

Universitat de Barcelona  
Facultat d'Educació  
Grau de Mestre d'Educació Primària

# LA **GAMIFICACIÓ** A L'**EDUCACIÓ** PRIMÀRIA

Una proposta de classificació d'elements de joc adaptada a alumnes de 5è

Cristina Borrull Cuéllar



Treball Final de Grau

Tutora: Gemma Aznar Escalas

Curs acadèmic 2018-2019

## **Cristina Borrull Cuéllar**

Facultat d'Educació, Universitat de Barcelona  
Treball Final de Grau, curs acadèmic 2018-2019

### **RESUM**

Des dels seus inicis fins a l'actualitat, s'ha utilitzat la gamificació en diversos contextos no lúdics per a motivar a les persones a assolir hàbits o realitzar certes accions. Tot i que per a gamificar s'han d'aplicar elements de joc, no existeix una classificació específica per l'àmbit educatiu que consideri l'edat dels alumnes. A partir d'aquí, es proposen tres objectius d'investigació: dissenyar una classificació d'elements de joc adaptada a 5è de primària (OG), classificar als alumnes de la mostra segons el seu tipus de jugador (OE1) i extraure dades sobre els seus interessos i motivacions en l'àmbit del joc (OE2).

Per a començar amb la investigació, s'ha seleccionat una mostra de 50 alumnes de 5è curs de primària per a fer un qüestionari inicial i, a continuació, fer-los el test de Marczewski (2015) i obtenir, així, el tipus de jugador de cada alumne/a. Posteriorment, s'han realitzat grups de discussió basats en aquesta classificació per parlar sobre els interessos dels nens/es en referència als jocs i a com es podrien aplicar aquests interessos a l'àmbit educatiu. Finalment, s'ha realitzat un buidatge de les aportacions de tots els participants i s'ha procedit a elaborar i dissenyar una proposta de 34 elements de joc adaptats a l'àmbit educatiu.

En referència als resultats obtinguts, s'ha observat que hi ha un percentatge molt alt de jugadores *socialiers* i *philanthropists*, que fan referència a les persones que desitgen actuar i/o interactuar amb altres persones.

Sobre les conclusions que s'han extret, cal esmentar els punts forts i les limitacions de la investigació. Posant l'accent en els punts forts, cal destacar que mitjançant aquest treball s'ha pogut dissenyar una taula de 34 elements de joc que pot contribuir a la gamificació en el context educatiu. D'altra banda, una limitació observable és que la mostra de treball és poc significativa en relació amb la totalitat d'alumnes del mateix context.

### **PARAULES CLAU**

Educació, gamificació; joc; motivació; elements de joc.

## RESUMEN

Desde sus inicios hasta la actualidad, se ha utilizado la gamificación en varios contextos no lúdicos para motivar a las personas a coger hábitos o realizar ciertas acciones. Pese a que para gamificar se deben aplicar elementos de juego, no existe una clasificación específica para el ámbito educativo que considere la edad de los alumnos. A partir de aquí, se proponen tres objetivos de investigación: diseñar una clasificación de elementos de juegos adaptada a 5º de primaria (OG), clasificar a los alumnos de la muestra según su tipo de jugador (OE1) y extraer datos sobre sus intereses y motivaciones en el ámbito del juego (OE2).

Para comenzar la investigación, se ha seleccionado una muestra de 50 alumnos de 5º curso de primaria para hacer un cuestionario inicial y, a continuación, pasarles el test de Marczewski (2015) y obtener, así, el tipo de jugador de cada alumno/a. Posteriormente, se han realizado grupos de discusión basados en esta clasificación para hablar sobre los intereses de los niños/as en referencia a los juegos y a cómo se podrían aplicar estos intereses al ámbito educativo. Finalmente, se ha realizado un vacío de las aportaciones de todos los participantes y se ha procedido a elaborar y diseñar una propuesta de 34 elementos de juego adaptados al ámbito educativo.

En referencia a los resultados obtenidos, se ha observado que hay un porcentaje muy alto de jugadores *socialiers* y *philantropists*, que hacen referencia a las personas que desean actuar y/o interactuar con otras personas.

Sobre las conclusiones que se han extraído, hay que mencionar los puntos fuertes y las limitaciones de la investigación. Poniendo la mirada sobre los puntos fuertes, hay que destacar que mediante este trabajo se ha podido diseñar una tabla de 34 elementos de juego que puede contribuir a la gamificación en el contexto educativo. Por otro lado, una limitación observable es que la muestra de trabajo es poco significativa en relación a la totalidad de alumnos del mismo contexto.

## PALABRAS CLAVE

Educación, gamificación; juego; motivación; elementos de juego.

## **ABSTRACT**

*From the beginning to the present, gamification has been used in several non-play contexts to motivate people to take habits or perform certain actions. In spite of the fact that gamification must apply game atoms, there is no specific classification for the educational field that considers the age of the students. From here, three research objectives are proposed: to design a classification of game atoms adapted to 5th grade of primary school (OG), to classify the students of the sample according to their type of player (SO1) and to extract information about their interests and motivations in the field of gaming (SO2).*

*To start the investigation, a sample of 50 fifth-grade primary school students was selected to do an initial questionnaire and then pass the Marczewski test (2015) to obtain the type of player of each student. Subsequently, discussion groups based on this classification have been held to discuss the interests of the children in reference to the games and how these interests could be applied to the educational field. Finally, a gap of the contributions of all the participants has been made and a proposal of 34 game elements adapted to the educational field has been prepared and designed.*

*In reference to the results obtained, it has been observed that there is a very high percentage of social players and philanthropists, who refer to people who wish to act and / or interact with other people.*

*On the conclusions that have been extracted, it is necessary to mention the strong points and the limitations of the investigation. Looking at the strengths, it should be noted that through this work we have been able to design a table of 34 game elements that can contribute to gamification in the educational context. On the other hand, an observable limitation is that the work sample is not significant in relation to the totality of students in the same context.*

## **KEYWORDS**

*Education; gamification; game; motivation; game atoms.*

# ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	2
2. MARC TEÒRIC DE REFERÈNCIA	3
2.1. El per què del joc	3
2.1.1. Què és un joc?	3
2.1.2. Beneficis del joc	4
2.2. En què consisteix la gamificació?	7
2.2.1. Definició i objectius	7
2.2.2. Tipus de diversió	8
2.2.3. Tipus de jugador	10
2.2.4. Elements de joc per tipus de jugador	13
3. METODOLOGIA DE TREBALL	20
4. RESULTATS OBTINGUTS, INTERPRETACIÓ I DISCUSSIÓ	21
4.1. Resultats obtinguts	21
4.2. Interpretació dels resultats	24
4.3. Discussió	25
5. CONCLUSIONS	26
6. DISSENY D'UNA PROPOSTA DE CLASSIFICACIÓ D'ELEMENTS DE JOC ADAPTADA ALUMNES DE 5è DE PRIMÀRIA	27
7. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES	29
8. AUTOAVALUACIÓ	33
ANNEXES	35
Annex 1. Transcripció Grups de discussió 5è A	35
Grup 1: socialisers i filantrops	35
Grup 2: Free Spirit, Achiever i altres amb més d'un tipus de jugador a parts iguals	45
Grup 3: diversos tipus de jugador a parts iguals	52
Annex 2. Transcripció Grups de discussió 5è B	57
Grup 1: socialisers i filantrops	57
Grup 2: players, achievers i Free Spirit	70
Annex 3. Buidatge Grups de discussió 5è A	88
Grup 1: socialisers i filantrops	88
Grup 2: Free Spirit, achiever i altres amb més d'un tipus de jugador a parts iguals	89
Grup 3: diversos tipus de jugador a parts iguals	90
Annex 4. Buidatge Grups de discussió 5è B	91
Grup 1: socialisers i filantrops	91
Grup 2: players, achievers i free spirit	92
Annex 5. Propostes dels alumnes de 5è A	96
Annex 6. Propostes dels alumnes de 5è B	98

## 1. INTRODUCCIÓ

El present Treball Final de Grau (TFG) sorgeix de la inquietud per dissenyar, de manera inclusiva, processos d'ensenyament-aprenentatge dinàmics, motivadors i contextualitzats a les aules d'Educació Primària. Pretenent dur a terme intervencions de gamificació a l'aula de Primària, s'ha observat la mancança d'una classificació d'elements de joc dissenyats per a la gamificació en l'Educació Primària. Sobre aquesta qüestió, tal i com indica el marc teòric de referència, en l'àmbit de la gamificació hi ha diverses classificacions dels usuaris en funció del tipus de jugadors que semblen ser, tenint en compte la manera que tenen de gaudir - és a dir, segons el seu tipus de diversió-. En funció del tipus de jugadors que es tenen, s'utilitzaran uns elements de joc o uns altres. En aquest treball es pretén investigar la qüestió i elaborar una proposta d'elements de joc adaptada als infants de Primària, seguint els principis de Marczewski.

L'**objectiu general** plantejat és dissenyar una classificació dels elements de joc per tipus de jugador adaptada a l'edat dels subjectes (**OG**). Els **objectius específics** són classificar els alumnes de la mostra segons el tipus de jugador (**OE1**) i extreure dades sobre els seus interessos i motivacions en l'àmbit del joc (**OE2**).

D'altra banda, considerant els coneixements previs sobre la temàtica, en la realització d'aquesta investigació es parteix dels següents **supòsits**. Primerament, es considera que gamificar no és jugar, sinó que implica aplicar elements de joc a altres àmbits no lúdics -en aquest cas, en l'ensenyament-aprenentatge- (**S1**). En segon lloc, es preconcep que per a gamificar en educació és necessari classificar els subjectes en tipus de jugadors per tal de poder proporcionar-los una experiència significativa i de gaudi per a tots (**S2**).

Finalment, es postulen dues **hipòtesis**. La primera hipòtesi (**H1**) és que per a elaborar una classificació del tipus de jugador en alumnes d'Educació Primària no serà adequat l'ús exclusiu de la classificació dels elements de joc proposats per Marczewski, ja que aquesta classificació està dissenyada per a plataformes de joc virtual. la segona hipòtesi (**H2**) és que cada alumne/a tindrà un tipus de jugador.

## 2. MARC TEÒRIC DE REFERÈNCIA

### 2.1. El per què del joc

Segons Detering, S. et al. (2011), “gamificar consisteix a utilitzar elements propis del disseny de jocs en contextos no lúdics amb el propòsit de crear hàbits i motivar a les persones a realitzar accions concretes”. Per començar a parlar sobre gamificació, però, és recomanable aturar-se i mirar de prop què és un joc, quina importància té en la infància i quins beneficis col·laterals pot aportar l'acció de jugar. En aquest apartat es revisaran les aportacions dels autors i autores de referència i es tractarà de donar resposta a aquests interrogants.

#### 2.1.1. Què és un joc?

Primerament, és necessari destacar que el joc és tan necessari i elemental per tenir una vida de qualitat que està protegit com a dret a la Declaració Universal dels Drets de l'Infant i estableix que “(...). L'infant gaudirà plenament de jocs i esbarjos, els quals hauran d'estar orientats a les finalitats perseguides per l'educació; la societat i les autoritats públiques s'esforçaran a promoure la satisfacció d'aquest dret.” (Declaració Universal dels Drets de l'Infant, 7c). Això i tot, sembla necessari aprofundir en aquest aspecte i justificar la importància del joc.



[FOTOGRAFIA DE CASSÀ DE LA SELVA]. (CASSÀ DE LA SELVA, 2019). EN CASSÀ DIGITAL. RECUPERAT EL 26 D'ABRIL DEL 2019.

Diversos autors (Perrenoud, P., 2014; Marín, I., 2018; Huizinga, J., 2012) han definit el joc com una necessitat, un impuls primari capaç d'impactar positivament en les experiències dels infants i d'impulsar o mantenir des de la infància el desig a descobrir, conèixer, dominar i estimar el món i la vida. En relació amb el joc, l'autora Jane McGonigal (2011) exposa que els jocs, per tal de definir-se com a tal, han de complir quatre característiques bàsiques necessàriament: tenir un objectiu (1), unes normes<sup>1</sup> (2), rebre un *feedback* (3) -sigui mitjançant puntuacions, *rankings* o altres mètodes comparatius- i participació voluntària (4), sempre coneixent l'objectiu, les normes i el sistema de *feedback* establert. Tot i que aquests elements són indiscutibles, Nicola Whitton

---

<sup>1</sup> La finalitat de les normes és desenvolupar les capacitats creatives i de pensament estratègic dels jugadors.

(2015) amplia la visió de l'autora i destaca que les diverses activitats que podem dur a terme tenen propietats associades als jocs i que, segons el nombre d'aquestes propietats que té l'activitat en concret, es pot considerar que es tracta d'un joc o no. Les propietats que anomena Whitton són: reptes o dificultats que s'han de superar (1), objectius o propòsits que es vol aconseguir (2), treball en equip (3), resultats (4) quantificables i comparables entre diverses marques d'un mateix o en comparació amb els companys, normes (5) -interaccions possibles i restriccions establertes-, conflicte/competició (6), exploració (7) de les possibilitats del joc, de les normes i de les relacions causa-conseqüència, seguretat<sup>2</sup> (8) i interacció (9). Tot i que la proposta de Whitton és més àmplia que la de McGonigal, cal destacar que li manca un dels elements més importants: la voluntarietat.

A banda del significat aplicat a la terminologia, cal destacar altres aportacions sobre la importància del joc i sobre alguns elements inherents a aquest. Imma Marín (2018), per exemple, es refereix al joc com un espai en el qual es produeix curiositat gratuïta per tot el que ens envolta, invenció i creativitat - elements, segons destaca, imprescindibles per al progrés de la societat- i emfatitza que el joc bé acompanyat de sentiments de tensió i gaudi que motiven a les persones -no només als infants- a jugar, a posar-se a prova, imaginar altres realitats o transgredir les normes.

### **2.1.2. Beneficis del joc**

En aquest moment és possible fer-se la pregunta següent: “per què és important jugar?”. Dit d'una altra manera: “quins beneficis aporta el fet de jugar?”. Com hem pogut observar, el joc té un significat subjectiu i hi ha tantes definicions com autors que l'han tractat de definir. Tot i això, totes les definicions analitzades tenen en comú dos aspectes: que el joc és una activitat creativa i lúdica. Partint d'aquesta base, podem apropiari-nos d'algunes aportacions fetes per autors que no estaven definint el significat del terme “jugar”, però la contribució dels quals és molt vàlida. És el cas de Fernando Trujillo (2012), que en tractar de fer un decàleg de la creativitat a l'escola diu que:

“Una activitat creativa s'enfronta a un problema o un repte i planteja la necessitat de resoldre'l. Implica presa de decisions, descobriment, valoració de distintes possibilitats i

---

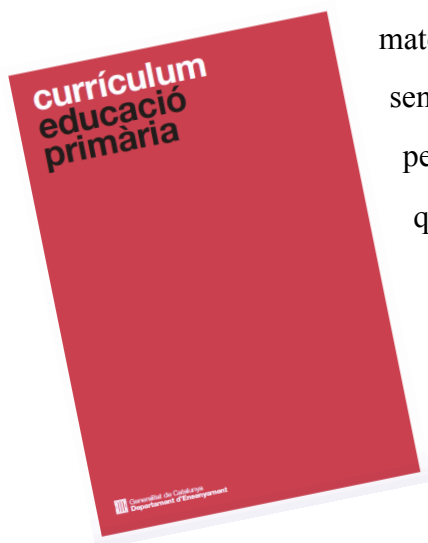
<sup>2</sup> Quan Whitton parla de seguretat es refereix al fet que el que passa al joc no transcendeix a la vida real, és a dir, es queda en el joc. Això permet als jugadors portar la seva creativitat més enllà, actuar assumint els riscos i entenent que l'error és possible. Imma Marín (2018) amplia aquesta idea dient que en un joc el nostre estatus no ens dóna avantatges ni desavantatges.



LA **GAMIFICACIÓ** A L'**EDUCACIÓ** PRIMÀRIA: una proposta d'elements de joc adaptada a alumnes de 5è assumpció del risc de fracàs com a part de l'aprenentatge. Una activitat creativa té algun tret de joc, encara que sigui molt seriosa". (Trujillo, F, 2012, p. 54).

Jugar, doncs, en tant que activitat creativa és una part imprescindible de l'aprenentatge i també implica diversos beneficis, com poden ser la presa de decisions, l'exploració acompanyada de descobriments, la valoració de diverses possibilitats, la comprensió de la possibilitat de perdre o fracassar i l'assumpció d'aquest risc (el risc a perdre). Altres beneficis col·laterals de jugar són els que destaca

Imma Marín (2018) quan afirma que el joc genera confiança en un mateix -millorant l'autoconcepte cada vegada que es supera un repte i sentint-se capaç- i en els altres -l'equip de mestres, l'alumnat i altres persones de l'entorn-. Una contribució interessant de l'autora és la que diu que:



CURRÍCULUM EDUCACIÓ PRIMÀRIA. ELABORACIÓ PRÒPIA [CAPTURA DE PANTALLA]

“(...) el joc, més que formar, té la capacitat de transformar a les persones i els seus contextos, oferint-los una nova mirada del nostre entorn i, amb ella, una manera diferent d'estimar i de viure la vida. I, en tot això, l'educació juga un paper protagonista” (Marín, I., 2018)

Sobre aquest fragment, és destacable el benefici de transformació de les persones i els seus contextos. Una experiència amb la qual l'autora manifesta poder verificar aquest missatge és la seva experiència en ludoteques aplicades a l'educació no formal al barri de Bellvitge, tal com explica al seu llibre *¿Jugamos?* (2018). D'altra banda, Marín resalta una aportació de l'autor Stuart Brown, que diu que “*el joc és la forma més efectiva de desenvolupar el cervell, enriquir la imaginació i alegrar l'ànima*” (Marín M., 2012, p.14). En relació amb aquestes paraules és imperiós emfatitzar l'aportació de la neurociència al camp de l'educació: el cervell només aprèn si hi ha emoció. Així doncs, el fet d'animar l'ànima dona pas als aprenentatges significatius i conscients, per la qual cosa el joc té molt a aportar als processos d'ensenyament i aprenentatge.

Un altre benefici de jugar és la potenciació del desenvolupament global de les persones, però concretament dels infants, ja a través de l'estimulació d'activitats lúdiques positives, simbòliques, constructives i cooperatives es desenvolupen els sentits, la motricitat, l'enginy,

l'afectivitat, la sociabilitat i els valors educatius (Marín, I., 2006). En relació amb aquests valors educatius, és necessari recordar el que demana la vuitena competència bàsica del currículum d'Educació Primària, referida a la competència d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria:

És l'adquisició de la consciència i l'aplicació d'un conjunt de valors i actituds personals interrelacionades, com la responsabilitat, la perseverança, el coneixement de si mateix i l'autoestima, la creativitat, l'autocrítica, el control emocional, la capacitat d'elegir, d'imaginar projectes i de convertir les idees en les accions, d'aprendre de les errades, d'assumir riscos i de treballar en equip. (Currículum Educació Primària, p.25)

Veient la importància que el Currículum d'Educació Primària dóna a l'autoestima, la creativitat, el control emocional, la capacitat d'imaginar, d'aprendre de les errades i d'assumir riscos, així com de treballar en equip, tenim moltes raons més per "jugar", ja que una de les vies potents per assolir aquestes competències és el joc. A més, d'acord amb Trujillo, el joc també és beneficiós perquè "l'estimulació del joc estimula, alhora, la creació de llaços o vincles afectius". Segons l'autor, la nostra vida social ve determinada per uns llaços -forts o dèbils- que ens uneixen a la resta de persones. Els llaços forts serien els que ens uneixen a persones com la nostra família o alguns amics, mentre que els llaços dèbils ens uneixen a persones que coneixem més superficialment. Seguint aquesta perspectiva, l'autor determina que és possible crear llaços forts dins l'aula mitjançant tècniques cooperatives i generant un alt nivell d'interdependència entre els diversos membres del grup. D'aquesta manera, els estudiants es donen suport, s'ajuden en les dificultats i es donen diversos exemples i punts de vista de com poden resoldre els reptes o les dificultats. Cal considerar que aprenem a través de les nostres experiències en diverses pràctiques socials i gràcies a aquestes pràctiques ampliem la nostra xarxa de persones i els nostres recursos. (Trujillo, F. , 2012, p. 34-35). A més a més, enfortir els llaços establerts a l'escola és una manera de prevenir l'assetjament escolar, tal com explica Maite Garaigordobil a l'entrevista que li fan des de *Infocop Online* (2016).

Finalment, cal ressaltar que, tenint en compte tot l'esmentat sobre el joc fins ara, es pot concloure que hi ha prou motius per utilitzar el joc en els processos d'ensenyament i aprenentatge i, per extensió, hi ha molts aspectes positius que es poden extreure de la gamificació com a metodologia per a transformar l'educació.

## 2.2. En què consisteix la gamificació<sup>3</sup>?



[FOTOGRAFIA DE SILVIA VALENCIAGA]. (SORIA, 2017). EN EDUCACIÓN 3.0. RECUPERAT EL 26 D'ABRIL DEL 2019.

Ja s'ha explicat a l'apartat anterior que els jocs tenen uns elements indispensables i que diversos autors i autores han participat en la configuració d'aquest terme. En aquest apartat, es profunditzarà en aspectes específics de la gamificació. Així doncs, es parlarà de la definició del terme “gamificació”, així com dels objectius d'aquesta metodologia; s'exposaran els diversos tipus de diversió que poden fomentar els jocs; s'analitzaran els elements de joc més vàlids, actualment, en l'àmbit científic;

s'analitzaran els tipus de jugador i, finalment, es relacionaran els elements de joc en funció al tipus de jugador.

### 2.2.1. Definició i objectius

Tal com s'ha explicat al començament de l'apartat anterior, “*gamificar consisteix a utilitzar elements propis del disseny de jocs en contextos no lúdics amb el propòsit de crear hàbits i motivar a les persones a realitzar accions concretes*” (Detering, S. et al., 2011). Per tant, la gamificació té a veure amb joc, però no consisteix, ben bé, a jugar.

Per entendre correctament aquesta definició, és necessari entendre què són els “elements propis del disseny de jocs<sup>4</sup>”, motiu pel qual es presentaran al llarg d'aquest apartat. En referència a la resta de la definició, cal parar atenció a la part que diu “contextos no lúdics”. En aquest sentit, es parla de contextos no lúdics per referir-se a totes aquestes activitats de la vida que es fan per a obtenir algun benefici a canvi, però que no es desitgen fer de manera intrínseca. És per aquest motiu que la gamificació ha començat a ser utilitzada, des dels seus inicis al voltant de l'any 2010, en contextos com la feina, la salut, l'educació i, fins i tot, en companyies elèctriques o telefòniques.

L'objectiu principal de la gamificació, tal com s'ha demostrat, és motivar a les persones a realitzar accions concretes o a assolir uns hàbits determinats. Per tant, és necessari aclarir que recórrer a la gamificació no sempre estarà la millor opció: la gamificació pot ajudar quan el problema principal és la manca de motivació, però no quan el o els problemes són uns altres. Per

<sup>3</sup> Tot i que el terme “gamificació” és correcte, el terme utilitzat en estudis científics és el de “ludificació”.

<sup>4</sup> Anomenats, també, “elements de joc”.

exemple, en una aula de primària en la qual s'estan estudiant les taules de multiplicar a través de la memorització, és probable que la motivació per assolir aquest coneixement sigui molt baixa. Per aquest motiu, molts mestres s'han plantejat gamificar aquesta part del currículum. Un exemple és el que va crear la Silvia Valenciaga Sánchez per a la seva classe de 3r (Educación 3.0., 2017), que amb una calaixera i la col·laboració de tota la classe va crear un mètode per practicar els problemes de manera individual, primer, i col·laborativament, després, de tal manera que els seus alumnes desitgen que arribin els divendres per poder “fer de detectius”. En aquest exemple podem veure com una activitat que, en un principi, no és motivadora (resoldre problemes matemàtics), pot esdevenir un motiu d'entusiasme i generar converses matemàtiques sobre les diverses possibilitats de resoldre els propòsits establerts.

### 2.2.2. Tipus de diversió

Ara que ja sabem què és un joc, ens hem plantejat diversos significats del terme “jugar”, hem vist què és la gamificació i quins objectius persegueix, és necessari identificar els tipus de diversió que s'han determinat, ja que aquest factor serà determinant en el grau d'assoliment dels objectius que ens proposem a l'hora de determinar una experiència de gamificació a l'aula.

De la mateixa manera en què hi ha multiplicitat de punts de vista en el significat de les paraules “joc” o “jugar”, també és latent aquesta divergència quan parlem de tipus de diversió. En aquesta perspectiva, cal destacar les aportacions de LeBlanc (2004) i de Lazzaro, N. (2004).

LeBlanc analitza vuit tipus de diversió detectables en els infants: plaer (*sensation*) (1), fantasia<sup>5</sup> (2), narrativa del joc (3); talent (4), que es deixa veure quan s'aconsegueix un objectiu; companyonia (5), descobriment (6), expressió (lliure) (7) i submissió<sup>6</sup> (8). D'altra banda, Lazzaro (ANY) redueix la proposta de LeBlanc a la meitat i indica que hi ha quatre tipus de diversió: la *hard fun*, la *easy fun*, la *serious fun* i la *people fun*. La *hard fun* és la diversió associada a la superació de reptes i l'objectiu és sentir-se capaç, vàlid i suficientment intel·ligent. La *easy fun* es correspon amb una diversió relacionada amb l'exploració, l'experimentació i el descobriment sense repte, per la qual cosa l'objectiu principal és indagar i descobrir. D'altra banda, la *serious fun* és la diversió que

---

<sup>5</sup> L'autor destaca que la fantasia fa referència a la possibilitat de deixar de pensar en la realitat i la possibilitat de descobrir una realitat diferent (la que proposa el joc). Aquest aspecte té a veure amb el concepte de “transformar les persones i els seus contextos” de què parla Imma Marín (2018).

<sup>6</sup> En aquest context, la submissió fa referència al fet de tenir una activitat en la qual invertir el temps i rebre un entreteniment de temps indeterminat. Un exemple visual seria jugar al *Candy Crush* mentre esperem el nostre torn a la sala d'espera del metge.

se sent quan s'obté una recompensa i l'objectiu és millorar. Finalment, la *people fun* és la diversió relacionada amb la interacció i el vincle social.

Tipus de diversió			
LeBlanc (2004)	Beneficis col·laterals	Té a veure amb...	Lazzaro (2004)
Repte/s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentir-se capaç</li> <li>• Millora de l'autoestima</li> </ul>	Associada a la <b>superació de reptes</b>	<i>Hard fun</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Millora personal</li> </ul>	Associada al fet de <b>sentir-se recompensat</b> / millorar	<i>Serious fun</i>
Companyonia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacció</li> <li>• Vincles socials</li> </ul>	Associada a la <b>interacció</b>	<i>People fun</i>
Descobriments	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Curiositat</li> <li>• Observació</li> <li>• Detall</li> </ul>	Relacionat amb l' <b>exploració</b> , l' <b>experimentació</b> i el <b>descobriments sense riscos</b> .	<i>Easy fun</i>
Narrativa del joc			
Expressió			
Submissió			
Fantasia			
Sensació de plaer que genera el fet de jugar			

COMPARACIÓ DELS TIPUS DE DIVERSIÓ SEGONS LEBLANC (2004) I PER LAZZARO (2004). [FONT: ELABORACIÓ PRÒPIA].

En observar la graella amb deteniment, és possible veure la relació que hi ha entre la proposta de LeBlanc i la de Lazzaro. Però, cal fixar-se també en els aspectes que no comparteixen. LeBlanc parla de la narrativa del joc, l'espai de lliure expressió, la submissió o possibilitat d'ocupar el temps en alguna cosa, la fantasia que implica veure un món diferent/alternatiu i de la sensació de plaer que genera el fet de jugar.

Sense dubte, quan pensem en l'activitat de jugar, ens venen al cap totes aquestes propietats, però si el que es pretén és analitzar els beneficis dels diferents tipus de diversió, és relativament senzill arribar a la conclusió que aquests elements no són determinants. Així i tot, són elements que cal tenir en compte a l'hora de gamificar, ja que poden incrementar el valor de l'experiència.

D'altra banda, si estudiem tots aquests tipus de diversió des del punt de vista pedagògic, ràpidament poden aparèixer a la ment imatges d'infants jugant. Podrem veure uns que es diverteixen explorant l'entorn del joc, altres que utilitzen el joc com a forma d'expressió (nens/es moguts que quan poden jugar a matar comencen a córrer i ningú els pot agafar i se'ls dibuixa un

somriure a la cara), altres estaran feliços de compartir un joc amb els seus amics i a altres els veurem gaudir més quan hagin aconseguit guanyar.

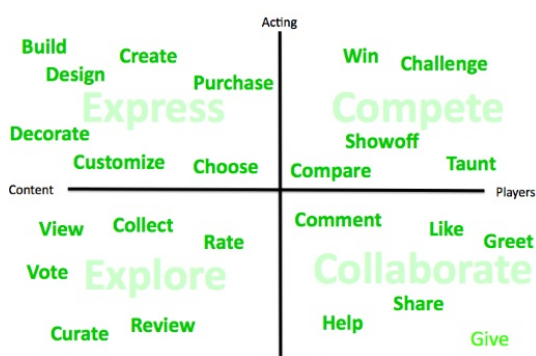
En el moment de gamificar, doncs, cal conèixer els tipus de jugadors que tenim al davant per tractar de motivar-los a tots per igual. No tindria sentit gamificar una experiència per fer que l'única via de diversió fos la narrativa del joc, per exemple. Quan gamifiquem a l'aula, serà necessari adaptar els tipus d'activitats o experiències al tipus de diversió del grup d'alumnes en concret -per la qual cosa, haurem de conèixer els gustos i les motivacions dels nostres alumnes, així com la manera de diversió que més els agrada. En relació amb aquest aspecte, més endavant veurem més recomanacions per gamificar amb èxit.

### 2.2.3. Tipus de jugador

Per tal de poder enfocar el procés de disseny del sistema que creem, així com el tipus d'interaccions que volem potenciar, és important definir i classificar els tipus de jugador possibles que podem tenir. Tot i que hi ha diverses classificacions dels tipus de jugador, les més acceptades per la

comunitat científica són les de Bartle, Kim, la de Markzowski i la de Yu-Kai Chou.

Bartle, R. (2012) al 1996 va descriure quatre tipus de jugadors de jocs virtuals en funció del tipus de diversió que busquen: els aconseguidors (*achievers*), els exploradors (*explorers*), els socialitzadors (*socializers*) i els competidors (*killers*). Els primers juguen per a aconseguir recompenses; els exploradors gaudeixen trobant pistes o elements difícils de trobar, així com explorant les possibilitats que ofereix el món que

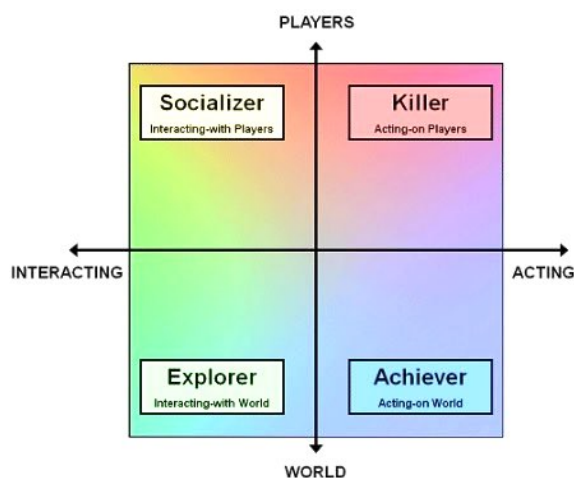


[IMATGE DE FERRAN ALTARRIBA BERTRAN ]. (ESPANYA, 2019). EN IEBS. RECUPERAT EL 30 D'ABRIL DEL 2019.

proposa el joc. D'altra banda, els socialitzadors gaudeixen dels jocs que permeten interactuar amb o contra altra gent i, finalment, el *killers* juguen amb l'objectiu últim de guanyar i/o superar als demés. Tanmateix, hi ha dues variables aplicables en la teoria de Richard Bartle. La primera variable és la de "jugadors contra el món" i explica que hi ha usuaris que prefereixen relacionar-se amb altres persones més que no pas amb el món del sistema de joc. Mentrestant, la segona variable s'anomena "interacció contra acció" i indica que hi ha jugadors que prefereixen actuar directament sobre algun element mentre que altres persones prefereixen les dinàmiques d'interacció mútua. Sobre la teoria de Bartle, i tal com el mateix autor explica a la conferència d'Hamburg l'any 2012,

s'ha de considerar que és insuficient per ser aplicada en l'actualitat i, sobretot, per ser aplicada en l'àmbit educatiu.

Pretenent millorar i adaptar la teoria de Bartle a altres àmbits fóra dels MUDs<sup>7</sup>, Amy Jo Kim<sup>8</sup> substitueix els perfils de jugadors per verbs i selecciona quatre d'aquests com els principals: expressar, competir, explorar i col·laborar. Tot i que determina aquests quatre verbs, cal destacar que la intenció de l'autora és segmentar el tipus de jugadors/usuaris en funció del tipus d'entreteniment que busca cadascú. Així doncs, Kim afegeix altres verbs que podrien anar acompanyats dels principals i que en tot moment poden ser ampliat. D'aquesta manera, s'entén la teoria de Kim de la següent manera.



[IMATGE DE FERRAN ALTARRIBA BERTRAN]. (ESPANYA, 2019). EN IEBS. RECUPERAT EL 30 D'ABRIL DEL 2019.

Hi ha jugadors que volen actuar dins del món que se'ls ofereix al joc i el tipus d'actuació que busquen és diversa, tot i que la seva fita principal és expressar-se. Donat que hi ha multiplicitat de maneres d'expressar-se, els jugadors poden voler tenir la possibilitat de crear, comprar coses dins del joc, escollir, personalitzar la imatge del seu personatge, dissenyar algun element, etc. Un exemple clàssic seria el tipus de possibilitats que ofereix el joc dels Sims, que et permet realitzar totes les accions esmentades.

Un altre jugador que estigui centrar en competir buscarà un altre tipus d'entreteniment i els seus objectius seran guanyar, mostrar-se en una classificació pública, exhibir els seus resultats, comparar-se amb altres jugadors i, fins i tot, burlar-se d'altres. Aquest tipus de jugador, en definitiva, actuarà en relació amb altres jugadors, més que no pas amb el contingut del joc.

D'altra banda, aquelles persones que prefereixin interactuar amb les possibilitats del contingut del joc són anomenades exploradores i realitzaran accions de voler veure, votar, fer una ressenya, indicar possibles millores, revisar els límits i fer submissions a banda de seguir el fil argumental del joc.

<sup>7</sup> *Multi-user dungeons*.

<sup>8</sup> Investigadora i *social game designer* americana.

Finalment, els jugadors que gaudeixen més interactuant amb altres jugadors faran accions de col·laboració, principalment, i voldran ajudar a altres jugadors, cuidar personatges (per exemple, tenir un Tamagotchi), fer comentaris, saludar a la resta de jugadors, agradar als altres o regalar objectes aconseguits.

Altre autor que es considera destacable per la seva aportació a la gamificació és Andrzej Marczewski (2013). L'aspecte clau de l'aportació d'aquest investigador és que divideix els tipus de jugadors en funció de si volen jugar de manera intrínseca o no i, a partir d'aquí, estipula sis tipus de jugadors principals (dels quals indica que quatre són els principals) per després crear dos subtipus de cadascú. Els sis tipus de jugadors que enumera són els socialitzadors, els aconseguïdors (*achievers*), els filantrops, els *free spirits*, els disruptors i els *players*. Per explicar-los correctament, es mantindrà la separació entre el tipus de motivació dels jugadors, proposada per Marczewski.

Quan es parli dels jugadors que es mouen per una motivació intrínseca, es farà referència als filantrops, els socialitzadors, els *achievers* i els *free spirits*. Els filantrops volen actuar amb els altres usuaris i, fins i tot, aconseguir objectius de manera conjunta per tal d'afavorir a tots els participants. Els socialitzadors també es volen relacionar amb la resta d'usuaris, però amb l'objectiu de socialitzar-se/interactuar. D'altra banda, els *achievers* són els que volen actuar dins del sistema i aconseguir premis, monedes o altres elements - volen ser els millors-. Finalment, tenim els *free spirits*<sup>9</sup>, que són aquells usuaris que volen interactuar dins del sistema, moure's per tot l'entorn que proporciona el joc sense cap tipus de restricció.

D'altra banda, també cal considerar als usuaris que juguen o realitzen accions moguts per una motivació extrínseca. És el cas dels *self-seekers*, els *networkers*, els *consumers* i els *exploiters*. Els *self-seekers* actuen amb altres jugadors i els proporcionen la seva ajuda per aconseguir un objectiu en comú, però amb el benefici de treure-li profit més endavant o demanar-li algun favor a canvi. Els *networkers* interactuen amb altres usuaris per establir una xarxa de contactes amb la finalitat de poder recórrer a ells més endavant. D'altra banda, els *consumers* tenen per principal objectiu l'acumulació d'objectes i recompenses, però només pel simple fet d'acumular-los, sense voler utilitzar-los després. Finalment, els *exploiters* són els jugadors que volen investigar tots els límits del joc per tal de trobar debilitats i punts febles i utilitzar-los en benefici propi.

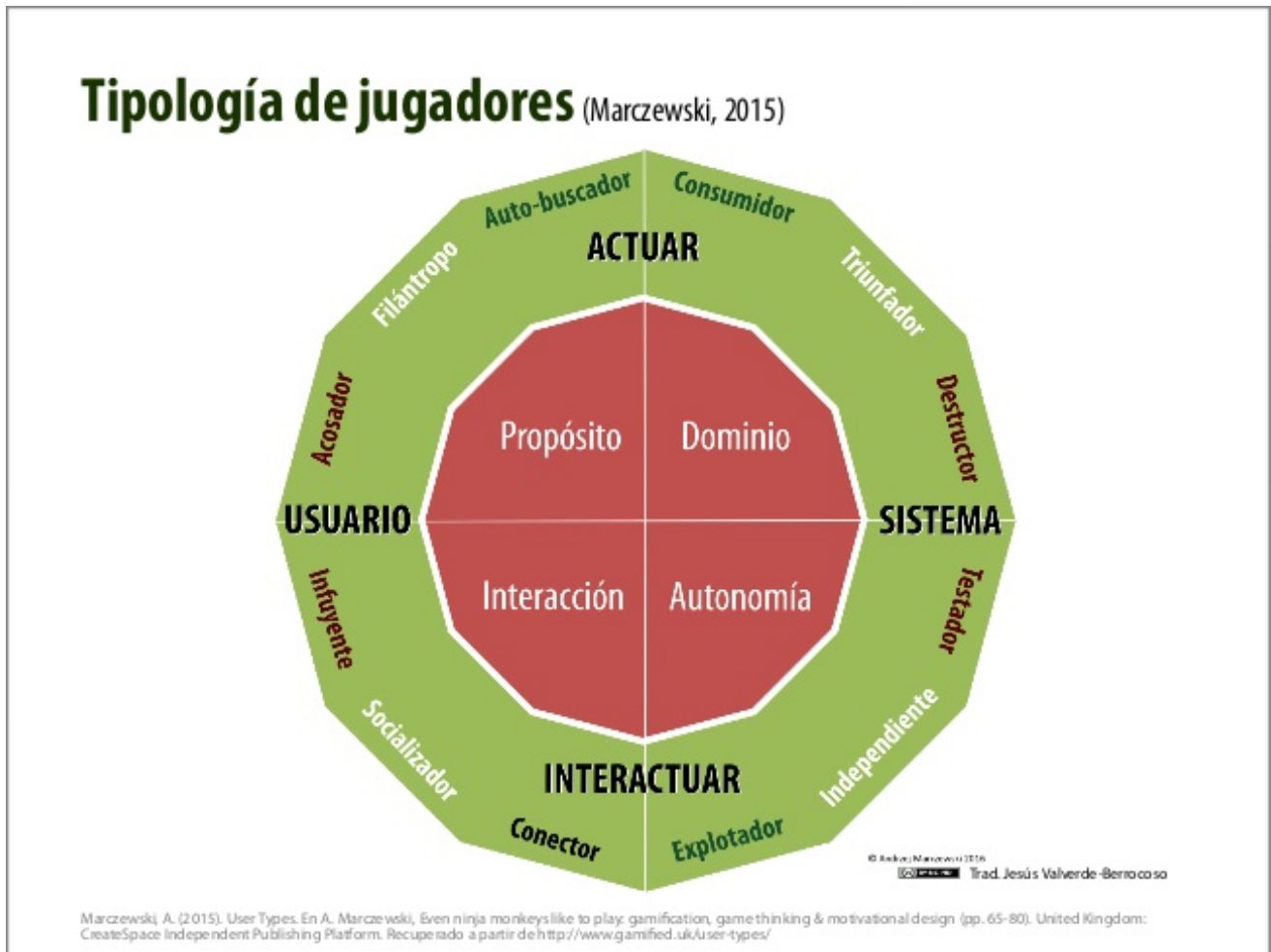
Marczewski també destaca el possible paper del jugador disruptor i indica que pot establir quatre rols: assetjador, destructor, influenciador o millorador. Tant l'assetjador com el destructor

---

<sup>9</sup> Els *free spirits* són comparables als *explorers* de Bartle i Kim.



volen pertorbar el joc i es consideren nocius, mentre que els influenciadors i els milloradors tenen per objectiu principal millorar el joc i adaptar-lo als seus interessos i/o beneficis.



TIPOLOGIES DE JUGADORS SEGONS MARCZEWSKI (2015). [FONT: SLIDESHARE].

#### 2.2.4. Elements de joc per tipus de jugador

Per a poder gamificar, un aspecte imprescindible és conèixer què són els elements de joc (*game atoms*), quins hi ha definits i com es poden utilitzar en el benefici de la creació de gamificació. És necessari partir de la base que els elements de joc generen tipus de diversió i de motivació diferents. Marczewski ha estat l'investigador que més ha aportat a aquesta qüestió fins al moment, creant un llistat de 52 elements de joc, que s'observen amb deteniment a continuació.

Taula (3) Els elements de joc segons tipus de jugador (Marczewski)

<p><b>Elements generals i elements de llistat</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Aprenentatge / tutorials:</b> començar el projecte de gamificació creant un breu tutorial o explicant les normes breument, en comptes de donar unes instruccions a llegir.</li> <li>- <b>Senyalització:</b> indicar als jugadors per on han d'anar, tant al principi com quan es queden encallats.</li> <li>- <b>Aversió a la pèrdua:</b> crear la possibilitat de perdre punts, objectes, materials, contactes, etc. motivarà als jugadors a tenir una bona estratègia per a evitar aquesta conseqüència.</li> <li>- <b>Progrés / feedback:</b> proporcionar diferents formes de fer una retroalimentació o de mostrar en quin nivell es situa l'alumne/a. Tots els tipus d'usuari necessiten algun tipus de mesura del progrés o comentaris.</li> <li>- <b>Tema:</b> Crear una temàtica és positiu per al projecte de gamificació i és positiu relacionar-lo amb la narrativa. Afegir una mica de fantasia pot augmentar la motivació dels participants.</li> <li>- <b>Narrativa / història:</b> Explicar una història -verídica o no- reforça la comprensió i involucra a la gent.</li> <li>- <b>Curiositat / caps de misteris:</b> la curiositat és una força forta. No tot ha de ser explicat completament, una mica de misteri pot encoratjar a la gent en noves direccions.</li> <li>- <b>Contrarellotge:</b> Reduir la quantitat de temps del què disposa la gent per aconseguir un objectiu pot augmentar la concentració i/o conduir-los cap a decisions diferents.</li> <li>- <b>Escassetat:</b> Crear petites recompenses estranyes d'aconseguir pot augmentar el seu atractiu dins del joc.</li> <li>- <b>Estratègia:</b> fer que els jugadors pensin en el que estan fent, per què ho fan i com pot afectar als resultats del joc.</li> <li>- <b>Flow:</b> Aconseguir que els nivells de repte i d'habilitat percebuts siguin els adequats poden conduir a un estat de <i>flow</i>. L'equilibri és la clau.</li> <li>- <b>Conseqüències:</b> cal determinar les conseqüències d'actuar malament. Perdre una vida, punts, articles que s'han guanyat...</li> </ul>
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Inversió:</b> quan la gent inverteix temps, esforç, emocions o diners, valorarà encara més els resultats.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Recompenses aleatòries i inesperades.</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Calendari de recompenses fixat:</b> Recompensar a les persones en funció d'accions i esdeveniments definits és interessant i útil, no només durant tot el joc, sinó també per celebrar fets importants. Establir activitats que facin pujar de nivell i senyalitzar la progressió pot ser una bona activitat.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Premis dependents del temps:</b> Esdeveniments que succeeixen en moments específics (aniversaris, etc.) o només estan disponibles per al període de temps establert (p. Ex., Torneig cada dia per a obtenir una recompensa). Els usuaris han de ser en un moment i espai concret per beneficiar-se del premi.</li> </ul>
<p><b>Socialitzadors</b></p> <p>Tenen motivació per la connexió.</p> <p>Els agrada interactuar amb altres persones i crear connexions/vincles socials.</p> <p>El seu objectiu principal és socialitzar-se/interactuar amb els altres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Gremis / Equips.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de competicions d'equip</li> <li>- Creació de plataformes de col·laboració</li> </ul> </li> <li>- <b>Xarxa social.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de connectar-se i tenir converses virtuals.</li> <li>- Possibilitat de jugar diverses persones alhora mitjançant una xarxa social.</li> </ul> </li> <li>- <b>Posició social.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interès per la retroalimentació (saber si es va pel bon camí o cal millorar algun aspecte). Exemples: graelles de classificació, certificats, sistema de punts, etc.</li> </ul> </li> <li>- <b>Descobriments social.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de trobar gent amb els mateixos interessos.</li> <li>- Possibilitat de trobar gent amb el mateix nivell de dificultat / jugabilitat (estat en el joc).</li> <li>- Construir noves relacions.</li> </ul> </li> <li>- <b>Pressió social.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de col·laboració.</li> <li>- Possibilitat de pujar (o baixar) de nivell o perdre punts.</li> <li>- Possibilitat de guanyar prestigi social.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Competició.</b></li> <li>- Possibilitat de provar-se contra altres, guanyar premis.</li> <li>- Possibilitat de crear noves amistats i relacions mitjançant la competició per grups/equips.</li> </ul>
<p><b>Free Spirits</b></p> <p>Els motiva l'autonomia.</p> <p>Els agrada crear i explorar.</p> <p>Volent interactuar dins del sistema i moure's per l'entorn que proporciona el joc, sense cap tipus de restricció.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Exploració</b></li> <li>- Possibilitat de moviment i exploració (moure's per l'aula, pel centre escolar, etc.)</li> <li>- Pistes per trobar els límits.</li> <li>- Mapes del tresor.</li> <li>- <b>Opcions de ramificació</b></li> <li>- Possibilitat d'escollir el propi camí a seguir.</li> <li>- Possibilitat d'escollir el propi destí.</li> <li>- Ramificació de camins i de possibilitats de moviment i d'aprenentatge.</li> <li>- Sentiment de llibertat d'elecció.</li> <li>- <b>Ous de Pasqua</b></li> <li>- Els ous de Pasqua són una forma divertida de recompensar i sorprendre a la gent per només mirar al seu voltant.</li> <li>- <b>Eines de creativitat</b></li> <li>- Possibilitat d'escollir eines i materials i utilitzar-los.</li> <li>- Possibilitat d'escollir els materials didàctics que volen treballar en cada moment, el nivell de dificultat, l'equipament, preguntes freqüents, etc.</li> <li>- <b>Personalització</b></li> <li>- Possibilitat de personalització: avatars, creativitat pròpia de cada nen, vestimenta, maquillatge, etc.</li> <li>- Possibilitat de jugar amb la cal·ligrafia, amb els colors i les formes, fotografies, retalls de notícies, etc.</li> <li>- Buscar maneres diferents d'estudiar i de presentar els continguts.</li> </ul>
<p><b>Achievers</b></p> <p>Els motiva la mestria, fer les coses de la millor manera possible.</p> <p>Els agrada aprendre coses noves i millorar les seves habilitats.</p> <p>Gaudeixen superant reptes i</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desafiaments</b></li> <li>- Tenir oportunitats per provar els propis coneixements i poder aplicar-los.</li> <li>- Premis, trofeus, desbloquejat de missions i/o beneficis, etc.</li> <li>- <b>Certificats:</b> símbol físic de domini i assoliment. Serà encara millor si permeten realitzar alguna acció concreta.</li> <li>- <b>Aprenentatge / Noves habilitats:</b> tenir l'oportunitat d'aprendre i ampliar els propis coneixements.</li> </ul>

<p>desafiaments.</p> <p>Volent actuar d'una manera participativa dins del sistema i aconseguir premis, monedes o altres elements de recompensa.</p> <p>Volent ser els millors en alguna cosa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Missions:</b> proporcionen sensació d'èxit quan s'aconsegueixen.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- tenir l'oportunitat d'aconseguir un objectiu fix.</li> <li>- Disposar d'un seguit de reptes.</li> </ul> </li> <li>- <b>Nivells / Progressió:</b> tenir la possibilitat de veure d'on es comença, com s'avança i què hi ha després.</li> <li>- <b>Batalles de líders:</b> són una oportunitat per consolidar tot el que s'ha après i dominat en un repte èpic. Normalment assenyala el final del viatge i el començament d'un nou.</li> </ul>
<p><b>Philantrops</b></p> <p>Els motiven els propòsits.</p> <p>Són altruistes.</p> <p>Els agrada actuar amb els altres, ajudar-los i millorar les seves vides d'alguna manera.</p> <p>Els motiva aconseguir objectius de manera conjunta per tal d'afavorir a tothom.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Significat / Propòsit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de desxifrar significats, proves.</li> <li>- Possibilitat de formar part d'un col·lectiu.</li> </ul> </li> <li>- <b>Cura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de tenir cura d'altres persones.</li> <li>- Possibilitat d'assumpció de rols.</li> <li>- Possibilitat d'assumpció de papers concrets: administradors, moderadors, comissaris, etc.</li> </ul> </li> <li>- <b>Accés</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat d'accedir a diverses funcions.</li> <li>- Possibilitat de millorar habilitats d'un sistema.</li> <li>- Possibilitat d'ajudar als altres a millorar habilitats (ajuda a sentir-se valorat).</li> </ul> </li> <li>- <b>Recollida i comerç</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de recollir / recol·lectar objectes, monedes, etc.</li> <li>- Possibilitat d'intercanviar articles dins del joc (ajuda a crear relacions i sentiments de propòsit i valor).</li> </ul> </li> <li>- <b>Regalar / compartir</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de regalar o compartir articles a altres persones per ajudar-los a assolir els seus objectius. És una forma d'altruisme que pot ser un aspecte molt motivador, sobretot quan és recíproc.</li> </ul> </li> <li>- <b>Compartir coneixements</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat d'ajudar a altres persones compartint coneixement. Cal aprofitar la capacitat de les persones per respondre preguntes i ensenyar-ne a altres.</li> </ul> </li> </ul>

<p><b>Players</b></p> <p>Els motiven les recompenses. Estan disposats a fer el que calgui per aconseguir / col·leccionar recompenses del joc/sistema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Punts / Punts d'experiència (PE)</b> com a mecanisme de retroalimentació i regulació de l'aprenentatge.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de fer un seguiment del propi progrés.</li> <li>- Possibilitat d'utilitzar el propi progrés per a desbloquejar coses noves.</li> <li>- Premis com a conseqüència de tenir el comportament desitjable.</li> </ul> </li> <li>- <b>Premis físics / premis.</b> Poden ser una bona manera de crear compromisos. Cal ser curós a l'hora de promoure la quantitat i la qualitat.</li> <li>- <b>Classificacions / Escales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilitat de comparar-se amb la resta de gent.</li> <li>- Possibilitat de tenir visibilitat davant d'altres jugadors. Proporciona empoderament, però no són una bona opció per a tothom.</li> </ul> </li> <li>- <b>Insígnies / Assoliments</b> com a forma de retroalimentació. Es poden utilitzar per aconseguir èxits. Cal utilitzar-los amb prudència i de manera significativa per fer-los més apreciats.</li> <li>- <b>Economia virtual:</b> tenir una economia virtual permet que les persones gastin la seva moneda virtual en béns reals o virtuals.</li> <li>- <b>Loteria / Joc d'atzar</b> com a manera de guanyar recompenses amb molt poc esforç per part de l'usuari. Però, s'ha de guanyar per obtenir la recompensa.</li> </ul>
<p><b>Disruptors</b></p> <p>Els motiven els canvis. En general, els agrada interrompre o canviar les normes del joc o fer canvis (positius o negatius), ja sigui directament o a través d'altres</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Plataforma d'Innovació</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenir la possibilitat de trobar els límits i superar-los.</li> <li>- Poder innovar, fer les coses d'una altra manera.</li> </ul> </li> <li>- <b>Tenir veu i vot</b></li> <li>- <b>Eines de desenvolupament:</b> tenir la oportunitat de desenvolupar nous complements per millorar i construir el sistema.</li> <li>- <b>Anonimat</b> per tal de tenir llibertat total i no tenir cap inhibició.</li> </ul>

jugadors.	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Toc lleuger.</b> Encara que s'ha de tenir normes, cal aplicar-les lleugerament i veure com funcionen abans de castigar una acció. Cal mantenir un ull atent i escoltar els comentaris dels altres jugadors.</li><li>- <b>Anarquia.</b> De vegades és interessant tornar a començar de zero, sense regles i veure què passa. També és interessant pensar en la possibilitat d'executar esdeveniments breus sense regles.</li></ul>
-----------	--

CARACTERÍSTIQUES DELS ELEMENTS DE JOC DE MARCZEWSKI. [FONT: ELABORACIÓ PRÒPIA].

### **3. METODOLOGIA DE TREBALL**

El present treball segueix el paradigma d'investigació pragmàtic o d'integració d'enfocaments. Es basa en un enfocament mixt (qualitatiu i quantitatiu) i té els objectius següents:

**O1.** Extreure informació sobre tots els infants d'un mateix curs per classificar-los en funció del tipus de jugador que són, seguint la classificació de Marczewski (2015).

**O2.** Analitzar els punts forts i els punts febles de la classificació dels elements de joc de Marczewski, quan s'ha d'aplicar a un curs d'Educació Primària.

**O3.** Dissenyar una proposta d'elements de joc pels infants de 10-11 anys.

Per realitzar la investigació, s'ha escollit una mostra de (50) alumnes de cicle mitjà, tots del mateix curs (5è), d'una escola pública del Baix Llobregat (Viladecans). La mostra ha estat no probabilística casual / per accessibilitat i el criteri de selecció ha estat la disponibilitat expressa del grup previ consentiment i selecció del curs per part de l'equip directiu i del professorat, donat que es necessita l'aprovació i la cooperació dels tutors/es dels grups.

En referència a les tècniques de recollida d'informació, s'han utilitzat les següents, establertes en l'ordre indicat.

1. Qüestionari inicial amb l'alumnat, a través del qual s'ha extret informació sobre els seus gustos, inquietuds, motivacions, desmotivacions.
2. Realització del test de Marczewski (2016) de tots els alumnes, per tal d'extreure els tipus de jugador que són.
3. Grup/s de discussió per tipus de jugador.
4. Transcripció dels grups de discussió.
5. Anàlisi documental basada en els grups de discussió.



## 4. RESULTATS OBTINGUTS, INTERPRETACIÓ I DISCUSSIÓ

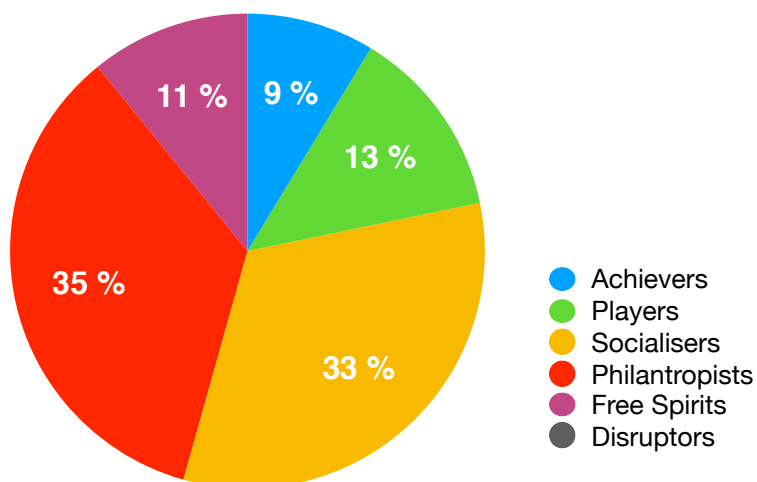
### 4.1. Resultats obtinguts

Una vegada realitzat el primer qüestionari i passat el Test de Marczewski (2016), s'han obtingut els resultats, que es presentaran diferenciant cada classe. Cal destacar, però, que de 25 alumnes que hi ha a cada aula, hi ha un de cada que no ha pogut participar per falta d'assistència. Així doncs, els resultats passen a ser sobre 24 en comptes de sobre 25.

Grup	Nº	Resultats obtinguts	A	P	S	Ph	FS	D
5è A	1	Achiever / Free Spirit / Socialiser	X		X		X	
	2	Philantropist				X		
	3	Philantropist				X		
	4	Socialiser (+ philantropist)			X	X		
	5	Achiever / Philantropist / Socialiser	X		X	X		
	6	Player / philantropist		X		X		
	7	Player / Socialiser		X	X			
	8	Philantropist				X		
	9	Free Spirit					X	
	10	Philantropist / Socialiser			X	X		
	11	Socialiser			X			
	12	Free Spirit / Player / Philantropist / Socialiser		X	X	X	X	
	13	Free Spirit / Philantropist				X	X	
	14	Philantropist / Socialiser			X	X		
	15	Socialiser			X			
	16	Achiever / Philantropist	X			X		
	17	Achiever / Player / Philantropist / Socialiser	X	X	X	X		
	18	Socialiser			X			
	19	Socialiser			X			
	20	Philantropist / Socialiser			X	X		
	21	Player / philantropist		X		X		
	22	Free Spirit / Player / Philantropist / Socialiser		X	X	X	X	
	23	Philantropist				X		
	24	Socialiser			X			
	25	-						

De la primera classe, 5èA, s'observa que el tipus de jugador més existent és el *philantropist* (35%), amb molt poca diferència respecte del jugador *socialiser* (33%). En tercer lloc, trobem als *players* amb un 13% del total d'alumnes. Finalment, es pot observar un 11% de *free spirits* i un 9% d'*achievers*. És molt destacable l'absència de jugadors *disruptors*.

### Resultats 5è A



5è A	
Achiever	4
Player	6
Socialiser	15
Philantropist	16
Free Spirit	5
Disruptor	0
<b>Total</b>	<b>46</b>

Continuant amb aquesta observació, i tenint en consideració la classificació de tipologia de jugadors de Marczewski (2015), es pot concloure que el 68% del alumnes de l'aula de 5è A (*philantropists* i *socialisers*) es diverteixen, principalment, actuant i/o interactuant amb altres persones, per la qual cosa podran veure's motivats per relacions i propòsits que puguin aconseguir de manera conjunta amb altres persones. D'altra banda, el 13% de l'alumnat de l'aula està ben motivat en aconseguir recompenses - tot i que tots estan d'acord en què depèn<sup>10</sup> del tipus de recompensa-. L'11% del alumnes de la classe, en canvi, prefereixen tenir autonomia i que ningú els estigui controlant, mentre que només un 9% dels alumnes són *achievers*, la qual cosa vol dir que hi ha molt pocs alumnes que tinguin per objectiu ser "els millors" en alguna cosa / sentir-se triomfadors.

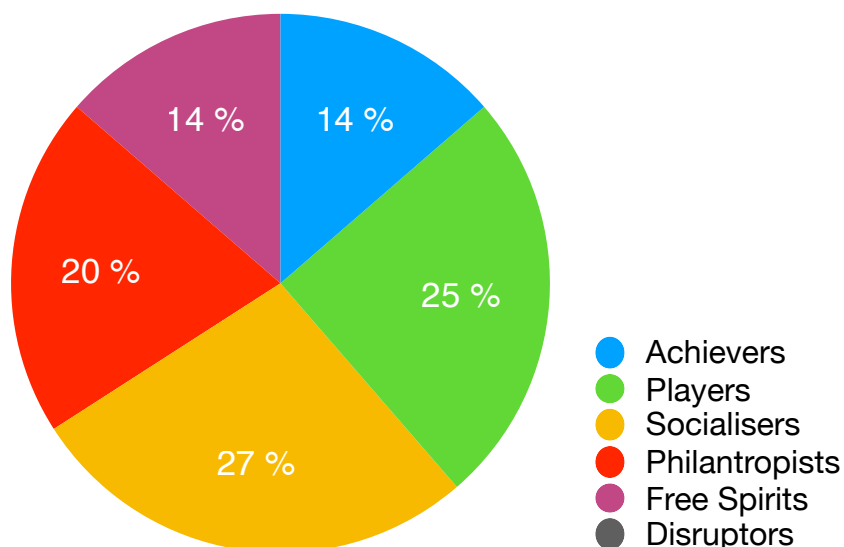
D'altra banda, els resultats de la classe de 5è B són bastant diferents. D'entrada, entre els *philantropists* i els *socialisers* no arriben al 50% de la classe (representen el 48%). A més, es veu una forta presència de *players*, gairebé el doble que a la classe del costat. Finalment, trobem un bon percentatge de *free spirits* i d'*achievers* (14% de cada tipus). Així doncs, per tal de motivar prou a la

<sup>10</sup> Els alumnes indiquen que la recompensa ha de ser coherent amb l'esforç, tot i que els agrada que sigui complicat aconseguir aquestes recompenses perquè els genera una sensació de "ser capaç".

classe de 5è B mitjançant a gamificació, seguint el model proposat per Marczewski (2015), serà necessari incloure a les pràctiques d'aula 4 elements bàsics: interacció, propòsits, autonomia i domini.

Grup	Nº	Resultats obtinguts	A	P	S	Ph	FS	D
5è B	26	Socialiser			X			
	27	-						
	28	Free Spirit (+ achiever + philanthropist + socialiser)	X		X	X	X	
	29	Achiever / Player / Socialiser	X	X	X			
	30	Philantropist				X		
	31	Player		X				
	32	Achiever amb trets de Player	X	x				
	33	Socialiser			X			
	34	Free Spirit / Player / Philantropist / Socialiser		X	X	X	X	
	35	Achiever / Socialiser	X		X			
	36	Socialiser			X			
	37	Player		X				
	38	Free Spirit						X
	39	Free Spirit / Philantropist amb trets de player		x		X	X	
	40	Philantropist amb trets de player		x		X		
	41	Achiever	X					
	42	Socialiser (+ achiever + philanthropist)	X		X	X		
	43	Player / Socialiser		X	X			
	44	Socialiser			X			
	45	Free Spirit / Player		X				X
	46	Philantropist				X		
	47	Philantropist				X		
	48	Free Spirit / Socialiser			X		X	
	49	Player / socialiser amb trets de player		X	X			
	50	Philantropist amb trets de player		x		X		

### Resultats 5è B



5è B	
Achiever	6
Player	11
Socialiser	12
Philantropist	9
Free Spirit	6
Disruptor	0
<b>Total</b>	<b>44</b>

#### 4.2. Interpretació dels resultats

Veient els resultats obtinguts, és necessari considerar alguns fets. En primer lloc, cal esmentar que 22 alumnes han tret un únic tipus de jugador al test de Marczewski (2016), mentre que els 26 alumnes restants han obtingut resultats de més d'un tipus de jugador alhora (fins a 4 tipus diferents). És a dir, de la totalitat d'alumnes de la mostra, el 45,8% han estat classificats amb un únic tipus de jugador, en contraposició a l'altre 54,2%, que han obtingut dos o més tipus de jugador alhora.

Mitjançant els diversos grups de discussió, s'arriba a la conclusió que aquests resultats tenen molt a veure amb l'amplia oferta de jocs i videojocs de què disposen aquests subjectes. Durant les diverses converses anomenen jocs<sup>11</sup> que els donen moltes possibilitats alhora: recol·lectar, personalitzar, protegir, complir missions de manera conjunta, interactuar i parlar amb la resta de jugadors (per escrit i per àudio), accedir al joc des de diferents plataformes (ordinador, *tablet*, *Play Station 4*, mòvil...), etc. A més, destaquen que “constantment tenen noves missions” i que això els resulta motivador.

D'altra banda, és destacable la diferència entre els alumnes de l'A i els del B. Els alumnes del A tenen més interès per les activitats en grup i això queda reflectit en el 68% d'alumnes amb trets *socialiser* i *philantropist*. En contraposició, els alumnes del B tenen, en el seu conjunt, gustos

<sup>11</sup> Minecraft, Fornite, Free Fire, Grand Theft, GTA, Pokémon GO, Garry's Mod i Anomatrònics. Respecte dels jocs de taula, informen que juguen a Uno, Escacs, Scattegories, Monopoly, Cluedo, Pictionary i Catan (alguns).

ben diferents, per la qual cosa es preveu que necessitaran més varietat d'elements de joc per fomentar i augmentar la seva motivació.

En tercer lloc, i en referència a l'alt percentatge d'alumnes *socialisers* i *philantropists*, és destacable el fet que hi hagi tant desig de col·laboració i cooperació. Si observem els resultats de la totalitat de la mostra, veurem que de 48 alumnes que han fet respost el qüestionari només hi ha 8 que no tinguin trets *socialisers* ni *philantropists*. En altres paraules, el 84% de l'alumnat de 5è d'aquesta escola està motivat per actuar i/o interactuar amb altres persones. A més, cal destacar que la classe de l'A només té una persona que no presenti aquests trets, mentre que de la classe del B hi ha 7 persones. Així doncs, el 95,8% dels alumnes de 5è A són *socialisers* i/o *philantropists*, mentre que dels alumnes de 5è B ho són el 70,8%.

### 4.3. Discussió

Una vegada obtinguts i interpretats els resultats, és necessari comentar alguns trets de l'anàlisi que s'ha pogut realitzar. En primer lloc, veient la diferència de percentatge d'alumnes *socialisers* i *philantropists*, es considerava evident pensar que els alumnes de l'A serien més fàcils de motivar que no pas els del B. Aquesta suposició es va fer pensant que, només amb afegir activitats grupals i/o cooperatives, seria suficient per trobar la implicació i motivació d'un alt percentatge de l'alumnat. En canvi, després de conversar sobre els resultats amb els tutors dels grups de mostra, s'ha vist que en realitat és tot el contrari. Tant els alumnes de l'A com els del B treballen, habitualment, en petits grups cooperatius o fan tasques conjuntes; però, donat que els de l'A estan més motivats per aquest tipus de tasca, els mestres observen que *“és més difícil treballar amb ells”*. *“Els del B, ràpidament es motiven amb qualsevol tasca de grup. En canvi, els de l'A, són molt motivats i costa captar la seva atenció o impressionar-los”*, explica el tutor del grup A.

D'aquestes dades es pot extreure un tema de discussió interessant:

**Què interessa més a l'educació: motivar als estudiants o captar la seva atenció? Com podem mantenir la motivació d'estudiants altament motivats?**

D'altra banda, un tema de discussió que podria donar per a l'elaboració d'una altra investigació és el fet que hagin sortit **més alumnes amb dos o més tipus de jugador alhora que no pas amb un de sol. Pot tenir a veure amb una àmplia experiència de joc? Pot ser el resultat de les possibilitats de joc que proporcionen els jocs virtuals actuals? O pot tenir més a veure amb el tipus d'educació rebuda?**

## **5. CONCLUSIONS**

Després d'haver realitzat tot el procés d'investigació, es considera que s'han assolits tots els objectius de la investigació. Respecte dels supòsits, però, cal destacar que tot i que el S1 es continua mantenint, el S2 ja no es considera una part imprescindible. En altres paraules, s'ha arribat a la conclusió que es pot gamificar sense haver de classificar els alumnes segons el tipus de jugador. D'altra banda, s'observa que les hipòtesis plantejades al principi del treball són errònies. La H1 s'ha descartat pel fet que els infants de 10-11 anys ja mostren prou maduresa com per sentir-se motivats per tots els elements de joc que descriu Marzewski. Tot i això, s'ha dissenyat una nova proposta específica per a aplicar al món educatiu. Respecte de la H2, s'ha observat que la realitat de la mostra ha estat tot el contrari: més de la meitat dels alumnes de cada classe ha obtingut dos o més tipus de jugadors alhora. Aquest resultat ha alterat la metodologia preestablerta i ha determinat dràsticament els resultats obtinguts.

D'altra banda, és necessari plantejar els possibles beneficis que pot aportar aquest treball a la pràctica docent, així com les seves limitacions. Respecte del primer punt, s'ha fet un buidatge de les idees principals dels alumnes, extretes a través dels grups de discussió, i s'han elaborat uns documents que es donaran als tutors (Veure Annex 5 i Annex 6). Aquests documents inclouen informació detallada sobre què agradaria als alumnes, què no els agradaria i propostes de millora de la metodologia educativa actual. Aquests aspectes han sorgit gràcies als grups de discussió, que s'han enregistrat (Veure Annex 1 i Annex 2) i, posteriorment, s'ha realitzat un segon buidatge (Annex 3 i Annex 4). A més, l'aportació més significativa d'aquesta investigació ha estat el disseny de proposta de classificació d'elements de joc per a alumnes de 5è, que podrà ser utilitzada fins a final de curs i traspasar-se al curs següent. Respecte de les limitacions, cal destacar que aquest treball s'ha realitzat amb una mostra molt poc significativa i, tot i que dóna peu a alguns interrogants, el context de cada escola i de cada grup classe determinarà els elements de joc més pertinents per a gamificar en cada cas.

Personalment, he arribat a la conclusió que la gamificació té prou marc teòric, però els elements de joc adequats depenen molt de la mostra amb què es treballa i, per tant, és més coherent, senzill i productiu preguntar directament als alumnes què els motiva i treballar en base d'aquestes motivacions que no pas haver de classificar-los per decidir els elements de joc que s'utilitzaran per a gamificar. Aquest treball, doncs, m'ha servit per a elaborar una opinió sòlida sobre la gamificació, així com per a continuar investigant maneres de gamificar l'aula i incentivar a l'alumnat.

## **6. DISSENY D'UNA PROPOSTA DE CLASSIFICACIÓ D'ELEMENTS DE JOC ADAPTADA ALUMNES DE 5è DE PRIMÀRIA**

A continuació, es presenta la proposta de 34 elements de joc desenvolupada arrel de l'investigació en l'àmbit de la gamificació i del buidatge realitzat després de fer els grups de discussió descrits.

<b>34 ELEMENTS DE JOC APLICABLES A ALUMNES DE CINQUÈ CURS DE PRIMÀRIA (CS)</b>	
<b>POSSIBILITATS DINS DEL SISTEMA</b>	- <b>Fer esdeveniments:</b> hi ha una historia que comença d'una manera i, llavors, passa alguna cosa en una "temporada" que fa que en la següent temporada canviï alguna cosa (posen elements nous, pots pujar de nivell si fas alguna cosa, etc.).
	- <b>Atzar en l'adquisició d'eines/recursos</b> (que estiguin pel medi i les puguis trobar).
	- <b>Possibilitat d'atac i defensa</b> (no només recol·lectar i construir). Poder barallar-se per obtenir un recurs.
	- <b>Conèixer a altres</b> persones amb interessos compartits a partir d'una competició.
	- Tenir <b>retroalimentació</b> el més ràpidament possible, per saber si s'estan equivocant o si van per bon camí.
	- <b>Tenir llibertat de moviment.</b> Moure's per l'aula i per diferents espais (passadís, aules diferents, etc.).
	- <b>Missions extra.</b>
	- <b>Diners virtuals</b> per aconseguir beneficis en un examen, missions extra, obtenir materials per a construir, etc.
	- <b>"Plataforma d'innovació":</b> poder modificar les activitats per fer-les més motivadores, escollir la metodologia, escollir les recompenses, crear missions per als companys i fer les dels companys.
	- <b>Loteria / jocs d'atzar.</b>
<b>INDIVIDUAL</b>	- <b>Drecera:</b> Possibilitat de saltar-te activitats, millorar en una classificació (per arribar abans) i/o possibilitat d'anar més ràpid (estalviar temps).
	- <b>Trampes:</b> Possibilitat d'enganyar als altres per a arribar abans a un lloc determinat. Possibilitat de localitzar trampes anima als infants, ja que els fa sentir més intel·ligents.
	- <b>Competicions individuals.</b>
	- <b>Recol·lectar materials,</b> sobretot si després poden utilitzar aquests recursos.
	- <b>Desxifrar missatges ocults difícils.</b>
	- <b>Activitats/reptes relativament curts</b> en què pots perdre o guanyar i tornar a fer-les (com les partides de l'Uno).

34 ELEMENTS DE JOC APLICABLES A ALUMNES DE CINQUÈ CURS DE PRIMÀRIA (CS)	
<b>PERSONALITZACIÓ</b>	- <b>Personalitzar el propi “avatar”</b> o personatge i posar-li nom.
	- <b>Escollir personatge.</b> Que els personatges tinguin diverses habilitats (cadascú punts forts i punts febles).
<b>EQUIPS</b>	- <b>Nivell individual mínim per a poder fer coses en equip.</b> Poder aconseguir que tots tinguin el mateix nivell per a poder accedir a reptes/missions de manera conjunta.
	- <b>Rols.</b> Que tothom tingui un rol i que es pugui anar canviant de tant en tant. Ex. de l'alumne: “identificador de trampes”.
	- Fer <b>gremis</b> .
	- Tenir la possibilitat de fer “esquadrons” (més de 4 persones per grup).
	- Grups de competició / <b>Competicions d'equip.</b>
	- <b>Nivell d'equip</b> que pot augmentar quan es superen “missions”.
	- Recompenses de grup/equip.
<b>ALTRUISME</b>	- Poder comunicar-se per micròfon / tenir un <b>sistema de comunicació</b> amb els amics i/o companys. Tenir un perfil <i>online</i> i poder connectar-se per contactar amb altra gent.
	- <b>Bescanvi de recursos.</b> Els agrada poder escollir el recurs que volen “col·leccionar” i poder bescanviar-lo amb els companys.
	- <b>Compartir coneixement / ajudar a pujar de nivell als altres.</b> A alguns, sobretot, si reben alguna cosa a canvi. Per exemple: ajudar als altres si després poden rebre l'ajut dels altres.
<b>SISTEMA DE PUNTS</b>	- <b>Comodí.</b> Poder <b>rebre ajuda</b> d'algú que mostra prou habilitat en allò que l'alumne no en té (Ex: el company que és bo en mates m'ajuda amb la multiplicació de dues xifres).
	- <b>Beneficis.</b> Rebre punts (o similar) per tenir bona conducta o per altres motius i poder utilitzar-los.
	- <b>Classificacions</b> / partits / torneig entre l'escola i entre diferents escoles.
	- <b>Sistema de punts bescanviables,</b> que es puguin obtenir fent els deures i que no resti. Ex: que quan arribes a una quantitat X puguis bescanviar-los per una sessió extra d'Educació Física / iPads lliures / saltar-se una classe...
	- <b>Certificats per acreditar un bon domini</b> en algun tipus d'habilitat. Els incentiva sentir que han aconseguit una fita difícil, que necessita de prou temps, i que no tothom l'aconsegueix.
- <b>Premis / Recompenses</b> (segons el tipus de recompensa. Ha de ser coherent amb l'esforç).	



## 7. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Altarriba, F. (2019). *Los tipos de jugadores en Gamification: teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski*. Innovación. Recuperat de: <https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>
- Aprendiendo matemáticas (No data). *Juego de mesa para practicar las tablas de multiplicar*. Disponible a: <https://aprendiendomatematicas.com/juego-de-mesa-para-practicar-las-tablas-de-multiplicar/>
- Aznar, I. (2015). *Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Educar 2017, vol. 53/1 11-28. Universidad de Granada y Universidad de La Rioja, España.
- Cassà de la Selva. (2019). *El Racó del Joc arriba a Cassà de la Selva: Una activitat per enfortir i potenciar les relacions familiars a través dels jocs de taula*. En Cassà digital. Recuperat de: <https://www.cassadigital.cat/noticia/98710/el-raco-del-joc-arriba-a-cassa-de-la-selva>
- CasualConnect (2012). *Player Type Theory: Uses and Abuses | Richard BARTLE* [en línia]. Recuperat de: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=199&v=ZlZLbE-93nc](https://www.youtube.com/watch?time_continue=199&v=ZlZLbE-93nc)
- Detering, S. et al. (2011) *Gamification: Toward a definition*. CHI, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. Recuperat de: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Educación 3.0. (2017). «*Taller de detectives*»: *gamificación y matemáticas en el aula de Primaria*. Recuperat de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/taller-detectives-gamificacion-matematicas-primaria/49112.html>
- Educación 3.0. (2018). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?* Recuperat de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/70991.html>

Gamification World (2015). *Andrzej Marczewski, "User Types & Player Types in Gamification" #GWC14* [en línia]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=R6C9d8uGKV0>

Gamified UK. (2017). *52 Gamification Mechanics and Elements*. United Kingdom [en línia]. Disponible a: <https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php?q=l&lang=es#.XPfJEC2B0gq>

Gamifica't! Cultura en joc. (2019). *GAMIFICACION 8. Dues aproximacions a la gamificació* [en línia]. Recuperat de: <http://www.gamifi.cat/gamification-8-dues-aproximacions-a-la-gamificacio/>

GAMIFICA TU AULA (2018). *Elementos*. Recuperat de: <https://www.gamificatuaula.org/elementos>

García, M. (2017). *El videojuego. Devenir e impacto en la formación del jugador*. Sistemas, cibernética e informática. Volúmen 14 - Número 1 - AÑO 2017 ISSN: 1690-8627, p. 14 - 23.

Generalitat de Catalunya (2015). *Decret 119/2015, de 23 de juny, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació primària*.

Gómez, S. et al. (2016). *Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio*. Educar 2017, vol. 53/1 49-66. Universidad de Valladolid, Universitat Pompeu Fabra y Universidad de Burgos, España.

Hierro, E. (2016). *El poder del joc en l'educació social: fins a la gamificació i més enllà*. Quaderns d'Educació Social. Col·legi d'Educadores i Educadors Socials de Catalunya. Núm. 18 (desembre 2016), p. 120-125.

Infocop online (2016). *La necesidad de implementar programas validados para prevenir el acoso escolar – Entrevista a Maite Garaigordobil*. Recuperat de: [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=6444](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=6444)

INTEF (2016). *DirectoINTEF "Experiencias de gamificación en el aula por docentes"* #GamificaMooc. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=MIugDDU-Xwk>

Lazzaro, N. (2004). *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. XEODesign,® Inc. Oakland, CA 94618.

LeBlanc, M. et al. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.

Magic Markers. (2017). *Gamificación: ¿Se puede ser productivo jugando?*. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=ixBgrqho03E>

Marín, I. (2006) *Les joguines ben cansades se'n van doncs a descansar!* Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa; Núm. 33 (2006): El joc, una eina educativa; p. 28-52. Recuperat de: <https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/view/165534?>

Martínez, B & Niemelä, R. (2010). *Formas de implicación de las familias y de la comunidad en el éxito escolar educativo*. Revista Educación y Pedagogía, 22 (55), 69-77. Recuperat de: <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewFile/9821/9020>

MD. (2013). *Curso de Gamificación - Clase 1: Introducción*. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=lkuW525a3os>

Nacions Unides (1959). *Declaració Universal dels Drets de l'Infant: Principi 7*. Recuperat de: <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/docs/nu-dec-infants.htm>

Perrenoud, P. (2007) *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona, España: Editorial Graó, Col. Biblioteca de aula, 196.

Porter, G. (2003). *Puesta en práctica de la Educación Inclusiva*. Conferencia de San Sebastián.

- Romero, L. et al. (2016). *Ludificación y educación para la ciudadanía: Revisión de las experiencias significativas*. Educar 2017, vol. 53/1 109-128. Universidad de Huelva, España.
- Sánchez, E. et al. (2016) *Videojuegos frente a fichas impresas en la intervención didáctica con alumnado con necesidades educativas especiales*. Educar 2017, vol. 53/1 29-48. Málaga, España.
- Teixes, F. (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Gamificación y Psicología, Editorial UOC: Barcelona, España. (26 - 33 i 50 - 53).
- UPM. (2017). *Gamificar las aulas para transformar el aprendizaje (IV GATE 5/7)*. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=KQvbf0NHJ24>
- VARIOS AUTORES. (2017). *Educar jugando: un reto para el siglo XXI*. Nexo ediciones. Disponible a: <https://www.gamificatuaula.org/bibliografia>
- Valda, F. & Arteaga, C. (2015). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*. Fides et ratio: Vol. 9: (65-80), març 2015 ISSN 2071-081X.
- Villagrasa, S. et al. (2014). *GLABS: mecánicas de juego para sistemas de gestión del aprendizaje*. Universitat Ramon Llull, Barcelona, España.
- Whitton, N. & Maclure, M. (2015). *Video game discourses and implications for game-based education*. Education and Social Research Institute, Manchester Metropolitan University, Manchester, UK. Recuperat de: <http://eds.b.ebscohost.com.sire.ub.edu/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=187ad8ba-067c-4b58-a5c0-8de0fbca0e5f%40sessionmgr102>
- Yu-Kai Chou. (2016). *Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards*. Octalysis Media: Fremont. CA

## 8. AUTOAVALUACIÓ

Respecte de les activitats realitzades al llarg del desenvolupament del meu treball final de Grau, valoro que he tingut diverses complicacions des de que vaig plantejar-me la temàtica a treballar fins ara, però he trobat la manera d'avançar. En primer lloc, vaig tenir la idea de fer una pràctica de gamificació d'operacions matemàtiques amb l'objectiu de crear un joc de taula que pogués atendre a la diversitat real de l'aula. Però, conforme vaig començar a indagar en el marc teòric vaig entendre que el que jo m'havia plantejat era més bé un *serious game*. Tot i que la idea era interessant, el meu desig d'assolir més coneixements sobre gamificació em va empènyer a continuar per aquest camí. De fet, vaig començar a estudiar un MOOC específic sobre introducció a la gamificació, però malauradament no vaig avançar prou a temps. D'altra banda, quan estava fent recerca sobre el tema, vaig conèixer els "elements de joc" que proposa Marczewski (2015) i, tot i que hi ha moltes classificacions de tipus de jugador plantejades per diversos autors, em va semblar molt útil el llistat que aquest autor plantejava. Però, em va sobtar que aquest llistat de 52 elements fos més aviat "tancat" a cada tipus de jugador. En aquest sentit, em vaig plantejar que seria interessant comprovar si aquesta classificació podia ser adequada en un context educatiu amb alumnes de primària. Vaig entrar en contacte amb la direcció de l'escola a on faria el Pràcticum III per demanar la seva col·laboració en la meva investigació i van acceptar fer-la amb els alumnes de 5è.

La metodologia que vaig seleccionar va fer lent el procés i, posteriorment, arribo a la conclusió que hauria estat més adequat fer directament el test de Marczewski (2015) en comptes de fer primer el qüestionari i, després, passar les dades de tots els alumnes un a un. Tot i això, gràcies a aquest procés he pogut comprovar que les preguntes del test apareixen de manera aleatòria i que no pots introduir el mateix correu electrònic per fer més d'un perfil.

En referència a l'assistència als seminaris proposats per la tutora, valoro que la meva actitud ha estat participativa i que la informació que ha aportat m'ha sigut prou útil i m'ha ajudat a entendre com havia de planificar la redacció del treball. A més, els documents que ha penjat al *Moodle* m'han sigut d'utilitat i m'han orientat en la línia correcta. També considero important destacar que el seguiment que ha tingut la tutora sobre el meu treball m'ha anat molt bé, especialment en els moments en què no sabia ben bé per com continuar.

Respecte dels aspectes formals del treball, afirmo que he seguit totes les indicacions dels criteris de formalitat que es demanen per a aquest treball, tant pel que fa a la planificació, contingut dels apartats i redacció, com en referència a les citacions en APA *6th*. En relació amb la bibliografia, cal destacar especialment l'aportació del llibre “¿Jugamos?”, de l'Imma Marín, que a més de visual i dinàmic, aporta una gran quantitat de coneixement sobre el joc i tot el que l'envolta que pot incentivar la curiositat per la gamificació a gairebé qualsevol lector. A més, cal destacar la dificultat per trobar fonts bibliogràfiques acadèmiques sobre el tema, ja que la majoria de les cerques de gamificació porten a articles relacionats amb aplicacions informàtiques i no es proporcionen gaires solucions manuals.

Un cop finalitzat el treball, valoro positivament la reflexió que m'ha aportat sobre les meves idees prèvies en referència a la gamificació, així com en referència a totes les accions que he fet per extreure la informació necessària, processar-la i extreure'n els resultats i les conclusions.

Així doncs, la reflexió final que m'emporto d'aquesta feina és que per a gamificar una aula no és necessari extreure el tipus de jugador dels infants, tot i que sí és interessant veure quins perfils predominen.

A més, també he acabat plantejant-me que potser seria més fàcil, personalitzable i inclúsiu preguntar als alumnes què els motivaria o com els agradaria fer les classes o les activitats en comptes de veure el tipus de jugador que és cadascú per seleccionar els elements de joc més adequats a cada perfil.

Finalment, considero que, tot i que el treball que he fet té una mostra molt poc significativa per extreure conclusions generalitzades, la informació que he extret sobre les motivacions dels dos grups d'alumnes és prou útil per orientar als seus tutors actuals i als tutors del curs vinent, en cas que vulguin dur a terme processos de gamificació.

## **ANNEXES**

### **Annex 1. Transcripció Grups de discussió 5è A**

#### **Grup 1: *socialisers* i *philantrops***

- **Vale, os explico un poco... Hay 6 tipos de jugador y vosotros, entre todos, tenéis los dos más sociales que hay: algunos sois *socialisers* y otros sois *philantrops*.**

(Risas a causa de la extrañeza de los nombres)

- **Os digo primero lo que es cada cosa, según los autores, y me decís lo que pensáis, ¿vale?**
- Vale!
- **El *socialiser* dice que tenéis motivación por la conexión, por conectar con otra gente; que os gusta interactuar con otras personas; crear y mantener vínculos sociales y que vuestro objetivo principal es estar con gente.**
- Yo no soy de esos!
- **Claro, tú eres filántropo. Ahora os digo los que habéis salido como *socialisers*.** (Digo los nombres y se van identificando. Algunos hacen referencia a que no aparecen en esta lista).
- **Entonces, ahora os leo el otro tipo de jugador. Según los autores, los filántropos sois un tipo de jugador/a que os motivan los propósitos.**
- ¿Cómo, los propósitos?
- **Los propósitos son objetivos que os van planteando y que os gusta solucionar. Entonces, el test dice que sois unas personas altruistas (que os gusta ayudar a los demás), que os gusta actuar con los demás y ayudarlos o mejorar su vida de alguna forma y que os motiva conseguir objetivos de manera conjunta para poder mejorar todos. Otra opción de esta faceta -que a lo mejor eres tú, que no te sientes del todo identificado- es que esto sea justo lo contrario: que te guste estar con otra gente, pero para “picarle”, para provocar...**
- Ah vale! Es lo que me dijiste tú que le puse “muy de acuerdo”.
- **Sí, eso es una parte.**
- No! ¿Te gusta picar a los compañeros? Qué va, si eres muy buen compañero! (sarcasmo)
- **Vale, entonces, esto no es malo, es bueno porque provocas a los demás para que jueguen, para que se esfuercen, para que compitan... Entonces, de alguna manera, puede ser positivo.**

- O puede pasar que se enfaden y que ya no quieran jugar más contigo.
- **También.**
- Tu objetivo entonces es ganar y picar a los demás, motivarlos, intentar ganar tú...
- Más que motivarlos les enfada.
- Sí...
- **Vale, entonces él es el “enfador” del grupo.**
- Sí! (todos al unísono)
- **Entonces, además hay 4 personas que sois de los dos tipos a partes iguales.**

Pausa en la que hablan de los juegos que les gustan. Hablan, principalmente, del Fornite.

- **Ahora podéis abrir la caja.**

Dedican un par de minutos a investigar el contenido de la caja.

- **Vale, entonces los sobres que hay contienen los 6 tipos de jugadores y éste (all in) son algunos elementos que, en principio, os motivan a todos. Ahora lo que vamos a hacer es leer el contenido de los sobres que os corresponden y ver si os sentís identificados con lo que se dice para comprobar si coincide lo que se dice con lo que pensáis.**

Pasan unos minutos leyendo, todos en voz alta. Van haciendo alguna pregunta, pero no se oye porque todos hablan al mismo tiempo. En este tiempo, también hablan de juegos de la Play4 (Fornite, principalmente).

- **Lee en voz alta.**
- Compartir coneixements; possibilitat de conèixer noves persones;
- **¿Qué piensas de eso?**
- Yo es que cuando leo no pienso.
- **A ver, déjame. ¿Os gusta tener la posibilidad de estar con otras personas y compartir conocimiento, ya sea para que mejoren o para que después nos den algo a cambio?**
- Sí
- Si.
- Si me dan algo a cambio sí, sino no.
- A mi no. A mi compartir conocimiento sí, pero que me lo devuelvan porque he ayudado no.
- **Eso es ser altruista. (pausa). Vale, siguiente.**



- “Regalar, compartir: possibilitat de regalar o compartir articles amb altres persones per ajudar-los a assolir els seus objectius. És una forma d'altruisme que pot ser un efecte molt motivador, sobretot quan és recíproc”.
- **Sobretot quan és...?**
- Recíproc. (Posen cara de no saber què vol dir la paraula).
- **Recíproc vol dir que primer jo t'ajudo a tú i després m'ajudes tú a mi. Ésta opció es tener la posibilidad de regalar objetos, o regalar algún tipo de moneda o algún tipo de prenda de vestir o lo que sea dentro del juego...**
- ¡Yo lo hago!
- **Y ¿te gusta?**
- Sí...
- **¿pero la regalas para que luego te regalen otra cosa, haces un intercambio o lo regalas sólo por regalarlo?**
- Por ejemplo, nosotros siempre hacemos una cosa. A él le gustan los arcos y a mí los *snaiders* y a veces nos los intercambiamos.
- Eso es un trueque.
- **¿Un trueque?**
- Sí, por ejemplo yo a veces, que yo soy malo con franco, y él es bueno pues yo le doy los francos a él para que pueda matarles.
- ¡Yo no, yo no! ¡Yo pido pero no doy, si no tengo dos no doy!
- Tienes que tener de más para poder dar.
- **Vale, leemos el siguiente. Continúa él.**
- Possibilitat de descifrar significats, proves.
- **Tener la posibilidad de descifrar algún tipo de prueba, algún tipo de mensaje oculto, etc.**
- Si es difícil sí.
- Sí, lo mismo.
- Yo igual.
- **Vale, ¿y si es medianamente fácil?**
- No...
- No tanto. Os gusta si es difícil.
- A mi sí.
- **¿Y a los demás?**

- Yo paso de eso. Yo ayudo a mis amigos a subir de nivel, poquito a poco. Porque si no somos todos del 47 estamos fastidiados.
- Jolín, ¿qué estás jugando todo el día o qué?
- **Vale, continuamos con XXXXX.**
- “Recollir / Recol·lectar. Tenir la possibilitat de recollir, recol·lectar objectes, monedes, etc. Possibilitat d'intercanviar objectes dins del joc. Possibilitat de crear relacions i sentiments de pertinença”.
- **Vale, ¿quién está de acuerdo? Vosotros dos no, porque no estabais escuchando, ¿no?**
- No lo sé, si lo repetís mejor, porfa.
- **Vale, su frase se refiere a la posibilidad de recolectar y de hacer un conjunto de objetos. Por ejemplo, vosotros habéis puesto antes el ejemplo de los arcos y los...**
- *Snaipers.*
- **Entonces es como... Hay, por ejemplo, juegos de mesa en los que tienes que recolectar un grupo de arcilla, un grupo de paja, un grupo de piedra...**
- Vamos, ¡como el catan!
- **Sí, por ejemplo. ¿Entonces, la posibilidad de guardar o recolectar una serie de objetos, para vosotros es motivador? ¿O podríais prescindir de ello?**
- No, ¡motivador!
- Hombre, ¡vas sobre seguro!
- A él le motiva guardarlo todo.
- **Y os gusta recolectarlo para después utilizarlo, y os quedáis sólo con lo que necesitáis? ¿O también para que los demás no puedan cogerlo?**
- ¡Yo!
- Yo cojo todo lo que encuentro y luego lo que me sobra se lo doy a quien lo necesita.
- **Recolectas todo lo que puedes y después haces trueques, regalas, haces cambios...**
- Sí!
- Yo lo que hago es intentar recolectar material, porque si me viene un tío y me va a pegar desde la montaña y no tengo material me va a dar un tiro y no me voy a poder ocultar ni defender.
- **Entonces, ¿con el material qué haces?**
- Pues me pongo a 99 cada cosa: rampa, triángulo, pared, suelo... Gastas 10 de materiales de cada tipo, tengo 3000 o por ahí, y entonces me da tiempo a construir todo lo que me dé la gana y luego me puedo construir mi muro o fortaleza.

- Yo hago diferente, yo cambio armas por materiales. Pido todas las armas que me pueden dar y yo doy unos cuantos materiales.

- **¿Y alguien recolecta TODO lo que ve?** (Risas)

- Yo!

- Y Yo!

- Yo igual.

(Todos hablan al unísono sobre)

- Yo con mis enemigos soy muy preciso. En vez de rematarlos, les doy “a pico”.

- Yo también a alguno lo mato a pico.

- **¿Quién ha leído ahora?**

- La XXXXX.

- **Vale, ahora tú. Escuchad, chicos.**

- Accés. Possibilitat d'accedir a diverses funcions. Possibilitat de millorar habilitats d'un sistema. Possibilitat d'ajudar als altres a millorar hàbits.

- Minecraft.

- Minecraft!

(Se inician varias conversaciones al mismo tiempo)

- **Vale, entonces, esto se refiere a tener acceso a todo. Acceso a varias funciones, acceso para mejorar algunas habilidades del juego o del sistema.**

- Hacks!

- **Hacks, sí, por ejemplo. La posibilidad de ayudar a mejorar las habilidades de los demás. ¿A alguien NO le motiva tener acceso a todo esto?**

- Buah, no.

- A nadie.

- No, perquè sino el joc és més fàcil...

- **Os gusta que el juego sea difícil.**

(Todos gritan sí al unísono y exponen sus perspectivas a la vez)

- Es que si es fácil no mola, tío, porque entonces ¿para qué juegas?

- Hombre, a ver, es que si tengo infinitos hacks, si tengo infinitos magos, si tengo infinitos materiales, para mí ya no vale!.

- **Entonces, cuando os proporcionan webs con trucos para mejorar la habilidad de algún personaje?**

- Yo me dejaría el dinero de la cuenta.
- A mí no me gustaría.
- Yo paso.
- **Prefieres hacerlo por tí mismo.**
- ¡Qué va, si el XXXXX sí que usa *gaks*, no seas mentiroso!
- Sí, por eso lo tiene todo a 99, ¿Qué te crees?

(Discuten entre ellos sobre varios tipos de trampas)

- **El resto de personas, ¿a qué jugáis? Tú has dicho Catan.**
- Sí.
- ¿Alguien más juega a juegos de mesa?
- Depende.
- Yo al fútbolín.
- Vale, de uno en uno.
- ¿Tiene que ser de mesa? ¿Puede ser de suelo?
- De mesa, de mesa.
- Party y Co Junior.
- **Y ¿cómo es?**
- Es que se puede hacer por parejas o uno solo. Entonces, tienes que ir dándole la vuelta al tablero y cada sitio tiene una cosa que tienes que hacer. Te ponen cartas, y todo. Y lo que te toca lo tienes que hacer y el otro lo tiene que adivinar.
- **¿Son como misiones?**
- Si.
- **Alguien más, ¿a qué jugáis?**
- Yo al Monopoly y al Minecraft.
- ¿Y con el Monopoly te quedas hasta el final?
- Yo sí.
- Yo tengo el Monopoly versión bancaria!
- Yo tengo el Monopoly de los Simpsons.
- Yo también juego al Cluedo.
- Yo al Doble. (Todos dicen “Sí! El Doble!”)
- Yo al Uno, al Despistado, a la Brisca, al Solitario...
- Unos amigos y yo nos inventamos un juego con el Doble.

- ¿Y jugáis al juego inventado?
- Sí, a todas las posibilidades.
- Yo juego al Uno, al Parchís, al Dominó, a la Oca, al Bingo, y a un juego que no sé cómo se dice.
- ¡Ah bueno! ¡Yo sólo juego al bingo por dinero!
- Juego, yo, al ajedrez; a ese juego que tiene copas, bastos y no sé qué...
- La brisca!
- Eso, la brisca. Al 7 y medio y yo, sobretodo, al Fortnite.
- Yo al ajedrez, al Uno al Bingo con dinero...
- Yo en navidad gané 22€ con mi familia.
- Yo 14 o por ahí.
- Ahora ella.
- Yo con mis padres juego al Despistado, ¿vale? Y apostamos con dinero y yo gané 7€.
- Entonces también os motiva poder jugar con dinero. (Se genera bullicio y todos hablan de sus experiencias de juego con dinero, lo cual indica una gran motivación por esta posibilidad).
- Yo le pido dinero a mi madre para jugar, pero luego siempre que gano se lo doy todo, porque juego gracias a lo que ella me da.
- **Eso está muy bien. ¿Alguien más quiere leer?**
- Yo, yo!
- Yo!
- **Ella lleva un rato con la mano abierta. Aix, levantada.**
- Abierta,
- Abiertaaa
- **Vale, vamos a dejarle leer.**
- Cura. Tener la possibilitat de tenir cura d'altres persones. Possibilitat d'assumpció de rols. Possibilitat d'assumpció de papers concrets: administrador, comissari, etc.
- **Vale, eh... ¿Os motiva poder tener algún tipo de juego en el que podéis cuidar a alguien, en el que podéis vigilar, ... (Se genera bullicio de nuevo) ¿A quién le motiva poder cuidar en los juegos éstos de *Tamagotchi*, de Mascotas...?**
- Minecraft!
- En el Minecraft no podéis cuidar.
- Sí! ¡A los cerdos los cuidamos, a los lobos!
- Sí, ya los puedes cuidar lo que quieras, que si te acercas a un lobo te va a morder.

- Yo en la consola tengo juegos de animales y de veterinarios.
- Y yo tengo un juego en el que eres una enfermera y tienes tus pacientes y tienes que saber cómo cuidar a cada paciente y me gusta mucho.
- **Ese es otro ejemplo, muy bien. Vale, siguiente frase. Siguiente frase, chicos.**
- Gremis, equips. Possibilitat de competició d'equip.
- **¿Os gusta poder hacer gremios, equipos, comunidades...?**
- ¿Qué son gremios?
- **Por ejemplo, los arqueros, hechiceros, guerreros...**
- Pues sí, es guay! ¿Es como todos a una, no?
- **Es que todos los de un mismo gremio tienen el mismo tipo de habilidad o poder.**
- Ah, entonces sí.
- Sí.
- **Hasta ahora hemos leído algunas frases que, se presupone, que os motivan. Entonces, hay un listado con otras cosas con las que se supone que no os correspondéis. Ahora os voy a leer unos pocos para ver qué opináis. Os voy a seleccionar los que creo que sí que os motivan.**
- Pero, ¿para qué es esto?
- **Bueno, os explico un poco para qué es esto después. Hay un estudio hecho que dice que según las respuestas que deis al test que os he hecho, os categorizan por tipo de jugador. Entonces, la intención de esto es poder utilizar todas las cosas que sí que os motivan, de una manera o de otra, para poder hacer cosas en educación, en el cole, que sí que os parezcan chulas.**
- ¿Jugar al Fornite?
- No, al Minecraft.
- **No vamos a jugar al Fornite o al Minecraft, pero si por ejemplo, tenemos la posibilidad de recolectar estrellas y después, cuando llegas a un número concreto de estrellas, puedes tener un beneficio...**
- Nosotros tenemos una aplicación que se llama Classroom y que si hacemos las cosas bien nos van dando puntos y cuando llegas a un número hay recompensas.
- Sí, pero no se llama Classroom, se llama Classcraft.
- Classcraft.
- Sí.

- **Perfecto. Vale, entonces, un ejemplo es que si tenéis una buena conducta cada semana os dan 3 estrellas y cuando llegáis a 20 estrellas en un examen, por ejemplo, de mates, a quien no se le dé bien, tiene la posibilidad de eliminar una pregunta.** (Todos afirman entusiasmados a la idea).
- ¡Yo prefiero quitarme el dictado!
- **Y en el dictado, ¿Cuántas faltas podéis tener?**
- 8.
- Pues con esa cantidad de estrellas, tú podrías tener 10 con la misma nota que alguien que tiene 8.
- Depende, ¿si tiene 6 estrellas?
- Si tengo 200 estrellas, ¿puedo gastar todas las estrellas ahí?
- **Pero, también os pueden quitar estrellas por mal comportamiento.**
- Ah, no, entonces, yo no.
- **Ahora os leo algunos ejemplos que son de otros tipos de jugadores a ver si a vosotros también os parecen interesantes. Emmm... Por ejemplo... Tener la posibilidad de escoger herramientas y materiales para hacer lo que os apetezca con ellos.**
- Sí, sería interesante.
- Siiii.
- A ver, depende, si lo puedo usar para el Fortnite...
- **La frase se refiere solo a hacerlos por el simple hecho de hacerlo, no pensando en lo que luego se puede hacer con ello.**
- En el Fortnite hay un tipo de juego en el que hay material infinito.
- Y eso te motiva.
- Sí, hombre, claro. Poder hacer todo lo que quieras con el material que quieras es genial.
- Pues a mí me parecería demasiado fácil.
- Te gusta que sea más difícil.
- Sí, porque si no tiene un poco de dificultad, no tiene gracia.
- **Hay un tipo de jugador al que le gusta hacer las cosas de la mejor manera posible, y algunos ejemplos que se usan para motivar a este tipo de jugador son crear misiones, desafíos, certificados cuando llegas a un nivel de dificultad... Ver un nivel de progresión, como una barra que te indica...**
- Desafío: ayudar a una persona. Eh, ¿qué necesitas, chaval?
- Pero eso es demasiado fácil.

- No, pero tendrían que hacer un desafío que sea jugar con un amigo.

- **Entonces, ¿qué tipo de desafíos os gustaría tener en clase?**

- Que alguien te pueda ayudar en un examen.

(Todos gritan sí al unísono. Alguien hace referencia a que no te pueda ayudar cualquiera, sino aquella persona a quien se le da bien).

- Que el XXXX nos apruebe todos los exámenes.

- Eso sería muy malo porque entonces seríamos muy tontos.

- **Eso sería un premio.**

- Ya, un premio excesivo, diría yo.

- Que cuando hagamos los deberes bien, nos pongan 100 puntos.

- **Y cuando los hagáis mal, ¿os resta?**

- No, no, no... Cuando los hagamos mal que nos ponga 25.

- **Entonces habría un ránking.**

- Sí, y que si los hacemos muy mal no nos cuenta.

- **Luego, otro ejemplo son los premios físicos, las clasificaciones, las insígnias o una medalla por conseguir algo, tener un juego de azar en medio de toda la semana que si lo encontráis podéis jugar y si lo ganáis tenéis un premio.**

- Ah, que escondan algo por el cole...

- Eso molaría.

- **Y que si lo encontráis podáis llevaron un premio.**

- Coger también un compañero y que te ayude a superar alguna cosa.

(En este punto, comienzan a hablar sobre los profesores, sobre qué les gusta de ellos, qué no, etc.).

- **Vale chicos, una cosa. Emm... Con este estudio que estoy haciendo lo que también quiero comprobar es ver cómo ha cambiado la escuela y en relación con la manera de jugar. Entonces, de todo lo que habéis dicho que os motiva intentaré pasar esa información a los profesores y a dirección y veremos qué se puede hacer con todo esto. Así que muchas gracias a todos por haber participado.**

- De nada!

- Gracias a ti porque al menos hemos hecho algo diferente.



## **Grup 2: *Free Spirit, Achiever* i altres amb més d'un tipus de jugador a parts iguals**

- **Os explico. Son 6 tipos de jugador y a cada uno os diré ahora qué tipo de jugador os ha tocado y os explicaré qué es cada tipo de jugador.**
  - ¿Es un juego?
  - **Es... Bueno es... Estoy intentando coger y ver qué relación tiene el tipo de jugador que sois cada uno con lo que os puede gustar luego en educación.**
  - A mi me gustan los *hacks*.
  - **Y luego, si queréis, podemos dedicar unos minutos a hablar de propuestas que tengáis para cambiar cosas que no os gusten de educación, para hacer las cosas más chulas en el cole.**
  - ¡iPads libres siempre!
- (Risas)
- For ever!
  - Eso ya lo han dicho en otros grupos.
  - Ah, ¿si?
  - **Las chicas hicieron una propuesta que era que todo el mundo pudiera traer su iPad de casa...**
  - No, no, no...
  - **Y para quien no tenga iPad en casa pues que hayan algunos en el cole para las personas que no se lo compren o que no puedan.**
  - Molaría, molaría.
  - Molar molaría pero...
  - **Vale, os digo. XXXXXXXXXX**
  - Yo
  - **Free Spirit. Espíritu libre. Quiere decir que te gusta moverte por el juego, descubrir espacios nuevos, no tener que hacer una ruta en concreto, poder elegir...**
  - I am Free Spirit!!!!
  - **Te sientes identificado.**
  - YESSS
  - **XXXX... Achiever y filántropo.**
  - ¿Qué es eso?
  - **Achiever quiere decir que te motiva hacer las cosas de la mejor manera posible, que te gusta aprender cosas nuevas, mejorar tus habilidades... Que disfrutas superando retos y desafíos y que quieres participar y ganar premios, monedas y otros elementos de recompensa.**
  - Sí.
  - **Y, por otro lado, filántropo quiere decir que te motivan los propósitos y que, al mismo tiempo, eres altruista. Osea, que te gusta ayudar a los demás a conseguir sus objetivos... Si puedes hacer algo ayudando a los demás te gusta todavía más... ¿Te sientes identificado?**
  - Sí.
  - **Vale. Luego, XXXXXX... Achiever, Free Spirit y socialiser.**
  - ¡Madre mía!

- ¡3 cosas XXXXXX!
  - ¡Estarás contento!
  - Contento.
  - **Vale, achiever es lo que acabo de leer: hacer las cosas de la mejor manera posible, aprender cosas nuevas, mejorar tus habilidades...**
  - ¿A quién no?
  - **Filántropo, lo mismo que él. Que te gusta colaborar con la gente, intentar ayudarles. Y, el último... Socialiser quiere decir que te motiva poderte conectar con otras personas, hablar en equipo y que tu objetivo principal es socializarte y comunicarte con los otros.**
  - Sí.
  - **Así que tienes como tres objetivos: socializarte con los demás, hacer las cosas de la mejor manera posible y poderte mover por donde te apetezca dentro del juego.**
  - ¡Minecraft!
  - Beautiful, beautiful!
  - **El siguiente es XXXXX: achiever, filántropo y socializador. Achiever, que te gusta conseguir recompensas**
  - A todo el mundo!
  - **Filántropo, que te gusta ir en equipo y poder hacer misiones en grupo y así.**
  - Fútbol! Fútbol!
  - **Y socializador, que te interesa poderte conectar a Internet, poder tener un chat, hablar con otra gente mientras juegas...**
  - Osea, hay muy poca gente, en principio, que no lo sea.
  - **Y XXX XXX, eres 4. Achiever, player, filántropo y socializador.**
- (En este punto, comienzan a hablar de juegos. Uno de los asistentes menciona que no le gusta nada la forma que tiene de morir en un juego llamado Roblox. Los demás le siguen la conversación)
- **Seguimos con el tipos de jugador. Player quiere decir que te motivan las recompensas, que estás dispuesto a hacer lo que haga falta para conseguir las y coleccionarlas dentro del sistema... Luego... Achiever... Te motiva hacer las cosas de la mejor manera posible, aprender cosas nuevas, mejorar tus habilidades, superar retos y desafíos y te gusta participar y conseguir premios y otros elementos de recompensa y quieres intentar ser el mejor en alguna cosa.**
  - ¿Una cosa, sabes que en el Fornite hacen memes?
  - ¡Sí, es verdad!
  - La banana. ¿La has visto? La banana.
  - **No lo he visto todavía, ya lo veré.**
  - Sí! Tienes que verlo!
  - **Vale, entonces, ahora voy a leeros una lista que han creado sobre elementos de juego... Han hecho una lista de cosas que representa que os motivan. Entonces os voy a leer algunos ejemplos a ver si os motivan y luego me podéis decir a cada uno qué es lo que más os gusta de los juegos a los que jugáis normalmente. ¿Vale?**
  - Vale.
  - ¡Fornite!

- Mortal Combat.
  - ¡Pero si no lo tienes!
  - **A ver... Gremios y equipos. ¿Poder jugar en gremios os gusta?**
  - Sí.
  - Sí.
  - ¿Qué son gremios?
  - **Gremios es, por ejemplo, los arqueros... los guerreros... hechiceros...**
  - Sí.
  - Ajá.
  - Ah.
  - A mí, me encantan.
  - **Vale, ¿tener competición?**
  - Batle Royal.
  - ¿Habéis jugado a My Talking Tom?
  - No.
  - ¡Buah, es lo más!
  - El fútbol!
  - My Talking Tom.
  - **A ver, qué mas... Poder explorar... Ah! Ésta es buena. Hay un elemento que se han inventado que es que cuando vais caminando por todo el espacio del juego, según lo observadores que seáis, podéis encontrar un “huevo de Pascua”. Que no es un huevo de Pascua de chocolate.**
  - Oh!
  - **Es como un objeto que está oculto y que si lo encontráis os da una recompensa.**
  - Y una cosa.
  - Dime.
  - La próxima vez, pon en las opciones éstas de preguntar, pon si te gusta bailar en el videojuego.
  - **¿Bailar?**
- (En éste momento, los chicos comienzan a explicar algunas cosas que les gusta de los juegos. Uno indica que le gusta bailar en los videojuegos. Otro indica que le gusta ver cómo juegan otras personas (Elrubius y pequeño Timmy) y ver el tipo de cosas que hacen.)
- **¿Y os gusta, por ejemplo, poder hacer de youtuber?**
  - Sí!! (Todos al unísono)
  - Nosotros haríamos burradas.
  - **A ver, y si pasamos esto al mundo de la educación, ¿os gustaría poder grabaros a vosotros mismos explicando y poder colgar eso en la nube para que otros puedan verlo?**
  - Sí! (Todos al unísono)
  - Suscríbete!
  - **Y que otra gente pueda suscribirse para veros.**
  - Sí! Ser youtuber de videojuegos!
  - **Por ejemplo, sobre lo que estáis haciendo ahora, ¿os gustaría que en vez de que vaya a la revista de (pueblo/ciudad), fuese directamente a un vídeo?**

- Yo quiero que hayan eventos. Como en el Fornite.
  - **Pero un evento ¿cómo? ¿Que os avisen de que va a pasar algo?**
  - No. Sí, nos avisan, pero es como una historia: empieza de una manera y entonces pasa una cosa en esa temporada que hace que en la siguiente temporada cambie algo y te ponen nuevas armas y todo. Y en la siguiente, lo mismo.
  - **Y entonces en cada temporada os van poniendo una novedad.**
  - Sí.
  - Sí, y luego “pases”.
  - La única diferencia que hay entre Call of Duty y Fornite es que en Call of Duty se pasan diciendo palabrotas.
  - Ya.
  - ¡A mi me gusta Call of Duty! Bueno, me gustan los juegos de sangre, a mi.
  - ¡Ah! ¡Y Garry's Mod es el mejor juego del mundo!
  - ¿Garry's Mod?
  - Sí, mira, le coges la cara, ¿sabes? Y le coges el cuerpo y como que el juego le pone la cara y el cuerpo como el que... A lo mejor, si pones un señor, ese señor hace como que es otra persona... Como un animatrónico, por ejemplo, que hay muchos animatrónicos.
  - Ya.
  - **¿Pero qué le puedes coger tú el aspecto?**
  - Sí.
  - Sí, de un word o algo le coges el aspecto y sale el personaje yendo a por ti o, a veces, van contigo. Le puedes dar una arma y que te ayuden a que vayas matando a los que vas creando tú, de malvados. Y te tienes todas las armas... Buah, es el mejor juego del mundo. Lo malo es crear el juego. Porque es un lío coger todas las armas y, y y, rastrear la cara de todos los que quieres poner, porque puedes ponerlo TODO. Lo de película...
  - ¿Puedes poner el personaje que tú quieras?
  - Sí!
  - ¿Puedes poner a Michael Jackson?
  - Sí, también.
  - **Vale, chicos, vamos a seguir. Os digo otro ejemplo. Tener juegos de azar en medio de la partida. Que tú estés haciendo una partida y te den la posibilidad de jugar a un juego de azar, que puedes hacerlo o no hacerlo, y que si lo ganas te da una recompensa, que no sabes qué recompensa es pero...**
  - Sí!
  - Sí, como en Fornite, que te aparece un tío de repente y no sabes si matarlo o si no y que si lo matas pues te dan algo.
  - Hay gente que... Pero esto cuenta como que te “banean”... Hacerte amigo de otro, porque, pueden quedar ellos dos en la partida haciendo que...
  - Pero vamos, que eso es ilegal en el juego.
  - ¡Es verdad! Si te, si se dan cuenta de que estabas en solitario o en una prueba y... osea...
- (En este momento, se forman varias conversaciones instantáneas sobre ejemplos que dan de “baneo”).
- **Pero entonces, en Fornite, ¿no se puede luchar por equipos?**
  - Sí

- Sí, sí, por equipo sí. Puedes ir en escuadrones, dúos...

- **¿Pero en grupos, por ejemplo, de 5?**

- ¡No!

(Dan más detalles sobre las posibilidades de Fornite. Explican que pueden, construir, hacer graffittis, jugar con juguetes virtuales, distraer a los contrincantes, etc.).

- Una pregunta, ¿para qué es esto?

- **Esto es para ver qué es lo que más os gusta de los juegos y para luego hacer cosas en educación que sean más entretenidas.**

- Yo veo que una cosa que molaría es que los papeles de mates, en los exámenes o algo, que les pusiesen algún personaje de Mario o algo así, para que sea más animado o algo.

- **XXX, ¿a ti qué te gustaría que hubiera en el cole? ¿Cómo te gustaría que fueran las asignaturas?**

- iPads libres, for ever.

- Educación Física.

- Que haya más educación física.

- ¡Sí! (al unísono)

- Es que sólo tenemos una sesión a la semana.

- Y la mayoría de veces no la recuperamos.

- Aunque a veces sí.

- Como una vez que perdimos música, y nos quitaron educación física y hicimos música.

- Es verdad, y encima no los recuperamos y los otros se quejan porque ellos no los recuperan...

(Durante un rato, se quejan sobre las diferencias entre clases y sobre que les gustaría más educación física)

- **¿Y si, en vez de tener una hora y media de educación física toda seguida, pudierais hacerla en conjunto con los de la clase de al lado y tener 3 horas, todos juntos, lo haríais?**

- Síiii!!

- Yo preferiría solo nosotros, tres horas.

(Siguen quejándose sobre las “injusticias” de no tener suficiente educación física. Al rato, alguien hace referencia a los puntos de “Classdojo” y explica que algunos profesores dan puntos y otros no).

- ¿En qué os gustaría invertir los puntos? ¿Qué tipo de recompensas os gustaría tener?

- Educación física.

- Estaría guapo que pusieran puntos de clase y que cuando lleguemos a X puntos que nos den de premio una clase más de educación física.

- O alguna fiesta o algo.

- Que si llegamos a X puntos entre todos podamos saltarnos una clase y hacer iPads free, o algo así.

- Salto de clase quiere decir no hacer una asignatura y en su lugar hacer otra cosa, ¿no?

- Sí, por ejemplo (...)

(Durante un rato hablan de algunos aspectos que no les gustan sobre el sistema educativo actual. En un momento dado, los chicos se quejan de la discriminación de las chicas hacia ellos).

- **¿Qué cosas os gustaría hacer que hacen las chicas?**
- Que los chicos y las chicas tengan los mismos derechos.
- Es verdad porque ellas pueden hacer otras cosas que nosotros no.
- Hacer rítmica.
- Contar secretitos.
- **¿Hacer rítmica? Os gustaría hacer una clase que sea como, medio parkour, medio rítmica?**
- Sí, si, si, si, si! (todos a la vez)
- Y otra cosa! En el menjador hacen unas actividades muy sosas.
- En verdad, los chicos muchas veces somos más escandalosos y nos ponemos más nerviosos.
- **Cosas que os gustaría mejorar o cambiar muy resumidamente.**
- Más educación física y que hagamos educació física, un día si, un día no.
- Yo. Dos cosas. Que los de 5ºB y los otros se establezca cuando nos toca y les toca, porque ellos los cogen cada día.
- Que haya un horario de tablets.
- Sí.
- Ya lo hay, pero no lo siguen.
- Y luego, cuando se pierdan la sesión, que recuperen una, no tres ni dos.
- **Vale. Que haya un sistema en el que se pueda recuperar, sobretodo educación física, a partes iguales, no unos más que otros.**
- Yo la primera es que cuando las chicas nos echen la culpa que no nos riñan directamente, que pregunten a quien esté al lado y que
- También que cada uno tenga los mismos derechos que las chicas. Porque no es justo que los chicos estén haciendo matemáticas y que las chicas estén divirtiéndose y haciendo pulseras y todo. Los mismos derechos. Es que...
- Yo me ofrecí para hacer pulseras y... vale que no sabía hacer el nudo ni eso pero cuando llegué, cuando llegué me dijeron "¿tú qué haces aquí?" Y me echaron.
- Es que hay un cartelito que dice que las chicas tienen los mismos derechos que los chicos y ¿los chicos no tienen los mismos derechos que las chicas, o qué?
- ¿Somos invisibles para las chicas?
- Invisibles no somos porque la culpa nos la llevamos.
- Porque según el comedor y el colegio este es el año de las chicas (Con tono burlesco).
- Y ¿qué pasa? A ver, ¿qué pasa? ¡Vamos a ver! (Con tono enfadado) Ahora mismo estaríamos a oscuras pero, ¡qué bien que existió el tipo que inventó la bombilla!
- Y ¿quién fue esa persona? ¡Un chico!
- Es que parece que las chicas quieren hacer todo lo de los chicos pero los chicos no pueden hacer nada de las chicas. (Enfadado)
- Es verdad.
- Porque si un chico en esta escuela hace algo de chicas, todas las chicas se quejan. Que no lo puede hacer.
- ¡Y se ríen!
- Se ríen, se quejan... (enfadado)
- **¿Las chicas se ríen si hacéis cosas que hacen ellas?**

- Sí, por ejemplo, yo una vez en 3º estaba haciendo la rueda y el pino puente y todo eso, porque mi hermano lo hacía de una manera y yo lo quería aprender, y entonces se me pone la mitad de la clase - que eran todas las chicas- ajjajaaaa nosequé nosecuantos! Pero, luego, jugaron a fútbol y les dije yo “ja ja estáis jugando a fútbol”. Y encima cuando estaba haciendo la rueda le fui al profesor y le dije “se están riendo de mi” y me dijo “no pasa nada, es que es un juego de chicas”.
- **¿El profe?**
- Sí. Pero no el de ahora, el de tercero.
- Uí, ese profe...
- Y luego encima las chicas que se me reían le fueron al profe y empezaron “mira, se están riendo de nosotras, nosequé nosecuantos”... ¡Y me castigan a mi! (Enfadado y haciendo aspavientos).
- Hubo muchas quejas de ese profe... Yo cuando estaba en cuarto, mira, esto fue brutal. ¡Esto fue brutal! Yo un día que lloré porque mi abuelo había muerto me dijo el profe “qué pasa? Ya estamos llorando?”. Es que...
- Encima, las chicas... Nosotros no podemos ir con las chicas porque o se ponen a picarse o se ponen a quejarse o algo...

### Grup 3: diversos tipus de jugador a parts iguals

- **Con el test que os hice... A ti no te lo pude hacer, pero os lo explico igualmente, son unas preguntas en las que tenéis que ir diciendo si estáis muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y así... y son en referencia a vuestra manera de ser normalmente, sobretodo con los juegos. Entonces, según esto, se os clasifica en 6 tipos de jugador y... en vuestros casos, habéis salido bastantes tipos de jugador a la vez. Entonces, XXX i XXXXXX, habéis salido dos tipos de jugador a la vez, que son *player* y *filántropo*, que luego os explicaré lo que quiere decir... XXXX ha salido *player-socialiser*. XXXX y XXXXX habéis salido cuatro tipos de jugador, que son *free spirit*, *player*, *philantropist* y *socialiser*...**
- Soy cuatro!
- **Y XXXXX ha salido *free spirit* y filántropo. Entonces, socializador o *socialiser* quiere decir que tenéis motivación por la conexión, que os gusta interactuar con otras personas y crear y mantener vínculos sociales y vuestros objetivos son socializaros e interactuar con otras personas.**
- ¿Eso es bueno?
- **Es bueno si es lo que te gusta. Si no es lo que te gusta el test se ha equivocado.**
- Ah, vale.
- **Luego... filántropo son los que tenéis... eh... os motivan los propósitos, sois altruistas, os gusta actuar con otros, ayudarlos a mejorar su vida de alguna manera e incluso os motiva conseguir objetivos de manera conjunta. Misiones colaborativas y así.**
- Escuadrón suicida 2.
- **Los *free spirit* sois los que os motiva la autonomía, os gusta crear y explorar y tener la capacidad y la posibilidad de poder moveros dentro del sistema y poder mejorar lo que ya hay. Luego, *achievers* son los que os motiva hacer las cosas de la mejor manera posible, aprender cosas nuevas, mejorar vuestras habilidades y disfrutáis superando retos y desafíos. Los *player*, que seguramente eres tú, se motivan con recompensas y están dispuestos a hacer lo que haga falta para conseguir o coleccionar recompensas dentro del juego.**
- Sí, puedo ser yo.
- **Vale, luego hay otro tipo de jugador, pero no os ha tocado a ninguno. Entonces, de esto hay diferentes cosas que representa que os motivan. Entonces, lo que me gustaría es que cada uno de vosotros me digáis cuál es el juego o los juegos que más os gustan y qué es lo que os gusta más dentro de esos juegos. ¿Vale?**
- Fornite.
- **Vamos a empezar por ti mismo y vamos así, por orden (señalo un círculo). ¿Fornite?**
- Sí!
- ¿Qué es lo que más te gusta del Fornite?
- Pues... que... se puede usar micrófono... es el primer juego en el que uso micrófono... que... que... se puede jugar con tus amigos y hablar con ellos desde lejos... y... también que es divertido el juego.
- **¿En qué sentido? ¿Te gusta la temática? ¿Te gusta el espacio del juego?**



- Me gusta todo porque nunca he tenido un juego en el que pueda hablar con mis amigos y ahí puedo.
  - **Vale, es un juego con el que puedes estar con otra gente al mismo tiempo y eso te gusta.**
  - Me hace ilusión.
  - **¿En tu caso?**
  - A mi me gusta también el Fornite. A mi me gusta que es un juego multi-jugador y que puedo jugar con amigos, hacer vídeos y me gusta que sea un poco sangriento. Bueno, o mucho.
- (Hay una interrupción de un compañero de la clase, que entra a pedir algo)
- **Te gusta la temática agresiva o que tengas posibilidad de superar a otras personas.**
  - No, eso da igual. Porque al fin y al cabo lo único que quiero es jugar.
  - **Vale.**
  - Porque una competición para mi no es el objetivo del juego. Si el juego no me parece divertido, pues no juego. Y me da igual que sea sangriento o no. El juego me tiene que divertir y, si además, es sangriento y agresivo, me gusta más.
  - **Vale. Puede ser juegos de ordenador, de Play, de tablet, de ordenador, de mesa, juegos inventados... Lo que sea eh.**
  - Ah, yo de juegos de mesa me gustan varios. Uno de llama Scattergories, otro es el Pictionary...
  - A mi el Uno.
  - A mi me gusta el Free Fire, pero porque se juega en grupo y no me gusta... bueno... sí me gusta jugar en individual, pero prefiero en grupo.
  - **Te gusta en grupo.**
  - Sí. Vale, y... en el Free Fire, ¿cómo es? ¿Es de lucha o cómo es?
  - Sí... bueno... Tienes que matar a otros jugadores.
  - Nuestra generación es muy agresiva.
  - **Ya, ya... Bueno, antes era más agresiva. ¿Y a ti?**
  - A mi me gusta el Uno, pero me gusta porque, me gusta que, por ejemplo, pierdes y luego vuelves a hacer otra partida y ves que hay veces que ganas y otras que pierdes y te vas motivando y quieres ir jugando más. Y, de más, de otros juegos, me gustan en los que hay más personas y que cada vez te puedas ir motivando más y que cada vez vayas consiguiendo cosas.
  - **Recompensas. Que vayas obteniendo recompensas... Que te vayan dando puntos...**
  - Sí, que te vayan motivando y que vayas superando retos.
  - **Vale. ¿En tu caso?**
  - El Fornite.
  - **¿Y qué es lo que más te gusta del Fornite? ¿Que es el grupo?**
  - Que es en grupo, es *online*, tiene estrategia... Te da casi todas las posibilidades.
  - El juego te permite, por ejemplo, esta es la X, el cuadrado, el triángulo y la redonda. Y, por ejemplo, si quieres hacer con otra cosa, puedes cambiarlo. Es decir, que no es un juego con presión a un control que no llevas bien.
  - Y yo ahora voy a decir otra cosa que me gusta de ese juego, que es que, por ejemplo a otro juego que es de Battle Royal, que hay gente que ya tiene unas cosas super buenas y

entonces si hay uno que empieza le puede tocar uno que tenga muchas cosas y, en cambio, en Fornite como mucho puede tener personaje, pico... Pero no tiene nada que ataque más, porque las armas están tiradas por ahí y es que a quien le toque, le toca, pero no te va a tocar a uno con los que tienen un nivelazo...

- En verdad, el juego me gusta también porque si tú tienes un nivel bajo, no te va a tocar con alguien que tiene un nivel muy elevado.
- **Y entonces, en Fornite, ¿jugáis con la Play 4 y con ordenador?**
- Sí.
- Y con las tablets.
- Y con PC.
- **¿El mismo juego, o tenéis que tenerlo para cada...?**
- El mismo juego y es gratis.
- Yo soy de PC y puedo jugar con él, con él con la tablet...
- **¿Tú puedes jugar con el ordenador con una persona que está con la Play?**
- Sí, lo que a veces sale un error, que como son todos de distintas consolas y todo esto, pues sale un error y a veces te sale como que no puedes, pero en la siguiente sí que te deja.
- **Ah, vale.**
- Y también está para móvil.
- Y para tablet.
- Y para Iphone.
- Y para Switch.
- **¿Vosotras habéis jugado al Fornite? ¿Os llama?**
- Lo he probado una vez pero, es que... no sé... no me gusta mucho...
- Sí pero, es que, la primera vez que jugaba tampoco me gustaba porque no tenía nada pero, una vez que empiezas a tener ya una cosa chula ya te vicia.
- **¿Te vicias cuando empiezas a jugar con otra gente que conoces y puedes empezar a hacer más cosas?**
- Sí. Es como que te da ilusión conseguir cosas...
- **Y entonces, por ejemplo, ¿qué os gustaría coger del Fornite y poder usarlo en educación?**
- Una cosa. Que nosotras en inglés tenemos un dossier del Fornite.
- **¿Un dossier?**
- Sí.
- **¿Y cómo es el dossier?**
- Bueno, hay personajes del Fornite, hay como un ejercicio con un personaje del Fornite que habla y sale un cuadrado con lo que dice...
- **Sale como el diseño del Fornite...**
- Sí.
- Pero no tiene nada que ver con el Fornite.
- **Es descripciones.**
- Sólo es para motivarnos.
- Yo creo que, si hay algo que se pueda hacer para que nos divierta un poco más el cole, es que sea como más... Más jugando, como más...

- **Más dinámico.**
- Sí.
- Sí, como hacer los deberes más divertidos.
- Pero si hay cosas que si jugamos demasiado tampoco podemos aprender mucho.
- Mira, está el Classcraft, que también es en inglés...
- **Classcraft.**
- Sí. Y te dan un personaje, cada uno puede escoger el suyo, y tienes tu perfil. Entonces cada día vas haciendo los deberes, vas subiendo o bajando. Tienes la vida a tope...
- **¿Empiezas de cero?**
- ¡Yo soy el que tiene el nivel más alto de todos! Porque tengo un amiguito que se llama traductor, jiji.
- Entonces cada vez que subes de nivel vas respondiendo unas preguntas y te peleas con un monstruo y si aciertas le atacas y si fallas te ataca él a ti. Y vas bajando tu vida.
- **¿Y eso es mientras hacéis los deberes o en clase?**
- En clase.
- En clase y también en...
- Nunca nos han mandado deberes de eso.
- Ya, pero puedes repasar.
- Puedes entrar, pero nunca nos lo han mandado. No nos mandan muchos deberes. Nos mandan, a veces...
- Ellos nos ponen deberes, nosotros los hacemos y a ellos, automáticamente, ya les sale todo lo que hemos respondido.
- **¿Les salen las respuestas que dais todos?**
- Sí.
- Tú entras con tu usuario y contraseña y entonces vas a un apartado donde te salen las asignaturas y dentro de cada apartado de sale un icono rojo si te ponen ejercicios. Entonces, tú entras y hay actividades, exámenes y deberes y... depende... Si no tienes deberes pues solo puedes entrar en actividades y si tienes deberes puedes entrar en actividades y en deberes. Entonces, entras en deberes y hay como un rectángulo de los deberes que hay y tú clicas y hay más actividades. Entonces, tú las vas haciendo y cuando ya entras le das a actividad o teoría, que la teoría te explica lo que es. Luego, la actividad, tú le das, y te sale del uno al diez. Y entonces, tú tienes que ir haciendo una. Si te sale mal, pues luego la vuelves a hacer otra vez, y así hasta el diez. Y cuando ya quieres acabar le das a finalizar y ya te sale en verde, y si lo has hecho menos de 5 veces, te sale en rojo.
- Lo que molaría es que pudieras atacar y defenderte, que no sea todo de construir solo.
- Ya, pero, es que hay niños que les gusta mucho lo de matar, pero hay niñas que no.
- Ahí está la cosa.
- A mi, en realidad, me gusta así, ¿sabes? Porque estoy aprendiendo bastantes cosas con la manera de hacer electrónica. Lo que hay algunas personas que, por ejemplo yo, tengo mis padres separados. Entonces en una casa tengo tablet y en la otra no. Entonces en la que tengo tablet me salen bien los deberes, pero en la que no, tengo que hacerlo con el móvil y así no me sale bien. Entonces, me cuesta un poco más...
- **Entonces, ¿te gustaría, por ejemplo, que fuese en físico, que fuese en papel?**

- Sí.
  - Que se pudiera imprimir, por ejemplo, y que luego...
  - **¿Y os gustaría tener taquilla, por ejemplo, para poder...?**
- (Ante la propuesta, muestran un gran entusiasmo)
- A mi si! A mi si!
  - Porque si tuvieras taquilla podrías guardarlo ahí y no sería un problema.
  - Tenemos un cajón, pero está “petao” ya.
  - Si tuviéramos taquilla, coges aquello de lo que tengas deberes y dejas todo lo demás y no tienes que cargar con el peso para arriba y para abajo cada día.
  - Y encima hay niños que tienen de espalda y luego tienen que ir al quiropráctico. Por ejemplo, ahora yo estoy cogiendo dolor de cuello por llevar la mochila y me duele la espalda. Por eso ahora llevo mochila de ruedas, pero antes tenía un dolor cada día en la columna vertebral... Y lo he pasado mal... Y con hielo y con todo, no se me iba nunca... y yo creo que es por los libros, por lo que pesa, y la carpeta y todo... Ahora no tenemos libros, pero igualmente, la carpeta, la libreta... Todo. Los estuches, los libros, todo.
  - ¿Tú qué querías decir?
  - Que la taquilla sería mejor con código porque la llave, a veces, hay gente que se le pierde.
  - **Y con código también habrá gente que se le olvide.**
  - No, pero podemos hacer algo en el sistema que el código del iPad sea el mismo.
  - **Vale. Es la hora ya, chicos. Gracias a todos.**

## **Annex 2. Transcripció Grups de discussió 5è B**

### **Grup 1: *socialisera* i *philantropa***

- **Os explico. Vale, primero os hice un test de jugadores para ver qué tipo de jugador sois. Hay una clasificación que dice que hay 6 tipos, ¿vale? Esta es la más reciente y, entonces, esto se utiliza para hacer juegos que os gusten. Juegos de ordenador, de la play, de todo esto.**

(Los asistentes muestran una gran motivación por el tema)

- **Entonces, sobre lo que vamos a comentar aquí diréis: “Ai, esto yo lo he visto en tal juego”... o... incluso en juegos de mesa. ¿Vale? Más adelante os pasaré a cada uno de vosotros una hoja con vuestro tipo de jugado, un gráfico que sale automáticamente según las respuestas que dais y, entonces, cada uno de vosotros podrá tener eso. Entonces, vosotros habéis sido seleccionados como *socializadores* y *filántropos*.**
- Eeeeeiinngg?? (todos a la vez)
- **Socializadores son el tipo de jugador que tienen motivación por la conexión, por crear vínculos con otras personas, por poderse relacionar... Puede ser relacionarse para hacer una cooperación o puede ser relacionarse para competir, o para provocar a otro jugador. Y, por otro lado, los *filántropos* son el tipo de jugador a los que les gusta tener propósitos, metas, cumplir objetivos y, si es de una manera en la que podemos ayudar a los demás, todavía más. Ayudar o, incluso, poner trampas. Eso también cuenta. Entonces, lo que vamos a hacer es abrir la caja y hay varios sobres.**
- Andaaa!
- **Entonces, tenéis que coger éste, el *filántropo* y el *socializador*. Los que no sean...**
- Este es *players*.
- Yo tengo este.
- ¿Este?
- Sí. El rojo y el amarillo.
- ¿Saco esto?
- **Sí, sacad las tiras y repartidlas para que cada uno pueda mirar un ejemplo. Lo que hay en estas tiras son elementos... Si no cabes por aquí ponte en aquella silla para que tengas más espacio, si quieres.**

(Miran el contenido de los sobres y hablan un poco entre ellos)

- Pero, ¿tenemos que tener una de cada?
- Faltan papeles.
- **Cada uno que tenga uno. Lo que vamos a hacer es que cada uno va a leer lo que tiene en su tira y vamos a conversar a ver si a los demás os parece algo que pueda ser motivador. A ver si os gusta, ¿vale? Entonces, empieza tú misma.**
- Regalar/ compartir. Possibilitat de regalar o compartir objectes a altres persones per ajudar-los a assolir els seus objectius. És una forma d'altruïme que pot ser molt motivador, sobretot quan és recíproc.
- **Vale, esto quiere decir que tener la posibilidad de regalar o compartir cosas que vamos consiguiendo mientras vamos jugando os puede gustar y, además, si cuando regalamos algo, más adelante nos hacen algún regalo, nos gusta todavía más. ¿Estáis de acuerdo con esto?**
- Si
- Si
- Yo no
- ¿Alguien no?
- **Sinceramente, eh. Que no pasa nada. A lo mejor nos gusta que nos regalen pero regalar no.**
- Ya.
- **¿Os da lo mismo?**
- **Y ¿si no tuvierais la posibilidad de regalar o de que os regalen algo, pasaría algo? O...**
- No
- No
- Pues ya está.
- **Os gusta pero tampoco es imprescindible.**
- Si te regalan la Play 4....
- Ahora tú.
- Compartir coneixement. Possibilitat de compartir el que saps amb altres persones. Cal aprofitar la capacitat de les persones per respondre preguntes, ensenyant-les a altres.
- **Vale, ¿os gusta compartir lo que sabéis con otras personas?**
- Sí
- Si
- Si
- **¿A todos?**

- Sí.
- **¡Qué maravilla!Y, cuando no sabéis algo, ¿os gusta que os ayuden?**
- Sí!
- Claro!
- Bueno, también depende.
- **Depende ¿de qué?**
- Cuando el objetivo de todo el juego es descubrirlo, pues... Mucho sentido no tiene.
- **Si el objetivo del juego es descubrir algo por vosotros mismos, entonces no queréis que os ayuden. Pero, si el objetivo es, por ejemplo, conseguir una misión en conjunto, sí.**
- Sí
- Claro
- Es que si es en conjunto...
- **Claro pero hay gente que, aunque sea en conjunto, quiere ser el que ha tenido la idea maravillosa. Quiere hacer de líder.**
- Sí, es verdad.
- **La tuya ¿qué dice?**
- Competició. Possibilitat de trobar-se contra altres o guanyar-los. Possibilitat d'establir relacions noves mitjançant la competició.
- **¿Qué os parece?**
- A mi la segunda sí.
- A mi no m'agrada la primera.
- A mi la segona frase sí, la primera ja...
- A mi no porque...
- La segunda sí porque siempre puedes hacer amigos o hacer grupos de competición con los demás y relacionarte.
- Te gusta por el hecho de poder estar con otra gente, pero el premio te da un poco lo mismo.
- Sí.
- A ver.
- **Lo importante para ti es participar, estar con otra gente...**
- Sí.
- **Vale, siguiente.**

- Accés. Possibilitat d'accés a diversitat d'opcions. Possibilitat de millorar habilitats d'un sistema. Possibilitat d'ajudar els altres a millorar habilitats. Possibilitat de sentir-se valorat.
- **¿Qué os parece?**
- Bien.
- Bien.
- ¿Lo puedes volver a repetir?
- **Os gusta poder acceder a varias funciones?**
- Sí.
- **Os gusta tener variedad y elegir qué queréis hacer en cada momento?**
- Sí.
- Ammm.
- **Por ejemplo, si esto lo traemos al mundo de la educación: ¿os gustaría poder llegar a clase y elegir si queréis hacer catalán, castellano, mates...?**

Todos gritan sí al unísono y entusiasmados.

- **Teniendo en cuenta que hay que hacerlo todo.**
- Ya.
- Educación física dos veces.
- Claro, entonces pondría lo que no me gusta el primer día y así ya me lo quito y el resto de día disfruto más.
- **Es una buena estrategia.**
- A mí los lunes y los martes son los días que más me motivan, así que me iría genial poder elegir qué hacer, porque el resto de la semana se me hace muy largo.
- **Claro. Entonces os gustaría, por ejemplo, que cada semana os digan una serie de tareas de cada asignatura y vosotros cada día tenéis que decidir qué hacer en cada momento, ¿eso os gustaría?**
- Sí! (todos)
- Eso me gustaría por completo, vamos.
- Pero hay que tener en cuenta que lo tenemos que hacer todo, eh!
- **Exactamente! Claro! Hay que hacerlo todo.**
- Lo primero que haríamos sería lo que no nos gusta. Por ejemplo, ¿hoy tenemos que hacer algo con Tablet? Pues lo dejaríamos para el viernes. Pero para los jueves nunca porque ya sabemos lo que pasa los jueves...



- **¿Qué os pasa los jueves?**
- Muchas vagas. ¡Y eso lo sabemos todos!
- Es verdad, y los viernes y los lunes no hacen nunca. Sólo cuando estamos entre martes, miércoles o jueves, pero casi siempre en jueves.
- **Vale, escuchad, que seguimos leyendo.**
- Interés per la retroalimentació. Saber si es va per bon camí o cal millorar en algún aspecte. Exemples: classificacions, sistema de punt, certificats, etc.
- **Vale, retroalimentación quiere decir “saber si vas por el buen camino”. Que tú vayas haciendo actividades y que te vayan corrigiendo y no tengas que esperar a hacer un cuaderno entero, por ejemplo. Que tú hagas una actividad y digas: “vale, ya lo he terminado! Ahora quiero saber si lo he hecho bien.” Entonces, la frase que ha leído ella pregunta si os motiva que, conforme vayáis avanzando en el juego o en clase, os vayan diciendo si lo estáis haciendo bien o si hay que intentar hacer otra cosa o de otra manera.**
- Así mola porque así no te equivocas en todo el camino. Así te equivocas al principio, rectificas y el resto del camino lo haces bien.
- ¿Quiere decir que la nota es más alta?
- **Imagínate que no hay nota, que simplemente lo haces para aprender.**
- Pues entonces mola más porque entonces corriges antes y aprendes más.
- No!
- Si, si! Porque lo corriges antes y, del error, lo corriges antes y entonces no te vuelves a equivocar.
- **Pero, por ejemplo imagínate que haces un error, que te tiras ahí media hora para hacer un problema y te has equivocado y luego te dicen que así no se hace; lo vuelves a hacer y ahora ya sabes cómo no tienes que hacerlo. Entonces aprendes el doble: aprendes cómo sí y cómo no tienes que hacerlo.**
- Es verdad.
- Claro, así aprendes del error.
- **Y luego, imagínate que tienes la posibilidad de que haya una insignia en que cuando tenéis un buen comportamiento durante mucho tiempo, por ejemplo, una semana entera; se os dan una serie de puntos y cuando llegáis, por ejemplo, a 10 puntos tenéis la posibilidad, como un comodín, algo que se os da mal, alguien a quien se le de bien os pueda ayudar.**
- Eso molaría.
- Me gustaría.

- Sí está bien.
- **¿Os gustaría a todos?**
- A mí sí y a la vez no porque si tú todavía ni lo has intentado no tiene sentido de que te lo diga.
- **Pero también a ti te cuesta ganar los puntos. Entonces, en principio, no los vas a gastar si todavía no lo has intentado. ¿No? O a lo mejor sí...**
- A lo mejor sí.
- Depende de la persona.
- **Bueno, seguimos leyendo...**
- Possibilitat de tenir cura d'altres persones. Possibilitat d'assumpció de rols. Possibilitat d'assumpció de papers concrets: moderadors, comissaris, etc.
- **Vale, ¿qué os parece, durante el juego, poder cuidar de alguien o ayudarlo? Poder tener roles. Por ejemplo, en lo que habéis hecho ahora de la coope, que había un secretario, un...**
- Sí
- Si
- **¿Eso os gusta?**
- Sí. Pero que puedan tener todos.
- Que todo el mundo pueda ser algo.
- Y que vayan cambiando, que no sea siempre lo mismo.
- Que todo el mundo tenga un rol porque que algunos tengan un rol y otro no, pues, hombre... Lo suyo sería que todos podamos tener un rol.
- **Vale. Que todos pudierais hacerlo todo pero ¿cambiando el rol o cada uno que tenga un rol y haga una cosa?**
- Cambiando el rol.
- Sí.
- Cambiando.
- Sí, osea, si tú juegas al parchís pues que uno mire que nadie haga trampas, que otro controle el tiempo, que otro, en plan, diga, emm... Que el que mire las trampas mire que no muevan más fichas de las que ha tirado...
- **Escuchad, chicos, que lo está intentando explicar bien.**
- Lo que pasa es que hay muchos tipos de trampas. Entonces pueden haber varios detectores de trampas.

- Otro ejemplo es que tenemos cuatro cargos en las mesas y cada semana vamos cambiando. Bueno, no es cada semana. Es de vez en cuando.
  - Sí, el portavoz, el Dora la exploradora...
  - **¿Todos los roles os parecen igual de motivadores?**
  - Sí
  - Sí
  - Bueno, yo creo que no.
  - Hay unos que gustan más que otros.
  - **¿Qué rol no os gusta?**
  - Explorador.
  - Cuando tienes que ir por ahí...
  - Secretario
  - Cuando hay que escribir
  - Es que es mucho trabajo...
  - **¿Hay algo más que no os guste, a parte de ser secretario?**
  - Secretario es que hay que escribir, la Dora la exploradora no está mal porque vas a buscar los iPads...
  - El coordinador está bien porque manda.
  - **Vale, XXXXXX. Chicos escuchad eh, por favor. Intenta hacerlo con la voz un poco alta.**
  - Descubrimient social. Possibilitats de trobar gent amb les mateixes inquietuds. Possibilitat de trobar gent del mateix nivell.
  - **Vale. Tener la posibilidad de conocer a gente nueva o de darnos cuenta de con quién tenemos afinidad o jugabilidad en el mundo del juego.**
- (Los asistentes se inquietan por la hora, ya que queda poco para que finalice la hora del patio. No acabamos hablando de este elemento, pero tampoco muestran entusiasmo por esta opción).
- **Siguiente.**
  - Gremis / Equipos. Possibilitat de competició. Creació de plataformes de col·laboració.
  - **Vale. Gremis son gremios: los arqueros, los trols, los guerreros... ¿Os gusta tener gremios?**
  - Emmm
  - Sí, depende. Depende del caso.
  - Según.

- Porque, por ejemplo, a ti te pueden gustar los gremios pero no puede hacer mucha gracia hacer la competición.
- Depende de qué competición sea.
- **¿Si, por ejemplo, es una competición de dificultad y te dejan el tiempo que quieras?**
- Uuuf, entonces sí.
- Yo sí.
- **Por ejemplo, tener una serie de problemas y tener que solucionarlo de maneras diferentes y el equipo que los solucione de una manera más colaborativa y de alguna forma más abierta puede ganar.**
- Yo sí.
- A mí no me importaría.
- ¿O os gustan más las competiciones de correr?
- ¡Yo de correr!
- No, no, no, no, no!

No, no! Sin tiempo y poquito a poco mejor.

- **Vale, siguiente.**
- ¿Voy yo?
- **Sí.**
- Recol·lecció o comerç. Possibilitat de recórrer objectes, monedes, etc. Possibilitat d'intercanviar articles dins del joc, ajudar als altres (...) (no es reconeix el que diu)
- **Vale, tener la posibilidad de recolectar o coleccionar objetos, monedas, etc. ¿os parece motivador?**
- money, money!
- **¿Y si no es money? ¿Alguien ha jugado al Catan?**
- ¿El qué? (al unísono)
- **¿Nadie ha jugado al Catan?**
- No.
- **Es un juego de recursos en el que tienes piedra, paja, arcilla, madera y oveja. Entonces todos empezáis a jugar poniendo dos casas en dos puntos concretos y producís el material que está en las losetas alrededor de vuestras casas. Entonces hay que ir haciendo caminos para construir más casas. Se puede intercambiar recursos, te puedes hacer el monopolio...**
- ¿Monopoly?

- **Monopolio. Monopolio es cuando tú eres la única persona que recibe un tipo de recurso.**
- Ahí sí que hay money. De mentira, pero hay money.
- ¿Y te puedes pelear?
- **No, sólo puedes llegar a un acuerdo.**
- Vaya rollo.
- ¡Me toca! Xarxes socials. Possibilitat de connectar-se i tenir converses virtuals. Possibilitat per jugar diverses persones alhora mitjançant una sèrie de (...)
- **¿Os gustaría tener la posibilidad de conectaros y tener vuestro perfil online...?**
- Sí!
- Yo lo hago!
- Yo lo tengo en el GTA.
- **¿Pero para conectar con otra gente?**
- ¡También, porque mola cantidad!
- Claro, porque, imagínate, tienes un amigo que se ha ido de vacaciones y pues os conectáis a ese juego y podéis hablar.
- Y quedas por el mismo juego a una hora en concreto.
- Sí, online.
- Yo lo hago en verano. Me pongo a las 8 de la mañana.
- **¿Y si fuera en clase?**
- Bueno, en la Pantalla Digital.
- Pero, ¿para vosotros tendría sentido hacerlo en clase?
- Sí! (al unísono)
- Con el iCrowd. Con las tablets y la pantalla digital ponemos el iCrowd.
- O con el Documentos.
- Envías a un grupo de personas y puedes hablar como si estuvieran delante.
- Por el Instagram.
- Por ejemplo, imagínate, que tenemos un ejercicio en el que tenemos que buscar figuras. Pues nos separamos y cada uno con su tablet se hace una foto con las figuras que va encontrando y las mete todas en el Documentos y ellos las miran y las que más nos gusten las ponemos.
- **Está bien. Es una manera de conectar diferentes personas desde diferentes puntos a la vez. Pero ¿si estáis todos en clase juntos, a la vez?**

- Estaría bien también por si tenéis un grupo en el que trabajáis pues al mismo tiempo trabajáis en el mismo documento con ese grupo.
- Claro.
- **Vale. Vale, la última.**
- Significat, propòsit. Possibilitat de desxifrar. Possibilitat de formar part d'un col·lectiu.
- **¿Qué os parece?**
- Bien. A mi bien.
- **¿Todo? Si tuvierais, por ejemplo, diferentes misiones que cumplir y cuando las vais superando vais como mejorando un nivel de equipo?**
- El XXXXX lo flipa!
- Ala, estaría muy bien!
- **Os voy a leer algunos de los elementos que dicen que son motivadores para otros tipos de jugador, a ver si para vosotros también.**
- Vale.
- **Entonces, lo comentamos porque la intención de este estudio es motivar a todo el mundo y poder conseguir una manera de hacer en educación que le guste a todo el mundo. Tener la posibilidad de explorar, moveros por diferentes espacios, encontrar pistas, tener mapas del tesoro, tener la opción de escoger diferentes caminos, que no tengáis que seguir un único camino sino que os podáis mover por diferentes espacios...**
- Sí!
- Si
- Si
- Ir subiendo por los árboles...
- **Encontrar “huevos de Pascua”**
- Eso mola para luego explotarlos.
- Si son de chocolate me gustan.
- **Los “huevos de Pascua” son un tipo de recompensa para ese tipo de jugador al que le gusta moverse por diferentes espacios...**
- El Forniteo
- **(...) y descubrir algo que es difícil y extraño de descubrir.**
- Como el ScapeRoom.

- **Por ejemplo, imaginar que ganáis un Huevo de Pascua si encontráis 100 estrellas por todo el cole.**
- Buaah!
- Pues dibujo 100 estrellas y las pongo una detrás de otra.
- Yo ya sabría dónde habría una.
- **Claro, imagínate, puedo dibujar una en la clase de 3ºB, luego puedo poner una ahí en esa pizarra...**

(Se crea bullicio pensando en esta posibilidad. Les incentiva la idea).

- **Otro ejemplo. Conseguir certificados cuando llegáis a un nivel de dominio de alto. Por ejemplo, dominio de matemáticas, que haya una escala y que cuando conseguís el nivel 8 de os da un certificado.**
- Sii! (al unísono)
- Una recompensa.
- Es guay.
- Es como decir ¡Yo lo he conseguido! (y tú no).
- **Otro ejemplo... Batallas de líderes de grupo.**
- A mí no me gusta esa idea.
- A mí sí! Pelea!
- **¿Y si la hubiera y tú no eres líder pero puedes animar al líder de tu equipo a ganarla?**
- ¿Y de qué sirve que haya un líder?
- **Para que gane una recompensa para todo el grupo.**
- Bueno, sería mejor otro tipo de recompensa que puedan ganar todos.
- **Vale. Otro ejemplo. Tener un tipo de economía virtual. Tener monedas... Por ejemplo, en vuestro perfil de ordenador o de Play4... o vuestro perfil de ClassDojo...**
- De Classroom.
- **Bueno pues de Classroom. Que cada vez que conseguís una meta os den una cantidad de dinero y si la meta es más difícil os dan más dinero, y sino menos.**
- Pero ¿dinero de verdad?
- **No, virtual.**
- Yo no lo comparto con nadie.
- ¿Y para qué lo utilizamos luego?
- **Pues, por ejemplo, para tener beneficios en un examen. Para que os den misiones extra...**

- Sí, sí, sí, sí, sí....
- **Para obtener algún tipo de material...**
- Sí, sí, sí, sí, sí....
- **Lo veis, ¿no?**
- Me quedo con lo del examen.
- **Sí, ¿no? Vale, y último ejemplo. Tener una plataforma de innovación. Esto es tener la posibilidad de decir de qué manera os gustaría mejorar las actividades, la manera de hacerlas, el tipo de recompensa, el tipo de misión, e incluso poder crear vosotros misiones para que las hagan otros compañeros.**
- Sí, sí, sí, sí, sí....
- **¿Lo haríais complicado, vosotros?**
- No mucho, pero tampoco fácil.
- Yo sí!
- ¿Y si me toca mi propia misión?
- **No te puede tocar tu propia misión, sino no tendría gracia. Vale, ¿queréis que os diga qué tipo de jugador sois cada uno?**
- Sí
- Sí
- **Luego os daré un tipo de certificado de los tipos de jugador que sois cada uno de vosotros, ¿vale?**
- Pero, si es muy malo, ¿qué pasa?
- **No pasaría nada, y además ninguno de vosotros ni de los de la otra clase son un mal tipo de jugador. Y os voy a decir una cosa, yo me esperaba unos resultados muy diferentes y estoy contenta porque esto quiere decir que en el cole os están haciendo trabajar en grupo, os gusta hacer cosas en grupo, os lo pasáis bien...**
- Sí, sí.
- Sí.
- Pues sí.
- Si escogemos el grupo...
- **Pero estoy contenta porque la gran mayoría de la clase sois súper sociales y eso es súper chulo. En mi época era todo muy individual y muy aburrido.**
- Pues como es ahora.



- **No no, como es ahora no...**

En este punto, les nombro de uno en uno y voy diciendo el tipo de jugador que es cada uno y cada una. Les explico las definiciones de nuevo. Algunos de ellos son 2, 3 y 4 tipos de jugador al mismo tiempo, a partes iguales.

- **Os explico. Socializadores: motivación por la conexión, por interactuar con otras personas, por crear vínculos y mantenerlos y con un objetivo principal de interactuar con los demás.**
- Oye, pues, tiene razón, esto, eh!
- Sí.
- **Siguiente tipo: filántropo. Los filántropos se motivan por tener el propósito de ayudar a los demás, actuar con ellos, o contra ellos a veces y les motiva seguir un objetivo de manera conjunta y tener objetivos en grupo.**
- Yo también lo veo.
- Ya, yo también.
- **Y, *achievers*, que sois (nombro los que lo son) os motiva hacer las cosas de la mejor manera posible. Os motiva aprender cosas nuevas, mejorar vuestras habilidades, disfrutáis superando retos y desafíos, queréis participar y conseguir premios, monedas o otros elementos de recompensa y queréis intentar ser la mejor versión de vosotros mismos.**
- El XXXX archiva mucho de esto, ¿no? Se supone que tiene que archivar mucho, no? ¿Si es "archiver"?
- Y la gente con los PokémonGO.

## **Grup 2: *players, achievers i Free Spirit***

- **Vale, empezamos. Os explico. Os diré primero los resultados que me ha dado el test. A cada uno de vosotros, a través de la encuesta, le sale un tipo de jugador. En principio, hay 6 tipos de jugador, pero en vuestro caso muchos de vosotros habéis salido varios tipos de jugador a la vez, incluso 2, 3 y 4. Os voy diciendo.**

En este momento, leo a cada uno el tipo o tipos de jugador que les ha salido y les pido que se sienten juntos. Les presento una caja que contiene 7 sobres. Cada sobre contiene varios papeles, que se corresponden con los distintos elementos de juego. Pido a cada uno de los asistentes que cojan un papel que se corresponda con su tipo o tipos de jugador para, posteriormente, leerlo en voz alta y ver si se sienten identificados o no.

- **Os tenéis que leer cada uno, individualmente y sin comentarlo, las tiras que tenéis y después...**
- Yo ya me lo he leído.
- Yo ya lo he leído.
- Y yo.
- **Vale, pues dejamos que los demás lo lean también.**
- Nosotros también lo hemos leído.
- **Vale, pero no hace falta que digáis cada vez que acaba alguien que ya hemos leído. Dejar un rato más y cuando estéis todos lo comentamos.**
- Ya está.
- Ya está.
- Ya está.

(Risas, codazo, juego entre algunos de ellos).

- **Luego lo tendréis que explicar.**
- ¿Qué? ¿Explicar?
- Claro. Sino, ¿Para qué lo vais a leer?
- No lo sé. Para memorizarlo.
- **No, para memorizarlo no. Primero tratar de entenderlo y después hablaremos de ello.**

(Los demás todavía no han podido acabar de leer sus papeles).

- ¿Y si no se entiende?

- **Pues te lo explico yo.**
- Vale, entonces nadie entiende nada. Yo no lo entiendo.

Dos de los asistentes comienzan a hablar entre ellos sobre fútbol, sin dejar leer a los demás. Comienzan a hacer ruido. Los demás se quejan de que no pueden leer y algunos de que no entienden lo que pone.

- **Vale, entonces vamos a hacerlo de otra manera. Dejar todas las tiras y los sobres en la caja y os lo voy leyendo yo, porque sino, con esta dinámica, no se puede. Os digo primero el tipo de jugador que sois cada uno y después comentamos qué...**

Los dos asistentes a los que se ha llamado la atención varias veces continúan hablando entre ellos e interrumpiendo y comienzan a reírse. El resto de compañeros se quejan.

- **¿Os parto el grupo en dos? Porque, es que, tanta gente, no lo veo yo...**
- Sí
- Sí
- No no no, noo.
- Sí, sí.
- **Vamos a hacer chicos y chicas.**
- ¡Yo quiero ir con la chicas!
- **Primero las chicas.**
- Vale, nosotros adiós.
- **No, primero las chicas salen fuera, vosotros lo hacéis y después entran ellas.**
- A vale.
- ¡Es que son las chicas que la lían!
- ¡Son los dictadores estas!
- **Vale, venga, que os explico. Os voy diciendo. (...) Vosotros sois “players”. Os voy a leer lo que quiere decir y me decís si son cosas que os motivan o hay alguna que no. Entonces, vosotros, según el test, sois el tipo de jugador a los que os motivan mucho las recompensas y estáis dispuestos a hacer el esfuerzo que haga falta para conseguir la recompensa que queréis.**
- Sí, ja! (dice un compañero).
- Exactamente (dice otro, con sarcasmo).

- **¿Esto es correcto o no estáis de acuerdo?**
- Yo sí.
- Yo sí.
- Yo no.
- Yo sí.
- **Entonces, os digo las cosas que se supone que sí os motivan y me decís si estáis de acuerdo, si no, o si falta alguna cosa, ¿vale? Puntos de experiencia como...**
- Me motivan en el Free Fire. Es como el Fortnite pero no es lo mismo.
- Pero tienes que matar, eh.
- **Vale. Vale, los puntos de experiencia como para poder ayudaros a saber en qué punto estáis en el juego. Como la barra que os dice la energía y va bajando...**
- La vida.
- **Bueno, la energía, la vida. Es lo mismo. ¿Eso os gusta? Que haya una barra que os indique si estáis...**
- Sí.
- Ah, sí.
- Yo la tengo en el *Street Fighter*.
- **Vale, otro ejemplo son los premios y las clasificaciones. Os gusta que haya clasificaciones y que se os diga en qué número estáis en una lista o...**
- Sí.
- Sí.
- Claro.
- **Vale. Luego, insignias o cosas que conseguir. Cuando conseguís algo os gusta que aparezca la típica insignia que dice: ahora eres un recolector experto o ahora eres...**
- Sí.
- No. Bueno depende.
- Si es una partida de uno contra otro pues no me molesta.
- **¿Pero si es en colectivo?**
- A ver, si hay mucha gente y yo ni siquiera aparezco en la lista, pues no.
- **Otro ejemplo. Poder tener una moneda virtual.**
- Hombre claro.
- Eso sí, ¿no?

- Bueno, ojalá que sean ilimitados.
  - **Y tener lotería o juegos de azar. Que conforme vayáis jugando os aparezca un juego al que podéis jugar o no jugar, pero que si jugáis y ganáis tenéis unas recompensas.**
  - ¿Y qué es la recompensa?
  - **Depende del juego.**
  - ¿En el Free Fire?
  - **Pero si cuando vais jugando os encontráis algunas misiones que podéis hacer de forma voluntaria y que si las conseguís ganáis un premio, la haríais o no la haríais?**
  - La haría.
  - La haría. Porque si la gano imagínate que me tocan 20 mil euros.
- (En este punto, dos alumnos me preguntan si conozco a una chica. A continuación, me hacen algunas preguntas sobre la universidad, el patio, el precio, etc. Volvemos al tema y continúo explicando el tipo de jugador que tienen los asistentes).
- **XXXXXXX, eres tres tipos de jugadores. Eres achiever, player y socialiser. Player es lo que hemos dicho ahora, socialiser es que tienes motivación por jugar en red, conectarte, poder hablar con otra gente, poder jugar en equipo o competir**
  - ¿Y por qué eso no lo has preguntado? (uno de os asistentes se siente algo indignado, ya que se siente muy indentificado con este tipo de jugador).
  - **Porque a vosotros no os ha salido en el test. Y por otro lado eres achiever, que es que te motiva hacer las cosas lo mejor posible, que te gusta aprender cosas nuevas... A ver, que estoy hablando chicos, no me puedo escuchar ni a mi misma.**
  - XXXXX, que te calles! (Otro compañero les llama la atención).
  - **Que te gusta aprender cosas nuevas, mejorar tus habilidades, que disfrutas superando retos y desafíos y que te gusta obtener premios, monedas y otros elementos de recompensa.**
  - Eso es lo que puse yo. (Salta otro compañero)
  - **¿Estás de acuerdo con todo? ¿Te identifica?**
  - No.
  - No.
  - La primera. La primera que le has dicho ¿es la amarilla?
  - Sí.
  - Vale, entonces...
  - Las chicas se están montando una fiesta!

- **A ver, te gusta, por ejemplo, descubrir gente nueva en el juego que pueda tener los mismos gustos que tú, aunque no los conozcas de nada, y empezar a jugar con esas personas.**

- Yo sí.

- Sí.

- Si son ingleses no. Si son ingleses lo odio.

(De nuevo, uno de los asistentes vuelve a eructar. Mientras otro compañero habla, continúa forzándose para eructar y su compañero de al lado le sigue el juego, haciendo pedorretas. Espero unos segundos, para darles un tiempo prudencial de aviso. Finalmente, les hago finalizar su participación y volver a su clase. A continuación, reanudo la sesión con los chicos restantes.)

- **El proyecto que estoy haciendo es para ver qué os gusta de cada juego y poder aplicarlo a educación. Entonces, por ejemplo, a ti que te gusta moverte por todo el entorno, un ejemplo sería hacer misiones de solucionar problemas o conflictos pero, en vez de hacerlo en clase, tener un mapa del tesoro con el plano de toda esta planta y buscar dónde están las misiones.**

- Ya me gustaría a mí!

- **Os gustaría.**

- Sí, y mucho.

- **Otro ejemplo que se me ha ocurrido antes es coger y en vez de tener asignaturas y un profe que os da la asignatura y tal (...)**

- Buah, sí!

- **(...) llegar el lunes y que sepáis todo lo que tenéis que hacer de todas las “asignaturas” pero hacerlo en el orden que os dé la gana.**

Ante esta propuesta, los asistentes aplauden, silban y muestran un gran acuerdo con la propuesta).

- Eso, eso, eso!

- Entonces, si nos toca examen, lo dejo para el final, estudio todo el día y (aplaude) lo peto.

- Hombree.

- **Pero, claro, esto sería con la condición de tener que cumplir con todo el programa. Tendríais como un dossier semanal en el que se os dice: de matemáticas tenéis que solucionar estos problemas, de catalán tenéis que hacer ésta lectura, luego tenéis que hacer un trabajo en grupo... Tendríais todas las tareas que tendríais que hacer pero no os marcaríamos el tiempo. El tiempo sería toda la semana.**

- Buah, yo lo haría todo el primer día y el resto de días me los pasaría jugando.

- **Otro ejemplo sería que cuando acabaseis las tareas se os dieran unos puntos y que cuando llegais a unos puntos en concreto tuvierais algún beneficio, como, por ejemplo (...)**
- Una play
- Mejor
- Una tele
- Una tablet
- **Un punto más en el examen.**

(Se entusiasman con la idea)

- Si saco un 4, saco un 5. ¿Qué te parece?
- Y si sacas un 9 tienes un 10.
- ¿Y si saco un 10, saco un 11?
- **Superarías el límite.**
- ¿No es mejor 5 puntos más, por si acaso?
- No no, 3, 3. O sea, 6. 6 porque si sacamos un 0 tendremos un 6, que es mejor que un 5 pelao.
- **Y luego, otra posibilidad que le he comentado al otro grupo sería que cada viernes, cada uno de vosotros piensa un problema y, entonces, eso se hace al azar, y cada persona la siguiente semana tendría que resolver un problema. O sea, tú, por ejemplo, te inventas un problema, y la semana que viene lo tiene que resolver él, pero él no sabe que es tuyo y su problema es personal, solamente lo puede solucionar él.**

(Hablan de algunas posibilidades durante unos segundos)

- **Vale, entonces, de los juegos a los que jugáis ¿qué es lo que más os gusta?**
- Fútbol.
- Fornite.
- **Dentro del fútbol, ¿qué es lo que más te divierte?**
- Chutar.
- Hacer penalty.
- **Cosas que se puedan aplicar luego a la educación.**
- Partidos.
- **Partidos. Clasificaciones.**
- Sí, hacer como un torneo.
- **Torneo.**
- Buah! Sí!

- ¿Torneo por grupos?
- Sí, y *penalties*.
- Sí, como un triangular. Osea, hacer tres equipos y cuando uno pierda, que sigan los otros dos.
- **Bueno, se podría aplicar también. Entre varios colegios, por ejemplo.**
- Sí, si!
- No, no!
- Sí, con el San Gabriel, así estaría también el XXXXX.
- **Bueno, y a ti ¿qué te gustaría?**

- Jugar al Fornite.
- Es un “vicio”.
- ¿Qué te gusta más de jugar al Fornite?
- Quedar primero.

(Los demás se ríen y preguntan que a quién no).

- **Entonces, lo que más te gusta es competición. Individual o de grupo?**
- De grupo y individual, de las dos cosas.
- De los dos tipos.
- Sí.
- ¿Algo más?
- **¿Se os ocurre alguna idea que os gustaría que hicieran los profes?**
- Sí!
- Sí!
- Claro!
- Poner una sala de play aquí y en cada hora libre poder venir a jugar aquí.
- **¿Tener una hora de juego libre?**
- Sí!
- Sí!
- **Eso se podría conseguir como recompensa.**
- Es verdad.
- **¿Os imagináis tener una sala de juegos con la Play?**
- Buuuuaahhh!!!
- SSiiiiii!!
- **Y entonces, cuando lleguéis a un nivel de recompensa o de puntos, podéis jugar una hora.**



- O que podamos estar y turnarnos para jugar.
- Un monitor con una Play, otro monitor con otra Play, otro monitor con otra Play...
- Yo tablet!
- Con los Ipads!
- **Y os gusta elegir personajes, decorar el entorno...**
- Buah, no!
- Eso es un “coñazo”
- No.
- **Elegir, por ejemplo, ¿el personaje?**
- Hombre, eso claro. Eliges el que va mejor.
- **Claro. Vale. Vale pues ya estaría.**
- Ahora las niñas dentro.
- Ya vienen las niñas!

Los grupos se intercambian. Los niños salen al pasillo y las niñas entran en el aula. Les explico el tipo de jugador/a que les ha salido a cada una. Les pregunto si se sienten identificadas y tanto ellas como el resto de compañeras están totalmente de acuerdo con las descripciones del tipo de jugadora que le ha tocado a cada una. Incluso, hacen sarcasmo al respecto. Todas ríen al escuchar la clasificación y al ver la certeza del test. A continuación, comenzamos a hablar de los elementos de juego.

- **El trabajo que yo estoy intentando hacer consiste en ver, según el tipo de jugadora que sois cada una, qué es lo que os gusta especialmente cuando jugáis. Después, con esto, lo que quiero hacer es intentar encontrar una manera más divertida de presentar los contenidos del cole (mates, catalán, castellano, inglés, todo esto). Entonces, os digo algunos ejemplos que he estado pensando yo y luego me decís propuestas que os parezcan motivadoras, ¿vale? Motivadoras para cada una de vosotras. A mí se me ha ocurrido, por ejemplo, que en lugar de tener cada una una asignatura y que venga un profe y tener que hacer esa asignatura en ese momento, llegáis el lunes, tenéis un dossier y tenéis toda la semana para hacerlo distribuyendo vuestro tiempo. Si, por ejemplo, necesitáis más tiempo con las mates, pero catalán se os da bastante bien, pues hacéis primero las mates, si lo preferís, os lo quitáis de encima y luego con el tiempo libre hacéis lo que os apetezca: juego libre, alguna**

**propuesta de mejora, etc. Entonces la propuesta sería distribuir vosotras vuestro tiempo, con la condición de tener que cumplir con todo el programa.**

- Osea, tener un dossier de cada asignatura y ir haciendo.
- **Sí. Puede ser un dossier o ser, por ejemplo, que en la clase hayan diferentes sobres con pruebas que tengáis que ir solucionando. Como misiones.**
- Ah, vale!
- Aprender, pero jugando.
- **Es como intentar coger cosas del juego que os gustan para poder aprender mejor. Sin aburrir.**
- Ésa me gusta, la propuesta.
- Sí, a mí también.
- ¿Y sin profesores?
- **No, con profesores. Los profesores no los podemos quitar. Pero sí se podrían ir rotando.**

(Hacen una breve queja, mostrando anhelo de moverse con libertad).

- **Tengo otra idea. Por ejemplo, que os vayan dando un punto por cada actividad de cada asignatura que vayáis haciendo y que cuando tengáis una cantidad de puntos en concreto podáis elegir el profe que empiece el lunes.**
- Ohh, siiii!!
- Sí!!
- Pero si quitamos esa hora, ¿las asignaturas también las aprenderíamos?
- **Claro, tendríais todas las actividades relacionadas. Por ejemplo, con lo que habéis hecho de la Coope, vosotros habéis hecho una parte que es súper importante de la vida en general, que es hacer una cooperativa, pero ahí habéis hecho mates, habéis hecho plástica, habéis hecho comprensión lectora, expresión escrita...**
- Sí.
- **Habéis hecho varias cosas que son de todas las asignaturas, en verdad. Entonces, las asignaturas lo que hacen es que enseñan una cosa en concreto pero que no solamente sirven para eso, sirven para muchas cosas. Las mates, por ejemplo, te sirven para resolver un problema o te sirven para montar un mueble de Ikea.**
- Osea que tú vas a aprender todo lo que tenemos que aprender, pero jugando.
- **No jugando, habrá momentos en los que sea jugando, pero en otros momento estará propuesto de una manera más dinámica. Porque todo jugando tampoco lo podemos**

**enseñar, hay cosas en las que necesitáis hacer otro tipo de actividad. Aunque sí es importante hacer algunas actividades jugando porque si os estáis divirtiendo es mucho más fácil que aprendáis.**

- Ya.
- **Y que se os quede en la memoria. Porque si os parece algo aburrido luego se os olvida. ¿No?**
- Es como los extraescolares: si te gusta irás con ganas y aprenderás más. Si vas sin ganas no.
- **De cosas que podamos cambiar sobre la manera en que se presenta el contenido, ¿qué os gustaría cambiar?**
- ¿Y las clases?
- **Las clases en vez de ser tan explicativas serían clases más autónomas. Sería, por ejemplo, aprender por grupos y a quien se le da mejor el catalán, es como el “líder” de la asignatura de catalán.**
- A mi me gustaría cambiar que todos los profes me dejen escribir con los bolis que quiera, porque algunos profes dicen cómo hay que hacerlo pero a mi me gusta de otra manera.
- **Entonces, a vosotras os gustaría, por ejemplo, tener elección en el diseño en que presentáis las cosas.**

(Sí al unísono).

- Elegir los colores, también cómo son nuestras portadas...
- Personalizar las páginas.

Las chicas exponen algunas quejas que tienen sobre algunos profesores. También explican experiencias que les han explicado sus padres y madres.

- **Vale, entonces, hemos dicho que os gusta poder elegir el diseño...**
- Sí! (al unísono)
- Poder decidir cómo lo presentáis...
- Sí! (al unísono)
- Los materiales...
- Sí! (al unísono)
- Sí a todo!
- **¿Qué más?**
- Que no siempre tengamos que llevar el mismo material, o sea, que podamos llevar el material que queramos y que podamos comprarnos el material como nos guste a nosotros.
- **Vale.**

- Sí, por ejemplo, las libretas del cole son bastante sosas.
- Es que nos dan una libreta igual para todo el mundo y es como que no podemos tener nuestra, nuestra...
- Que no podemos tener nuestra personalidad.
- A mí me gustaría ver libretas diferentes y poder decir “Ala, qué chula! “ ¿Sabes?
- **Entonces, por ejemplo, ¿os gustaría poder diseñar la clase?**

Lanzan un enorme si entusiasmado y al unísono.

- **¿Qué os gustaría elegir, en concreto?**
- Por ejemplo, que pudiéramos partir la clase en dos partes, pero sin partirla, y que los chicos puedan elegir lo que quieren poner en su lado y que las chicas decidamos qué poner en el nuestro.
- Sí, porque, es que, los chicos hacen que las chicas se distraigan.
- No, sería, por ejemplo, ésta mitad de la clase son tres mesas, ¿no? Pues que esta mitad de la clase la ocupen los chicos y aquí las tres mesas de las chicas, y la parte de las chicas decorarla como las chicas nos guste. Y la parte de los chicos, como a ellos les guste, que seguramente sería de fútbol.
- ¡O de Fornite!
- **Me parece muy interesante que podáis decorar cada uno con lo que os guste. Y, después, que cuando haya algún conflicto los chicos tengan su rincón de pelearse (solucionarse) y las chicas el suyo.**
- Sí!
- Y las chicas a nuestro paraíso.
- **Y el patio, que no hayan tantos cursos mezclados.**
- Lo suyo sería Patio Petit, otro de 1º y 2º, otro de 3º y 4º y otro de 5º y 6º.
- Y yo también quiero que nos dejen hacer clase a los de infantil.
- Sí! (al unísono)
- Y más tiempo haciendo Padrins.
- Hacer un grupo de niños y niñas, mezclado y que bajaran... Por ejemplo, nosotras ahora, pues decir: venga, a vosotras ahora os toca a la clase de P3 A...
- Que cada día podamos ir a otras clases a enseñar a los más pequeños y que vayamos en grupos y que cada grupo vaya a una clase diferente y hacemos clase ahí.
- **¿Os gustaría hacer clase mezclando edades?**

- Sí
- No.
- No!
- **¿Y hacer 5º y 6º clase a la vez?**

No! (al unísono)

- ¿Qué más?
- En infantil, que aunque esté el profesor o la profesora, que nos dejaran a nosotros hacer la clase y si hacemos algo mal que nos corrijan.
- A mí me gustaría más como que cada uno se organizara de una manera, por ejemplo: los lunes toca a primera hora catalán, a segunda hora mates... Como tú quieras, ¿no? Entonces si por la mañana no te apetece hacer mates, que lo cambies para después del patio o para la tarde.
- **¿Como cuando hacéis los deberes, que cada uno decide el orden en el que hace cada asignatura?**
- Sí, que cada uno pueda organizarse como le apetezca.

(Aplausos y halagos de las compañeras)

- Otra es que cada clase sea de una asignatura diferente y que pongan taquillas y que en cada clase tengas los materiales que necesites.
- ¡Es verdad!
- Ir cambiando de clase cada vez que te apetezca.
- Y volver a hacer informática, porque ya no hacemos.
- Es verdad.
- Sí, es verdad.
- Y en 3º hacíamos dos veces educación física, a la semana.
- Sí, y ahora sólo hacemos una.
- ¿Os gustaría tener alguna asignatura más que no tengáis ahora?
- A mí me gustaría que los niños de 5ºA y 5ºB se pongan en una clase, y las niñas de 5ºA y de 5ºB se pongan en otra clase.
- Sí!
- Sí, porque así en veranita nooooo...
- Porque mira, en la Festa de l'aigua, el último día de curso, siempre que nos cambiamos las niñas, como hay el cristal este, se empiezan los niños a asomar. Como se cambian más rápido que nosotras se empiezan a asomar por la ventana.

- Y encima nosotras nos tenemos que tapar con las toallas.
- El cristal debería estar tapado.
- O que no haya cristal o que lo pinten.
- **Yo el año pasado fui a un cole que era todo de cristal, no había casi pared. Todas las clases se veían a través del cristal.**

(Muestran gran asombro al imaginárselo)

- ¿Todo se veía?
- **Todo se veía.**
- ¿El lavabo también?
- **No, el lavabo no.**

Risas.

- ¿Y si te das un golpe no se rompe el cristal?

Las niñas salen durante unos minutos del aula porque les llaman en su clase para hacer una votación. Cuando vuelven explican cómo ha ido.

- Porque, mira, con el dinero que hemos ganado con la cooperativa y quitando los gastos, nos hemos quedado con 15€ cada uno y entonces, esos 15€ los vamos a gastar para comer en un restaurante...
- En McDonalds!
- En McDonalds en el Splau y un cine.
- **¿Vais todos juntos?**
- Sí, pero ahora hemos votado en nuestra clase la peli que queremos ver y ahora hay que ver qué gana en la clase de al lado.
- **Pero podéis ver dos pelis juntos, ¿no?**
- No, porque nos han dicho que tiene que ser todos juntos porque así mezclamos todo el dinero a la vez.

(Hablan un rato sobre varias posibilidades. También comentan varias estrategias para invertir esos 15€).

- **Vale, a ver, se me ha ocurrido también, por ejemplo, hacer de manera conjunta las normas de la clase.**
- ¿Qué?
- No.

- Molaría que separaran las clases chicos y chicas.
- Estaría bien una norma que, por ejemplo, si se te olvidan los deberes, 20 puntos menos.
- Sí.
- Que haya un sistema de puntos.
- **¿Alguna propuesta más?**
- A mí me gustaría tener mesas individuales. Tener mi propia mesa.
- No. A mí me gustaría tener mesas de dos, en vez de de cuatro de dos. Ir en pareja.
- ¿Y un una fila así? (Les señalo un tipo de fila de vaya de punta a punta del aula.
- ¡No!
- ¡Un cuadrado!
- **¿Y en una redonda, que tú tengas una mesa a cada lado, pero pongas tus cosas en tu mesa?**
- Ah, ¡y en el medio la del profe!
- Claro!
- Sí!
- En redonda y en medio el profe.
- **No pero entonces el profe daría la espalda siempre a alguien.**
- Tener una clase de bromas. O sea, que nos enseñen a hacer bromas a los compañeros.
- Sí! Y que no se enfaden!
- **Eso ya es más difícil.**
- ¡Molaría tener laboratorio! ¡Y hacemos experimentos! Ciencias.
- **¿No hacéis experimentos?**
- No!
- ¡Y podríamos hacer teatro!
- Si!!
- Sí, y que cada fin de curso en vez de bailar pues hacer una obra de teatro.
- Noooo!!
- O cada fin de trimestre que vengan los padres y quien quiera les hacemos una obra de teatro.
- Y una clase de básquet!
- Y os gustaría, por ejemplo, que vinieran los padres, madres, hermanos, hermanas y el resto de la familia a enseñar a hacer cosas que saben hacer?
- Siiiiiii!!!
- Que venga mi tío!

- Bueno, mi madre va a venir y nos va a enseñar a limpiar, porque mi madre no ha estudiado. Y mi padre es obrero, así que tampoco nos va a enseñar a estudiar.
- **¿Pues sabes qué? Que ahora hay una chica japonesa que se llama Marie Kondo que ha inventado un sistema para ordenar, limpiar y organizarlo todo y la gente está pagando para que venga a su casa a enseñarle a limpiar.**
- Mi madre ya lo sabe, eso.
- **Entonces, tu madre, que sabe limpiar, y seguramente sabrá organizar, puede ayudar, por ejemplo a los niños que son muy desorganizados a pensar de qué manera podrían hacer las cosas para ser más organizados.**
- Yo solo limpio.
- Yo siempre recojo mis cosas pero a veces, cuando me “da palo” me dice: ¡levántate! Y no me gusta levantarme.
- ¡A mi me gustaría que el cole empezara a las 10h!
- A mi me gusta a las 9h.
- Yo hasta las 11h.

Una de las asistentes levanta la mano y le doy la palabra.

- Después de estas preguntas, ¿qué haremos?
- **A ver, yo he pensado que como habéis dicho cosas súper interesantes, yo hablaré con la directora y las cosas que me parecen que pueden ser viables se las propondré de parte vuestra.**
- Sobre todo dile que podamos hacer clase a parvulitos!
- **Vale, yo lo apunto.**
- Y lo de las clases de asignaturas.

(Las chicas aplauden ante la idea)

- Yo también he pensado en poder traernos el ordenador o el móvil y que venga un especialista y nos enseñe a hacer más cosas con el móvil.
- Y los Ipads, que cada uno se traiga su iPad de su casa, si tiene, y si no que cojan los de aquí.
- Y en vez de tener los portátiles de aquí del cole, que no funcionan casi nunca, poder traernos nuestro ordenador de casa.
- **¿Y si hay niños y niñas que no se lo puedan permitir?**
- Pues aquí se los dejarían.



- Entonces tendríamos unos en el cole para quien no pueda permitírsele y otros de casa los que sí que pueden.
- Sí!
- Si.
- **¿Qué más?**
- Molaría que hubiese un baño propio para cada uno al lado de la clase.
- Lo tendrías que lavar tú! Porque como es propio!
- Claro.
- Pues mira, por ejemplo, un curso, un baño, otro curso, otro baño...
- Pero chico, chica, eh!
- Claro, claro.
- Pero que no esté dentro de la clase, que sino huele que alimenta...

(Risas)

- Y en el patio poder llevarnos los iPads al patio. Oh, que puedas estar en clase con el iPad durante la hora del patio o que haya una clase para eso.
- Pero no se puede, porque como compartimos los iPads las dos clases...
- O que te puedas traer tu portátil para hacer los trabajos en la hora del patio.
- También que un día, por ejemplo en Carnestoltes, puedas traerte tu mascota al cole.

(Afirmación al unísono).

- Eso me encantaría a mi...
- **Pero sería un agobio para ellos, ¿no? Aunque sí se podría hacer un taller de especialistas para explicaros cosas interesantes sobre vuestros animales. Por ejemplo, quien tenga perros...**
- Trucos para que le hagan caso.
- Vale, y otra cosa. Para jugar en el patio ¿qué os gustaría?
- Más tiempo!
- 40 minutos.
- No una hora. Una hora de patio, como en el instituto.
- **No hay una hora en el instituto, hay media hora.**
- Pues yo tengo una amiga que va al instituto y hace una hora de patio. Lo que pasa es que hace dos patios de media hora.
- **Pues será un cole privado, porque en el público son 30 minutos sólo.**

- Que te dejen llevar el mòvil al patio.
- **El problema del mòvil es que hay gente que lo usa bien y hay gente que no lo sabe usar bien. Y hay gente que lo usa para grabar vídeos haciendo el tonto o para molestar a otros y grabarlo y de esa manera no permitirán que llevéis los móviles al patio.**
- Nosotras nos grabamos haciendo cosas graciosas ¡como recuerdos!
- Yo tengo otra idea. Como en otra clase, ir cogiendo a los de infantil y ir enseñando qué harán en el siguiente curso o cuando se hagan mayores.
- O sea, ir enseñándoles la parte de arriba para que se vayan acostumbrando.
- O cuando paséis a 1º tendréis que aprender a sumar, después a multiplicar...
- Eso está chulo.
- Y explicarles más o menos lo que van a hacer, porque luego llegan y se encuentran todo de sorpresa.
- **Tengo una idea, a ver qué os parece. Que haya un ring de boxeo**
- Sí!
- Siiii
- Con guantes, cascos y todas esas cosas
- Siiiiiii!!! (al unísono)
- No, no, no.
- Que podamos hacer defensa personal para luchar contra el machismo y eso.
- En educación física, que pongan varios deportes y que cada uno decida el deporte que quiera hacer.
- Que pongan un día a la semana un ring de boxeo y que sea niña contra niño para que luego digan que las niñas no pegan.
- Es verdad. ¡Siempre lo dicen!
- ¡Eso!
- Entonces, a lo mejor que pongan dos clases de educación física en una semana y entonces en esos varios deportes yo puedo elegir el deporte que yo quiera pero después tengo que estudiar ese deporte en las dos clases que tengo en la semana.
- **A ver, chicas, escuchad la propuesta que está haciendo.**
- El profesor de gimnasia nos da varios deportes: básquet, fútbol, boxeo y tenis. Y pone un palo o algo para poder diferenciarlos.
- Separa por áreas.

- Sí, eso.
- Vale, sigue.
- Y los prepara. Entonces nosotras, como tendremos dos clases a la semana, de gimnasia
- No una
- Que añadimos una!
- Ahhh
- Como tendremos dos clases, pues emmm... En la primera clase de la semana podremos elegir el deporte que queremos hacer ésta semana. Entonces el siguiente día hacemos también ese deporte.
- Y los haríais todos, pero cada semana elegiríais el que hacéis.
- Si.
- **Vale, se lo diré al profe de gimnasia a ver qué le parece.**
- Aii, siiiii!!
- Molaría que hubiese un ScapeRoom en clase ¿sabes qué es? Y que hayan pistas de matemáticas y...
- Y claro, si lo adivinas, a lo mejor vas con el iPad...
- Sí, y vas en grupo...
- Y que si ya crees que sabes la respuesta te conectas con la profe y si aciertas pues hablas con ella desde la pantalla y ella te abre una puerta.
- Sí, y entonces te vas a la siguiente sala hasta desbloquear la última.
- Y te vas a diferentes salas cada vez hasta que ganas.
- **Eso no creo que se pueda, pero sí que se podrían poner candados con llaves, no?**
- oh, qué guay!!
- Siii
- Sí, y entonces, por ejemplo, las llaves que estén escondidas y nos dais pistas y nosotras tenemos que buscarlas.
- No, en cada clase hay una llave y tenemos que encontrarla. A lo mejor te dice: dónde guardan tal cosa. Pues tú vas y la buscar. Y si la encuentras puedes abrir la puerta de la siguiente sala, y así hasta recorrer todo el colegio.
- **Pues haré un documento y pondré todas las ideas que habéis dicho.**
- Pon lo del ScapeRoom, que mola mucho!
- Y lo de parvulitos!
- **Vale chicas, muchas gracias. ¡Nos vemos el lunes!**

## **Annex 3. Buidatge Grups de discussió 5è A**

### **Grup 1: *socialisera i philanthrops***

#### **Els agradaria:**

- Compartir coneixement / ajudar a pujar de nivell als altres. A alguns, sobretot, si reben alguna cosa a canvi. Per exemple: ajudar als altres si després poden rebre l'ajut dels altres.
- Recol·lectar materials, sobretot si després poden utilitzar aquests recursos.
- Bescanvi de recursos. Els agrada poder escollir el recurs que volen "col·leccionar" i poder bescanviar-lo amb els companys.
- Desxifrar missatges ocults difícils.
- Poder aconseguir que tots tinguin el mateix nivell per a poder accedir a reptes/missions de manera conjunta. Nivell individual mínim per a poder fer coses en equip.
- Comodí. Poder rebre ajuda d'algú que mostra prou habilitat en allò que l'alumne no en té (Ex: el company que és bo en mates m'ajuda amb la multiplicació de dues xifres).
- Beneficis. Rebre punts (o similar) per tenir bona conducta o per altres motius i poder utilitzar-los. Ex: seleccionar i eliminar una pregunta d'un examen si s'arriba a X punts. Ex: Poder fer 10 faltes d'ortografia en un dictat, en comptes de 8.
- Punts per fer els deures. 100 punts cada vegada que els facin bé, 25 punts si els fan malament i que no sumi si no els fan, però que no resti.

#### **No els agradaria:**

- Perdre punts per mal comportament o per fer malament els deures.

#### **Informen que utilitzen o han utilitzat:**

- Classcraft

## **Grup 2: *Free Spirit, achiever* i altres amb més d'un tipus de jugador a parts iguals**

### **Els agradaria / idees de millora que sorgeixen:**

- iPads lliures sempre.
- Poder fer MEMES.
- Fer gremis.
- Ballar.
- Veure a altres persones jugant o comentant jocs.
- Escollir l'aspecte del seu "avatar" o personatge i el nom.
- Tenir la possibilitat de fer "esquadrons" (més de 4 persones per grup).
- Tenir un disseny d'exàmens més atractiu visualment (Ex: examen de mates amb dibuixos del Mario).
- Que nois i noies tinguessin els mateixos drets. Que els nois també tinguessin la confiança dels mestres, que se'ls escoltés i que poguessin fer activitats "de noies<sup>12</sup>".
- Classes d'Educació Física en què s'ensenyi *parkour* i rítmica.
- Educació Física 2-3 vegades a la setmana o, si fos possible, tots els dies al matí. Diuen que estarien més concentrats.
- Si es perd classe d'Educació Física, poder recuperar-la sempre.
- Crear i respectar/que es respecti un horari d'utilització dels iPads/tablets.
- Fer de *youtubers*. En l'àmbit educatiu, els agradaria poder fer gravacions explicant coses que aprenen a fer i tenir seguidors.
- Fer events similars als de Fornite: hi ha una historia que comença d'una manera i, llavors, passa alguna cosa en una "temporada" que fa que en la següent temporada canviï alguna cosa (posen elements nous, pots pujar de nivell si fas alguna cosa, etc.). Novetats a cada "temporada".
- Sistema de punts bescanviables. Ex: que quan arribes a una quantitat X puguis bescanviar-los per una sessió extra d'Educació Física / iPads lliures / saltar-se una classe...

---

<sup>12</sup> Rítmica, exercicis tipus "pi", "pont", "roda", etc.

### **Grup 3: diversos tipus de jugador a parts iguals**

#### **Els agradaria / idees de millora que sorgeixen:**

- Poder comunicar-se per micròfon / tenir un sistema de comunicació amb els amics i/o companys.
- Poder fer vídeos.
- Cert nivell d'agressivitat / sagnant.
- Activitats/reptes relativament curts en què pots perdre o guanyar i tornar a fer-les (com les partides de l'Uno).
- Baix nivell de pressió, però alt nivell de possibilitats per aconseguir l'objectiu.
- Atzar en les "eines". Que no per ser més intel·ligent o tenir més experiència puguis sortir-te'n millor que els altres. Que depengui de l'atzar.
- Fer activitats "jugant".
- Atacar / defensar-te (no només recol·lecció)
- Deures en paper, no només electrònic.
- Taquilles amb cadenat o codi. Que el codi fos el mateix que de l'iPad o tablet. Diuen que tenen un calaix on poden guardar coses, però que està molt ple i "desendreçat".

#### **Informen que utilitzen o han utilitzat:**

- Classcraft

## **Annex 4. Buidatge Grups de discussió 5è B**

### **Grup 1: *socialisera i philanthrops***

#### **Els agrada:**

- Compartir coneixement i rebre ajut dels companys quan no saben alguna cosa, excepte si l'objectiu és “descobrir per un mateix”.
- Conèixer a altres persones amb interessos compartits a partir d'una competició.
- Grups de competició.
- Escollir les matèries que volen fer en cada moment. Per exemple, tenir un dossier cada 15 dies i decidir què fer cada dia, en quin ordre, i estructurar-se el temps.
- Més Educació Física (2 vegades a la setmana com a mínim).
- Tenir retroalimentació el més ràpidament possible, per saber si s'estan equivocant o si van per bon camí.
- No tenir notes. Indiquen que si fessin les activitats només per aprendre aprendrien el doble perquè corregirien abans i s'adonarien dels errors més aviat.
- Rols. Que tothom tingui un rol i que es pugui anar canviant de tant en tant. Ex. de l'alumne: “identificador de trampes<sup>13</sup>”.
- Rol de coordinador: els resulta motivador perquè aquesta persona mana.
- Poder barallar-se per obtenir un recurs.
- Tenir un perfil online i poder connectar-se per contactar amb altra gent. A classe fan menció de la pantalla digital i l'iCrowd. També indiquen que seria beneficiós per treballar tots alhora en un mateix document.
- Nivell d'equip que pot augmentar quan es superen “missions”.
- Moure's per l'aula i per diferents espais (passadís, aules diferents, etc.).
- Certificats per acreditar un bon domini en algun tipus d'habilitat. Els incentiva sentir que han aconseguit una fita difícil, que necessita de prou temps, i que no tothom l'aconsegueix.
- Recompenses de grup.
- Missions extra.
- Dinera virtuals per aconseguir beneficis en un examen, missions extra, obtenir materials per a construir, etc.

---

<sup>13</sup> L'alumne indica que hi ha diversos tipus de trampes

- “Plataforma d’innovació”: poder modificar les activitats per fer-les més motivadores, escollir la metodologia, escollir les recompenses, crear missions per als companys i fer les dels companys.
- *ScapeRoom* educatiu.

### **No els motiva:**

- Insígnies o punts per ajudar als altres (volen ajudar pel simple fet d’ajudar).
- Rol de secretari, perquè no els motiva escriure.
- Rol d’explorador.
- Competicions, excepte si no hi ha control de temps. Els resulta angoixòs haver de controlar el temps.
- Líders de grups.

### **Informen que utilitzen o han utilitzat:**

- Classroom

## **Grup 2: *players, achievers i free spirit***

### **Nois**

#### **Els agradaria:**

- Premis.
- Classificacions / partits / torneig entre l’escola i entre diferents escoles.
- Moneda virtual (sobretot si fos il·limitat).
- Loteria / jocs d’atzar.
- Recompenses (segons el tipus de recompensa. Ha de ser coherent amb l’esforç).
- Mapa del tresor per tota la planta, per tota l’escola o pels patis.
- Tenir temps per estudiar a l’escola quan s’han de preparar un examen.
- Tenir sistemes per poder tenir un punt més a l’examen.
- Escollir les matèries que volen fer en cada moment. Per exemple, tenir un dossier cada 15 dies i decidir què fer cada dia, en quin ordre, i estructurar-se el temps. (COMÚ)
- Competicions individuals.
- Competicions d’equip.
- Una hora setmanal de joc lliure.



- Sala de jocs de Play/tablet/iPad a la qual podrien tenir accés si aconseguissin una quantitat de punts determinada.
- Escollir personatge. Que els personatges tinguin diverses habilitats (cadascú punts forts i punts febles).

#### **No els motiva:**

- No aparèixer a la llista de classificació per anar massa endarrerit.
- Classificacions entre les dues classes.
- Decorar l'entorn

#### **Noies**

#### **Els agradaria:**

- Tenir llibertat de moviment.
- Escollir les matèries que volen fer en cada moment. Per exemple, tenir un dossier cada 15 dies i decidir què fer cada dia, en quin ordre, i estructurar-se el temps. (COMÚ)
- Sistema de punts intercanviable per beneficis. Ex: quan arribes a una quantitat X pots escollir el mestre que comença el dia següent.
- Poder escriure amb els bolígrafs que vulguin.
- Poder comprar-se el material que vulguin (i utilitzar-lo).
- Poder organitzar-se l'ordre de les matèries.
- Escollir el disseny dels treballs i les tasques que presenten, les portades, els colors, etc.
- Escollir els materials que utilitzaran per fer les tasques.
- Dissenyar i decorar la classe. Zona de nois i zona de noies, i que cadascú pugui escollir el disseny de "la seva part".
- Que no hi hagi tanta barreja de cursos al pati (de 2 cursos en 2 cursos per espai).
- Més temps de Padrins.
- Fer "classe" als d'Infantil. Ho plantejem com una mena de matèria en què fan de guies dels alumnes d'Infantil, cadascú té un alumne/a de qui es responsabilitza i els fan de guia. També comenten la possibilitat de preparar-se les classes i fer de mestres amb els alumnes més petits, sense importar l'edat.
- Tenir una classe "tematitzada" per a cada assignatura.
- Tornar a fer classe d'informàtica.

- Classes dividides per sexes. 5è A nois i 5è B noies. Reprenen la idea diverses vegades. És una proposta de les noies.
- No tenir cristall a les portes.
- Sistema de punts que controli qui fa els deures i qui no.
- Taules individuals o per parelles.
- Tenir alguna classe de “bromes”, que els ensenyin a fer bromes adequades amb les quals els companys no s'enfadin.
- Tenir un laboratori de ciències.
- Fer experiments de ciències.
- Fer teatre.
- Que cada trimestre vinguin els pares a l'escola i que els puguin fer una actuació teatral o musical.
- Que vinguin les famílies a l'escola a ensenyar coses que saben fer.
- Que l'escola comenci a les 10h.
- Que vingui un especialista i els ensenyi a fer coses amb el mòvil, la tablet i/o l'ordinador.
- Poder portar iPad de casa. Diuen que els de l'escola no els poden utilitzar sempre de volen i que, a vegades, no funcionen correctament.
- Tenir una classe disponible per anar amb els iPads durant l'hora del pati o per poder fer els deures en aquesta estona.
- Poder fer un dia de mascotes a l'escola.
- Que vingui un especialista i els ensenyi “trucs”, com cuidar i com educar a les seves mascotes.
- Tenir una hora sencera de pati o dos patis de 30 minuts.
- Que et deixin portar el mòvil al pati per poder fer vídeos divertits.
- Cap a finals de curs, agafar als alumnes del curs inferior i ensenyar-los les classes que tindran, explicar-los què faran, com són els mestres, etc.
- Tenir un ring de boxa en algun espai, per poder desfogar-se i, si tenen ràbia a dins, poder-la treure. Tenir guants i protecció per no fer-se mal. Després, reprenen la idea i afegeixen que un cop a la setmana es facin baralles de noi contra noia (Proposta de les noies).
- Classes de defensa personal (contra el masclisme).
- A Educació Física, que hi hagi diversos esports i que cadascú decideixi el que vol fer cada setmana.
- A Educació Física, que el mestre faci quatre espais diferenciats i que a cada espai es faci un esport. Ex: bàsquet, futbol, tennis i boxa. Cada setmana escull un.

LA **GAMIFICACIÓ** A L'**EDUCACIÓ** PRIMÀRIA: una proposta d'elements de joc adaptada a alumnes de 5è

- *ScapeRoom* de matemàtiques a classe, per grups. El grup va amb un iPad i quan pensa que sap la resposta, es connecten amb la mestra i ella els dóna la clau per obrir un cadenat. Altra opció és tenir cadenats amb codis numèrics i que els diferents codis siguin les respostes a les preguntes. Ex: que a cada classe hi hagi una clau i que l'hagin de trobar, seguir pistes i veure cap a on va o per a què serveix.

**No els motiva:**

- Barrejar els cursos per edats.

## **Annex 5. Propostes dels alumnes de 5è A**

### **En relació amb la gamificació, els agradaria...**

- Compartir coneixement / ajudar a pujar de nivell als altres. A alguns, sobretot, si reben alguna cosa a canvi. Per exemple: ajudar als altres si després poden rebre l'ajut dels altres.
- Recol·lectar materials, sobretot si després poden utilitzar aquests recursos.
- Bescanvi de recursos. Els agrada poder escollir el recurs que volen “col·leccionar” i poder bescanviar-lo amb els companys.
- Desxifrar missatges ocults difícils.
- Poder aconseguir que tots tinguin el mateix nivell per a poder accedir a reptes/missions de manera conjunta. Nivell individual mínim per a poder fer coses en equip.
- Comodí. Poder rebre ajuda d'algú que mostra prou habilitat en allò que l'alumne no en té (Ex: el company que és bo en mates m'ajuda amb la multiplicació de dues xifres).
- Beneficis. Rebre punts (o similar) per tenir bona conducta o per altres motius i poder utilitzar-los. Ex: seleccionar i eliminar una pregunta d'un examen si s'arriba a X punts. Ex: Poder fer 10 faltes d'ortografia en un dictat, en comptes de 8.
- Fer gremis.
- Escollir l'aspecte del seu “avatar” o personatge i el nom.
- Tenir la possibilitat de fer “esquadrans” (més de 4 persones per grup).
- Fer events similars als de Fornite: hi ha una historia que comença d'una manera i, llavors, passa alguna cosa en una “temporada” que fa que en la següent temporada canviï alguna cosa (posen elements nous, pots pujar de nivell si fas alguna cosa, etc.). Novetats a cada “temporada”.
- Sistema de punts bescanviables, que es puguin obtenir fent els deures i que no resti. Ex: que quan arribes a una quantitat X puguis bescanviar-los per una sessió extra d'Educació Física / iPads lliures / saltar-se una classe...
- Poder comunicar-se per micròfon / tenir un sistema de comunicació amb els amics i/o companys.
- Cert nivell d'agressivitat / sagnant.
- Activitats/reptes relativament curts en què pots perdre o guanyar i tornar a fer-les (com les partides de l'Uno).
- Baix nivell de pressió, però alt nivell de possibilitats per aconseguir l'objectiu.
- Atzar en les “eines”. Que no per ser més intel·ligent o tenir més experiència puguis sortir-te'n millor que els altres. Que depengui de l'atzar.

- Possibilitat d'atac i defensa (no només recol·lectar i construir). Ex: un atac podria ser un sistema de preguntes que lances a una persona i les ha de respondre. Si respon correctament, t'ataca, si no, li ataqués tú, i qui guanya obté uns punts X (o li treu a l'altre).

**No els agradaria:** Perdre punts per mal comportament, per fer malament els deures, etc.

### **En relació amb les pràctiques actuals de l'escola, els agradaria...**

- iPads lliures sempre. / Crear i respectar/que es respecti un horari d'utilització dels iPads/tablets.
- Poder fer MEMES.
- Poder fer vídeos. Fer de *youtubers*. En l'àmbit educatiu, els agradaria poder fer gravacions explicant coses que aprenen a fer i tenir seguidors.
- Ballar.
- Tenir un disseny d'exàmens més atractiu visualment (Ex: examen de mates amb dibuixos del Mario).
- Respecte de l'Educació Física:
  - Classes d'Educació Física en què s'ensenyi *parkour* i rítmica.
  - Educació Física 2-3 vegades a la setmana o, si fos possible, tots els dies al matí. Diuen que estarien més concentrats.
  - Si es perd classe d'Educació Física, poder recuperar-la sempre.
- Fer activitats "jugant".
- Deures en paper, no només electrònic.
- Taquilles amb cademat o codi. Que el codi fos el mateix que de l'iPad o tablet. Diuen que tenen un calaix on poden guardar coses, però que està molt ple i "desendreçat".

## **Annex 6. Propostes dels alumnes de 5è B**

### **En relació amb la gamificació, els agradaria...**

- Conèixer a altres persones amb interessos compartits a partir d'una competició.
- Grups de competició / Competicions d'equip.
- Tenir retroalimentació el més ràpidament possible, per saber si s'estan equivocant o si van per bon camí.
- Rols. Que tothom tingui un rol i que es pugui anar canviant de tant en tant. Ex. de l'alumne: "identificador de trampes<sup>14</sup>".
- Poder barallar-se per obtenir un recurs.
- Tenir un perfil *online* i poder connectar-se per contactar amb altra gent.
- Nivell d'equip que pot augmentar quan es superen "missions".
- Moure's per l'aula i per diferents espais (passadís, aules diferents, etc.).
- Certificats per acreditar un bon domini en algun tipus d'habilitat. Els incentiva sentir que han aconseguit una fita difícil, que necessita de prou temps, i que no tothom l'aconsegueix.
- Recompenses de grup.
- Missions extra.
- Diners virtuals per aconseguir beneficis en un examen, missions extra, obtenir materials per a construir, etc.
- "Plataforma d'innovació": poder modificar les activitats per fer-les més motivadores, escollir la metodologia, escollir les recompenses, crear missions per als companys i fer les dels companys.
- Premis / Recompenses (segons el tipus de recompensa. Ha de ser coherent amb l'esforç).
- Classificacions / partits / torneig entre l'escola i entre diferents escoles.
- Moneda virtual (sobretot si fos il·limitat).
- Loteria / jocs d'atzar.
- Competicions individuals.
- Escollir personatge. Que els personatges tinguin diverses habilitats (cadascú punts forts i punts febles).
- Tenir llibertat de moviment.
- Sistema de punts intercanviable per beneficis. Ex: quan arribes a una quantitat X pots escollir el mestre que comença el dia següent.
- Sistema de punts que controli qui fa els deures i qui no.

---

<sup>14</sup> L'alumne indica que hi ha diversos tipus de trampes

### **No els agradaria/motiva:**

- Insígnies o punts per ajudar als altres (volen ajudar pel simple fet d'ajudar).
- Rol de secretari, perquè no els motiva escriure.
- Rol d'explorador.
- Competicions, excepte si no hi ha control de temps. Els resulta angoixòs haver de controlar el temps.
- Líders de grups.
- No aparèixer a la llista de classificació per anar massa endarrerit.
- Classificacions entre les dues classes.
- Decorar l'entorn (nois).

### **En relació amb les pràctiques actuals de l'escola, els agradaria...**

- Compartir coneixement i rebre ajut dels companys quan no saben alguna cosa, excepte si l'objectiu és "descobrir per un mateix".
- Escollir les matèries que volen fer en cada moment. Per exemple, tenir un dossier cada 15 dies i decidir què fer cada dia, en quin ordre, i estructurar-se el temps. (Comú de tots)
- Més Educació Física (2 vegades a la setmana com a mínim).
- No tenir notes. Indiquen que si fessin les activitats només per aprendre aprendrien el doble perquè corregirien abans i s'adonarien dels errors més aviat.
- Rol de coordinador: els resulta motivador perquè aquesta persona "mana".
- Perfil *online*. A classe fan menció de la pantalla digital i l'iCrowd. També indiquen que seria beneficiós per treballar tots alhora en un mateix document.
- Mapa del tresor per tota la planta, per tota l'escola o pels patis.
- Tenir temps per estudiar a l'escola quan s'han de preparar un examen.
- Tenir sistemes per poder tenir un punt més a l'examen.
- Una hora setmanal de joc lliure.
- Sala de jocs de Play/tablet/iPad a la qual podrien tenir accés si aconseguissin una quantitat de punts determinada.
- Poder escriure amb els bolígrafs que vulguin.
- Poder comprar-se el material que vulguin (i utilitzar-lo).
- Poder organitzar-se l'ordre de les matèries.

- Escollir el disseny dels treballs i les tasques que presenten, les portades, els colors, etc.
- Escollir els materials que utilitzaran per fer les tasques.
- Dissenyar i decorar la classe. Zona de nois i zona de noies, i que cadascú pugui escollir el disseny de “la seva part”.
- Que no hi hagi tanta barreja de cursos al pati (de 2 cursos en 2 cursos per espai).
- Més temps de Padrins.
- Fer “classe” als d’Infantil. Ho plantejem com una mena de matèria en què fan de guies dels alumnes d’Infantil, cadascú té un alumne/a de qui es responsabilitza i els fan de guia. També comenten la possibilitat de preparar-se les classes i fer de mestres amb els alumnes més petits, sense importar l’edat.
- Tenir una classe “tematitzada” per a cada assignatura.
- Tornar a fer classe d’informàtica.
- Classes dividides per sexes. 5è A nois i 5è B noies. Reprenen la idea diverses vegades. És una proposta de les noies.
- No tenir cristall a les portes.
- Taules individuals o per parelles.
- Tenir alguna classe de “bromes”, que els ensenyin a fer bromes adequades amb les quals els companys no s’enfadin.
- Tenir un laboratori de ciències.
- Fer experiments de ciències.
- Fer teatre. Que cada trimestre vinguin els pares a l’escola i que els puguin fer una actuació teatral o musical.
- Que vinguin les famílies a l’escola a ensenyar coses que saben fer (Comunitat d’aprenentatge).
- Que l’escola comenci a les 10h.
- Que vingui un especialista i els ensenyi a fer coses amb el mòvil, la tablet i/o l’ordinador.
- Poder portar iPad de casa. Diuen que els de l’escola no els poden utilitzar sempre de volen i que, a vegades, no funcionen correctament.
- Tenir una classe disponible per anar amb els iPads durant l’hora del pati o per poder fer els deures en aquesta estona.
- Poder fer un dia de mascotes a l’escola.
- Que vingui un especialista i els ensenyi “trucs”, com cuidar i com educar a les seves mascotes.
- Tenir una hora sencera de pati o dos patis de 30 minuts.



- Que et deixin portar el mòbil al pati per poder fer vídeos divertits.
- Cap a finals de curs, agafar als alumnes del curs inferior i ensenyar-los les classes que tindran, explicar-los què faran, com són els mestres, etc.
- Tenir un ring de boxa en algun espai, per poder desfogar-se i, si tenen ràbia a dins, poder-la treure. Tenir guants i protecció per no fer-se mal. Després, reprenen la idea i afegeixen que un cop a la setmana es facin baralles de noi contra noia (Proposta de les noies).
- Classes de defensa personal (contra el masclisme).
- A Educació Física, que hi hagi diversos esports i que cadascú decideixi el que vol fer cada setmana.
- A Educació Física, que el mestre faci quatre espais diferenciats i que a cada espai es faci un esport. Ex: bàsquet, futbol, tennis i boxa. Cada setmana escull un.
- *ScapeRoom* educatiu. *ScapeRoom* de matemàtiques a classe, per grups. El grup va amb un iPad i quan pensa que sap la resposta, es connecten amb la mestra i ella els dóna la clau per obrir un cadenat. Altra opció és tenir cadenats amb codis numèrics i que els diferents codis siguin les respostes a les preguntes. Ex: que a cada classe hi hagi una clau i que l'hagin de trobar, segur pistes i veure cap a on va o per a què serveix.