom hi tingui cabuda i tothom pugui tenir les mateixes oportunitats d'aprenentatge, que no vol dir que tothom se li hagi donat a donar exactament el mateix.

Llavors per mi aquestes dues coses són les dues definicions, llavors fixa't que des del moment en què dic que la gamificació és el disseny d'experiències d'aprenentatge evidentment, estan vinculades als centres docents i a les aules. A mi la gamificació em sembla que pot ser una metodologia molt bona per motivar i pot provocar unes actituds positives de l'aprenentatge personal de cadascú. Llavors això, portat a les aules doncs evidentment, potser una manera de personalitzar l'aprenentatge. Jo crec que tots els conceptes relacionats també amb l'educació inclusiva.

Quins beneficis t'aporta plantejar una activitat gamificada dins del marc de l'educació inclusiva? Amb quines dificultats t'has trobat durant la pràctica?

Per la meua experiència, no sé si puc respondre a aquesta pregunta perquè no tinc massa casos i ara mateix estic fent docència a la universitat. Llavors sí que és cert que a vegades anunciar informes com els estudiants que tenen algun tipus de problemàtica, de dislèxia o trastorns d'atenció o coses d'aquestes. Llavors, jo crec que la gamificació precisament, com que apel·la a la motivació de cadascú és fàcil que puguis motivar qualsevol tipus de persona tingui l'actitud que tingui o tingui, les dificultats o els impediments que tingui. Per tant, una activitat gamificada pot servir precisament, per atendre aquesta diversitat perquè tothom es pot engresca i motivar a la seva manera i perseguint aquests objectius d'aprenentatge que són comuns.

Quina gamificació acostumes a fer servir a l'aula? Podries explicar breument en què consisteix?

Si jo ara mateix estic fent docència als estudis de mestre a la menció en TIC, i a part d'una assignatura de primer, en faig dues a la menció TIC, de la creació de recursos digitals didàctics, i l'altra de gamificació i videojocs.

Llavors, en totes dues gamifico, en la de tercer de recursos didàctics, el que faig és utilitzar una plataforma que ja està creada que ens diu *Class Craft*, que coneixo més, ja que soc el traductor català d'aquesta plataforma, o sigui que li tinc un cert gust. El que faig és això, o sigui mantenir aquesta trama narrativa, si ets un mag, si un guerrer, si ets un curandero... M'interessa tot aquesta força, per exemple del treball de grup i de com es poden ajudar entre ells i això potser respon una mica també la pregunta d'abans, perquè si ho aconsegueixo que els

grups estiguin cohesionats i que tothom sigui responsable dels seus propis aprenentatges, doncs dels aprenentatges dels seus companys i companyes, això també beneficia tota aquella gent que a vegades té alguna dificultat d'aprenentatge, ja que tothom l'esperarà a què faci els aprenentatges que pot fer, per poder seguir endavant. A tercer, faig servir aquesta plataforma que es diu *Class Craft*.

A quart és una narrativa totalment inventada per mi que l'he batejat com *Conspiració Intergalàctic*. Com que va de videojocs la idea és que hi ha un equip que ha de conquerir tots els països i tots els planetes de l'univers que estan poblats, llavors la manera com ho fan és capturar a una persona, és a través d'un videojoc, de la consola de videojocs que s'estudia i llavors llancen un atac contra el següent planeta i el sotmeten.

Com que el proper Planeta serà la terra, perquè ja s'ha detectat que han abduït a una jugadora, s'està començant a estudiar tot l'entorn dels planetes. El que és reunir a la terra tots els experts en videojocs perquè només els experts en videojocs podran contrarestar aquesta organització benèfica. El problema és que durant el viatge tots aquests experts han perdut la memòria i han de recuperar-la. Aquesta és l'excusa que tinc. Doncs tornem a recordar com són els videojocs, per a què serveixen els videojocs, com es poden crear videojocs. Aquesta és l'excusa que tinc. La idea sempre és que hi hagi aquesta idea de progrés, que va començar amb petites coses i cada cop tenim més informació i els fa pensar en aquesta història. La idea és aquesta una mica menys esbojarrada per dir ho així. La primera vegada que ho vaig posar en pràctica va ser molt divertit perquè no ho havien fet totes, i tampoc saps com respondran. Tot i això, estic content.

Acostumes a fer servir les eines digitals en les pràctiques? Per què tries fer-les servir o no?

Si bé la primera cosa que s'ha de dir, és que una de les definicions de gamificació parlen precisament que s'han d'utilitzar eines digitals i no és així. Si tu pots gamificar de forma lògica, de fet si fem una repassada tant en les escoles, com en els esplais, l'escoltisme... o sigui moltes vegades s'utilitzaven les narratives que anaves progressant, havies de fer una sèrie de jocs per a superar... Per tant, això està ja molt treballat. És ara, bé per al 2010 o així, que va aparèixer la paraula gamificació. Per tant, jo diria que no calen, no calen eines digitals, però jo sí que et faig servir. Primera, perquè m'agrada molt tot el que fa referència a la tecnologia educativa. I segon perquè aquestes experiències les faig a la menció en TIC. Per tant, a part del *classcraft* que ja té comentat, et faig servir

moltíssimes altres. No sé, el *flipcrid*, per exemple guies per fer xats de vídeo. Llavors utilitzo eines de creació de videojocs, com *l'scratch*, el *Twain*... Eines que em serveixen a mi per donar sentit al que jo vull que aprenguin. La idea és que la reflexió pedagògica passi per davant de no fer servir l'eina per fer la servir. La idea seria una mica aquesta. Però crec que els recursos tecnològics poden servir moltíssim per a la gamificació, però no és imprescindible utilitzar recursos tecnològics per gamificar.

Quan acostumes a fer servir la gamificació? Hi ha un moment adequat per començar-la a fer servir?

Jo crec que soc una mica atípic perquè això devia ser l'any 2013 o 2014 que vaig començar gamificar i vaig començar a lo *grande*, os sigui vaig fer ja tota l'assignatura, o sigui tot un semestre tot gamificat, sents a molta gent, No sé que t'hauran explicat els altres companys que has entrevistat, moltes vegades comencen amb petites coses, vas agafant confiança i a mesura que vas avançant ja pots estar fent coses una mica més complexes i tal. Jo vaig tirar pel dret, i realment va ser una feina molt intensa, però molt gratificant. Sempre que es parla de la gamificació moltes vegades es parla de la motivació dels que tens al davant, dels alumnes, però cal tenir en compte també la motivació dels docents.. Sí tu estàs motivat, si tu mostres interès, estàs content... Això és fàcil d'encomanar, i que per tant tot vagi força millor. Llavors no sé si hi ha un bon moment adequat o no. Segur que sí. Jo penso que quan alguna cosa no acaba de funcionar no acaba d'agradar o li pots donar una altra volta, doncs en aquest cas, la gamificació et pot servir per fer aquesta reflexió sense dir fem-ho d'una altra manera. I en aquest sentit a mi em va servir. Si tu tens una activitat que funciona molt bé, tu estàs motivat, els teus estudiants també estan motivats, potser no val la pena fer res, perquè insisteixo com que estem parlant de motivació que no s'acabi, llavors amb aquella motivació extrínseca de si no gamificar, si no ho fas alguna cosa, doncs jo ja no em sento bé, no faig res no i això seria contraproductiu. Normalment, acostumem a gamificar aquelles coses que, o bé no estan funcionant, o bé no els agrada gaire, o bé hi ha molta dificultat per als estudiants, o bé li volem donar una volta. Això es tot.

Amb quins grups o amb quin alumnat trobes que és més encertat fer activitats gamificades? Et serveix amb tots els grups? Per què?

Sí, jo ja et dic que, o sigui l'aplicació només la gent gran, a secundària i educació superior, també com tradicionalment sembla que com és el joc, com més petits, més s'hi engresquen... i aquesta era una de les meves pors, de també gamificar

a tercer i quart de grau. Però realment, la conclusió que qualsevol edat és bona per poder gamificar, fins i tot, de més grans en sessions de formació que fas o tallers... en què és gamifica una mica, la gent s'hi acaba engrescant. Per tant, jo crec que no hi ha una edat o un tipus de grup determinat. Insisteixo quan més els sorprengui, quan més siguis capaç de transmetre aquesta passió pel que estàs fent, utilitzat en aquest cas la gamificació, segur que tindrà molt més èxit.

Quins canvis notes en els grups quan fa aquest tipus de propostes, respecte a l'abans de fer-les?

Hi ha una cosa que des que vaig començar a fer de mestre, de seguida em vaig adonar, va ser la importància del clima de l'aula i penso que també moltes vegades es dona poca importància això. O sigui, jo recordo quan encara feia de mestre de setè i vuitè, fa uns quants anys, que a vegades ens passàvem sessions senceres de classe parlant d'alguna cosa que preocupés els meus alumnes, encara que no que no fos directament res curricular ni tan sols. Moltes vegades eren coses que tampoc estaven relacionades ni amb la mateixa escola, sinó vegades coses que els hi passaven quan sortíem de l'escola.

Recordo també que organitzaven campionats d'escacs perquè teníem moltes ganes de jugar escacs i d'altres històries, i el poder passar aquí i ser proper als alumnes en un tipus de relació que no és tan mestre-alumne, tot i que sempre s'ha de deixar clar qui és el mestre que és l'alumne, a mi em sembla, però bé una relació molt més propera. Doncs això realment, feia que després qualsevol tipus d'aprenentatge curricular fos molt més fàcil perquè hi havia aquest bon clima i bon rotllo. Hi havia entesa entre companys i companyes i per tant era molt més fàcil que es produïxin aquests aprenentatges. Això és important, i en aquest sentit per a mi la gamificació és una molt bona manera de crear aquest clima d'aula. Per això, perquè crear aquest grau de motivació, aquest grau de expectativa, "d'ostres i ara què passarà?", i "això com ho he de fer?" Doncs té un sentit, perquè després ho hauré d'utilitzar per no sé què més....

A vegades sembla que una de les coses en les que falla l'escola és aquesta desconexió entre els continguts que es van treballant, o que es fan coses perquè sí, sense crear la necessitat de que hi hagi aquell aprenentatge i llavors això, moltes vegades fa que hi hagi aquesta motivació i aquesta falta d'atenció per part dels estudiants. Per tant, des de que aplico la gamificació, o bé ara sinó en petita escala, ja ho havia fet abans o però ara és constant, doncs hi ha aquest canvi, aquesta sensació que tots som a dintre l'aula perquè volem realitzar aprenentatges i això crea una comunitat entre tots que és molt interessant.

Com es veu reflectida la participació de tot l'alumnat quan es presenten aquests tipus d'activitats? Pots observar canvis de rol dins l'aula?

Clar em sembla que una mica ja t'ho he anat responent en aquesta última pregunta, si crees aquest clima d'aula, si fas que hi hagi una motivació, si tothom sap quin és el seu paper i quins aprenentatges ha de fer i per què ha de fer aquests aprenentatges, i quina és l'aprenentatge que has fet abans, i això quin aprenentatge els portarà a fer tot seguit. Es crea, aquesta manera de comunicació que és molt important. I en segon lloc una altra qüestió que no he parlat encara però que per a mi és molt important i que també ve reflectida en aquí, que és la importància de l'error. L'error com la motivació d'aprenentatge, jo quan començo classe el tercer i jo els dic una frase aquest llibre conté els primers llibres de gamificació que vaig fer servir i els dic que això: "Molt bona tarda a tothom. Penseu que ara mateix tots teniu un zero" Llavors això a vegades, que passa, però llavors els faig la reflexió de dir, jo el que faré serà només comptar-vos aquelles coses positives i per tant, tot el que sigui positiu sumarà el que feu negatiu no restarà, el que feu que no estigui bé es un error que heu comés perquè teniu ganes d'explorar coses noves i no sempre surt a la primera. Per tant, no tingueu por d'exportar, no tingueu por d'equivocar-vos, perquè si heu provat diferents coses al final acabareu trobant la solució. Per tant, la idea de progrés és molt interessant. La importància o no la importància, depèn de com t'ho miris, és important que s'equivoquin, és important que s'equivoquin però no és important acadèmicament que s'equivoquin, per mi quan a nota, però sí com quan aprenentatges. Per tant, aquesta idea és molt bona. Llavors si fas qualsevol pregunta, si l'ences qualsevol repte i saben que encara que diguin alguna cosa que estigui malament no passa res, no els hi diré res. Això no passa, doncs és molt més fàcil que participin i que tinguin ganes de proposar les seves idees i que llavors es connectin les idees entre ells que això és molt important. Aquest aprenentatge-comunitat també.

Com treballa la gamificació quan a l'aula hi ha un o una alumna amb necessitats de suport educatives especials? Es tenen en compte les adaptacions en el moment de programar?

Sí, però compte les tindries en compte encara que no gamifiquessis, això també val molt depèn del tarannà de cadascú. O sigui, hi haurà el típic mestre, el típic profe que marca un nivell absolutament per a tothom i qui arribi bé, i qui no hi arribi ja s'ho farà. O hi haurà aquell professor, aquell mestre que tindrà en compte aquesta diversitat a diferència que dèiem abans. Per tant, jo crec que això és una mica independent de la gamificació, tot i que la gamificació, a mi també

m'ajuda, per exemple hi ha un autors que parlen sobre els videojocs, i en concret sobre els tipus de jugadors, el primer va ser Rick Charbartel. Ell volia vendre videojocs i per tant va dir, home si només creo videojocs per un tipus de gent, només tindrien compradors d'aquell tipus de gent. Però si jo soc capaç de fer videojocs que abasti diferents interessos dels diferents tipus de jugadors segur que vendre més no? Si això m'ho aplico a mi com a docent penso: Si jo explico només d'una manera, la gent que se senti còmode d'aquella manera serà molt fàcil que aprengui coses però la resta potser són una mica més difícil. Per tant, si jo soc capaç d'un mateix missatge diversificar les formes en com arribo, doncs segur que hi haurà més gent que acabi arribant. Aquí enllacem segurament, una mica, amb el concepte de transmèdia, de dir el missatge serà el mateix però els canals pels que ho ofereixo són diferents. Fins i tot, la resposta que demano als meus estudiants, no tot ha de ser igual, per exemple jo faig una altra assignatura a primer que és societat família escola i tecnologies a l'escola que segurament ja la vas fer fa uns anys. Doncs l'examen que els poso és examen que dura dos dies i els hi planteja tres reptes i han de solucionar el repte. Com a obligatorietat els dic que per força han de parlar amb companys i companyes que facin la reflexió només sols per tant, això està molt bé. Encara que, no és en absolut compartit per tots els meus col·legues que diuen que això no és desvirtuar. Una altra cosa que els hi dic, és que la resposta me la facin com vulguin, hem treballat nosaltres moltíssimes eines, doncs que n'utilitzen d'aquestes, o que en facin servir d'altres, hi ha els més clàssics que faran un text normal o alguns que potser faran alguna cosa més que faran una presentació PowerPoint, però és que he trobat vídeos gravats, gent cantant el rap del confinament, gent que ha creat un petit videojoc per explicar no se que més... Que la idea és aquesta, de dir ostres jo no té de forçar de tu a que expliquis el que jo t'estic demanant, sinó que jo el que vull és que tothom demostrï que ha realitzats uns aprenentatges i m'ho ensenyis de la manera com a tu et sigui més còmode. Llavors això, jo crec que és interessant i lliga tot el que hem anat dient de la diversitat, de la personalització de l'aprenentatge, aules inclusives, de crear coneixement de forma comunitària...Tot això em sembla que és una manera de tenir en compte totes aquestes formes, quan més àmplia és la mirada segur que és més fàcil que tothom si adapti.

Podries afirmar que esdevé una bona eina per gestionar problemes de conducta a l'aula? Per què?

Sí, jo crec que sí. De tota manera, sota el paraigües de problemes de conducta, és clar aquí són moltíssima cosa, però per exemple com que també soc tutor de pràctiques moltes vegades, em diuen doncs m'agradaria aplicar el *ClassCraft* per exemple, o dissenyar una petita gamificació. Recordo dues estudiants, dues noies, que a la seva aula realment era una aula una mica *heavy*. Hi havia problemes de conducta, hi havia gent que anava a trinxar la classe com fos, soroll o veí... Crec recordar un grup de quarts i cinc escoles diferents i va plantejar la possibilitat d'utilitzar *el ClassCraft*. I en tots dos casos els resultats van ser molt positius. Precisament per això. O sigui moltes vegades el que passa en aquests problemes de conducta, és que l'alumne pobre vol cridar l'atenció per algun motiu o perquè té algun tipus de situació particular a casa seva, perquè és rebutjat pels companys i companyes, perquè no ho sé mil coses no? Llavors utilitzar aquest tipus de plataforma que d'entrada ja és una cosa diferent, que pots esperar d'una classe, que diguin ara seràs un mag o un curandero... Guanyaràs uns punts d'experiència, guanyaràs o perdràs punts de salut, tindràs unes monedes amb les quals pots comprar mascotes, o pots comprar-te equipament... Això integrat dintre del que vas fent currículum.

Clar, tot això canvia moltíssim. Per tant, la motivació d'aquests estudiants també canvia, perquè veu que s'estan fent coses que són diferents al fet de pertànyer a un clan i que aquest clan s'han d'ajudar entre ells i que si jo soc mag potser podré fer un encanteri per no sé que, no? I guanyaré un poder que després em permetrà el dia de l'examen, que tu com a profe, li hauràs de donar una resposta. Tota aquesta implicació que hi ha entre el món real i la narrativa del joc que tu estàs parlant, això és imprescindible. Llavors qualsevol cosa d'aquestes, és una manera de provar d'aquí aquests problemes de conducta que es puguin resoldre. I jo no he viscut en primera persona però sí que com a tutor de pràctiques dos alumnes que tenien problemes de conducta en les seves aules, han aplicat tots dos, en aquest cas el *classcraft* i els ha funcionat. Hi ha hagut un abans i un després. Llavors sí, quan ho sigui en aquest sentit o l'experiència de rebot que tinc jo, sí pot funcionar, també haig de dir que crec que la gamificació no és allò una fórmula màgica que l'aplica a tots són unicorns i arcs de sant martí, però és d'una manera i jo crec, i torno al principi, la idea aquesta jo perquè vull gamificar, si vull que m'hi ficar per ser molt guais i per jo si ara farem coses diferents i ara us donaré uns punts farem bones qualificacions i no sé què més, jo diria deixa-t'ho estar. Si vols fer una gamificació que tingui un sentit es perquè tu estàs convençut que pots millorar la teva forma d'ensenyar i sobretot la forma d'aprendre del teus alumnes, si no es així deixa-t'ho córrer. Per mi, per poder gamificar ha d'haver una prèvia reflexió de com es fan les coses i de com vull

que siguin perquè el que m'interessa, es el que vull que aprenguin els meus estudiants.

9.1.3 Entrevista mestre 3

Com vincularies els conceptes de gamificació i educació inclusiva? Podries fer una breu explicació sobre allò que entens de cada concepte?

Quan parlem d'educació inclusiva és fàcil la definició, no? Una Escola Inclusiva, o una educació que és inclusiva, és una escola o una educació que és de tots, de tothom i per a tothom. Per tant, el fet de la inclusió vol dir poder tenir l'oportunitat d'aprendre i ser diferents amb els altres. Jo crec que és molt important que a l'escola o a l'educació es donin primer oportunitats perquè tothom pugui aprendre, al seu ritme, respectant les característiques individuals de cadascun... Això s'ha de fer amb una amb una qualitat, no vale todo, ni ni. Tot és permès. Després ha d'haver hi aquesta educació en aquesta escola inclusiva, ha d'haver hi un enriquiment molt gran per a les tres parts, per als infants i els joves, les famílies i per a tots els professionals que formem l'educació, ja sigui personal d'administració i serveis, ja siguin psicòlegs, ja siguin mestres, perquè al final tothom, hem de tenir oportunitat d'aprendre, tots els que formem aquest projecte educatiu aquest projecte l'escola, i això és important. Al final no deixa de ser, el tema de l'educació inclusiva, un eix molt gran o un pilar molt gran de transformació social. El fet, que es contempli ara mateix l'educació de manera inclusiva en tot moment, a la llarga, esperem, que per això treballem, passarà amb tota la societat. I jo crec que és important. Si més no contemplar-ho i per això, sempre hi ha persones que són més sensibles que d'altres, tampoc t'enganyaré, persones que sempre se'n recorden del llenguatge inclusiu... perquè hi ha vegades que ho fem de manera natural, que el llenguatge que utilitzem no és inclusiu i és veritat, i dius tens raó, i hem d'utilitzar-ho i per això, hem de ser conscients i no t'enganyaré, jo també he sigut més conscient arrel, per exemple, de tenir una nena. De fet, el llenguatge és sexista, ja de per si inclou més els nois que les noies, doncs no em dona la gana, i això diu, quina pena que jo d'això m'hagi adonat no arrel de tenir una nena, però sí el fet de tenir una nena ho ha potenciat, i pensar es que la meva filla podrà treballar igual que un noi i no tindrà les mateixes oportunitats, ni tindrà les mateixes opcions. Això a vegades no és just. Després m'has preguntat pel tema de la gamificació. A final, a mi m'encanta el tema de la gamificació m'agrada molt i l'Oriol Ripoll , va dir una definició que m'agrada molt i al final: *la gamificació és fer viure*. Aquesta frase

M'encanta és fer viure, en aquest cas als nostres alumnes, els nostres infants i joves, una experiència de joc, una activitat que no és un joc. En el moment que nosaltres els fem viure una experiència de joc una cosa que ells pensaven que no es podia o que no hi era, és molt guai. I això és com a docent el que fa és transformar la teva mirada, has de transformar, canviar les ulleres i has de posar-te unes ulleres més lúdiques i d'aquí extreure moltes coses de moltes parts. I crec que les dues parts estan molt relacionades perquè si la teva mirada és lúdica però també és inclusiva, aconseguixes activitat, el que jo li dic activitats memorables, activitats d'aprenentatges memorables que és el que hem d'aconseguir. On l'equitat, sigui un valor que es contempli en tot moment. Tothom tingui accés i tothom tingui accés, de manera indiferent segons les seves característiques individuals.

Quins beneficis aporta plantejar una activitat gamificada en el marc de l'escola inclusiva i amb quines dificultats t'has trobat?

Bé, primer en el moment que jo com a educador decideixo crear un context o una proposta gamificada, em plantejo tres preguntes: Quin és quin és l'objectiu que vull aconseguir? Quins seran els que en quins aspectes podria utilitzar per motivar els meus alumnes? A qui s'adreça l'experiència? I per això és molt important conèixer els alumnes, moltes vegades anem a gamificar i jo els dic, el primer trimestre impossible, si em contesten *per què?* Doncs perquè no coneixes els alumnes, no saben i no saps que els hi agrada i que no els agrada, quin tipus d'alumnes són... El fet d'haver de gamificar, no es fa pam! Gamifico, no. Per això moltes vegades agafar una gamificació d'una altra i aplicar-la, molt poques vegades funciona perquè si la gamificació ha estat pensada per un grup, l'has d'adequada per aquell grup i l'has de fer teva i després has de pensar, ho penso sempre quines dinàmiques o quina experiència vull que visquin mentre s'estan realitzant aquesta activitat. Per tant, jo penso que si respons una miqueta a aquestes tres preguntes, pots crear propostes gamificades que siguin inclusives, que sigui que tinguin equitat...

En primer lloc has d'assumir primer, que la primera no et sortirà. I això ho has d'assumir. Ara també has d'assumir que l'error forma part de l'aprenentatge i per tant, quan m'equivoco he de veure, on m'he equivocat i com ho podia fer per millorar, has d'analitzar l'error perquè et serveixi per anar a millor, i això és súper important, però això en ocasions ho he tingut des de tirar molt alt i tenir un nivell molt alt, i els alumnes anar perduts, des de fer una gamificació que necessiten l'ajuda del mestre, i que no són autònoms, a mi m'agrada molt que els alumnes

siguin autònoms amb una gamificació, ja que et dona una sensació de llibertat molt bèstia, i en el moment que crees una proposta gamificada, i els alumnes no són prou autònoms, estan tot el dia amb tu, això provoca l'efecte invers, que tu t'angoixis, que els alumnes s'angoixin... Bé és una angoixa tot al final.

Més dificultats, que al final la gamificació no la pots ser tu sol, si la fas tu sol et converteixes en il·luminat, en un il·luminati. Els il·luminatis eren gent que pensava molt que era molt bona però de mi aula no sale, i de mi. No això tampoc és. El sistema educatiu jo no crec que sigui així, el sistema educatiu ha de fer-se en equip i per un equip. Per tant, si jo i tu portem la classe de quart, i jo et presento la gamificació, a veure què et sembla, si tu no t'atreveixes, jo t'acompanya, i durant tot el primer any gamificant, tu i jo gamificarem, però el següent any, jo me'n vaig, que es com ho estem fent a la meva escola i tu ensenyarà a una altra persona que no en sabia. D'aquesta manera fem una mica de taca d'oli, hi ha principi, això provoca certes angoixes als companys, perquè no dominen una cosa, i és normal. El que sí que és veritat que quan veuen com flueix el *flow* de la classe, doncs diuen: *doncs m'ho passo bé*. El moment en què el docent també s'ho passa bé i forma part del joc, llavors clar és una canya.

Quina gamificació acostumes a fer servir a l'aula? Podries explicar breument en què consisteix?

Doncs mira. Ara mateix no estic fent cap, però l'escola s'estan fent meves, s'estan fent tres. Jo no en faig. El que sí que penso sempre és com transformar-ho en clau de joc. Doncs per exemple, ara estem treballant Educació Física de cicle superior, les habilitats gimnàstics, i la veritat és que estan molt motivats. Llavors jo ja estava mentre estàvem ensenyant diferents habilitats gimnàstics, com seria l'avaluació. Al final he creat com una mena de passaport d'habilitat gimnàstica, on hi han diferents reptes i el repte l'ha de validar un altre company de classe. Si un altre company de la classe et valida el repte posem un segell, i tu has d'entregar al final de dues hores de classe, tot el passaport de reptes, amb tots els reptes que has realitzat i validats. Això és transformar una miqueta una classe o el que podia ser una avaluació més tradicional, amb una avaluació més col·laborativa o cooperativa i a sobre gamificada.

Després el projecte de *Ryder Words*, que si busques informació a Internet, el trobaràs, l'hem adaptat perquè jo ja no el volia fer aquest any. Jo vaig dir, ja està una gamificació al final té tres o quatre anys de vida, no més, i el vaig crear fa molt de temps *Ryders World* no pot estar funcionant encara, o sigui les coses no les estem fent bé si una cosa encara funciona.. Llavors la profe que està a cicle mitjà, a tercer, l'Anna amb la resta de profes, són molt inquietes. Doncs agafem

la dinàmica i l'adaptem a allò que agrada ara als infants, com pot ser el *Mandalorian* o el *Baby Yoda*. Llavors vam agafar l'origen de *Ryder Words* i l'han adaptat al grup i han utilitzat més o menys les mateixes dinàmiques. Doncs perfecte, d'això es basa.

L'altra gamificació que es diu *Jorge's Pizza* que funciona molt similar, però és molt

més transversals. En aquesta gamificació hi ha més matemàtiques, hi ha més treball en equip, hi ha més mecanismes desicionals, doncs l'estan aprofitant les professores de quart per treballar amb una mena de projecte d'emprenedoria. L'han adaptat també, a tot allò que ells puguin assumir. Per tant, es tracta de què és el que jo puc assumir, i a partir d'aquí es construeixen.

El trimestre passat per cycle inicial vaig fer una, molt guai, els hi vaig fer un *escape room*, perquè volem treballar per ambients. Cada classe és un ambient i van rotant el que fan és rotar els profes però la classe no es mou. Llavors l'ambient de llengües vam fer Sherlock i Enola Holms, a més tu podria escollir quin dels dos personatges volies ser, i alhora parlem de l'educació inclusiva, pots escollir qui vulguis de la mateixa manera podien escollir el Avatar que volguessin. Llavors és el nen que es crea el seu avatar. Llavors era com una mena d'*escape room*, i la veritat és que em va sortir bastant bé, ja que vaig aconseguir que els alumnes de primer i segon ho poguessin fer de manera bastant autònoma. I va ser molt xulo.

Acostumes a fer servir les eines digitals en les pràctiques? Per què tries fer-les servir o no?

Jo soc molt molt fan de fer gamificació híbrides, la narrativa, la pots construir amb un *Site*, amb un *Wix*, amb el que vulguis, però després per exemple, en el cas del *Jorge's Pizza*, i en el cas del *Ryder* que ara es un *Mandaloria*, en el cas de l'*escape room* que vam fer amb els infants, tot era analògic, tot ho podien tocar, tenen cartes, tenen un candau de veritat... Ho podia fer digital? Sí, que ho faig digital, moltes vegades ho faig, però sóc un gran amant de què els nens toquin, ho plastifico i si s'ha de desinfectar, es desinfecta amb gel i no passa absolutament res.

Quan acostumes a fer servir la gamificació? Hi ha un moment adequat per començar-la a fer servir?

Com he dit, no m'agrada començar amb les Gamificació. Perquè primer m'agrada conèixer molt el grup, conèixer quines són les seves motivacions i quines són les seves necessitats. A partir d'aquí, el cap em comença a bullir sobretot en moments d'aprenentatge no informal pati, sortides, excursions... Quan tu pots parlar més amb ells esbrines una miqueta més quins són els teus gustos, que els hi agrada, que no els hi agrada, sobretot no els gustos d'un, de dos, o de tres, al final és el gust de 15, 16, 17 que formen una classe, això és súper important. Conèixer quins són els seus gustos. Per tant, no hi ha un moment. Potser hi ha classes, per exemple hi han recursos de gamificació que són molt conductuals, i no soc gaire fan del sistema conductual de punts, insígnies, si et portes bé pots sortir abans al patí... Això no m'agrada, no m'agrada, no hi crec en aquest tipus de gamificació, que existeix, que existeix per a un grup determinat d'alumnes, per un moment determinat. Potser sí. I ho ha recomanat per a un determinat grup d'alumnes també, que no m'agrada és una altra cosa. Però no considero que hi hagi un moment, el moment ideal és quan tu creus que és la teva classe i puguis dominar aquest caos controlat que serà fer una gamificació. Una gamificació no ho serà, tothom fent cas. Un gamificació serà divertida, riuran. Entro amb música, entro disfressada a la classe. Els nens riuen, criden, es posen nerviosos, han de gestionar les seves emocions, i tot això ho has d'assumir i has de saber surfejar amb aquestes coses noves que és molt guai, però controlar tot això també requereix un aprenentatge.

Amb quins grups o amb quin alumnat trobes que és més encertat fer activitats gamificades? Et serveix amb tots els grups? Per què?

Serveix amb tots els grups i ets capaç d'adaptar-la a les necessitats, és a dir, la gamificació tu no la proposes i la fas amb tothom, sinó la proposes i l'adaptes. Arrel de la primera proposta, la vas adaptant a les necessitats del alumnes, no al que tu vols o el que tu creus que necessiten, és diferent i hem d'apropar, d'alinear nos una miqueta el moment que esteu alienats tu pots fer que vulguis. Llavors hi ha un grup d'alumnes, que l'alumnat que puguin tenir unes necessitats educatives especials, jo tinc el que, que jo he fet la menció d'educació especial i la d'educació física, fet les dues. He treballat sis anys en una escola d'educació especial i dius a vegades amb alumnes d'educació especial no es pot gamificar, sí que es pot gamificar, però necessiten unes adaptacions, necessiten que els expliquis què passarà a l'aula ,necessiten que els avanci tots els esdeveniments. D'aquesta manera treus angoixes i és el que porten molt malament aquest tipus d'alumnat és la incertesa ,el no saber què passarà. Llavors tot això, com ho

porten tan malament, necessiten un acompanyament i aquest acompanyament s'ha de fer ho per part del mestre, o si la classe és molt teva i ja saps quin alumne és el que necessitarà més acompanyament o menys, per potenciar el treball col·laboratiu i el treball cooperatiu entre iguals encara serà més significatiu i a tu et donarà més informació. No posar sempre el mateix alumne, justificant que es el maco a ajudar a acompanyar a l'alumne amb necessitats. No, no, no, l'acompanyem tots, no l'acompanya un. Potser a un li costa més acompanyar, doncs jo et podré ajudar i et donaré estratègies per acompanyar-lo i buscar estratègies per entrar, d'aquesta manera ajudo i els estic ajudant a autoregular-se i el més important és ensenyar una persona a autoregular-se, si la majoria d'adults no sabem com regular-nos, i és totalment clau que un alumne aprengui mecanismes per regular-se a si mateix i per regular els altres. Al final estem treballant amb els futurs, és a dir, amb els futurs líders. No sabem que seran aquests alumnes ni a què es dedicaran, però estic segur que si saben autoregular-se i regular als altres, serà gent que pot anar on vulgui.

Quins canvis notes en els grups quan fa aquest tipus de propostes, respecte a l'abans de fer-les?

Es l'emoció, soc un flipant jo, també i m'agrada mantenir-ho a tope. Llavors les expectatives són molt importants, les expectatives et juguen a favor o en contra. Quan tu esperes molt d'una pel·lícula vas al cine i surt de la pel·li i dius que no era per tant. Això passa el mateix, si tu fets unes expectatives molt altes, compte perquè els nens aniran a tope i a *muerte* saps? Llavors tu has de saber jugar amb les expectatives dels nens per ajustar les una miqueta al que està passant. Llavors, sobre el que em deies a veure què recordo una miqueta. Els canvis han canviat. Aquest no és el mateix treballar la comprensió lectora la manera tradicional, que ha treballar-la amb un joc, o amb una motivació extra, o sabent que treballaràs amb equip, o sabent que tens més recursos. Llavors canviar fins i tot, hem passat models de comprensió lectora a l'inici de la gamificació, o a l'inici del curs i al final, i veus com amb la gamificació ha millorat i ha millorat és perquè hi ha hagut implicació amb l'aprenentatge i implicació amb els seus propis aprenentatges i això és molt important.

Com es veu reflectida la participació de tot l'alumnat quan es presenten aquests tipus d'activitats? Pots observar canvis de rol dins l'aula?

Canvis de rol, els provoca moltes vegades, i a vegades hem d'empentar i fer d'agitadors d'aquest canvi de rol. I si que es noten canvis, sí que es noten canvis

en l'aula i la participació d'aquest alumnat, si treballes en grup petit, quan dic petit és quatre, per mi un grup ideal és quatre alumnes, més de quatre ja pot haver hi un o dos que es desprengui, i al final has de provocar, per exemple mecàniques que facin que tothom hagi de girar, i hagi de posar de la seva part perquè l'èxit del grup sigui absolut, a cadascú que pugui, però cadascú ha de posar una part. Al igual que no m'agrada tampoc, quan tinc mecanismes també actitudinals, perquè també hi han hagut actituds, comportaments no vull eliminar, jo no els castigo sense jugar, els castigo jugant però aquell dia la teva puntuació no tindrà validesa pel grup. Tot i això, has de seguir jugant i faig entendre al nen que ha de seguir jugant perquè els punts que hi tregui avui no valdran, valen pel seu desenvolupament personal, no castigo a ningú sense jugar, no m'agrada castigar amb aquestes coses, però sí que tens diferents mecanismes o diferents sistemes de control per augmentar la participació, per augmentar la implicació, perquè tothom se senti important, perquè per exemple, jo et deixo... Hem de tenir espai i temps per tothom, al final vam estar calculant l'altre dia quants minuts treballem al dia i em sembla que se'n van sortir 300 minuts, 300 minuts al dia. Dona una mitjana a una mitjana de 27 alumnes per aula de 10 a 10 minuts per alumne. Tu penses que amb 10 minuts per alumne i pots individualitzar l'aprenentatge de tot un dia? Llavors, has d'agafar mecanisme que entre ells s'ajudin o que ells puguin tenir aquest temps i aquest espai per poder agafar aquest aprenentatge.

Com treballes la gamificació quan a l'aula hi ha un o una alumna amb necessitats de suport educatives especials? Es tenen en compte les adaptacions en el moment de programar?

Sí, es tenen en compte sense que aquell alumne se senti especial. El que hem de fer és agafar de les seves dificultats i contemplar-les, únicament has de contemplar-les i tenir les en compte si que no has de fer res més. Llavors primer que són classes normalment a primària que els alumnes ja coneixen el seu company i saben que necessita el suport i no hi ha ningú més que pugui ajudar al seu company, més que els propis companys. Però després tu com a mestre has de respectar l'alumne i tenir-ho... Doncs si aquell alumne necessita una ampliació del document, li dones una ampliació del document, si necessita més temps, doncs li dones més temps. Al final és, tu tenir-la en compte per tractar la amb total normalitat, i si veu que la tractes amb total normalitat. Al final, ell formarà part del joc, formarà part de la dinàmica. Hi haurà coses que potser no pot fer perquè li desperten molta angoixa però sí que pot fer altres. Per exemple, jo tinc un alumne amb un dèficit d'atenció molt important, molt important, però és molt bo a mates, doncs què faig, en comptes d'estar esperant que tothom digui

la seva puntuació, li demano que s'aixequi i que apunti a la pissarra els punts a cada grup i s'encarrega ell de sumar-ho, si és una cosa que fa bé i a mi ja em va bé, doncs en comptes de fer-ho jo amb un Excel super maco, que ho faci ell a la pissarra amb un retolador Vileda i l'infant està a tope amb els grups, i joestic a tope i al grup en general... Està clar, només és contemplar-ho i intentar sempre girar la truita d'alguna manera perquè tothom senti que forma part d'allò.

Podries afirmar que esdevé una bona eina per gestionar problemes de conducta a l'aula? Per què?

Sí jo crec que no hi ha un sí absolut. No hi ha un sí absolut i no és sí segur que és una bona eina per gestionar problemes a l'aula. Després és no hi ha un no absolut, i sempre depèn que pensi el que tu estàs utilitzant, i 6torno a dir ho sembla que em repeteixi, si s'adapta al que els teus alumnes amb problemes de conducta necessiten i els motiva perquè per exemple, hi han alumnes en problemes de conducta que els hi flipa el futbol, vale el que tu fas, els aporta alguna motivació especial?, els desperta interès? perquè potser no els desperta cap interès... Si no els implica tenen el dret de queixar-se, implica però potser, si el que s'han de llegir els interessa. Hem de saber jugar amb els mecanismes amb les dinàmiques, amb els objectius... Hi ha nens que necessiten un aprenentatge més funcional i nens que sí que funcionen amb un aprenentatge menys funcional. Segurament els nens que tenen problemes de conducta necessiten un aprenentatge que sigui més funcional, és a dir, aprenentatge amb les mans, aprendre amb els altres, aprendre que hi hagi mini conflictes i gestionar-los. Necessiten un altre tipus d'educació, potser no està assegut en una cadira, i aprofitar eines que tenim com els experiments on hagin d'explicar què és el que han fet amb un vídeo. A més aprofitant la per poder donar-li una miqueta de volta de rosca. Però potser funciona i potser no, perquè general són alumnes que tenen un problema de conducta, i primer els hem de comprendre què és el que els passa exactament i de quina manera puc ajudar-los i de quina manera em puc apropar.

9.1.4 Entrevista mestre 4

Com vincularies els conceptes de gamificació i educació inclusiva?

Podries fer una breu explicació sobre allò que entens de cada concepte?

Molt bé doncs són dos conceptes relacionats, tracten sobre temes d'educació. La gamificació és com fer aquest aprenentatge més lúdic, més motivant per a l'alumnat. L'educació inclusiva, es tractaria sobretot d'incloure tots els alumnes,

que puguin conuiu a l'aula i que ningú es senti més o menys que l'altre. Que tota l'educació estigui en equitat, és a dir, que tothom tingui les mateixes condicions però sempre adaptades a cada persona. Llavors doncs pel que fa a la gamificació lògicament s'ha de saber adaptar a l'educació inclusiva. Són dos conceptes que poden anar relacionats entre si i s'han de treballar de manera conjunta.

Quins beneficis aporta plantejar una activitat gamificada en el marc de l'educació inclusiva? Amb quines dificultats t'has trobat durant la pràctica?

Primer de tot crec que l'objectiu principal, en el meu cas, a les meves classes d'educació física ha sigut tenir a l'alumnat motivat. Jo crec que és la part més positiva que trec, el benefici més profitós que en cada moment de les classes d'educació física estiguin motivats. Com també, que sàpiguen en quina unitat didàctica estan treballant. Quins conceptes, quins criteris s'estan plantejant, i tot dintre de la gamificació, també l'avaluació, no és una taula típica, sinó una taula doncs un semàfor de valors, amb colors diferents... Tot molt visible perquè lògicament estiguin a l'alumne més motivat i participi més a les classes d'educació física. Això m'ha funcionat molt bé amb cursos de sisè de primària i primer d'ESO, i ara ho estic portant a la pràctica amb alumnes de més edat. A aquests se'ls ha de motivar amb altres eines.

Quines dificultats trobava. Doncs potser la dificultat és que a cada edat, s'ha d'intentar adaptar molt bé. La gamificació no es pot fer treballar la temàtica en un curs igual que en un altre o no. La temàtica del tipus de avaluació no es pot fer igual en un curs que en un altre.

Quina gamificació acostumes a fer servir a l'aula? Podries explicar breument en què consisteix?

Això ha creat un projecte que és la colla dels monstres en el qual es treballa per a l'alumnat de sisè de primària i primer d'ESO. És la base per a aquestes edats, en el qual consisteix en sis unitats didàctiques totes relacionades amb l'educació física o amb els hàbits saludables, els esports l'expressió corporal i el món del lleure que serien les competències i dimensions que té l'educació física, i que per currículum haurien de complir.

És una metodologia en el qual l'alumnat que entra a primer d'ESO, són les monstruositats. Llavors tot va relacionat amb els monstres. Cada unitat didàctica té un nom diferent i a cada activitat acostumem a canviar-li el nom en concordança amb la temàtica, d'aquesta manera és un nom motivador que quan l'escolten els interessen per poder fer l'activitat. Podem estar fent l'atrapa cues,

però li canviem el nom per la guineu màgica que també té cua, i Alguna cosa així. És important sobretot remarcar molt els noms i que tot vagi dins d'un fil conductor d'una temàtica.

Acostumes a fer servir les eines digitals en les pràctiques? Per què tries fer-les servir o no?

Doncs bé si, treballo molt amb les eines digitals ara estem mirant cap una societat on la utilització de les TIC TAC doncs és imprescindible. Qui no treballa amb això doncs es queda obsolet. En aquest cas, doncs en la colla dels monstres hi ha un recurs que és *Class Dojo* que també està relacionat amb monstres que és posar unes notes unes puntuacions ser unes insígnies. D'aquesta manera ho he pogut relacionar, i incloure les TIC en la gamificació. També treballo molt amb el Canva, que és una eina digital per redissenyar tot tipus de cartells, per tal que els alumnes puguin visualitzar els tipus d'esport, o tipus de ball....

Quan acostumes a fer servir la gamificació? Hi ha un moment adequat per començar-la a fer servir?

En principi la gamificació, si tu et plantejges fer gamificació, la idea si que és veritat, que s'hauria de portar a terme durant tota la programació del curs. Tot i que hi ha moments puntuals que la pots fer servir més o menys, però si tu programes, ja programes que sigui una programació per tot el curs. Hi ha diverses maneres, es pot dur a terme una programació completa, programació per unitats didàctiques o pots programar per una sessió o una activitat. Però jo em vaig endinsar a fer-ho per tot l'any, tota la programació anual. Llavors jo crec que és on es veu la temàtica, el fil conductor va de principi a fi. Fer una activitat gamificada potser queda una mica penjada. Doncs jo crec que és on has d'estar, has de tenir idees, has de tenir ganes i il·lusió, temps i sobretot preparar amb antelació, no pots en aquell moment improvisar.

S'ha de fer més flexible, després de les activitats, si una cosa no funciona o canvi no passa res, sempre que es segueixi el fil conductor, la temàtica. Les activitats han d'estar molt preparades no pots passar a la improvisació.

Amb quins grups o amb quin alumnat trobes que és més encertat fer activitats gamificades? Et serveix amb tots els grups? Per què?

Això he contestat abans. En el meu cas, doncs crec que el de primer d'ESO, com també una etapa més infantil com l'etapa de primària.

Pel que fa al curs aquest, van funcionar molt grups de primers d'ESO, els tres primers van funcionar molt. Són molt motivats amb moltes ganes educació física i estan molt pendents que es farà la setmana que ve, quina unitat didàctica es farà...

Jo crec que a primària, es pot treballar en totes les edats, tant de primer de primària com a 6è de primària amb mesures diferents pot funcionar molt bé. Quan van avançant és difícil però, jo ho faig i funciona molt bé. A primer d'ESO però a quart ja és més difícil, perquè s'ha d'enfocar d'una altra manera.

Quins canvis notes en els grups quan fa aquest tipus de propostes, respecte a l'abans de fer-les?

Primer de tot la satisfacció al final de la sessió. Tot aquell grup que al final de la sessió sap per què ha fet allò, té un feedback al final amb tot el que s'ha anat fent, s'ha treballat, per quin motiu, què ha après a la sessió... En aquell moment es veu la satisfacció de l'alumnat respecte a la gamificació, de veure si li agrada la classe, si està motivat per la següent, si ha treballat de manera cooperativa amb els companys... Sobretot, enganxar a l'alumnat, que estiguin motivats per la següent sessió.

Com es veu reflectida la participació de tot l'alumnat quan es presenten aquests tipus d'activitats? Pots observar canvis de rol dins l'aula?

Doncs sí, lògicament hi han molts canvis a la meua etapa com a professor doncs vaig començar amb no tanta experiència no vaig començar fent classes gamificades, vaig començar al centre a l'etapa de secundària. Al començament doncs a vegades hi havia nens i nenes desmotivats una mica de la sessió i apartats, però aquest any un objectiu, també del professorat, és que estigui a les classes d'educació física. Tot l'alumnat motivat i fent la classe d'educació física. Per tant jo crec que la gamificació afecta positivament que hi hagi aquesta participació activa. Durant la meua etapa he pogut observar, que si es eia gamificació estaven més motivats.

Com treballa la gamificació quan a l'aula hi ha un o una alumna amb necessitats de suport educatives especials? Es tenen en compte les adaptacions en el moment de programar?

Si és veritat que a l'hora de fer la programació, s'ha de tenir sempre el pla de suport individualitzat, o si hi ha algun alumne lesionat sobretot a educació física. Tema de pla de suport individualitzat doncs educació física, no acostuma a

afectar tant, pot ser un nen amb TDAH, amb l'activitat física està més motivat, el que haurem de fer serà baixar del cercle de les pulsacions però ens seguirà amb normalitat.

Jo tinc problemes d'educació física quan algun està lesionat, sempre intento introduir aquests alumnes a les classes i que no es quedi sense fer la classe. Lògicament, sempre cuidant que la seva relació no vagi a més o no tingui aquesta periodicitat que es pugui fer molt més mal.

Podries afirmar que esdevé una bona eina per gestionar problemes de conducta a l'aula? Per què?

Lògicament sí, és una eina que utilitzo jo a les meves classes, i per tant, crec que és la millor metodologia. Hi ha moltes més, com pot ser un treball per reptes cooperatius, d'aconseguir que no esdevingui un èxit individual, sinó que hi hagi l'èxit grupal de tot el grup aconseguint diferents reptes. Com també, que hi hagi una metodologia de treball, les avaluacions que no sigui l'avaluació sempre l'avaluació del professor i hi hagi una avaluació i en diferents metodologies, i entre elles la gamificació és molt positiva, si li sumes totes les metodologies que coneixem, i fas una educació amb tot el que suma, aconseguiràs que la teva classe funcioni també amb diferents recursos. Llavors crec que això sí que pot treure problemes o conductes males conductes a l'aula, perquè no tenen temps, potser a pensar o a estar distret sinó que estan pensant en la història o en l'activitat i crec que és un bon treballar dintre de la gamificació de bona conducta, amb insígnies, amb elements positius, amb una alta valoració que reflexionin sobre el que està bé, el que està malament, el que han de millorar i el que han après. Però també, posar-se en diferents nivells d'una graella d'observació (doncs això... no faig mai, ho faig sovint, ho faig sempre) Llavors que vegin una miqueta que és una mala conducta. Doncs clar que es pot fer de manera gamificada, i qualsevol persona que es pugui portar malament se li ha de fer veure que no és la línia a seguir, com es pot fer a través de la gamificació.

9.1.5 Entrevista mestra 5

• Com vincularies els conceptes de gamificació i educació inclusiva? Podries fer una breu explicació sobre allò que entens de cada concepte?

A ver si con esta metodología o estrategia de educación no pudiera yo atender también nivel más alto más bajo, no lo haría, al revés, con la gamificación como

yo lo relaciono con motivación el alumnado que siempre va bien sigue yendo bien, por qué depende claro para que uses la gamificación. Si la usas para potenciar la biblioteca escolar o la lectura, propondrás retos de ese tipo. Entonces el alumnado que va bien va a seguir yendo bien, pero el alumnado que le cuesta se ve motivado. Porque claro tienes que proponer retos para todo dónde el alumnado que tu veas más flojillo, propón un retos en esa gamificación pero que sean como hechos para esta persona sin que ellos lo sepan, entonces le potencias, le animas, ganan confianza, autoestima y también se van un poco, como propone retos cooperativos ya no individuales, como forzados a trabajar para i por el equipo. Yo en todas las gamificaciones y las últimas que he tenido, se ha creado un ambiente de trabajo en equipo y por y para el equipo, que l alumnado, todo, ha trabajado esos retos, unos en mayor medida y otros en menor medida, pero sí que favorece el ritmo de aprendizaje, como con la gamificación es todo más visual, al alumnado con falta de atención le vienen muy bien también, luego si lo unes flipped classrom y cooperativo ya es un mix que va genial.

• Quins beneficis aporta plantejar una activitat gamificada en el marc de l'educació inclusiva? Amb quines dificultats t'has trobat durant la pràctica?

Dificultades siempre te la encuentras y quien diga que no miente, siempre hay cosas que tenemos que mejorar en practica docente. Por ejemplo, si yo he propuesto cómo retos aparte de otros algunos extras que pueden ganar puntos sí trabajan en casa, el alumnado que esté más desfavorecidos, y que no tiene apoyo en casa, quizá estos retos no los puede hacer, por eso te decía en el otro comentario, que sí que tenemos que saber muy bien qué retos al azar, aleatorios, fijos tenemos que poner para atender a todos y todas por igual.

La gamificación aporta feedback tanto al profesor cómo al alumnado. El alumnado que vaya un poquito más despacio se va a dar cuenta que se tiene que poner las pilas para ayudar para encontrar al malo o descubrir la medicina. A los alumnos más baguetes, se ponen las pilas. Con alumnos con déficit de atención hay que añadir elementos visuales y detonadores en modo sorpresa, de esta manera, también se van a sentir atraídos y van a fijar la atención porque están motivados.

• Quina gamificació acostumes a fer servir a l'aula? Podries explicar breument en què consisteix?

A ver en la primera gamificación que hice, me basé en videojuegos, pero como no controlaba mucho de ellos, tampoco estaba muy motivada, no salió muy bien. Luego cree mi propia gamificación, la Loca Academia de Deportistas, que me lo invente des de cero, era una escuela deportista para deportistas donde pude involucrar a las familias, la hice con tercero de primaria. Las 2 últimas que están

siendo las más chulas, son las de los *Goonies*, la película de Steven Spielberg, para tercero, y está ultima para primero primaria de *ET*. Suelen ser gamificaciones de aventura, dónde hay unos malos que puede ser unos ladrones, unos científicos que quieren acabar con la vida... Entonces tenemos que encontrar el tesoro, por ejemplo, en la de los *Goonies*.

• **Acostumes a fer servir les eines digitals en les pràctiques? Per què tries fer-les servir o no?**

Sí, suelo utilizar herramientas digitales desde el principio para crear la página web como Wix, después también el blog de aula. También utilizo editores de vídeos para editar vídeo tipo tráiler, mensajes que llegan al alumnado con montajes qué hacemos esta actividad. Para controlar el sistema de puntos uso Class Dojo, pero también hay otros como Class Craft. Además, también utilizo avatares para la gamificación, y otras herramientas cómo mensajes ocultos, páginas web con conversaciones falsas de WhatsApp, mensajes encriptados para darle más *Flow* a la gamificación. También utilizo editores de vídeo, pero más bien con el croma para crear efectos mágicos en la gamificación. Utilizo la robótica, para crear efectos mágicos para que piensen que te está hablando al tocar el agua o un plátano, cosas de estas de la robótica y también la realidad aumentada.

• **Quan acostumes a fer servir la gamificació? Hi ha un moment adequat per començar-la a fer servir?**

No considero que hay un momento adecuado, por qué cada uno conoce las circunstancias de su clase. A lo mejor llego a centro de nuevo y no conoces al alumnado, a lo mejor decides en enero hacer algo así una aplicación, o no tiene seguro, o no tienes medios, o no sabes de que va, y a lo mejor decides hacer-la a final de curso y hacer un tema de una sola hora, solamente decir todo es válido, la cuestión es empezar. Lo que sí que es cierto, es que yo empiezo siempre en septiembre qué hago una planificación anual que he estado preparando durante el verano.

• **Amb quins grups o amb quin alumnat trobes que és més encertat fer activitats gamificades? Et serveix amb tots els grups? Per què?**

Creo que es válido con todos los grupos de infantil hasta la Universidad, de hecho, se hace así. Hay docentes que utilizan la gamificación en todos los cursos, creo que es más fácil, sinceramente, cuándo eres tutor, porqué estás todo el rato con clase, creo que mejor que estar una hora en una clase, ya es más limitado, pero también se podría hacer.

No toda la gamificación será un éxito a lo mejor a mí me funciona está, pero mi gamificación para la clase de al lado no, por eso se tiene que adaptar al ritmo de

cada clase, a las circunstancias de cada clase, no todo vale con todos, ni con todo el mundo.

• **Quins canvis notes en els grups quan fa aquest tipus de propostes, respecte a l'abans de fer-les?**

He notado una experiencia vivencial, emocional... Ha habido una mejorar muy grande en el rendimiento, porque cumplen con los retos que planteas, y se esfuerzan. Realmente, ha sido una experiencia memorable y epiquissima que no se les va a olvidar ni a ellos, ni a sus familias.

• **Com es veu reflectida la participació de tot l'alumnat quan es presenten aquests tipus d'activitats? Pots observar canvis de rol dins l'aula?**

Yo trabajo con un mapa-recorrido donde el alumnado, son las fichas, ellos mismos son sus avatares y van moviéndose de forma individual y a veces cooperativa por ese mapa-recorrido. Entonces aquí sigo viendo si suma y su participación será reflejará en cuanto se repartan los puntos, que no son puntos pueden ser doblones, puede ser tablonas, puede hacer medallas.... Yo soy de las que potencia mucho que participen, que les favorece, que pueden terminar, que pueden conseguir los premios y participar en las actividades.

Sí, siempre dentro del juegos hay tipos de jugadores cómo la vida real hay niños más competitivos, hay otros que quieren vivir la experiencia en sí, hay otros que prefiere ayudar cooperar y ceder esos puntos y medallas para otro miembro del equipo ... Entonces hay diferentes roles.

• **Com treballes la gamificació quan a l'aula hi ha un o una alumna amb necessitats de suport educatives especials? Es tenen en compte les adaptacions en el moment de programar?**

Pues los retos que vaya planteando o esas actividades educativas las adapto para los alumnos con necesidades educativa especiales y ya está. Lo que te en la primera pregunta, se adaptan los retos para los alumnos que lo necesiten y se proponen más difíciles para el alumnado que tiene más facilidad.

• **Podries afirmar que esdevé una bona eina per gestionar problemes de conducta a l'aula? Per què?**

Está pregunta es la que más me ha gustado de todas las que me has hecho, por qué lo tiene la gamificación es que puedes redirigir y dirigir para donde tú quieras. Si tienes problemas de disruptivos, si quieres conseguir una cohesión del alumnado, puedes crear dinámicas en esa situación para conseguir su objetivo. Ya te digo, cuando el alumnado se siente a gusto y está viendo una experiencia y quiere conseguir entre todos los objetos de la gamificación, acostumbran a dejar todas otras tonterías que suelen llevar, o el enfrentamiento con el docente, para vivir la experiencia.

9.1.6 Entrevista mestra 6

Com vincularies els conceptes de gamificació i educació inclusiva? Podries fer una breu explicació sobre allò que entens de cada concepte?

La gamificació és una metodologia que utilitza les mecàniques i les dinàmiques que s'emplen en un joc i els dones un enfocament educatiu. Com no deixa de ser com un medi o un mitjà per aconseguir uns objectius didàctics i amb això és molt important la part motivacional. Si tu presentes qualsevol activitat, qualsevol aprenentatge com un joc l'activació i la motivació en els nens canvia radicalment. No és el mateix, fer la proposta avui aprendrem a... no hauria de ser així, ells haurien d'aprendre a descobrir- ho, però si tu els hi dius avui farem un joc, i al final acabes obtenint el mateix objectiu. La inclusió, la inclusió per a mi és on tots els alumnes tenen les mateixes oportunitats de fer les activitats, les mateixes activitats. Sense diferenciacions, o sense ser exclosos d'aquell aprenentatge, buscant petites adaptacions perquè puguin arribar a fer el mateix dins de les seves possibilitats. Com vincular diu una cosa amb l'altra? Trobo que des de la base que dona la gamificació ja inclou un joc, quan tu agafes un joc normal i corrent de taula, no et diu, poden jugar nens de 8 a 10 anys excepte els nens que tinguin això, això i això... Un joc no exclou, un joc justament és fàcil d'adaptar segons les necessitats que tinguin o aquelles dificultats que tinguin, i ja pel simple fet de presentar-ho com un joc, ja fa que tots es trobin dintre de la dinàmica, de la tensió o inclús de despertar o crear una expectativa, de ostres! espera que hi ha aquí. Trobo que és una manera de poder incloure les dues coses, fàcil no és, després et trobes amb dificultats, però la idea, és la base i la base fonamental teòrica està i encaixa, després a la pràctica es quan et trobes problemes, dificultats.

Quins beneficis aporta plantejar una activitat gamificada en el marc de l'educació inclusiva? Amb quines dificultats t'has trobat durant la pràctica?

El millor que hi ha és que no necessites crear una activitat a part, una proposta, una proposta, una experiència ludificada, la pots fer sense que hi hagi nivells. Tu pots buscar on està aquella dificultat, i aquella dificultat pot ser assumible per tots o només per a uns quants. La qüestió és que siguin tots. Llavors fa o sigui una experiència ludificada fa que puguis integrar-ho a tots perquè realment és fàcil d'adaptar allò que tu vols aconseguir. Quines dificultats et trobes, que quan

comences a pensar en molt de joc i utilitzar mecàniques, i dinàmiques, comences a trobar-te amb coses que dius, espera un moment tens un nen daltònic. Ostres. El joc està ple de colors com ho faig? Doncs has de buscar dibuixets, has de fer... però has de passar per aquest procés, has de passar pel procés de crear aquesta experiència lúdica. A mi m'agrada parlar més lúdica més que de gamificació, i després plantejar te de tot el que has pensat, si segons els nens que tens a la classe, si has de fer aquestes petites adaptacions però no són adaptacions de nivell com a tal, o de canviar una activitat per un altre, o que un objectiu que té tota la classe, en canvi, has d'agafar aquest objectiu canviar-lo perquè aquest, aquest... no. No és tant en aquest sentit, sinó més aviat serien *els gatgets*, els components utilitzats, tota la part més fungible, més de material, és el que has de fer una miqueta més, has d'adequar, si tens un daltònic tenir en compte, si tens un dislèxic tenint en compte, i aquí sobretot els nens TEA, els autismes, normalment són dels que jo m'he trobat amb més dificultat. Per què? Perquè són nens que ja per si costa enganxar-los a la realitat, acostumen a estar fora i només l'enganxes si és un tema que a ells els interessa. Llavors quan tens un nen amb TEA que això m'ho he trobat malauradament, crees aquesta experiència lúdica, la tirés endavant veus, que hi ha alguna cosa que no li acaba d'enganxar, i llavors, ostres, perquè no el tinc motivat? Perquè no li agrada? Perquè no li acaba de? Li dona igual si el seu grup fa això, o no fa això. A part de igualment incentivar-lo i de motivar-lo... Va mirar això, mira l'altre, et trobes que moltes vegades te n'adones que el tema que has escollit a ell no li agrada, i si no hi ha anat farà el mínim esforç per estar. Si jo m'hagués de tornar a plantejar això amb un nen TEA a la classe, el que faria és intentar tenir en compte els seus gustos, i llavors a partir d'això que ja tindria la temàtica trec la resta de coses. O si ja tinc una idea preparada, mirar d'incloure les seves motivacions dintre d'això. Perquè al final, la resta de nens per norma general, tot els agrada. En el cas dels TEA si que m'he trobat amb aquestes dificultats que necessites aquells quatre temes que els encanta. Si aconseguix ficar, no ho he posat en pràctica, però entenc que llavors el motiu. Si estem parlant del tipus de NESE, com trastorns d'hiperactivitat o de dèficit d'atenció... Per norma general qualsevol experiència ludificada funciona, els d'hiperactivitat perquè els té focalitzat sobre una cosa, i llavors deixen d'estar tan dispersos i comencen a tenir petits objectius. Acostumen a ser molt competitius. Llavors ja és atractiu, si els hi dones algunes cosetes de competitivitat, els tens enganxadíssim. El que tenen trastorns d'atenció, també acostumen a... Si s'inclou treball o objectiu, a treballar en grup, o sigui una part del joc sigui col·laboratiu, fas que aquests nens no quedin perduts perquè van amb el grup, acostuma a funcionar també molt bé. La dislèxia

són quatre cosetes que a nivell de materials s'ha de tenir en compte, però després són nens que poden perfectament enganxar-se molt bé en aquest tipus. D'altres NESE, dificultats d'aprenentatge general, segons cadascun acabes buscant el que algunes vegades motivat i d'altres no. Estic explicant el que jo faria, si és per exemple un trastorn de conducta acostuma a funcionar també molt bé, són nens que justament tenen aquest trastorn de conducta, quan troben també una motivació molt clara, si els enganxa des del principi se saben controlar súper bé. Els nens d'entorns socioeconòmics desfavorits qualsevol cosa que els doni de més el joc, acostumen a ser nens que no tenen el joc de per si, tenen moltes mancances econòmiques i per això provoca, que des de petits han tingut mancances materials simples, que la resta no tenen. Qualsevol cosa que sigui el joc, per a ells és súper nou. D'altres... No me'n recordo quin més tipus, són més o menys els que en trobem... Llavors desavantatges, que ho ha de plantejar molt bé, potser al principi tens una idea molt clara: Jo aquest any treballarem això... amb una proposta que estigui englobada en això. Allà quan ho tens tot muntat, dius, vale un moment quina és la meva diversitat i ara com intento incloure això... Moltes vegades és difícil tot, és difícil i a vegades inclús penses determinades coses perquè vagi bé per aquells nens que han tingut en compte i després veus que no ha funcionat. Acabes fent petites adaptacions durant el mig però no sempre funciona. Vull dir no és una metodologia això és una meravella. Hi ha nens que això de joc, doncs és molt bé que guai, però com que no. Crec que és la posada en la posada en marxa. Si se li dona un sentit al joc o aquesta experiència lúdica, si no els poses en situació, si aquestes començaments, no és potent, et disfresses, montes una presentació amb un vídeo que han enviat uns extraterrestres des de fora i han enviat un missatge. Si no poses tota aquesta decoració aquests atrezzo... No té sentit i si no té sentit, la meitat dels nenes no se t'enganxaran. Per mi és molt important tota la part estètica i narrativa. Si això t'ho cures, ja està. Sí, notes que s'enganxen molt més. Almenys pel que serien les experiències de ludificació, el que seria la gamificació, i jo aquí després me trobat varies altres diferències per treballar dintre del que seria tot lo lúdic. Hi ha la gamificació, que per mi són experiències lúdiques que poden ser súper curtes, una sessió, poden ser de mig termini, una unitat didàctica, o de tot el curs. Després tens la l'aprenentatge basat en jocs (ABJ), que seria portar jocs de taula, per fer per exemple racons de matemàtiques, fas un racó de matemàtiques amb jocs de taula per treballar diferents coses. Després tindria per exemple l'aprenentatge basat en videojocs en algun moment de la primària utilitza el *Minecraft* per treballar la programació, l'estratègia... Per mi la ludificació és un camp ampli i el rol, que aquí ja treballa sota el que serien continguts d'educació

física d'expressió, l'expressió artística, la dansa, la música... és una gran manera també de fer la part més expressiva del teatre.

Quina gamificació acostumes a fer servir a l'aula? Podries explicar breument en què consisteix?

Fins ara, jo aquest any deixo una mica a part, he tingut un petit canvi d'escola, ja que era tutora durant molts anys en el mateix lloc i llavors podia establir bé i podia portar a terme tot el que sabia d'aquestes experiències, però ara que entra a la roda pública, vaig amunt i avall, llavors és complicat i més normalment no acaba sent tutora, és complicat. Fins ara, a anys anteriors, jo m'agrada molt treballar tot el curs. Un centre d'interès que li doni sentit perquè la classe es deia d'una manera que normalment, la classe tenia un nom, que ells posaven i que estava relacionat amb el projecte interdisciplinari que durant el curs, a l'escola que jo havia estat anteriorment, era una escola concertada, no treballaven per projectes, però evidentment havien de fer el projecte interdisciplinari que dicta el currículum que s'ha de fer si o si. Allà estan establerts els projectes cada any quins s'han de fer i normalment és rotatoris. Jo cada un any feia de mitjana, el següent any feia modernisme, i ho anaven intercalant. Als nens se'ls hi presentava que era l'any de l'Edat Mitjana, i llavors hi havia un debat per escollir el nom de la classe i un cop teníem la classe jo tenia preparada aquesta experiència lúdica que donava sentit a aquest projecte i al nom de la classe. Intento que sigui tot el curs. Què vol dir que el meu objectiu en si, és que els nens estiguin i vinguin feliços a classe, que tinguin ganes d'aprendre i estiguin motivats. I fins a cert punt és una manera també busco una manera de reforçar petits valors i habilitats d'aprenentatge, entre elles, per exemple, la constància, el tema de donar sentit a les responsabilitats que tenim a l'aula, els càrrecs, donar-li un perquè, si sempre ha sigut així arribem a la classe i tenim uns càrrecs no, explicar perquè aquests càrrecs i fins a cert punt intentant donar un algo, perquè es puguin complir bé. M'agrada també molt donar-li una importància a l'esforç, que no sigui tot ho he intentat, no m'ha sortit ho deixo estar. No, les coses no surten tan ràpidament, els hem de donar un temps i poder equivocarnos... Llavors intento donar-li aquesta, donar-li un sentit a tota la classe, no vinc a la classe, no vinc cada dia em toca cinquè, oi a veure avui que toca... No, vull que entrin a la classe i diguin avui què passarà. Vull buscar aquest canvi. Pensa també que jo quan m'ho vaig plantejar tot això, l'escola també no va deixar de ser una escola concertada típica, amb uns horaris molt rígids, on qualsevol tipus de canvi metodològic, innovador costa, vull dir.. Exacte. Jo al principi vaig

començar a ser jo, que els vaig dir: Escolta us sembla bé que faci classe i que vagi fent aquestes cosetes... Sí, mentre aquest últim és a la classe del teu grup però el que vulguis. Cap problema, però tu compleix el que s'ha de complir. A la que es veu que això funciona i que no varia tot el que ells consideren com una cosa importantíssima de complir. Em van trucar perquè es van incorporar a la resta de cursos. Jo vaig fer una miqueta la formació dels mestres perquè si bé és incorporar als cursos i al final quan jo vaig marxar de l'escola s'havia gairebé implantat a tota la primària. Ara després que s'acabi duent com s'havia de dur, això ja es una altra història. Vull dir, jo vaig ajudar a dintre de la formació que vaig donar, després vaig ajudar a crear aquestes experiències lúdiques. Cadascú va decidir fer-la a la seva manera. Ara és com tot, o t'ho creus o no funciona, perquè les fantasies que jo em muntava a principi de curs, de disfressar-me i vídeos i àudios i ara hi havien mestres que direcció m'ha dit que s'ha de fer, doncs ho faig. No és el mateix, normalment a la que ja es va instaurar i els cursos arribaven, els nens ja venien preparats, que ens haurà preparat l'Alba, aquest any a cinquè. Venien d'una proposta que Bueno, però jo sé que allà s'estan fent les coses molt diferents i al final no deixa de ser el mateix. Llavors, jo intento instaurar, intento pensar en coses que em serveixin per tot el curs i que no sigui per exemple hi ha ludificacions, on són petits jocs, que el fas és per repassar un temari que has estat donant. Quan ho vaig plantejar vaig pensar si ho faig d'aquesta manera, també no deixa de ser, que tinc molta diversitat a classe. Llavors què passa, que és completament competitiu, és qui té més memòria millor ho sabrà. No m'acaba d'encaixar. Llavors les meves experiències no són d'aquest tipus, no són repassar continguts o per desenvolupar un aprenentatge, sinó per reforçar valors de valors responsabilitat, habilitats d'aprenentatge, l'esforç, la continuació, la tenacitat... Llavors en aquest sentit tots els nens acaben inclosos i cadascú tenia també el seu ritme d'aprenentatge. Si un nen li costa molt fer lectura, però d'aquesta manera aconseguixo, perquè jo fico un objectiu o una missió millor dit, fico com a missió de la setmana que ve, que qui hagi pogut acabar el llibre que ha agafat a la Biblioteca d'aula i l'hagi acabat i vingui me'l expliqui en petit resum, tindrà tants punts o tantes monedes, ja està, ja tens enganxat i li donen sentit a una cosa que no m'acaba d'agradar gaire, però ho intento. *Con ese dinero me compraré esto, esto y esto...* Després es comencen a tenir les seves històries i intento també que tingui una miqueta de tot, que hi hagin punts, dono punts per haver treballat bé, per haver participat, ... Qualsevol cosa que no sigui ser el més ràpid, dono punts per haver acabat abans? Això no, no té lògica m'entens. Perquè un nen pot necessitar més temps que un altre. Han de tenir un cert criteri les coses que es demanen i que realment

tenim en compte que tots poden arribar i que ningú quedi exclòs i amb punts, amb una petita classificació, d'aquesta manera portes la part competitiva pels nens que necessiten una part competitiva, hi ha cases quan s'és edat mitjana, cada dos o tres nens fan una casa i es creen el seu escut heràldic i llavors ja comences a treballar el projecte perquè són coses del projecte... És fan els seu disseny, d'aquesta manera també hi han objectius, reptes del grup, que si tots aconseguen fer això d'aquesta manera doncs tal i van aconseguir també els seus punts, que quan tenen aquests punts després podran canviar per altres coses.

I utilitzo també monedes, recursos de canvi, segons la gamificació són monedes, i segons la gamificació són recursos, que els permeten comprar coses o construir coses, en el cas de l'edat mitjana són monedes i van al mercat que soc jo i em diuen: Vull que em donis on el guant de l'amistat. Molt bé. Ells ja saben que fa el guant de l'amistat, si algun dia sortint fora d'excursió, aquest guant li permet decidir amb qui vol anar de parella. Coses senzilles, coses que de per si, ja els deixaria fer. Com poder anar al lavabo, decidir qui vol de parella, canviar de lloc de seure... *Esto es lo más!* Tenir una petita ajuda en una prova o en una tasca, si alguna vegada hi havia alguna prova, perquè malauradament a la concertada obligaven a fer proves, cosa que no hi crec, però m'obligaven, hi havia una cosa que podien comprar, que el dia abans podíem veure una de les preguntes. Són coses que jo els hi deixaria fer, però és a dir, ho fico dins del joc com si buaa... Això amb l'edat mitjana. El modernisme no era tant, també tenen el mateix, però enlloc d'aconseguir monedes, aconseguim material, que aquests materials anaven construir la casa modernista de cada grup, cada grup era un grup d'arquitectes de la casa modernista, uns eren els del la Casa Batlló, en principi eren els deixebles i l'arquitecte Gaudí. Un altre era la casa Amatller, una altra eren els de Llafrunç... Llavors cada grup junts a través d'aquests materials que anaven guanyant com a grup o individualment anaven pujant la casa, conforme anaven pujant i aconseguint parts de la casa, tenien també altres coses de recompensa. Tot molt lligat en aquest sentit. Si això ho feia per grups, tot i que cada grup seguia treballant per grups, contínuament hi havia una classificació individual, pels que eren més competitiu sempre els hi agrada. La forma de guanyar aquests materials també era individual o col·lectiva depèn del moment, jo deia: Tots els grup que aconseguixin recollir la seva taula abans que puguem marxar... Imagina't es que són tonteries, o sigui és donar-li un sentit a tot el que cal fer. Llavors us donaré tants materials, eren aleatoris els materials, tu ficaves la ma a un pot, i a cada nen decidia, si es guardava aquests materials per a alguna cosa que volia individualment comprar, o cedia al grup per poder

construir la casa. Jo tenia això els dos, si t'hi fixes les propostes que jo tinc funcionen exactament igual. La narrativa, la temàtica és el que canvia però al final acaben més o menys, tenint una miqueta de tot. De les experiències lúdiques, de la gamificació tenen una miqueta de tot, per poder arribar a tots els tipus de jugadors, els que són més de parlar, socialitzar, de conversar entre ells... Els que són més de recol·lectar cosetes, els que són de jo vull anar a ser el millor de tota la classe, de la competitivitat.

Les cosetes d'aquestes que he dit ,que eren algunes que ja les tenia dites, de per exemple podreu comprar els objectes que us permetin fer... i els hi donava la llista típica, que des del principi sempre em sortia, però així es portava es portava assemblea, vol dir que els nens valoraven si volien allò, aquestes recompenses, o no volien; si volien afegir-hi més, si algú no la volia treure. Llavors entre tots després, es decidia quan havia de valdre cada cosa, quin era el canvi. També una miqueta com la importància que ells els hi donaven a cada cosa i et trobaves que amb diferències, cada any era una cosa distinta, jo al final acabava fent jocs diferents... Era la base del joc, però m'acabava sortint completament diferent, perquè les inquietuds i les necessitats de cada grup eren diferents. Hi havia una classe que l'objecte que era per anar al lavabo li posava el mínim de preu, o el mínim d'intercanvi. Hi havia una classe que és com no, no, no... això és súper important, llavors ha de tenir a dalt de tot. Cadascú també els hi feies participar dintre d'aquest joc clar els tens encara més enganxats. Si qualsevol d'aquestes coses has de crear una estructura, tu també pots dir que ells aportin aquesta part, van afegir per exemple canviar de càrrec. M'ha tocat aquest càrrec que no m'acaba d'agradar, doncs hi ha un objecte que canvio de càrrec.

Acostumes a fer servir les eines digitals en les pràctiques? Per què tries fer-les servir o no?

M'agradaria fer la servir sí, però no m'ha calgut en les meves experiències fins ara no. Soc una persona súper tecnològica, i a més tinc el perfil de competència digital i he estat coordinadora TAC durant bastants anys, però dins de la meua proposta, d'aquestes propostes que he comentat no és necessària la part digital perquè és molt més el dia a dia. Hi ha altres propostes que si que les necessites, ara mateix hi ha aplicacions que t'ho permet fer, el My ClassGame et permet fer totes aquestes coses que té dit, una aventura, amb diferents missions i que es vagin complint. En temps de pandèmia i de confinament l'hagués inclòs perfectament, l'hagués inclòs sense problemes. De fet vaig mig fer una adaptació, per intentar també que continuessin continuant el joc tot penjant

continuant el joc. I ho vaig fer. Ho vaig intentar fer. Ara per exemple soc partidària de *My ClassGame*, sí, soc partidària per exemple de *ClassCraft*, m'agradaria algun dia poder-lo portar a terme, ja que són plataformes que tot i la meua forma de plantejar-me la gamificació, es podrien adaptar bé. El Class Dojo, també t'he de dir que soc crítica i per exemple el Class Dojo va molt bé per començar, però no l'instaurem a tota la primària. Perquè un nen que s'ha acostumat a primer i segon, quan arriba a tercer, un altre cop, clar, no abusem... És una idea que quan faig les formacions intento inculcar-ho i dir-ho. No abusem, posem una mica de seny a les coses que s'utilitzen de gamificació. Si t'hi fixes, més o menys, trobo molt bé que a cicle inicial o mitjans, depèn com siguin les escoles, que s'està creant les comunitats d'aprenentatge, estan canviant una mica... Si tu en una comunitat d'aprenentatge de primer, segon i tercer, fiques el Class Dojo. Molt bé que comença a primer amb això, perquè ja en tenen prou amb una coseta, a segon afegeix algo que sigui que vagi una miqueta més que sigui, que vagi a la par amb el Class Dojo, i a tercer li afegeixes una altra coseta, poc a poc. Llavors, ja entres en el *My ClassGame* i tot això, ja amb els grans, i si pots arribar al *ClassCraft* perfecte! Que seria una miqueta més cap a secundària. Podria ser. Ara és necessari, no. Jo no ho veig necessari en aquest sentit de dir, necessites les noves tecnologies, si o si per fer una Gamificació. Perquè pots imprimir les teves cosetes, plastificar i queda molt bé. Igualment no està de més, si volem integrar les noves tecnologies, les TIC les volem mantenir i treballar, integrades dintre del dia a dia de l'aula, el normal és que la gamificació també estigui integrada. Que és el pas que a mi em faltaria, però sí, o sigui ... o inclús depèn de quines altres propostes es pensin més de curt termini o d'una sessió pot ser completament, et pots muntar un *room escape*, que sigui et dono una tablet, tens allà un ordinador i en una d'aquelles coses, sigui entrar en un formulari i contestar les preguntes que et donarà un número, que ja tens allò que vull dir que és a dir històries pots muntar brutals.

Quan acostumes a fer servir la gamificació? Hi ha un moment adequat per començar-la a fer servir?

El mateix que fins ara et dic la gamificació... Jo potser començo a trobar sentit per l'experiència, a partir, a partir que malauradament... ara mateix estem en un món una mica canviant. Comencen a principi, comptem que ja ho sabem que a primària ara els últims anys ha estat creant una mena de transformació educativa. Estem anant més cap a un model nou que se li diu Escola Nova 21. Intentar deixar la part més tradicional, enrere, menos mal... perquè a la part tradicional, hi ha un mix. Per a mi la part tradicional no sé per què, el canvi

d'Infantil i Primària deixàvem de jugar els nens. No sé per què. No sé perquè, perquè no se m'acut, no entenc perquè s'ha mitificat molt negativament el joc, com una cosa de nens petits. I si vols créixer com a persona és una cosa que s'ha de fer. Error! Però a tot arreu per tot arreu perquè el joc està demostrant que és una manera de motivació i que a més és que només un neuronal i biològic que tenim els humans és que aprenent amb el joc i la imitació, i perdre-ho en algun moment perquè s'ha decidit que això ja no toca. Ha sigut un error durant molts anys. Fins ara si les escoles són més de caire tradicional o encara no han fet aquest canvi cap a la renovació, conforme deixem infantil i entrem a primària entre primer i segon poc a poc es va desapareixent. Què vol dir? Que jo introduir, en aquest cas d'aquestes escoles, introduir la gamificació, ludificació a primer encara no acabaria de tenir molt de sentit. Encara tenen bastant de peu el joc, o encara l'inclouen. El problema ve a tercer, que queda complement separat, ja no hi ha, i es aquí on jo trobo la necessitat, de fet, ho veuria com una necessitat urgent! En aquest tipus d'escoles, les escoles noves, no perden el joc, han inclòs dintre de la seva renovació pedagògica aquest caire de joc i aquest caire de ludificació, potser no tal, com anem a fer una experiència lúdica, com a gamificació, però moltes vegades parteixen de la base d'això. És com tot, acaben de fer un canvi, i deixem un temps perquè ho acabin incorporant. Evidentment, tot és més obert i ho allarguen ja fins al final de la primària. Ara mateix et diria que dos, urgentment la posaria a tota la primària, evidentment, vull dir és que no s'hauria de perdre, hauria de ser sempre així. A infantil, per a mi ja no te gaire de sentit, ja que ja juguen, i és que ara mateix no té sentit, ni en unes ni en les altres, perquè a infantil ja juguen, justament la seva forma d'aprendre és a través del joc, i l'observació, l'experimentació... que es el que aporta moltes vegades el joc. Llavors, infantil és on em costa veure-ho, però hi ha també mestres gamificadores. El que veig més urgent, és a primària i sobretot en grans, perquè es va perdent.

Amb quins grups o amb quin alumnat trobes que és més encertat fer activitats gamificades? Et serveix amb tots els grups? Per què?

Pel mateix, conforme anem creixent, i van creixent els nens, se'ls priva més el joc. Perquè els nens acaben focalitzant-se més en els videojocs, malauradament, el que no se'ls està ensenyant, és que hi ha un món molt més ampli que són els jocs de taula, els jocs de rol i tots amb un basant educativa molt forta, i una cosa comporta l'altre. Com ens anem fent grans anem privant que tinguin tantes hores de videojoc, el nen ho veu com una cosa que no en té, però tampoc se'ls donen altres propostes. Jo veig una mancança per entendre

que poden seguir gaudint del joc sent grans. Perquè és on més s'ha perdut aquesta vivència de joc. On veig més que s'ha perdut és en grans, quart, cinquè, sisè... Se n'adonen que és fan grans i fan una assimilació, em faig gran, he de deixar el joc. Això, no té ni cap ni peus.

Quins canvis notes en els grups quan fa aquest tipus de propostes, respecte a l'abans de fer-les?

Sobretot, el tema del valors. Com reforces l'aprenentatge de molts valors, a la llarg veus que han quedat assolits. Si, tu abans en deien hem de ser puntuals, no sé m'ho invento, o hem de ser súper puntuals per entregar les tasques... Moltes vegades, són encara molt petits per entendre que per tu és important, ja no tan per la tasca, sinó perquè ells han d'aprendre una sèrie de valors que és la constància, i són coses que costen molt de fer entendre als nens. Com hi ha valors que costen que ells vegin la importància, i els fruits a la llarga, perquè no són capaços de fer l'extrapolació a la llarga. Per això, tu els dones un motiu, els hi reforces, perquè ells ho acaben adquirint, sense que se n'adonin. A mi es el que m'ha fet adonar la gamificació. L'assoliment dels valors i d'habilitats d'aprenentatge, la constància, la participació, les ganes d'ajudar ala altres... Aquestes coses que vegades et trobes, respectar-se entre ells, la resolució de conflictes, i si ho lligues amb l'experiència lúdica, és lo mateix, però li dones un altre sentit, i jo, per mi és el canvi entre una cosa i l'altra. És llarg, no és immediat, però es nota. Sobretot, perquè jo ho treballo a través de valors, si es una cosa més concreta, d'una petita història, l'inici del projecte dels animals, i acabem el projecte del animals, i anem fent petites activitats lúdiques pel mig, al final veuré si l'aprenentatge l'ha fet o no. Però no em sembla, tot i que al final, jo li doni un caire de joc, no deixa de ser un treball per projectes.

Com es veu reflectida la participació de tot l'alumnat quan es presenten aquests tipus d'activitats? Pots observar canvis de rol dins l'aula?

Per norma general, l'acollida és sempre molt bona, sobretot amb nens que no estan acostumats. També et dic, venia d'una escola molt estricta, amb un nivell molt alt... I els alumnes entren en la roda de vaig a fer català, després castellà...no surten d'aquí, i quan arriben a una classe i el primer que no t'expliquen és l'horari, i t'expliquen que aquest any faran un viatge en un regne, on hi ha un dracs amb el quals hauran de lluitar... és queden amb una cara de se t'ha anat l'olla, i més a cinquè, que jo sempre he tingut grans, em miraven al principi amb una cara d'on he vingut. Conforme van passar els cursos, arribaven

amb les ganes de veure que es feia a cinquè. Per norma general, l'atenció i la participació, són màximes. Funciona molt bé i té molt bona acollida, però després conforme vas avançant, vas veient que hi han nens que es van despenjant, que has de fer amb aquestes nens? No tot funciona per tots, és veure el perquè no li agrada, com li agradaria que fos... Alguna vegada ha estat, perquè bé, ha tingut un malentès amb algun company i llavors, s'ha hagut de solucionar, la gran majoria de nens que se'm han perdut, poquets, sempre són dos o tres, són nens que et diuen que ell no volen jugar, ja de per si han perdut la motivació de joc, ja que també va molt relacionat amb els valors de joc que els donen a casa. M'ha passat amb nens d'Europa de l'est, on la cultura acostuma a ser molt estricte. Si des de casa, ja et diuen que no et toca jugar, el teu objectiu es estudiar, treure bones notes i ajudar a casa, són, eren dos o tres que no el acaba d'encaixar. En aquest sentit el que feia, era els deixava escollir si volien estar, si volien participar en algunes coses, però sempre des d'una actitud de Bueno, formes part de la classe, ets dins d'un grup, entenc que això no vulgui, però no està de més si vols provar... Donar la volta per fer treballar altres valors com la companyona, l'empatia, ajudar... Mirar que no es perdessin, també els deixava decidir perquè sinó per ells era... I pares m'havien vingut a preguntar, aquests tipus de pares, que deien: *Es que me dice que jugais*. Clar, eren pares que els trencaves els esquemes.

Com treballes la gamificació quan a l'aula hi ha un o una alumna amb necessitats de suport educatives especials? Es tenen en compte les adaptacions en el moment de programar?

Sí, en el meu cas de valors, t'estic donant una perspectiva més de reforç de valors. Per tant, la meva resposta, també serà diferents que un altre que ho fa dins d'un projecte o unitat didàctica. Jo sobretot, el nens que he de tenir en compte són el TEA, com he dit abans, perquè són als que més se'ls escapen els valors de companyona, participació, empatia...Llavors en aquest cas, quan faig les adaptacions, se'ls adapta perfectament, als diferents nivells de TEA, no es mateix un Asperger, que un nivell alt d'autisme. Normalment, ens trobem amb Asperger, i amb ells és molt parlar amb ells. Parla amb ells sobre el que els interessa, de tot el que s'ha explicat que t'agradaria que hi hagués... Sobretot les primeres setmanes que presentes el projecte, és un més a més que s'ha d'anar treballant amb el nen, sobre que li agradaria aprendre, que hi hagués... Llavors agafes aquelles cosetes i les aportes dintre de l'experiència. Per tant. Si que s'ha de tenir en compte, es té en compte el PI, i segons quin tipus de PI fas un cosa o fas l'altra.

Podries afirmar que esdevé una bona eina per gestionar problemes de conducta a l'aula? Per què?

Sí, home i tant. Sí, es una bona eina però a vegades s'ha de saber trobar bé com encaixar. M'explico. *Class Dojo*, tornem al *Class Dojo*, al principi si mola molta, però hem de saber utilitzar-lo, perquè funciona molt bé per la resolució de conflictes, perquè tu poses ha participat a l'aula +2, ha tingut una baralla amb un infant a l'aula -1. A mi el sistema de positiu i negatiu, me mata, perquè és el mateix que vaig tenir jo fa trenta anys, però amb uns ninotets que cadascú és fa el seu i es poden dissenyar... Jo del *Class Dojo* soc partidària de només fer servir la part positiva. No restar, quan l'he fet servir no restava, però clar tampoc sumava. Aquí darrera, hi ha molta feia de fer entendre als nens que com a classe, si són un grup complicat, i per exemple si sempre que van al patí hi ha problemes, quan tornes sempre cal fer reflexió, i utilitzant el *Class Dojo*... És un grup que sempre s'ha de fer assembles, aquest any, i llavors decideixen com a classe, si els punts de patí s'afegeixen, però no resten! Llavors, ja entra el joc que ells mateixos, ja sàpiguen de dir però es que clar, tampoc sumen, i també aprendre a autoregular-se i aconseguir petits objectius. Els proposem petits objectius, hi ha unes normes aula, a classe; però amb aquest grup anem a objectius cada setmana. Es posa un objectiu a final de setmana que s'ha de complir la setmana següent, que ells mateixos diuen, i es posen l'objectiu, i durant tota la setmana aquell objectiu s'ha d'aconseguir, i al divendres es valora si aquell objectiu s'ha aconseguit o no, si cal allargar-lo una setmana més, i els punts del *Class Dojo* que es sumen. Al final, ells ho han de decidir tot, si als nens no se'ls hi permet ser part del seu aprenentatge del seu dia a dia, els perds, han de poder dir el seus neguits, les seves preocupacions, les seves necessitats, i quan tens tot això, també decidir quan ho aconseguirem i si ho aconseguim, *al ClassDojo*, també discutir i arriba un acord, de quants punts ens sumem com a grup. Estàs treballant tantes coses aquella hora, o sigui les hores de divendres... Treballes molta cosa... Cohesió de grup de grup, resolució de conflictes... de tot treballes en aquella hora. El *Class Dojo* no deixa de ser una eina únicament puntual, molt puntual, del moment de dir sumem, i intentem no restar. Però crec que la gamificació podia donar altres maneres de treballar, que aquest típic, ràpid punts.

Si es vol treballar resolució de conflictes, s'ha de fer de maner molt més transversal, com a treball imposat dins de l'aula, i sobretot per grups conflictius. Parla sobre els conflictes, i lligats d'alguna manera amb la gamificació, doncs si s'aconsegueix passarà això, o allò.... Li pots donar moltes voltes segons la història que tinguis muntada a la classe.

9.1.7 Entrevista mestre 7

• **Com vincularies els conceptes de gamificació i educació inclusiva?**

Podries fer una breu explicació sobre allò que entens de cada concepte?

Per començar, et diria que soc una persona que defuig de les definicions, especialment quan fan referència a conceptes com: gamificació, ludificació, ABJ, entre d'altres. En ocasions, tinc la sensació que hi ha persones de l'àmbit educatiu més interessades en debatre sobre aquests conceptes que no pas sobre la seva aplicació a l'aula.

Tot i així, donant resposta a la teva pregunta:

- Gamificació: Fer ús d'elements propis dels jocs en la creació i la realització d'activitats d'aprenentatge.
- Educació inclusiva: Donar cabuda a l'alumnat, sense distinció alguna, de conèixer i aprendre conjuntament amb els seus companys i companyes.

• **Quins beneficis aporta plantejar una activitat gamificada en el marc de l'educació inclusiva? Amb quines dificultats t'has trobat durant la pràctica?**

El joc és una activitat que la pots modelar acord als interessos i necessitats propis i als de l'alumnat. Si l'activitat està prou contextualitzada, capta el seu interès i el condueix amb entusiasme i motivació cap a l'aprenentatge.

Com a dificultats he trobat tantes com en l'ús de qualsevol altra metodologia. Potser, aquelles més repetides serien dues:

- fer entendre a les famílies (en ocasions també a companys i companyes) que amb aquesta metodologia els seus fills i filles estan aprenent tant o més que amb la resta.
- captar l'atenció i implicació de l'alumnat de principi a final del projecte. És una cursa de fons a on el més important no és com es comença sinó com s'acaba.

• **Quina gamificació acostumes a fer servir a l'aula? Podries explicar breument en què consisteix?**

En primera instància m'agradaria especificar que treballo conjuntament amb els meus companys i companyes, amb les meves parelles especialment.

Considero imprescindible desenvolupar qualsevol proposta en equip, instaurant una línia pedagògica comuna de centre i pròpiament de nivell.

A partir d'aquí, el que provem de fer és desenvolupar projectes entorn a una temàtica comuna en el que l'alumnat, mitjançant el treball cooperatiu, prova d'assolir els reptes i les aventures que els anem presentant.

En aquests projectes obviem completament els sistemes de puntuació i bonificacions o recompenses, sempre i quan no siguin comunes i iguals per a tothom.

• **Acostumes a fer servir les eines digitals en les pràctiques? Per què tries fer-les servir o no?**

En faig un mix. Oferim tot tipus de recursos a l'alumnat i les eines digitals en són un bon recurs, però no l'únic.

• **Quan acostumes a fer servir la gamificació? Hi ha un moment adequat per començar-la a fer servir?**

El joc forma part del dia a dia a l'aula. Això no significa que juguem a cada moment, però és molt present. Ara bé, si parlem pròpiament d'un projecte o proposta més extensa, diria que cap a l'octubre, en ocasions principis de novembre, quan el grup classe està més consolidat i hem tingut temps de conèixer les seves característiques així com els seus interessos i necessitats.

• **Amb quins grups o amb quin alumnat trobes que és més encertat fer activitats gamificades? Et serveix amb tots els grups? Per què?**

Amb qualsevol tipus d'alumnat, sense distincions. Ara bé, una experiència mai resultarà igual entre dos o més grups. Per molt que segueixis la mateixa metodologia i programació, la vivència de l'alumnat serà completament diferent.

• **Quins canvis notes en els grups quan fa aquest tipus de propostes, respecte a l'abans de fer-les?**

La unió del grup, sense dubtes. L'alumnat es mostra feliç, motivat i unit per fer front a un repte comú. Arriben a ser conscients que sense la participació i la implicació de tothom, no seran capaços d'assolir el seu objectiu.

- **Com es veu reflectida la participació de tot l'alumnat quan es presenten aquests tipus d'activitats? Pots observar canvis de rol dins l'aula?**

Difícilment un alumne mantindrà la mateixa actitud durant tot el procés. De la mateixa manera, no ocuparà sempre el mateix rol. Si les activitats són diverses i variades, si es perllonguen en el temps, hi haurà alts i baixos en el grup i en cadascun dels alumnes. El mestre és la persona encarregada de gestionar-ho i provar de no "perdre" a ningú pel camí.

- **Com treballa la gamificació quan a l'aula hi ha un o una alumna amb necessitats de suport educatives especials? Es tenen en compte les adaptacions en el moment de programar?**

Sí, es tenen en compte les adaptacions, però com a qualsevol altra activitat. Tot l'alumnat, en un moment o altre, necessitarà una adaptació o un suport especial. Si tenim en compte les característiques pròpies de cadascú, és obvi que haurem de cercar estratègies diferents per tal d'extreure el millor de cada alumne.

- **Podries afirmar que esdevé una bona eina per gestionar problemes de conducta a l'aula? Per què?**

Tot depèn de la proposta i de la gestió que en faci el docent. Però sí, el joc i els elements propis del joc, són un recurs fonamental i amb un gran potencial en l'aprenentatge i la socialització que, si se'n fa un bon ús, té un gran potencial.

9.2 Annex 2: Disseny d'anàlisi de documents.

Disseny d'anàlisi de propostes didàctiques:

Característiques del document (programació o web amb proposta gamificada)	[Especificar la tipologia de document que s'analitza, com també l'autor de la programació]
--	--

Propòsit de l'anàlisi	Determinar el grau d'inclusió de l'alumnat que hi ha a l'aula quan s'aplica el mètode de gamificació.
------------------------------	---

Categories	Aspectes a analitzar
Concepció de la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - S'especifica que es fa servir la gamificació? Com també l'eix temàtic que es durà a terme? - Durada de les propostes. - Tipologia de les propostes. - Característiques de l'eix temàtic.
Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - Quines mesures es duen a terme dins l'aula? - S'especifiquen estratègies que promouen la inclusió de l'alumnat? - Apareix algun apartat específic d'atenció a la diversitat?
Recursos utilitzats en les propostes.	<ul style="list-style-type: none"> - Quins recursos es fan servir? - Com es veu reflectit l'ús de les TIC? - Apareix la competència digital quan es fan servir les eines digitals?
Participació i motivació de l'alumnat.	<ul style="list-style-type: none"> - Es veuen reflectits els canvis de rol o la tipologia de jugadors?
Presència de l'alumnat.	<ul style="list-style-type: none"> - Hi ha adaptacions en les programacions? - Quines adaptacions es fan i per a quin alumnat?

9.2.1 Proposta mestre 1

Característiques del document (programació o web amb proposta gamificada)	Es tracta d'una taula de programació d'un mateix trimestre. En ella s'especifiquen les competències que es treballen, els objectius i les metodologies que es fan servir.
--	---

Propòsit de l'anàlisi	Determinar el grau d'inclusió de l'alumnat que hi ha a l'aula quan s'aplica el mètode de gamificació.
------------------------------	---

Categories	Aspectes a analitzar
Concepció de la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - S'especifica que es fa servir la gamificació? Com també l'eix temàtic que es durà a terme? Sí, i s'explica de manera breu en que consistirà aquest. - Durada de les propostes: Separades per UD, durada un trimestre. - Tipologia de les propostes. Propostes d'un trimestres, varia segons el trimestre. - Característiques de l'eix temàtic: "Els Agents Sortians, els alumnes de l'aula de quart de primària, s'han d'encarregar de cercar pistes arreu de Catalunya per tal de capturar a un científic boig que està tractant de controlar el temps amb una màquina. En els seus intents de controlar el temps atmosfèric està provocant que el clima de Catalunya estigui cap per avall. Per resoldre el misteri els alumnes han de solucionar tres activitats que els facilitaran tres pistes que anotaran en el seu diari d'exploradors. La seva interpretació els indicarà la comarca on es troba actualment el científic boig, el Ripollès. Al viatjar a la comarca del Ripollès s'endinsaran en una petita d'aventura de misteri en el "Monestir de Santa Maria de Ripoll" on tindran un enfrontament final amb el científic boig. La resolució d'aquest encontre provoca que a Catalunya succeeixin fets que posen en perill la societat catalan. En posteriors unitats didàctiques han de mirar solucionar els problemes derivats del final d'aquesta història. Per poder viatjar entre comarques els equips necessiten

	<p>omplir un full d'itinerari, especificant la ruta que faran, amb el nom de les comarques i el clima de cadascuna d'elles. A més hauran de calcular els punts que necessiten per poder desplaçar-se fins a l'ubicació final. Aquests punts els obtenen amb les activitats realitzades i l'actitud a l'aula.”</p>
<p>Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quines mesures es duen a terme dins l'aula? Mesures universals, com l'aprenentatge cooperatiu, i dinàmiques com l'1,2 4. Mesures addicionals per a TEA i TDAH. - S'especifiquen estratègies que promouen la inclusió de l'alumnat? Sí. - Apareix algun apartat específic d'atenció a la diversitat? Sí, hi ha una apartat específic per les mesures i l'atenció a la diversitat.
<p>Recursos utilitzats en les propostes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quins recursos es fan servir? - Full de paper A3 i plantilles LapBook de la web Homeschoolshare - Projector. Vídeo Youtube “Els petits canvis són poderosos” - Projector i pàgina google sites “El misteri del temps embogit” - Base d'orientació en format checklist elaborada pel mestre. - Article “Climate Change” de la revista americana National Geographic for Kids traduït al català. - Article i Chromebook per realitzar el Quizizz. - Tauletes i ordinadors chromebooks amb l'aplicació Flipgrid. - Base d'orientació en format checklist elaborada pel mestre. - Vídeo Youtube de Greta Thunberg COP24 a la cimera del canvi climàtic de Katowice. - Pàgina web “El misteri del temps embogit”. Presentació activitat amb l'aplicació Genial.ly. - Google Slides compartit a la plataforma Google Classroom - Projector i fulls amb diferents exemples de climes.

	<ul style="list-style-type: none"> - Ampolla petita d'aigua, retolador punxó i dossier d'investigació. - Enigmes realitzats amb l'aplicació tecnològica Snotes. Narrativa sobre el mestre Gandalfus amb Genial.ly. - Mapa d'un territori basat en la sèrie de televisió "Hora d'aventures". - Full A3 i full amb paraules clau incloses per poder relacionar. - Com es veu reflectit l'ús de les TIC? Apareix en molts des recursos que s'utilitzen. - Apareix la competència digital quan es fan servir les eines digitals? Sí
<p>Participació i motivació de l'alumnat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es veuen reflectits els canvis de rol o la tipologia de jugadors? No
<p>Presència de l'alumnat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hi ha adaptacions en les programacions? Sí, i s'especifiquen en l'apartat de les mesures i l'atenció a la diversitat. - Quines adaptacions es fan i per a quin alumat? - Treball per racons. - Aplicació de tècniques i estratègies d'aprenentatge cooperatiu. - Treball per projectes. - Flexibilització del temps. - Diferents instruments d'avaluació i múltiples formats d'activitats d'avaluació. - Establiment de rols en els equips. - Creació d'un clima agradable on l'alumne es senti acompanyat. - Afavorir un entorn d'aprenentatge basat en l'emoció, el repte, l'expectativa i el reforç positiu. - Pictogrames per ordenar els horaris de l'aula, transicions i esbarjos. - Fraccionament de les activitats en passos més petits. - Document de verificació i seguiment de tasques dins d'una activitat. - Proporcionar amb antel·lació els aspectes generals d'un tema i compartir-los amb la família, amb les mestres i el personal de suport. - Activació dels rols de supervisora i enllaç com a elements d'ajuda dins del seu equip.

	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicació propera al mestre per facilitar una atenció més individualitzada. - Pictogrames per ordenar els horaris de l'aula, transicions i esbarjos. - Fraccionament de les activitats en passos més petits. - Acompanyament de la supervisora del grup en l'organització, seguiment i execució de tasques. - Inclusió d'activitats TAC individualitzades. - Ubicació propera al mestre per facilitar una atenció més individualitzada. - Proporcionar amb antel·lació els aspectes generals d'un tema i compartir-los amb la família, amb les mestres i el personal de suport. - Disseny d'un pla individualitzat. - Ajuda als companys amb les tasques pendent de finalitzar. - Gravació de vídeos amb Flipgrid. - Missions secundàries en el taulell de joc. - Diari d'aprenentatge amb Bookcreator. - Activitats extres al google classroom
--	--

9.2.2 Proposa mestre 2

Característiques del document (programació o web amb proposta gamificada)	Es tracta d'una taula de programació d'un semestre d'una assignatura. En ella s'especifiquen les competències que es treballen, els objectius i les metodologies que es fan servir.
Propòsit de l'anàlisi	Determinar el grau d'inclusió de l'alumnat que hi ha a l'aula quan s'aplica el mètode de gamificació.

Categories	Aspectes a analitzar
-------------------	-----------------------------

<p>Concepció de la gamificació.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'especifica que es fa servir la gamificació? Com també l'eix temàtic que es durà a terme? Sí, i s'explica de manera breu en que consistirà aquesta. - Durada de les propostes: Un semestre sencer. - Tipologia de les propostes. Proposta d'un semestre sencer. - Característiques de l'eix temàtic: La descoberta de diversos planetes, i amb ell la descoberta de nous coneixements i noves eines tecnològiques per usar a les aules.
<p>Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quines mesures es duen a terme dins l'aula? Mesures universals. - S'especifiquen estratègies que promouen la inclusió de l'alumnat? No. - Apareix algun apartat específic d'atenció a la diversitat? No
<p>Recursos utilitzats en les propostes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quins recursos es fan servir? Es fan servir tot de recursos digitals, com el Classcrafts. - Com es veu reflectit l'ús de les TIC? Apareix en molts des recursos que s'utilitzen. - Apareix la competència digital quan es fan servir les eines digitals? Sí
<p>Participació i motivació de l'alumnat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es veuen reflectits els canvis de rol o la tipologia de jugadors? No
<p>Presència de l'alumat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hi ha adaptacions en les programacions? No es veu reflectida cap adaptació. - Quines adaptacions es fan i per a quin alumat?

9.2.3 Proposta mestre 3

<p>Característiques del document (programació o web amb proposta gamificada)</p>	<p>Es tracta d'una pàgina web en què s'explica el projecte gamificat que s'ha duta terme a l'aula. En ell s'especifiquen les competències que es treballen, els objectius i les metodologies que es fan servir.</p>
---	---

Propòsit de l'anàlisi	Determinar el grau d'inclusió de l'alumnat que hi ha a l'aula quan s'aplica el mètode de gamificació.

Categories	Aspectes a analitzar
Concepció de la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - S'especifica que es fa servir la gamificació? Com també l'eix temàtic que es durà a terme? Sí, i s'explica de manera breu en que consistirà aquest. - Durada de les propostes: No s'especifica - Tipologia de les propostes. Propostes cooperatives de grups de 4 o 5. <p>Característiques de l'eix temàtic: “ Cada dia realitzarem una lectura d'un petit text, una vegada llegit, tindreu tres minuts estel·lars per parlar-ne de la lectura. després el professor/a realitzarà una sèrie de preguntes sobre la comprensió lectora que haureu de contestar de manera individual amb l'ajuda del vostre identificador rebel. En cas de contestar correctament a les preguntes de comprensió lectora guanyareu crèdit galàctic.</p> <p>El crèdit galàctic estàndard, col·loquialment dactaris de la república i més tard conegut com el crèdit de l'imperi, és la moneda de major ús en la galàxia des de l'època de la república galàctica.” (Pagina web)</p>

Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - Quines mesures es duen a terme dins l'aula? Mesures universals, com l'aprenentatge cooperatiu. - S'especifiquen estratègies que promouen la inclusió de l'alumnat? No. - Apareix algun apartat específic d'atenció a la diversitat? No, s'especifica, però segons el testimoni es té en compte.
Recursos utilitzats en les propostes.	<ul style="list-style-type: none"> - Quins recursos es fan servir? És fan servir recursos manipulables, com són les lectures i les insígnies, encara que es troba tot presentat en format digital. - Com es veu reflectit l'ús de les TIC? No. - Apareix la competència digital quan es fan servir les eines digitals? Tampoc.
Participació i motivació de l'alumnat.	<ul style="list-style-type: none"> - Es veuen reflectits els canvis de rol o la tipologia de jugadors? No
Presència de l'alumnat.	<ul style="list-style-type: none"> - Hi ha adaptacions en les programacions? No, s'especifica a la pàgina web. - Quines adaptacions es fan i per a quin alumnat?--

9.2.4 Proposta mestre 4

Característiques del document (programació o web amb proposta gamificada)	Es tracta d'una taula de programació anual d'educació física. En ella s'especifiquen les competències que es treballen, els objectius i les metodologies que es fan servir.
Propòsit de l'anàlisi	Determinar el grau d'inclusió de l'alumnat que hi ha a l'aula quan s'aplica el mètode de gamificació.

Categories	Aspectes a analitzar
-------------------	-----------------------------

<p>Concepció de la gamificació.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'especifica que es fa servir la gamificació? Com també l'eix temàtic que es durà a terme? Sí, aquesta es presenta com un joc, i ja es fa una explicació sobre la línia temàtica que segueix. - Durada de les propostes: Anual, amb diverses unitats didàctiques. - Tipologia de les propostes. Proposta anual. - Característiques de l'eix temàtic: Són un grup de monstres que han de desenvolupar diverses activitats, relacionades amb l'activitat física, i han de superar els reptes per aconseguir punts i canviar de món.
<p>Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quines mesures es duen a terme dins l'aula? Mesures universals, com l'aprenentatge cooperatiu. - S'especifiquen estratègies que promouen la inclusió de l'alumnat? No. - Apareix algun apartat específic d'atenció a la diversitat? No hi ha un apartat específic.
<p>Recursos utilitzats en les propostes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quins recursos es fan servir? Es fan servir recursos materials, com són tot el material necessari per realitzar les activitats, i també s'usen apps com <i>StarDojo</i>. - Com es veu reflectit l'ús de les TIC? Apareix el recurs de l'aplicatiu <i>StarDojo</i>. - Apareix la competència digital quan es fan servir les eines digitals? No, ja que no tenen un gran pes en la programació.
<p>Participació i motivació de l'alumnat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es veuen reflectits els canvis de rol o la tipologia de jugadors? No
<p>Presència de l'alumnat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hi ha adaptacions en les programacions? Sí, però no es troben especificades. - Quines adaptacions es fan i per a quin alumnat? -

9.2.5 Proposta mestra 5

Característiques del document (programació o web amb proposta gamificada)	Es tracta d'una pàgina web de la proposta que es duu a terme a l'aula.
Propòsit de l'anàlisi	Determinar el grau d'inclusió de l'alumnat que hi ha a l'aula quan s'aplica el mètode de gamificació.

Categories	Aspectes a analitzar
Concepció de la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - S'especifica que es fa servir la gamificació? Com també l'eix temàtic que es durà a terme? Sí, i s'explica de manera breu en que consistirà aquesta. - Durada de les propostes: Anual. - Tipologia de les propostes. Propostes d'un any i hi ha miniprojectes dins amb una temporització diferent. - Característiques de l'eix temàtic: La <i>loca academia de deportistas</i>, és un proposta en què el infants entren a un escola d'elit per formar part del cos d'elit que es preparen per poder aconsellar sobre la salut i la nutrició.
Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - Quines mesures es duen a terme dins l'aula? Mesures universals, com l'aprenentatge cooperatiu i <i>flipped classroom</i>. - S'especifiquen estratègies que promouen la inclusió de l'alumnat? Sí. - Apareix algun apartat específic d'atenció a la diversitat? No s'especifica.
Recursos utilitzats en les propostes.	<ul style="list-style-type: none"> - Quins recursos es fan servir? web, blog, edpuzzle, flipgrid, genially, canvas. pissarra digital... - Com es veu reflectit l'ús de les TIC? Apareix en molts dels recursos que s'utilitzen.

	- Apareix la competència digital quan es fan servir les eines digitals? Sí
Participació i motivació de l'alumnat.	- Es veuen reflectits els canvis de rol o la tipologia de jugadors? Sí. Es mostren els diferents rols que hi ha dins dels grups, i també especifica que aquest han de ser heterogenis.
Presència de l'alumnat.	- Hi ha adaptacions en les programacions? No - Quines adaptacions es fan i per a quin alumnat? --

9.2.6 Proposta mestra 6

Característiques del document (programació o web amb proposta gamificada)	Es tracta d'una pàgina web on es troben les evidències sobre la gamificació que s'ha dut a terme a l'aula.
Propòsit de l'anàlisi	Determinar el grau d'inclusió de l'alumnat que hi ha a l'aula quan s'aplica el mètode de gamificació.

Categories	Aspectes a analitzar
Concepció de la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - S'especifica que es fa servir la gamificació? Com també l'eix temàtic que es durà a terme? Sí, i s'explica de manera breu en què consistirà aquesta. - Durada de les propostes: Anual. - Tipologia de les propostes. Proposta Anual, vinculada a aspectes conductuals. - Característiques de l'eix temàtic: La idea és treballar mitjançant un projecte interdisciplinari, l'edat mitjana, de forma gamificada.

Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - Quines mesures es duen a terme dins l'aula? Mesures universals. - S'especifiquen estratègies que promouen la inclusió de l'alumnat? No - Apareix algun apartat específic d'atenció a la diversitat? No
Recursos utilitzats en les propostes.	<ul style="list-style-type: none"> - Quins recursos es fan servir? Recursos materials, com insígnies i targetes de canvi. - Com es veu reflectit l'ús de les TIC? No - Apareix la competència digital quan es fan servir les eines digitals? No
Participació i motivació de l'alumnat.	<ul style="list-style-type: none"> - Es veuen reflectits els canvis de rol o la tipologia de jugadors? No
Presència de l'alumet.	<ul style="list-style-type: none"> - Hi ha adaptacions en les programacions? No. - Quines adaptacions es fan i per a quin alumet? --

9.2.7 Proposta mestre 7

Característiques del document (programació o web amb proposta gamificada)	Es tracta d'una taula de programació anual. En ella s'especifiquen les competències que es treballen, els objectius i les metodologies que es fan servir.
Propòsit de l'anàlisi	Determinar el grau d'inclusió de l'alumnat que hi ha a l'aula quan s'aplica el mètode de gamificació.

Categories	Aspectes a analitzar
Concepció de la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - S'especifica que es fa servir la gamificació? Com també l'eix temàtic que es durà a terme? Sí, i s'explica de manera breu en que consistirà aquest. - Durada de les propostes: Anual

	<ul style="list-style-type: none"> - Tipologia de les propostes. Es tracta d'una proposta anual. - Característiques de l'eix temàtic: Els diversos grups han d'aconseguir el tresor d'uns pirates.
Relació entre l'educació inclusiva i la gamificació.	<ul style="list-style-type: none"> - Quines mesures es duen a terme dins l'aula? Mesures universals. - S'especifiquen estratègies que promouen la inclusió de l'alumnat? Sí. - Apareix algun apartat específic d'atenció a la diversitat? Sí, hi ha una apartat específic per les mesures i l'atenció a la diversitat.
Recursos utilitzats en les propostes.	<ul style="list-style-type: none"> - Quins recursos es fan servir? Es fa un mix, apareixen elements tecnològics i elements tangibles com cartes, un tauler... - Com es veu reflectit l'ús de les TIC? Sí - Apareix la competència digital quan es fan servir les eines digitals? Sí
Participació i motivació de l'alumnat.	<ul style="list-style-type: none"> - Es veuen reflectits els canvis de rol o la tipologia de jugadors? No
Presència de l'alumnat.	<ul style="list-style-type: none"> - Hi ha adaptacions en les programacions? Sí, i s'especifiquen en l'apartat de les mesures i l'atenció a la diversitat. - Quines adaptacions es fan i per a quin alumnat? <ul style="list-style-type: none"> - Treball per projectes. - Flexibilització del temps. - Diferents instruments d'avaluació i múltiples formats d'activitats d'avaluació. - Rols en els equips. - Afavorir un entorn d'aprenentatge basat en l'emoció, el repte, l'expectativa i el reforç positiu.

9.3 Annex 3: Consentiment de tractament dades.

LA GAMIFICACIÓ: UNA EINA INCLUSIVA A L'EDUCACIÓ PRIMÀRIA.

Nom de l'estudiant: Alba Vegas Ballester

Centre: Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya

Objectius de la investigació:

Objectiu general:

- Conèixer com la gamificació pot promoure la inclusió a l'aula d'educació primària.

Objectius específics:

- Identificar els referents teòrics de l'educació inclusiva.
- Reconèixer els elements de la gamificació per a la implementació a l'aula com a metodologia pedagògica innovadora.
- Analitzar pràctiques gamificades aplicades a l'aula.
- Identificar els aspectes que permeten portar a terme la implementació de propostes educatives basades en la gamificació en un entorn inclusiu.

Informo que la participació del treball és totalment de manera voluntària i anònima, per tant donant la possibilitat de retirar-se en el moment que es decideixi.

S'assegurarà la confidencialitat de la informació en el desenvolupament del projecte, d'acord amb el Reglament general (UE) 2016/679, de 27 d'abril de 2016, de protecció de dades (RGPD) i la Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de protecció de dades personals i garantia dels drets digitals.

Document de consentiment informat

Dades

Títol del projecte: La gamificació: una eina inclusiva a l'educació primària

Centre:

Dades del participant (nom i cognoms i número de document d'identitat):

Persona que proporciona la informació i full de consentiment (nom i cognoms):

Declaració

1. Declaro que he llegit el Full d'informació al participant sobre l'estudi esmentat.
2. Se m'ha fet el lliurament d'una còpia del Full d'informació al participant i una còpia d'aquest consentiment informat, datat i signat. Se m'han explicat les característiques i l'objectiu d'aquest estudi, així com els possibles beneficis i riscos.
3. He tingut el temps i l'oportunitat de realitzar preguntes i aclarir dubtes. Totes les preguntes han estat respostes satisfactòriament.
4. Se m'ha assegurat que es mantindrà la confidencialitat de les meves dades personals, d'acord amb la Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de protecció de dades personals i garantia dels drets digitals i el Reglament general (UE) 2016/679, de 27 d'abril de 2016, de protecció de dades(RGPD).
5. El consentiment l'atorgo de manera voluntària i sé que em puc retirar en qualsevol moment d'una part o de la totalitat de l'estudi, sense expressió de causa o motiu, i sense que això comporti cap conseqüència.

Signatura per duplicat (una còpia per a la persona i una còpia per a l'estudiant)

Data: Signatura del participant

Data: Signatura de l'estudiant (investigador/a)