



UNIVERSITAT_{DE}
BARCELONA

Facultat d'Educació

**LA GAMIFICACIÓ COM A ESTRATÈGIA PER
POTENCIAR LA PERSPECTIVA DE GÈNERE
A LES AULES**

Disseny d'un material per a cicle superior

Eva Martínez Manso

TREBALL FINAL DE GRAU

Universitat de Barcelona

Facultat d'educació

Tutora: Katia Verónica Pozos Pérez

Curs 2021-2022

“Ignorem la nostra veritable alçada
fins que ens posem dempeus”

Emily Dickinson

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ I JUSTIFICACIÓ	5
2. MARC CONCEPTUAL.....	6
2.1 LA PERSPECTIVA DE GÈNERE A LES AULES DE PRIMÀRIA	6
2.1.1 Què és la perspectiva de gènere?	6
2.1.2 La perspectiva de gènere a les aules de primària de Catalunya	6
2.1.3 Metodologies per treballar la perspectiva de gènere a les aules de primària	7
2.2 CONCEPTUALITZACIÓ DE LA GAMIFICACIÓ EN L'EDUCACIÓ	8
2.2.1 Tipus de gamificació.....	8
2.2.2 Diferència entre la gamificació i l'aprenentatge basat en jocs	10
2.2.3 Les metodologies actives i les seves avantatges.....	11
2.3 EL PROCÉS DE LA GAMIFICACIÓ A LES AULES DE PRIMÀRIA	13
2.3.1 El flux del joc	13
2.3.2 Tipus de jugadors.....	14
2.3.3 Elements de la gamificació.....	15
2.3.4 Passos a seguir per gamificar l'aula.....	16
2.3.5 Exemples de gamificació a les aules de primària	17
2.3.6 La gamificació com a projecte transversal a primària per treballar la perspectiva de gènere	17
3. ANÀLISI DE LES NECESSITATS.....	18
4. OBJECTIUS DEL TFG (1 FULL).....	19
5. METODOLOGIA DEL TREBALL	20
6. RESULTATS OBTINGUTS, INTERPRETACIÓ I DISCUSSIÓ	23
6.1 RESULTATS: DESCRIPCIÓ DEL MATERIAL EDUCATIU ELABORAT	23
6.2 RESULTATS: VALORACIÓ DEL MATERIAL EDUCATIU ELABORAT PER PART DE L'EXPERTA EXTERNA	32
7. CONCLUSIONS GENERALS.....	33
7.1 CONCLUSIONS	33
7.2 OBJECTIUS ASSOLITS I LIMITACIONS	34
7.3 NOVES LÍNIES DE RECERCA	35
7.4 REFLEXIÓ PERSONAL DE LA VOSTRA EXPERIÈNCIA AL REALITZAR EL TFG	36
8. REFERÈNCIES.....	38
9. ANNEXOS.....	42

Resum

El present Treball de Final de Grau titulat *La gamificació com a estratègia per potenciar la perspectiva de gènere a les aules* pertany a la modalitat B. Aquesta modalitat correspon a la creació d'un material educatiu. El tema principal del projecte és la perspectiva de gènere a les aules de primària i com potenciar-la a través de la gamificació. Amb el material educatiu creat es proposa treballar la perspectiva de gènere de manera lineal i transversal. Aquest projecte educatiu sorgeix de la manca de materials educatius on la perspectiva de gènere sigui el centre i es treballi de manera transversal. L'educació és la base de la transformació social i per aquest motiu cal conscienciar tant al professorat com a l'alumnat sobre la importància de treballar amb perspectiva de gènere i coeducativament. Així doncs, el material que s'ha desenvolupat és una gamificació on tot el material creat, és a dir, tota l'estructura, les dinàmiques i les mecàniques estan creades amb perspectiva de gènere. Al final del projecte s'adjunta una avaluació d'aquest material duta a terme per una experta en gamificació i on s'evidenciarà l'efectivitat i correcció del projecte.

Paraules clau: perspectiva de gènere, coeducació, gamificació

Resumen

El presente Trabajo de Final de Grado titulado *La gamificación como estrategia para potenciar la perspectiva de género a las aulas* pertenece a la modalidad B. Esta modalidad corresponde a la creación de un material educativo. El tema principal del proyecto es la perspectiva de género a las aulas de primaria y como potenciarla a través de la gamificación. Con el material educativo creado se propone trabajar la perspectiva de género de manera transversal y en todas las asignaturas. Este proyecto educativo surge de la carencia de materiales educativos donde la perspectiva de género sea el centro y se trabaje de manera transversal. La educación es la base de la transformación social y por este motivo hay que concienciar tanto al profesorado como el alumnado sobre la importancia de trabajar con perspectiva de género y coeducativamente. Así pues, el material que se ha desarrollado es una gamificación donde todo el material creado, es decir, toda la estructura, las dinámicas y las mecánicas están creadas con perspectiva de género. Al final del proyecto se adjunta una evaluación de este material llevada a cabo por una experta en gamificación y donde se evidenciará la efectividad y corrección del proyecto.

Palabras clave: perspectiva de género, coeducación, gamificación

1. INTRODUCCIÓ I JUSTIFICACIÓ

El Treball de Final de Grau presentat a continuació s'anomena *la gamificació com a estratègia per potenciar la perspectiva de gènere*.

Des de la modalitat de producció es vol evidenciar i cobrir unes necessitats educatives amb les quals ens trobem diàriament: la manca de materials educatius amb perspectiva de gènere a les aules. Des de la modalitat escollida, es vol cobrir aquesta necessitat amb l'objectiu de la creació d'un material educatiu transversal i interdisciplinari en el qual la perspectiva de gènere sigui el centre d'aquest. Aquest material serà una gamificació trimestral on es treballaran diverses dones importants de la història.

El que es pretén amb aquesta gamificació és dur a terme la creació d'un material adaptable per a diferents escoles i que aquest sigui interessant i alhora motivador de cara als infants.

El treball en qüestió s'estructura en quatre parts. La primera tracta sobre el marc teòric on es parla sobre la perspectiva de gènere a les aules i sobre com abordar-la, sobre la gamificació al món educatiu i finalment sobre com gamificar una aula.

La segona i la tercera part parlen sobre la metodologia seguida per a la creació del material i sobre el context en el qual s'ha creat el material.

Per finalitzar, podreu trobar el disseny del material i la seva avaluació realitzada per una experta, i per finalitzar, trobareu les conclusions del treball.

2. MARC CONCEPTUAL

2.1 La perspectiva de gènere a les aules de primària

2.1.1 Què és la perspectiva de gènere?

La perspectiva de gènere es refereix al posicionament crític per analitzar la normativitat heterosexual i patriarcal que sustenta el sistema social, on el gènere funciona com a principi de jerarquització d'espais, recursos materials, econòmics, polítics i ideològics (Donoso-Vázquez & Velasco-Martínez, 2013).

L'objectiu de treballar amb perspectiva de gènere és eliminar totes aquelles desigualtats que apareixen socialment basades en el gènere.

2.1.2 La perspectiva de gènere a les aules de primària de Catalunya

A través de l'educació, es poden transmetre molts dels patrons culturals de gènere, però a través d'ella també podem iniciar el canvi (Colás & Jiménez, 2006). El professorat té un paper molt important en aquest procés, ja que a partir de les seves metodologies i eines, poden fomentar una igualtat per a totes. Per tal que el professorat tingui aquesta consciència, és de vital importància que es formin i s'analitzin, vegin on necessiten generar canvis i on potenciar actes que ja realitzaven.

A partir d'estudis realitzats per Lamb, Bigler, Liben i Green (2009, citat per Pahlke et al., 2014) mostren que quan eduques amb perspectiva de gènere als infants, aquests és més probable que reaccionin envers a comentaris sexistes dels seus companys.

És per aquest motiu, que els i les mestres han de dur a terme un procés de sensibilització i observació (Celdrán Espejo, 2020), per què, com s'ha esmentat anteriorment, només fent aquest procés es pot evitar transmetre, de manera inconscient, uns estereotips amb els quals no s'està racionalment d'acord (Padilla, 2002).

Al formar part d'una societat androcèntrica, és a dir una societat en la qual les pràctiques masculines són més importants que les femenines, també es veu reflectit en l'àmbit educatiu, com per exemple en el currículum i en els llibres de text es mostra una visió del coneixement androcèntrica. Un anàlisi superficial que podem fer d'aquests documents és el vocabulari i el llenguatge que empren: el masculí genèric.

Les normes gramaticals, al utilitzar el masculí genèric com a sistema de referència per als dos sexes, han esborrat la presència de lo femení, dissimulant-lo i amagant-lo sota el masculí (Ferrer et al., 2006).

Per altra banda, també es pot observar que els continguts que hi apareixen posen en segon pla a les dones. Aquest factor es pot evidenciar a través d'observar els personatges rellevants dels llibres i de les històries, on pràcticament tot són homes, o fins i tot en els exemples o problemes on també es poden observar estereotips de gènere.

Com s'ha dit anteriorment, cal que com a professorat s'observi i analitzi molt bé aquests factors, ja que sinó, de manera inconscient, estem fomentant una aula sense perspectiva de gènere.

2.1.3 Metodologies per treballar la perspectiva de gènere a les aules de primària

Per treballar a les aules amb perspectiva de gènere cal analitzar diversos punts de l'educació des de les metodologies que emprem com a docents, els exemples que utilitzem dins de classe fins al llenguatge que utilitzem per comunicar-nos amb l'alumnat.

Segons les membres del grup d'educació i gènere de la UAB, les metodologies docents amb perspectiva de gènere són aquelles pròpies de les pedagogies compromeses amb el pensament crític, reflexiu i desconstruït. Són metodologies que passen per diversificar, flexibilitzar, contextualitzar i fer participatius els processos d'ensenyament-aprenentatge, i que avancen, en definitiva, cap a una transformació social feminista (Agud et al., 2020).

Per altra banda, hem de tenir en compte els models i exemples que es posen a classe, ja que aquests moltes vegades segueixen uns estereotips que socialment hem de trencar. Aquests exemples poden ser exclusius o poden invisibilitzar identitats, factor que hem d'evitar per tal de treballar amb clau de gènere. És per aquest motiu que l'equip docent ha d'anar amb cura a l'hora d'escollir imatges, frases, pel·lícules o fins i tot contes per treballar a l'aula.

Finalment, cal donar un valor molt important al llenguatge que utilitzem dins l'aula. Cal que com a docents s'utilitzi un llenguatge inclusiu i lliure d'estereotips.

S'entén per llenguatge sexista, també, aquell que sistemàticament utilitza el masculí genèric, malgrat fer referència a un col·lectiu on el masculí no és el gènere majoritari (Agud et al., 2020).

Marina Subirats i Cristina Brullet (1988) van dur a terme un estudi on van observar que de cada 100 paraules que l'equip docent dirigeix als nens, únicament en dedica 74 a les nenes (Subirats & Brullet, 1988)

2.2 Conceptualització de la gamificació en l'educació

Després de llegir moltes definicions, podem entendre que “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), és a dir, que gamificar va relacionat amb el concepte de joc, però sense acabar de ser un joc com a tal.

Gamificar és transformar tot el que succeeix dins l'aula en un joc. La gamificació es coneix com una metodologia educativa basada en l'ús de dinàmiques, mecàniques i estètiques pròpies del joc en entorns no lúdics per adquirir, desenvolupar i millorar actituds i aptituds (Serrat, 2018). Tot això es fa per crear un ambient que faci memorable el procés d'ensenyament-aprenentatge

El terme “gamification” es va utilitzar per primera vegada el 2002, quan Nick Pelling utilitza mecàniques de joc com a recurs per vendre productes (Marczewski, 2013).

2.2.1 Tipus de gamificació

Com he dit anteriorment, la gamificació no s'utilitza únicament dins l'àmbit educatiu, sinó que també és molt utilitzada dins del món del màrqueting i de les empreses. Existeixen per tant diversos tipus de classificació, però em centraré en les tipologies més utilitzades dins l'àmbit educatiu. Segons Carrión, S. (2018) la classificació d'aquests és la següent:

- **Gamificació basada en jocs de taula:**

En aquest tipus de gamificació, la part més important és les mecàniques, és a dir les normes que té el joc per tal que aquest funcioni. És per aquest motiu que la narrativa queda en un segon pla, tot i que no desapareix. Els elements físics dels jocs, ja siguin els taulells, fitxes o cartes, són molt utilitzats durant aquestes gamificacions. Cal tenir en compte que no s'està jugant al joc en concret sinó que s'estan utilitzant les mecàniques d'aquest per desenvolupar la gamificació. Així doncs, una opció que du a terme molt professorat és adaptar aquests taulells, cartes o fitxes per a que siguin útils per a la situació plantejada.

- **Gamificació basada en jocs de rol:**

El potencial creatiu d'aquests jocs i les seves múltiples possibilitats a l'aula, fan que les gamificacions basades en jocs de rol predominin l'aspecte narratiu subordinant les mecàniques a un mer manteniment del projecte (Sánchez Montero, 2021, p.186).

Els jocs de rol fomenten la socialització entre l'alumnat, permet un accés significatiu al coneixement, és útil per millorar la memòria, promou la lectura de manera lúdica i en certes ocasions millora el càlcul mental (Grande de Prado & Abella García, 2010, p.61).

- **Gamificació basada en videojocs:**

La majoria de gamificacions actuals, estan basades en videojocs. Aquestes busquen l'equilibri entre la narrativa i la mecànica per oferir la millor experiència de joc (Sánchez Montero, 2021, p.186). Un element molt positiu davant d'aquests tipus, és la fama i el coneixement que tenen els infants sobre videojocs. Aquest coneixement fa que molts infants ja coneguin les mecàniques del joc i per tant sigui més dinàmic. A partir dels videojocs han aparegut elements que s'han introduït a les gamificacions com ara els avatars, els punts, les insígnies, els nivells, etc. (Sánchez Montero, 2021, p.186).

A part d'aquesta classificació, Sánchez Montero (2021) afegeix una quarta manera de classificar les gamificacions avui en dia. Aquesta és la gamificació basada en series, pel·lícules, llibres o animacions.

- **Gamificació basada en series, pel·lícules, llibres o animacions:**

Segons Sánchez Montero (2010) vivim en una societat la qual ha canviat radicalment amb l'arribada de la televisió a la carta. A partir de tot el contingut que ens ofereixen les

plataformes digitals, ha aparegut un nou concepte anomenat Gamificació¹. La Gamificació està basat en series de televisió, pel·lícules i sagues de llibres. La narració és un factor molt important i ha d'estar correctament relacionada amb els components de la gamificació (punts, monedes, etc.) per a que la història funcioni adequadament.

2.2.2 Diferència entre la gamificació i l'aprenentatge basat en jocs

Moltes vegades, els conceptes de gamificació i d'aprenentatge basat en jocs es confonen degut a que persones que es dediquen a gamificar utilitzen aquests dos termes com a sinònims quan realment no és així.

Com bé he mencionat anteriorment, la gamificació consisteix en transformar tot allò que passa a l'aula en un joc. A diferència de la gamificació, l'aprenentatge basat en jocs, segons la pàgina web de Lu2 (*Aprenentatge Basat En Jocs (ABJ): NI Jugar, NI Gamificar*, 2018), empresa que es dedica a difondre els jocs de taula com a recurs pedagògic als centres, és aquell que utilitza jocs estructurats, és a dir, jocs amb normes i materials definits, que han estat provats i amb els quals es poden aconseguir uns objectius determinats.

Per tant, els jocs són experiències tancades i la gamificació un procés obert com bé veureu a la figura 1 creada per Sánchez Montero, M. (2021):

Figura 1-

Experiències amb el joc i la gamificació Sánchez Montero, M. (2021)



¹ Concepte creat per Isaac Pérez, professor de la facultat de ciències dels esports de la Universitat de Granada.

2.2.3 Les metodologies actives i les seves avantatges

Conductisme i Cognitivisme

Darrere de la gamificació, trobem diverses corrents psicològiques que recolzen aquesta metodologia. La primera i la més òbvia de totes és el conductisme. El conductisme es basa en estudiar el comportament de les persones a través de les conductes observables.

La relació del conductisme vers la gamificació, va molt lligada al fet de rebre un premi al realitzar una tasca o una conducta en concret. Si una persona rep una bonificació quan realitza una d'aquestes dues opcions, el més probable és que torni a repetir-ho. El conductisme és la base de qualsevol esquelet gamificat, ja que busca el canvi de conducta o la fidelització pel futur aprenentatge d'actituds o continguts (Sánchez Montero, M. 2021).

La segona corrent psicològica molt característica de la gamificació és el cognitivisme. Aquesta branca psicològica es basa en aprofundir en els processos mentals que realitzen les persones. Aquests processos van des de com les persones perceben, pensen, recorden, aprenen i resolen problemes (Sánchez Montero, M. 2021). El cognitivisme analitza el procés que realitza el cervell per comportar-se d'una manera davant d'un estímul.

La motivació i el joc

Un dels elements pels quals crida molt l'atenció la gamificació a les aules, és la motivació que aquesta desperta en l'alumnat.

La motivació és aquell factor que fomenta i porta a una persona a fer algun acte el qual li agrada o no. Aquesta augmenta l'interès que té l'individu per desenvolupar la tasca.

Autors com Piaget, Vigotsky, Bruner, Ausubel o Novak van establir que el coneixement no s'acumula, sinó que es construeix i que és necessari que existeixi una motivació previa que desencadeni l'aprenentatge (Carrión & Negre, 2020).

Hi ha més de 6 tipus de motivacions, però les més destacables dins dels jocs gamificats és la motivació intrínseca i la motivació extrínseca.

La motivació extrínseca és aquella que ve donada per factors externs a l'individu com ara recompenses. A partir de la motivació extrínseca podem fomentar interès per algun

tema que en un principi genera desinterès o fins i tot rebutja a la persona. Aquest tipus de motivació ajuda molt al professorat ja que a més de millorar l'ambient de l'aula, ajuda a que l'alumnat assolixin uns objectius d'aprenentatge (Sánchez Montero, 2021).

Per altra banda, segons el cognitivisme, els individus no necessiten recompenses per motivar-se, la pròpia execució de la tasca ja és la recompensa (Sánchez Montero, 2021).

La motivació interna, altrament anomenada intrínseca és aquella que fa que l'individu desenvolupi accions pel simple plaer de fer-les. Aquest és l'objectiu principal que hem d'aconseguir per que la gamificació sigui efectiva, que els propis individus desenvolupin aquesta motivació interna per que executin l'activitat per la pròpia satisfacció de fer-la.

Per què gamificar? Quines avantatges ens aporta?

Com ja hem dit anteriorment, la gamificació és una eina que permet treballar l'ensenyament-aprenentatge d'una manera diferent i que aporta grans beneficis en aquest procés.

Segons Sánchez Montero (Sánchez Montero, 2021) aquests grans beneficis són els següents:

- **Activa la motivació per l'aprenentatge:** El principal benefici per gamificar a l'aula és la motivació que aquesta desprèn en l'alumnat. Tot i que és cert que és impossible arribar assolir els nivells de motivació que creen els jocs o videojocs, com ja hem dit anteriorment, la gamificació pot incrementar l'interès en diversos àmbits educatius.
- **Retroalimentació constant i resultats més mesurables:** A mesura que va avançant el joc, es pot anar veient el progrés que fa cada infant i per tant permet veure el nivell real d'avenç en els continguts/projecte sense necessitat d'esperar a una avaluació. El procés es pot personalitzar i per tant l'avaluació d'aquest també.
- **Aprenentatge significatiu:** al ser més atractiu que les metodologies tradicionals, permet major retenció, ja que part de la motivació intrínseca ajuda a relacionar els conceptes nous amb els que ja tenien. Un cop relacionats, els reajusten per tal que aquests sigui nova informació comprensible per ells i elles.

- **Compromís amb l'aprenentatge:** Com ens basem en el joc, hi ha major participació de l'alumnat, els quals van aconseguint recompenses i per tant aquests mantenen una relació més contínua amb el contingut i les tasques.
- **Alumnes més autònoms i diversos:** Fomenta l'autonomia de l'alumnat ja que aquest sent que forma part del projecte i per tant pot fer un seguiment del seu progrés a partir dels gràfics i metes concretes.
- **Desenvolupa la creativitat:** Durant la gamificació es presenten als infants diversos problemes que la seva resolució no és de manera convencional sinó que han de buscar una resolució més creativa.
- **Participació:** Una conseqüència de l'augment de motivació en l'alumnat és l'augment de participació per part d'aquest per tal d'aconseguir objectius concrets.
- **Genera competitivitat i col·laboració:** La cooperació entre infants és imprescindible per assolir reptes i metes. És molt important treballar la cooperació, ja que un altre element vinculat a la gamificació és la competitivitat i per tant hem de fomentar aquesta competitivitat sana a partir de la col·laboració entre iguals.
- **Aprenentatge més competencial:** amb la gamificació s'utilitza mecàniques del joc per desenvolupar les competències de manera natural.

2.3 El procés de la gamificació a les aules de primària

2.3.1 El flux del joc

Per entendre el concepte de "flux del joc" ens hem de remuntar a la teoria del flux de Mihály Csíkszentmihályi. Com bé recullen Carrión & Negre, la teoria del flux fa referència a aquell estat de màxima atenció, concentració i motivació que s'aconsegueix al fer certes activitats en les quals el temps sembla desaparèixer i una acció porta a la següent gairebé de manera automàtica (Carrión & Negre, 2020). El que fa que aquestes activitats condueixin a un flux adequat és que siguin dissenyades per fer que l'experiència òptima sigui fàcil d'aconseguir (Csikszentmihalyi, 2008). Durant aquestes

activitats es produeix un equilibri entre les habilitats de la persona i el repte que se'ls presenta.

Segons la teoria de Csikszentmihalyi, al trobar l'equilibri amb les nostres capacitats, les persones ens sentim millor, és a dir no ens sentim ni avorrides ni frustrades. Els desafiaments han de ser clars i han de generar un equilibri entre la destresa i els reptes per tal d'obtenir una retroalimentació immediata, ja que d'aquesta manera hi haurà un aprenentatge eficient dins l'aula (Sánchez Montero, 2021)

2.3.2 Tipus de jugadores

Un factor molt important per preparar una bona gamificació és conèixer bé els infants als quals va destinada aquesta. Sense tenir uns coneixements sobre aquests no podem saber els seus interessos, preocupacions, dinàmiques o rols sobre els que volem treballar amb aquesta. És molt important saber quin tipus de jugadores tenim a l'aula per tal que la gamificació funcioni.

Andrzej Marczewski, autor que ja hem anomenat anteriorment, va dissenyar una classificació de les jugadores centrat en processos de gamificació.

- **Socializers⇒ Socialitzadores:** Aquestes són les persones que estan motivades per la interacció que la gamificació genera. Volen interactuar amb altres persones i socialitzar. Quan hi ha recompenses al darrere aquestes aprofiten les seves interaccions per aconseguir recompenses i millorar els seus perfils
- **Free Spirits⇒ Esperits lliures:** Són les persones autònomes de la classe, els agrada portar elles les regnes de l'aprenentatge i tenen ganes d'explorar i crear. Moltes vegades quan han d'aconseguir recompenses ho faran a través del mitjà que sigui per tal d'aconseguir les màximes.
- **Achievers⇒ Triomfadores:** Són aquelles persones motivades per l'aprenentatge. Tenen ganes d'adquirir nous coneixements i millorar cada dia. Quan hi ha una recompensa darrere encara els motiva més aprendre.
- **Philanthropists⇒ Filantropes:** Aquesta paraula prové del grec i vol dir persona que estima les persones. Aquest tipus de jugadora li agrada ajudar sense buscar cap tipus de recompensa. De vegades, quan apareixen recompenses per ajudar a les altres, aquestes jugadores es converteixen en persones que ajuden a les altres únicament per aconseguir més punts i no pas per la pròpia voluntat.
- **Disruptors⇒ Disruptives:** La motivació pel canvi és el que mou a aquestes jugadores. Aquestes busquen alterar el sistema de diverses maneres per buscar un canvi tant positiu com negatiu.

- **Players⇒ Jugadores:** Les recompenses. Aquest grup és el que es mou per aconseguir reconeixement i ho faran de manera individualista. Aquest grup es mou per les motivacions extrínseques (Sánchez Montero, 2021).

Tot i aquesta gran classificació, les jugadores no es classificaran sempre dins d'un mateix tipus, sinó que poden ser varis tipus o fins i tot anar evolucionant i canviant a mesura que avança la gamificació.

2.3.3 Elements de la gamificació

Per dissenyar una gamificació cal distingir entre els diversos elements que la componen: les mecàniques, els components i les dinàmiques.

- Les mecàniques

Les mecàniques són aquells elements relacionats directament amb el joc: les normes, les accions i els elements que interfereixen a la partida (Sánchez Montero, 2021). Són una sèrie de normes que intenten generar jocs que es puguin gaudir, que generin certa “addicció” i compromís per part dels usuaris, al aportar reptes i un camí per on anar (Cortizo Pérez, 2011).

Quan volem crear una mecànica, aquesta ha de respondre a com jugarà el participant. Són aquelles accions que realitza el jugador i que modificaran els components en un moment determinat de la partida (Sánchez Montero, 2021).

Hi ha diversos tipus de mecàniques com per exemple reptes, recompenses, competició i cooperació, retroalimentació, etc.

- Els components

Els components són elements físics, recursos i eines que ens permeten crear una estètica al joc. Poden variar segons el disseny de la gamificació i de la creativitat de la persona que la dissenya. Els components més comuns dins les gamificacions escolars són els punts, les medalles, les classificacions, les proves i les missions, els nivells, els avatars i finalment els ous de pasqua. Els anomenats ous de pasqua són petites sorpreses com mini-reptes, recompenses, premis, etc. (Sánchez Montero, 2021).

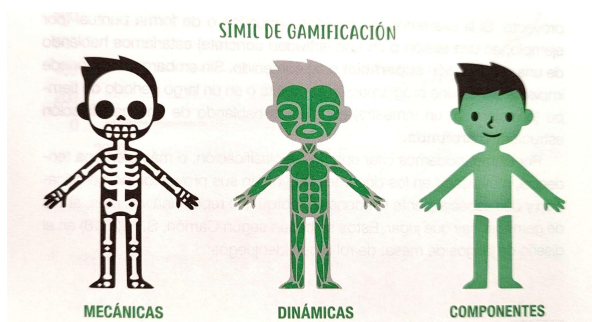
- Les dinàmiques

Les dinàmiques són aquells elements que involucren la motivació de la jugadora. Aquestes fan que les persones que participin vulguin seguir jugant a alguna cosa. Les dinàmiques en un procés gamificat són l'estructura que dona coherència al joc (Sánchez Montero, 2021).

Dins de les dinàmiques trobem la narrativa de la història, les interaccions entre les participants, el progrés o evolució de la jugadora, etc.

Figura 2-

Símil de gamificació. Sánchez Montero, M. (2021)



2.3.4 Passos a seguir per gamificar l'aula

1. Definir els objectius⇒ Pensar què es vol aconseguir, què es vol millorar i què es vol treballar.
2. Analitzar el context d'aula⇒ En aquesta etapa s'ha de pensar la temporització del projecte, els interessos de l'alumnat, i els materials dels quals disposem i l'entorn on el farem.
3. Definir el context del joc⇒ Cal definir un fil conductor. Aquest marcarà la narració de la història les quals les dinàmiques i mecàniques giraran entorn aquest.
4. Escollir les mecàniques i dinàmiques⇒ Les dinàmiques han de ser clares, mesurables i progressives. Han de donar retroalimentació dels resultats, han de ser assequibles i variades (Sánchez Montero, 2021)
5. Pensar l'avaluació⇒ com avaluarem els resultats del projecte.

2.3.5 Exemples de gamificació a les aules de primària

Cada vegada més docents decideixen gamificar l'aula i per tant cada vegada resulta més senzill trobar exemples gamificats.

Tot i això, moltes vegades el que ens trobem són exemples d'activitats gamificades enlloc de gamificacions transversals.

Un exemple de gamificació transversal seria la de “la Torre de Salfumàn” (Carrión, 2018), creada per Salvador Carrión i Sergio de la Cruz. A partir d'aquesta gamificació, es va crear un llibre que serveix com a guia per a desenvolupar projectes de gran magnitud. Aquesta gamificació compta amb els diversos apartats mencionats anteriorment i a més a més és una guia adaptable a diverses aules i matèries.

Per altra banda, Ismael Gómez (Gómez Gutiérrez, 2017), també mostra un exemple de gamificació basada en l'obra de Roald Dahl, Charlie i la fàbrica de xocolata. Aquesta gamificació proporciona un altre clar exemple de gamificació transversal amb uns objectius marcats i reptes per a que l'alumnat els superi i aconsegueixi la missió.

Aquests projectes, com molts d'altres són adaptables per a diferents escoles i contextos d'aula i per tant fan que més professorat tingui a l'abast materials educatius com aquests.

2.3.6 La gamificació com a projecte transversal a primària per treballar la perspectiva de gènere

Com s'ha dit anteriorment, la perspectiva de gènere és un punt a l'ordre del dia que no hi pot faltar mai. Com a docents s'ha de fer l'anàlisi intern sobre les dinàmiques i materials que s'utilitzen per tal de modificar-los o crear-ne de nous si s'escau.

La gamificació pot ser una gran estratègia per potenciar la perspectiva de gènere a les aules, ja que a través d'un fil conductor es desenvolupen dinàmiques i mecàniques les quals es poden crear amb perspectiva de gènere.

A més a més, a través de la gamificació, es pot donar a conèixer nous continguts, noves personatges històriques, noves metodologies d'aula per fomentar la coeducació, etc.

3. ANÀLISI DE LES NECESSITATS

El feminisme és un moviment social el qual ha anat guanyant pes dins la societat i per tant també dins l'àmbit educatiu. Sempre he pensat que la base de la societat és l'educació, i que per canviar aquells aspectes de la societat que no ens agraden ho hem de treballar a través d'educar, ja sigui educació formal o educació no formal. Tot i que el feminisme sigui una temàtica tractada a les aules, penso que moltes vegades els equips docents es centren molt en treballar la teoria però, a l'hora de dur a terme accions, la seva motivació o interès es redueix. Crec que en el cas del feminisme hem d'evitar quedar-nos en l'anomenat "feminisme de boquilla²". La persona feminista de boquilla és aquella que sap la teoria però no l'aplica a la pràctica.

Per tal que les aules es converteixin en aules feministes, hem de treballar a partir de la perspectiva de gènere. Com bé he dit al marc teòric, la perspectiva de gènere és el posicionament crític per analitzar la normativitat heterosexual i patriarcal que sustenta el sistema social, on el gènere funciona com a principi de jerarquització d'espais, recursos materials, econòmics, polítics i ideològics (Donoso-Vázquez & Velasco-Martínez, 2013). Per tant, dins les aules hem de treballar per evitar aquesta jerarquització es mantingui.

Focalitzant-me a les aules, des que vaig començar a submergir-me en el món educatiu, vaig poder observar que la perspectiva de gènere no era un punt a l'ordre del dia de les escoles. A través dels pràcticums de la universitat, vaig estar analitzar diversos llibres de text, fitxes i activitats i vaig veure que l'aparició de dones importants era pràcticament nul·la, que els exemples que es duïen a terme eren estereotipats i que en definitiva no es treballava des de la perspectiva de gènere.

A partir d'aquest punt cada vegada que he realitzat treballs de la universitat en els quals he hagut de dissenyar o innovar material per les aules, els he volgut crear amb un enfocament de gènere i consciència. És per aquest motiu, que he volgut dedicar aquest treball a dissenyar un material didàctic interdisciplinari creat amb perspectiva de gènere. Amb aquest projecte vull donar resposta a la manca i la necessitat de projectes on es treballi a partir de la coeducació, on es treballi amb perspectiva de gènere, on les dones formin part del projecte i on es treballi a totes les assignatures per igual.

² Campanya de les feministes de gràcia sobre el feminisme de boquilla: <https://www.facebook.com/feministes.degracia/videos/635694890251105/?v=635694890251105>

4. Objectius del TFG (1 full)

L'objectiu general del treball és la creació d'una gamificació per potenciar la perspectiva de gènere a les aules de primària a Catalunya.

Objectiu 1. Investigar sobre el gènere a les aules.

Preguntes relacionades amb aquest objectiu:

- Actualment el currículum està redactat amb perspectiva de gènere?
- Quines eines o metodologies hem d'utilitzar per potenciar la perspectiva de gènere a les aules?
- Quins aspectes hem de tenir en compte per potenciar la perspectiva de gènere a les aules de primària?

Objectiu 2. Investigar sobre la gamificació i les seves avantatges.

Preguntes relacionades amb aquest objectiu:

- Per a què serveix la gamificació a les aules de primària?
- Com podem gamificar una aula de primària?
- Què podem potenciar a través de la gamificació?

Objectiu 3. Dissenyar una gamificació per potenciar la perspectiva de gènere a les aules de primària.

Preguntes relacionades amb aquest objectiu:

- Quins objectius amb perspectiva de gènere ha de tenir la gamificació?
- Quins aspectes he de tenir en compte a l'hora de gamificar per que aquesta sigui amb perspectiva de gènere?
- Quina narració pot cridar l'atenció als infants i que treballi la perspectiva de gènere?

Objectiu 4. Dissenyar un instrument d'avaluació pel material.

Preguntes relacionades amb l'objectiu:

- Quins aspectes he de marcar per tal que l'avaluació sigui completa?
- Quins indicadors he de redactar per a que estigui ben avaluat?
- Què vull que m'avalui la persona experta?

Objectiu 5. Presentar aquesta gamificació a una experta per tal que avaluï el material.

Preguntes relacionades amb aquest objectiu:

- L'experta pensarà que el material serà útil per aplicar a una aula?
- Quines pagues trobarà l'experta sobre el material?
- Li agradarà el material a l'experta?

5. Metodologia del treball

Taula 1-

Metodologia del treball. Adaptació de la UB

La gamificació com a estratègia per potenciar la perspectiva de gènere a les aules		
Objectius	Qüestions	Instruments i procediment de recollida de dades
Objectiu 1. Investigar sobre el gènere a les aules.	Actualment el currículum està escrit amb perspectiva de gènere?	Lectura i anàlisi del currículum
	Quines eines o metodologies hem d'utilitzar per potenciar la perspectiva de gènere a les aules?	Recerca bibliogràfica
	Quins aspectes hem de tenir en compte per potenciar la perspectiva de gènere a les aules de primària?	Recerca bibliogràfica

Objectiu 2. Investigar sobre la gamificació i les seves avantatges.	Per a què serveix la gamificació a les aules de primària? Com podem gamificar una aula de primària? Què podem potenciar a través de la gamificació?	Recerca bibliogràfica i audiovisual Recerca bibliogràfica i detecció de necessitats Recerca bibliogràfica
Objectiu 3. Dissenyar una gamificació per potenciar la perspectiva de gènere a les aules de primària.	Quins objectius ha de tenir la gamificació per tal que aquesta sigui amb perspectiva de gènere? Quins aspectes he de tenir en compte a l'hora de gamificar per que aquesta sigui amb perspectiva de gènere? Quina narració pot cridar l'atenció als infants i que treballi la perspectiva de gènere?	Anàlisi de les metodologies d'aula a través de la recerca bibliogràfica Recerca de diverses gamificacions per extreure'n dinàmiques i mecàniques i adaptar-les Crear i pensar diverses narratives amb perspectiva de gènere
Objectiu 4. Dissenyar un instrument d'avaluació pel material.	Quins aspectes he de marcar per tal que l'avaluació sigui completa? Quins indicadors he de redactar per a que estigui ben avaluat? Què vull que m'avaluï la persona experta?	Recerca i anàlisi de graelles d'avaluació Recerca i anàlisi de graelles d'avaluació Definir els objectius de l'avaluació

Objectiu 5. Presentar aquesta gamificació a una experta per tal que avaluï el material.	L'experta pensarà que el material serà útil per aplicar a una aula?	Revisió de la graella avaluativa
	Quines pegues trobarà l'experta sobre el material?	Revisió de la graella avaluativa
	Li agradarà el material a l'experta?	Revisió de la graella avaluativa

CONTEXT PER LA CREACIÓ DEL MATERIAL

Aquest projecte educatiu ha estat creat enfocat a l'alumnat de 5è de primària de l'escola Pia Sarrià-Calassanç. Aquesta elecció ha estat feta degut a que ha estat el meu centre de pràctiques i que per tant he pogut observar detalladament tot l'alumnat i el funcionament de la classe.

El grup de 5è està format per 24 alumnes, de les quals 11 són noies i 13 són nois. Com podem observar la quantitat de nens i nenes és força paritària tot i que el nombre de nois les supera i s'acaba notant.

És un grup classe molt intens. Aquesta intensitat es mostra tant en comportament, com en dinàmiques d'aula o fins i tot en la manera d'aprendre.

També és un grup molt intens sentimentalment, els afecta molt tot el que passa al seu entorn i els afecta al seu dia a dia. Majoritàriament són una classe amb forces conflictes interns i amb una manca de gestió emocional molt alta.

Per altra banda, en quant al nivell educatiu, hi ha forces extrems dins la mateixa aula; persones amb un nivell molt alt i persones amb un nivell molt més baix del que haurien de tenir. Per altra banda dins la mateixa aula hi ha diversos infants amb dificultats educatives com ara dislèxia i TDAH, els quals fan que aquests extrems encara es distanciïn més.

En quant a la relació amb la tutora, aquesta és molt forta. Han creat un lligam de confiança i seguretat molt gran. Aquest grup de 5è, és força assenyalat per la seva conflictivitat, però aquesta tutora en cap moment els ha assenyalat així i penso que per al grup classe això és molt important. El fet de tenir una relació tant bona amb ella fa que les dinàmiques d'aula quan és la tutora la que hi és siguin molt més bones, fluides i relaxades. El fet que això sigui així, permet a la tutora dur a terme projectes i intervencions molt més transformadores i innovadores.

La meua relació amb aquest grup ha estat molt semblant a la que té establerta la tutora, ja que des del primer moment m'han agafat com a una referent més de l'aula i com una persona molt semblant a la mestra que tenen des d'inici de curs, ja que la tutora i jo tenim personalitats molt semblants. El fet d'haver establert aquest vincle amb els infants, m'ha facilitat la creació d'aquest projecte, ja que se m'ha fet molt realista plantejar-lo a una aula on el podria realment dur a terme.

6. Resultats obtinguts, interpretació i discussió

6.1 Resultats: descripció del material educatiu elaborat

Taula 2-

Descripció dels objectius del joc i les competències. Creació pròpia.

OBJECTIUS	
EDUCATIUS	DEL JOC
- Potenciar la perspectiva de gènere a les aules - Treballar a partir de la coeducació - Fomentar la cohesió de grup - Millorar la motivació per aprendre - Conèixer diverses dones importants a la història - Crear un material transversal per totes les assignatures - Millorar el companyerisme a l'aula	- Superar nivells - Desbloquejar la ubicació dels arxius - Recuperar els arxius - Vèncer als enemics

COMPETÈNCIES BÀSIQUES DE L'ÀREA D'EDUCACIÓ EN VALORS

Dimensió personal:

- *Competència 1.* Actuar amb autonomia en la presa de decisions i assumir la responsabilitat dels propis actes.
- *Competència 2.* Desenvolupar habilitats per fer front als canvis i a les dificultats i per assolir un benestar personal.
- *Competència 3.* Qüestionar-se i usar l'argumentació per superar prejudicis i consolidar el pensament propi

Dimensió interpersonal:

- *Competència 4.* Mostrar actituds de respecte actiu envers les persones, les seves idees, opcions, creences i les cultures que les conformen
- *Competència 5.* Aplicar el diàleg com a eina d'entesa i participació en les relacions entre les persones
- *Competència 6.* Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu que promoguin el compromís personal i les actituds de convivència.

Dimensió social:

- *Competència 7.* Analitzar l'entorn amb criteris ètics per cercar solucions alternatives als problemes
- *Competència 8.* Mostrar actituds de servei i de compromís social, especialment davant de les situacions d'injustícia

CONTINGUTS EN L'ÀREA D'EDUCACIÓ EN VALORS

Aprendre a pensar i a ser de manera autònoma:

- Habilitats de pensament relacionades amb l'ètica
- Estratègies pel diàleg
- Expressió d'opinions i judicis de forma assertiva mitjançant la conversa, la discussió i el debat.
- Actitud crítica en l'observació i la interpretació de la realitat
- Identificació dels propis prejudicis i estereotips
- Rebuig de comportaments i actituds discriminatòries

Aprendre a actuar de manera autònoma i coherent:

- Actituds de responsabilitat i coresponsabilitat: acompliment dels deures propis i acceptació de les conseqüències dels actes realitzats intencionadament o no
- Autoregulació de la conducta.
- Valoració de l'esforç i la motivació.
- Actituds ètiques.

Aprendre a conviure:

- Gestió de normes i límits
- Actituds de cooperació i solidaritat
- Estratègies de gestió i mediació de conflictes
- Reconeixement de les diferències per raó de naixement, raça, sexe, opinió o qualsevol altra condició o circumstància personal o social com un element enriquidor de les relacions interpersonals.
- Participació democràtica en el funcionament de l'aula i de l'escola.
- Actituds que contribueixen al benestar emocional del grup.

Aprendre a ser ciutadans responsables en un món global

- Mecanismes de participació democràtica.
- Valoració de la participació com un dret i un deure
- Rebuig de comportaments i actituds discriminatòries.
- Valoració de la igualtat de drets d'homes i dones en qualsevol àmbit.
- Identificació i rebuig de les causes que provoquen situacions de marginació, discriminació i injustícia social en l'entorn local i en el món.
- Compromís ètic i social.

Taula 3-

Anàlisi de les jugadores. Creació pròpia.

JUGADORES	
Què els agrada?	El grup classe de 5è, són un grup inquiet, mogut, curiós i competitiu. Els agraden els reptes i participar activament a l'aula, tot i que moltes vegades sempre són les mateixes persones les que volen participar. Els agraden molt els jocs, ja siguin individuals o cooperatius. Els motiva totes aquelles activitats amb un component lúdic al darrere. Són un grup que els agrada molt aprendre coses noves,

	mostren interès i escolta davant de nous conceptes i pregunten tot allò que no entenen. Els agrada molt la relació que tenen amb la tutora de la classe. Amb ella han creat un vincle de confiança i respecte molt gran. Han establert límits i els treballen conjuntament. El fet de tenir una bona relació amb la tutora fa que l'ambient de l'aula sigui molt més agradable i que en el moment de tractar certes temàtiques sigui més senzill degut a la bona comunicació que tenen.
Què els costa? Per què?	És una classe molt diversa, hi ha força persones amb dificultats d'aprenentatge i això fa que hi hagi nivells molt diferents. Respecte això, hi ha certa manca d'empatia dins del grup ja que les persones que van més avançades els costa esperar a les companyes i prefereixen anar avançant que esperar i ajudar-les. Per altra banda, fent un enfocament a aspectes més lúdics, els costa molt perdre. Són un grup força competitiu i hi ha molts infants que no saben acceptar una derrota. El fet de no saber acceptar-la fa que es creïn situacions amb faltes de respecte entre ells i elles i que aquestes tensionin l'ambient i les relacions. També els manca concentració mentre es fan activitats lúdiques ja que l'ambient a l'aula es carrega bastant. És un grup que els costa força mantenir la calma dins de l'aula, són persones molt inquietes i això els dificulta estar en silenci fent feina o respectar l'ambient de l'aula.
Tipus de persones jugadores	Socialitzadores: Hi ha diverses persones a l'aula que un dels aspectes que els motivarà més és el fet de socialitzar amb la resta de la classe, d'interactuar, etc. Aquestes persones el més probable és que aprofitin d'aquestes interaccions per tal d'aconseguir recompenses i millorar els seus perfils. Esperits lliures: Dins del grup podem trobar diverses persones les quals els agrada anar al seu ritme i gestionar-se elles mateixes la feina que volen fer. Aquestes són les que els agrada l'autonomia i anar regulant el seu aprenentatge, de tal manera que no necessiten ajuda de les altres per avançar.

	Triomfadores: No és un perfil de jugadora molt comú, però podem trobar alguna persona. Són aquelles jugadores que els motiva el propi aprenentatge i que volen jugar pel simple fet d'aprendre. Aquest perfil el podem trobar dins d'aquesta classe barrejat amb algun altre perfil de jugadora, però mai sol. Filantropes: Tot i la manca de companyerisme en certs moments dins de l'aula, la gran majoria d'infants, s'ajuden entre ells i elles quan un acaba una tasca. Aquest tipus de jugadora serà molt freqüent dins d'aquest grup classe ja que ajudar-se entre elles és un hàbit molt comú. Disruptives: Hi ha infants de la classe que agafaran aquesta postura i intentaran alterar el sistema del joc, ja sigui positiva o negativament. Aquestes persones poden ser les que majoritàriament intentin fer trampes o les que planegin una estratègia pel darrere. Jugadores: En aquest grup classe podem identificar diverses persones que participaran de la gamificació per aconseguir recompenses de manera individualista, és a dir sense tenir en compte a la resta de persones del grup.
--	---

Taula 4-

Resum de la gamificació. Creació pròpia.

RESUM DE LA GAMIFICACIÓ
La gamificació parteix d'un fil conductor en el qual s'informa als infants que han desaparegut uns arxius de dones importants de la història. En aquesta introducció se'ls diu que han de recuperar-los. La recuperació d'aquests la faran superant reptes, i amb aquests reptes desbloquejaran nivells en els quals se'ls donarà una carta on indicarà on està amagat l'arxiu en qüestió. Un cop recuperat l'arxiu realitzaran una activitat per treballar aquella dona. De manera paral·lela i transversal, a més a més, podran anar aconseguint monedes per comprar cartes de recompenses.

Taula 5-

Format i elements del joc. Creació pròpia.

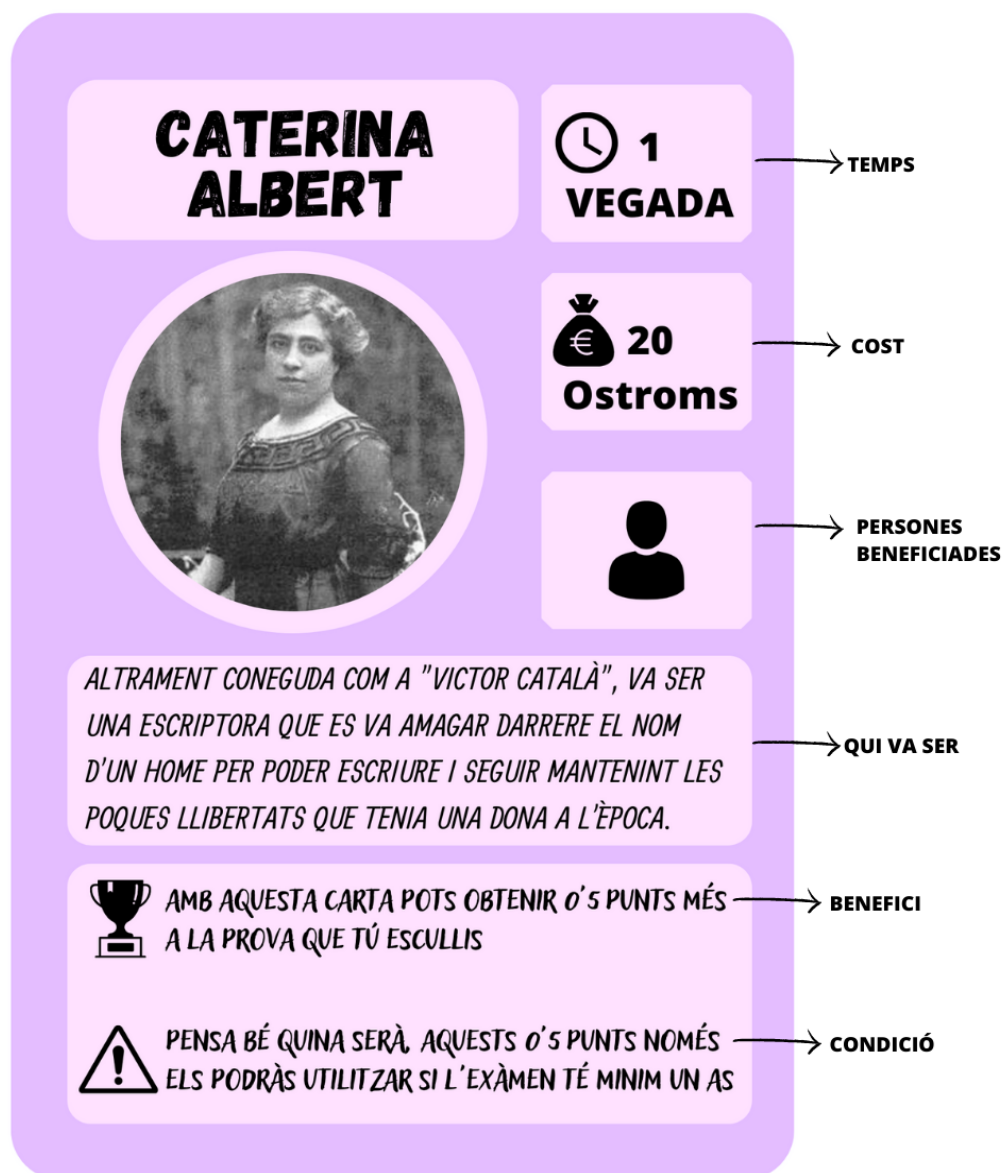
ELEMENTS DE LA GAMIFICACIÓ	
Ambientació (vegeu annex A)	L'ambientació de la gamificació és el fil conductor de la història. És el relat que dona sentit a tot el que va passant a l'aula, tant els reptes, com les cartes, com els nivells, com els punts. L'ambientació en aquest cas els presenta una missió general on han de recuperar uns arxius amagats, i aquests arxius els van recuperant a través de superar els reptes plantejats.
Assemblees (vegeu annex B)	Les assemblees seran un espai de debat i de presa de decisions on els infants acabaran de decidir el funcionament del joc. En aquestes assemblees també gestionaran els conflictes que vagin sorgint a mesura que avança el projecte.
Ostroms	Les puntuacions/monedes, o altrament anomenades Ostroms, en honor a la primera dona economista en rebre un premi Nobel, les van aconseguint dia a dia i tant de manera individual com en grup. Aquests Ostroms els aconsegueixen duent a terme diverses accions com ara fer deures extres, respondre una pregunta aleatòria de manera correcta, etc. Els objectius d'aconseguir aquestes Ostroms són bàsicament dos. El primer és que els infants desbloquegin nivells amb aquestes monedes i el segon és que amb aquestes Ostroms puguin comprar cartes de recompenses. Per tal de fer el recompte d'Ostroms, és a dir les puntuacions que aquests infants van rebent, es durà a terme amb l'eina ClassDojo.
Accions (vegeu annex C)	Les accions són una mecànica del joc les quals han de complir per aconseguir diverses recompenses. Les accions són facilitadors per aconseguir Ostroms. Hi ha diversos tipus d'accions: grupals, individuals, positives, negatives, etc. Segons el tipus d'acció que realitzi l'alumnat, rebran unes Ostroms o unes altres. Els tipus d'accions els acabaran de determinar els infants a la primer assemblea que realitzaran.

Nivells (vegeu annex D)	Com he dit anteriorment, l'objectiu principal de la gamificació és desbloquejar els nivells del joc per poder descobrir la ubicació exacta dels arxius amagats. Cada nivell es desbloqueja a partir de la superació d'un repte (tasca extraordinària). Cada nivell tindrà un repte i aquests seran de les diverses assignatures que cursen. Per altra banda, a partir del tercer nivell, hauran de pagar un preu per poder desbloquejar-los, ja que un personatge que apareixerà a la narració, els descobrirà la missió secreta i hauran de pagar un preu per tal de mantenir el silenci. Aquesta alteració del joc és per mantenir el flux del joc, és a dir, la dificultat que aquest canvi genera mantindrà l'interès de les participants.
Reptes (vegeu annex E)	Els reptes són tasques tant ordinàries (exercicis d'aula, dictats, etc.) com extraordinàries (activitats plantejades en l'ambientació). Les tasques ordinàries ajuden a l'alumnat a aconseguir Ostoms a partir de les accions i de desenvolupar de manera correcta aquests reptes bàsics. Els reptes extraordinaris poden ser desenvolupats de manera col·lectiva o de manera individual, però majoritàriament són de caràcter individual. Per altra banda, els reptes extraordinaris consisteixen en un seguit de proves de totes les assignatures. Aquestes, permeten que si l'alumnat les realitza de manera correcta, puguin desbloquejar el nivell per trobar un arxiu. Els reptes extraordinaris poden ser desenvolupats de manera col·lectiva o de manera individual segons la prova.
Activitats sobre les dones (vegeu annex F)	Per no quedar-nos únicament amb la lectura de l'arxiu sobre les dones, en aquesta gamificació es planteja una activitat per a treballar cada dona. Cada activitat està plantejada amb una assignatura diferent.
Activitat final (vegeu annex F)	L'última activitat amb la qual consta aquesta gamificació és amb una activitat final de tancament. En aquesta activitat es podrà observar la influència que ha tingut aquest projecte sobre els infants.
Rols (vegeu annex G)	Hi ha un seguit de rols plantejats, tot i que els infants a les assemblees en poden anar afegint o traient en la mesura que en vegin necessitats. Els infants també decidiran en quina freqüència canvien de rol.

Cartes (vegeu annex H)	Les cartes són unes bonificacions que poden comprar amb les Ostroms. Aquestes cartes donen beneficis a la persona que les ha comprat. Hi ha cartes de benefici col·lectiu, hi ha cartes de benefici individual o per grups. Cada carta té una utilitat, una durada i una recompensa diferent.
---	---

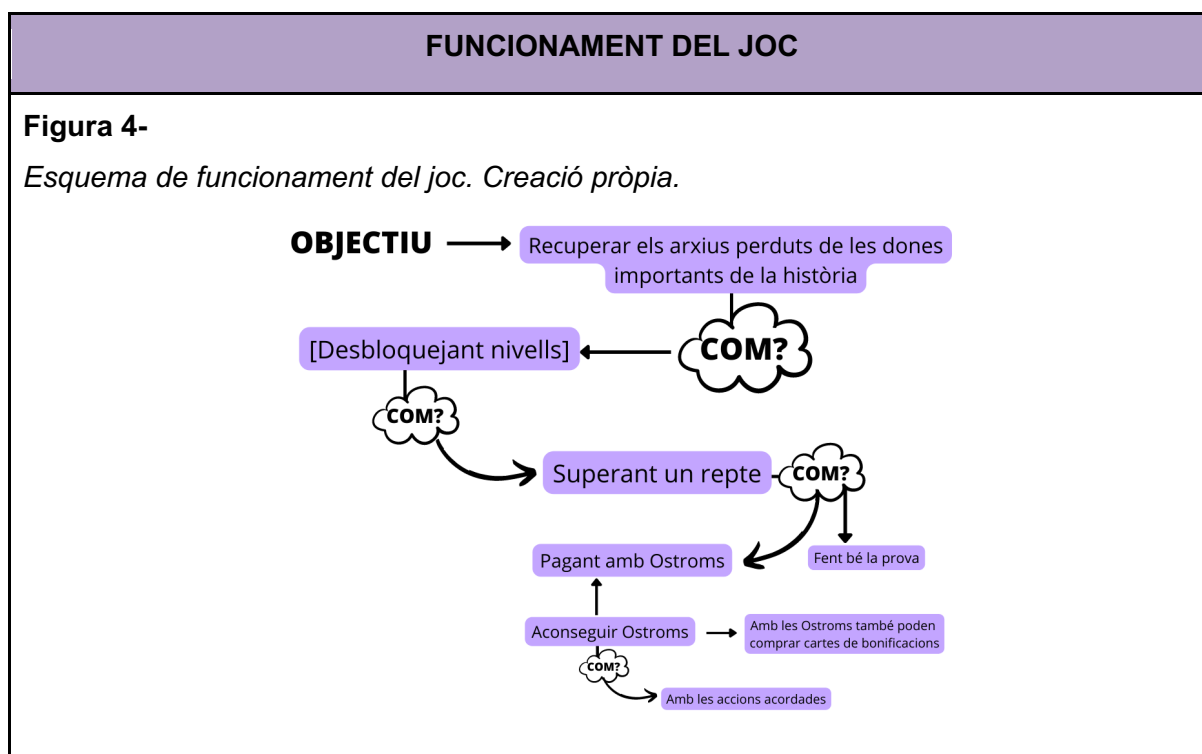
Figura 3-

Carta de la gamificació "Caterina Albert". Creació pròpia



Avatars (vegeu annex I)	Els avatars són caracteritzacions dels infants. Aquests els s'imprimiran i es penjaran al mural de les cartes per saber quina carta estan utilitzant aquell dia. També utilitzarem els avatars per posar-los al mural del rol del dia del dia.
--	---

Murals (vegeu annex J)	Per tal que els infants puguin seguir de manera adequada com avança el joc, tindran suports visuals a l'aula. El primer suport visual que tindran és un mural amb els nivells que han de desbloquejar. El segon mural que tindran estarà format per tots els avatars dels nens i nenes de la classe. La utilitat d'aquest segon mural és que cada cop que vulguin utilitzar una carta de bonificació, aquesta l'hauran de penjar al mural per tal que sigui visible per tothom, però sobretot per l'equip docent. En penúltim lloc, el tercer mural és el dels rols. En aquest mural hi haurà els rols de classe i amb els avatars marcaran qui el realitza cada dia. Finalment, l'últim mural amb el que comptarem és el mural d'aprenentatge, que l'ubicarem just a sota del dels nivells. Aquest mural ens servirà d'eina per avaluar.
Avaluació (vegeu annex K)	Per tancar el projecte, es presenta una taula d'avaluació on es marquen uns criteris per avaluar els continguts i els assoliments com a grup classe de la gamificació.

Taula 6-
Funcionament del joc


6.2 Resultats: valoració del material educatiu elaborat per part de l'experta externa

L'avaluació del material es farà a través d'una graella d'avaluació (vegeu a l'annex L), dissenyada per aquesta gamificació. Aquesta graella compta amb diversos apartats en els quals es demana a la persona experta que avaluï la gamificació tant sobre el contingut educatiu d'aquesta com del format que té. En una primera part es pot observar que els criteris d'avaluació van més enfocats als continguts curriculars d'aquests i a mesura que avança la graella els criteris d'avaluació van més enfocats al disseny i estètica del joc.

Prèviament a l'avaluació, l'experta s'ha llegit el document explicatiu i vam realitzar una tutoria en la qual em va fer diverses preguntes sobre el material.

L'avaluació del material l'ha fet la Mar Llorens, professora de l'Escola Pia Sarrià-Calassanç, titulada en un curs de gamificació i responsable TIC del cicle superior.

Gràcies a la graella he pogut analitzar a fons el meu material. El primers punts sobre els quals es demana avaluació és sobre continguts curriculars i específics. Segons l'experta, aquests estan escrits correctament. Personalment, revisant més tard la gamificació he vist que podria afegir una millora la qual seria marcar objectius específics dels objectius generals, ja que d'aquesta manera es pot acotar més les línies d'aprenentatge.

La segona part de la graella, com he dit anteriorment, es centra en l'anàlisi del disseny de la gamificació. En aquesta, l'experta ha avaluat tant criteris formals com de contingut. Ha puntuat evidenciant la seva correcció i adequació aspectes com l'estructura, les normes, la narrativa del projecte etc.

Un aspecte el qual he de millorar és l'aplicació de més recursos TIC. Si bé es cert que he utilitzat diverses aplicacions per crear contingut, podria haver investigat altres aplicacions per dur a terme els reptes o les activitats per treballar les dones.

El següent criteri que vaig marcar a la graella feia èmfasi a la temàtica de perspectiva de gènere i coeducació. Aquest apartat està valorat molt positivament. L'experta ha detectat que la perspectiva de gènere és la base del projecte i que per tant he complert un dels objectius de manera molt correcta. En comparació amb altres projectes visualitzats prèviament a crear el meu material, he pogut veure que en ells la perspectiva de gènere no era un dels objectius educatius del joc. Personalment penso que la

perspectiva de gènere ha de ser sempre un dels objectius d'aprenentatge, és a dir, ha d'estar sempre present.

Finalment l'últim aspecte puntuat és la graella per avaluar els continguts apresos pels infants. L'experta la valora positivament tot i que hi faria certs canvis. Personalment penso que podria haver-la estructurat millor, dividint en apartats les diferents tipologies dels criteris a avaluar. Tot i això penso que he de fer una recerca més gran sobre diverses eines per avaluar que no es mantinguin en una sola graella.

7. Conclusions generals

7.1 Conclusions

L'escola ha de ser un espai igualitari, feminista, equitatiu i segur per a totes. Això s'ha de veure reflectit amb actes i no únicament amb paraules. És per aquest motiu que cal dissenyar eines i materials per tal de fomentar la coeducació a les aules. Cal ser realistes i aterrar. Cal plantejar materials assequibles i treballar temàtiques adequades per als infants, ja que si plantegem reptes més grans dels que poden assolir, els infants acabaran rebutjant la temàtica.

Actualment als llibres de text escolars i el currículum, estan redactats amb poca perspectiva de gènere. Són llibres on la majoria de persones importants que apareixen són homes, on els exemples que es mostren són amb estereotips de gènere i que per tant fomenten una educació sexista i poc igualitària.

El professorat ha de vetllar per evitar que aquests aspectes siguin presents al dia a dia de l'aula, i ha de proporcionar materials i eines per evitar-ho.

Així doncs, amb la gamificació elaborada, es fa una aportació principal: un material educatiu per cobrir la necessitat de manca de materials amb perspectiva de gènere a les aules. Aquesta gamificació adaptable a diverses escoles posa en el punt de mira que sí que es poden crear materials amb perspectiva de gènere, motivadors i interdisciplinaris per a àmbits d'educació formal.

7.2 Objectius assolits i limitacions

El primer objectiu marcat en aquest treball va ser investigar sobre el gènere a les aules de primària. He assolit l'objectiu completant el marc teòric a través d'investigar i llegir sobre aquesta temàtica. Si bé és cert, és l'apartat del marc teòric on em vaig trobar amb més limitacions degut a una manca de material sobre el tema. A partir d'aquest objectiu he pogut resoldre les preguntes plantejades com ara les eines o metodologies que hem d'utilitzar per potenciar la perspectiva de gènere a les aules o en quins aspectes ens hem de fixar per tal d'evitar dinàmiques inconscients que infravaloren la perspectiva de gènere. A partir d'aquest primer objectiu, he pogut assolir l'objectiu de plantejar una gamificació amb perspectiva de gènere, ja que tenia les bases per dur-ho a terme.

El segon objectiu assolit del treball ha estat realitzar una investigació sobre la gamificació i les seves avantatges. Aquest objectiu ha estat més senzill de complir ja que actualment es disposa de molta més recerca i investigació sobre aquesta temàtica. A més a més he pogut observar diverses gamificacions que m'han servit d'exemple per orientar la meua. L'objectiu de recopilar informació ha estat clau per a poder crear el material final, ja que ha estat la font d'inspiració de la creació del material. A partir d'aquesta recerca he pogut observar diferents estils per gamificar segons els objectius, segons el temps, o fins i tot segons la temàtica i partint d'aquesta base he pogut seleccionar els aspectes que més m'han interessat per poder dissenyar la meua gamificació.

Sobre el tercer objectiu, ha estat l'objectiu més complex de complir. Aquesta dificultat ha sorgit degut a la manca de gamificacions on la perspectiva de gènere fos el centre i per tant tot el disseny ha estat de creació pròpia. Tot i això, com he dit anteriorment, investigar sobre diverses gamificacions em va resultar de gran ajuda ja que van ser una font d'inspiració. De la creació de la gamificació el que m'ha resultat més complex ha estat la coherència entre les dinàmiques i mecàniques del joc, ja que cada aspecte havia de lligar amb el següent i no deixar cap front obert. D'altra banda, pensava que l'objectiu que la perspectiva de gènere fos el centre em seria molt costós a l'hora de treballar amb infants, però al ser un tema molt recurrent al meu dia a dia, tenia molt integrades les dinàmiques i aspectes a tenir en compte i per tant ha estat senzill.

Per tal d'assolir l'objectiu de la creació d'una graella per a que l'experta m'avalués el material, he hagut de fer un repàs sencer de la gamificació i veure quins aspectes volia que l'experta puntués. Em va resultar molt difícil no haver vist cap exemple d'avaluació

sobre un projecte gamificat, ja que quan una persona penja el projecte a internet, no penja de quina manera l'ha avaluat. En aquest punt, vaig començar a desglossar els diversos aspectes a qualificar i vaig anar marcant els criteris d'avaluació adients. A partir d'aquesta creació, s'han resolt les preguntes que havia plantejat sobre aquest objectiu com ara els aspectes que volia que l'experta m'avalués i quins aspectes havia de tenir la graella per a que aquesta fos completa.

Finalment, l'últim objectiu complert ha estat l'avaluació de la gamificació per part d'una experta. El primer entrebanc amb el qual vaig topar va ser amb la selecció de l'experta. En un primer moment vaig seleccionar a un home expert en gamificació, però a continuació vaig reflexionar i vaig pensar que preferia que me l'avalués una dona. A partir d'aquest moment vaig començar a fer recerca i vaig veure que una professora de l'escola on jo estava fent pràctiques era responsable TIC i titulada en un curs de gamificació. Acte seguit em vaig posar en contacte amb ella i vaig mostrar-li tot el material creat i la graella d'avaluació. Gràcies a assolir aquest objectiu he pogut observar l'efectivitat i l'adequació del projecte gamificat.

7.3 Noves línies de recerca

Per tal de seguir amb la investigació, es podria plantejar una gamificació on la motivació intrínseca fos més important des de l'inici del joc. En la gamificació plantejada juga un paper molt important la motivació extrínseca, ja que moltes de les persones que hi participin seran més motivades per les puntuacions que pel propi plaer d'aprendre.

Per altra banda, un segon plantejament per a seguir amb aquesta investigació seria plantejar una gamificació on la perspectiva de gènere estigués present, però de manera més discreta. Al joc plantejat és molt evident que s'està treballant aquesta temàtica, apareixen dones importants de la història i tot gira al voltant de la poca importància que se'ls dona als llibres d'història. La nova línia d'investigació seria plantejar una narració amb perspectiva de gènere en la qual no sigui la temàtica principal, sinó que fos un aspecte rellevant però no el centre. D'aquesta manera, des del professorat es pot anar agafant l'hàbit de tenir sempre present la perspectiva de gènere.

7.4 Reflexió personal de la vostra experiència al realitzar el TFG

L'elaboració del Treball de Final de Grau ha estat més complexa del que pensava. A l'inici de tot vaig escollir una temàtica que no s'acabava d'adequar a les meves motivacions ni interessos i per tant a meitat del procés vaig decidir canviar de tema. Un cop fet el canvi de temàtica, tot va començar a ser més rodat i les meves ganes de crear aquest projecte van anar augmentant.

La definició del problema va estar molt senzilla, ja que des de fa molt de temps que la senyalitzo i en soc conscient. El fet de tenir clara la problemàtica va motivar-me a investigar per tal de confirmar si era tant evident com jo pensava o no.

Un cop definida, em va ser costós emmarcar teòricament el problema, ja que no sabia com definir els apartats i vaig haver de generar molts canvis de contingut, d'ordre, de titulació, etc. Però un cop estructurat, la recerca per resoldre el marc teòric em va semblar molt interessant. Si bé el gènere és un aspecte que forma part del meu dia a dia, mai havia fonamentat sobre el gènere a l'educació. El fet de fer recerca sobre aquest aspecte, m'ha fet obrir moltes portes i moltes noves idees i inquietuds que vull resoldre, i aquest treball ha estat només l'inici. Un objectiu personal el qual volia complir, era redactar el treball amb perspectiva de gènere també. A l'apartat del marc teòric vaig haver d'investigar molt per trobar autores que parlessin sobre la gamificació, ja que volia que els referents teòrics fossin paritaris.

La part teòrica sobre la gamificació també m'ha estat molt útil, ja que des de fa temps que intento trobar noves metodologies d'aula per renovar-me i innovar i aquesta ha estat una amb la qual encaixo molt tant en la manera de pensar com d'actuar. Tot i això, he hagut de desxifrar bé quins aspectes volia implementar i quins no, ja que certs aspectes de la gamificació no tenien en compte la perspectiva de gènere i els he hagut d'eliminar.

Un cop redactada tota la teoria i d'haver-me fonamentat per tal de dur a terme la part pràctica, va començar l'aventura. La creació del material ha estat una de les etapes més costoses i frustrants del treball. Al crear un material de zero, he hagut de pensar fil per randa tot el contingut d'aquest. He hagut de pensar dinàmiques, estratègies, mecàniques, activitats i tot el contingut el qual el formava. A mesura que avançava la creació havia de tornar endarrere i resoldre aspectes que havien quedat oberts o modificar d'altres per tal que tot tingués un sentit.

Respecte el projecte, la creació de la graella va ser un altre punt d'estancament. Mai havia fet una eina per avaluar un projecte gamificat i per tant anava força perduda. Al no tenir referències d'altres materials també va fer que fos un apartat costós. Tot i això gràcies a l'ajuda de la tutora del treball, vaig poder començar a desgarnar els apartats que volia avaluar del projecte i de quina manera volia que l'experta els avalués.

Fent referència a l'experta, va ser una experiència molt positiva, ja que després de tota la feina realitzada, vaig poder veure que aquesta donava els seus fruits gràcies a la seva avaluació. Em va fer un feedback positiu on em va fer veure els bons aspectes de la gamificació i aspectes a millorar d'aquesta. Hi ha gent que les correccions l'enfonsen, però personalment penso que són oportunitats per millorar i fer que un projecte sigui millor.

Un cop finalitzat el projecte i la seva avaluació, he portat a terme les conclusions. En aquest apartat he pogut fer un anàlisi detallat de tot el treball des de l'inici, he pogut veure els aspectes on més he coixejat i els aspectes on he pogut potenciar els meus coneixements. Tot i així, les conclusions generals han estat complicades de redactar degut a la seva brevetat i síntesi on havia de mostrar tot el que havia extret del treball en unes poques línies.

Finalment, estic molt agraïda de la gestió de les tutories tant de seguiment com grupals per a dur a terme aquest treball. M'he sentit acompanyada i recolzada en tot moment, ja que ha estat un període difícil i de presa de moltes decisions com ara canviar de temàtica a la meitat del temps. He rebut tota l'ajuda que he necessitat en quant a materials, estratègies i motivació. Ha estat un seguiment complert i molt adequat.

Com a tancament, el Treball de Final de Grau m'ha servit per analitzar-me i revisar-me, per pensar noves línies en les que vull treballar en un futur, per descobrir les meves capacitats dissenyant projectes i per reafirmar que la carrera que he cursat és la que realment havia de cursar.

8. Referències

- Abásolo Guerrero, M. J., Manresa Yee, C., Más Sansó, R., & Vénere, M. (2011). *Realidad virtual y realidad aumentada*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP).
- Agud, I., Amat, M., Bertran, M., Caravaca, A., Chamorro, C., Corbella, L., Empain, J., Flores, C., Foradada, M., Gavalda, X., Llos, B., López, S., Macià, S., Marbà, A., Prat, M., Puente, S., Rifà, M., & Sánchez, A. (2020). *Perspectiva de gènere en l'educació* [Marc conceptual]. UAB.
- Aprentatge Basat En Jocs (ABJ): NI Jugar, NI Gamificar. (2018, octubre 3). Lu2.cat. <https://lu2.cat/aprenentatge-basat-en-jocs-abj-ni-jugar-ni-gamificar/>
- Carrión, S. (2018). *La torre de Salfumán*. 77 Mundos.
- Carrión, S., & Negre, C. (2020). *Desafío en el aula: manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase*. Paidós.
- Celdrán Espejo, M. (2020). *La coeducació: anàlisi del treball en igualtat d'un centre de primària* [Universitat de Barcelona].
- Colás, P., & Jiménez, R. (2006). *Tipos de conciencia de género del profesorado en los contextos escolares*. Revista de Educación, 340, 415-444.
- Cortizo Pérez, J., Carrero García, F., & Pérez Martín, J. (2011). *Gamificación y docencia: Lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos* [VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria]. Universidad Europea de Madrid.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. HarperCollins.
- Donoso-Vázquez, T., & Velasco-Martínez, A. (2013). *¿Por qué una propuesta de formación en perspectiva de género en el ámbito universitario?* Profesorado, 17(1), 71-88.
- Ferrer, C., Mateu, J. M., Pons, M., Barceló, C., Pont, C., & Roig, M. (2006). *Llenguatge per la igualtat a l'educació* (Institut balear de la dona ed.). Estudi6.
- Gómez Gutiérrez, I. (2017). *Chocolate factory project*. Wix.com. <https://ismaelgogutierrez.wixsite.com/chocolatefactory>

- Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). *Los juegos de rol en el aula*. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(3), 58-84.
- Hunter, D., & Werbach, K. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. Amazon Digital Services.
- Martínez Manso, E (2020) *Unitat didàctica interdisciplinar per treballar el gènere a 6è de primària*. Universitat de Barcelona
- Pahlke, E., Bigler, R., & Martin, C. (2014). *Can Fostering Children's Ability to Challenge Sexism Improve Critical Analysis, Internalization, and Enactment of Inclusive, Egalitarian Peer Relationships?* Journal of social issues, 70(1), 115-133.
- Sánchez Montero, M. (2021). *En clase sí se juega: una guía práctica para crear tus propios juegos en el aula*. Paidós.
- Serrat, N. (2018). *La gammificació a l'aula universitària*. Núria Serrat.
- Subirats, M., & Brullet, C. (1988). *Rosa y azul: la transmisión de los géneros en la escuela mixta*. Instituto de la Mujer.

ANNEXOS

ÍNDEX D'ANNEXOS:

ANNEX A- TAULA D'AMBIENTACIÓ	42
ANNEX B- TAULA D'ASSEMBLEES	43
ANNEX C- TAULA DE PUNTUACIONS	44
ANNEX D- TAULA DE NIVELLS.....	46
ANNEX E- TAULA DE REPTES	48
ANNEX F- TAULA D'ACTIVITATS PER TREBALLAR LES DONES	52
ANNEX G- TAULA ROLS	57
ANNEX H- CARTES	58
ANNEX I- AVATARS	60
ANNEX J- SUPORTS VISUALS	61
ANNEX K- AVALUACIÓ	62
ANNEX L- GRAELLA AVALUACIÓ EXPERTA.....	63

9. Annexos

ANNEX A- TAULA D'AMBIENTACIÓ

Taula 7-

Ambientació. Creació pròpia.

AMBIENTACIÓ	
Narrativa	El partit polític dels MSG'ns (Misògins) han entrat al govern fent un cop d'estat. La primera acció que faran com a governants serà eliminar a totes les dones dels llibres d'història ja que pensen que no són importants i que ningú les ha d'estudiar. Víctor Català, un home que forma part del partit de Misògins com a infiltrat, ha explicat al grup d'investigadores de Barcelona que els arxius han estat amagats dins l'escola Pia Sarrià per ell mateix abans que fossin destruïts. Però Víctor Català ha hagut de fugir de manera sobtada i sense poder indicar la localització exacta dels arxius. Les investigadores s'han posat en contacte amb l'alumnat de 5è de primària per tal que aquests els ajudin. La missió dels infants de 5è és desbloquejar nivells per descobrir la ubicació dels arxius de les diferents dones.
Estètica	Per començar la narració, posarem un vídeo a l'aula d'un telenotícies fals. En aquest telenotícies s'explicarà el següent: “Vivim a l'any 2022, fa una setmana, el partit polític MSG'ns (Misògins), va entrar al poder fent un cop d'estat. Com bé sabeu, aquest partit polític està format única i exclusivament per HOMES. El primer que han decidit fer ha estat eliminar a totes les dones dels llibres d'història i amagar tots els arxius...” S'interromp la connexió amb el telenotícies i apareix un cartell en el qual posa “missatge secret per 5è D”. El missatge secret és el següent: “Nenes i nens de 5è D, el grup d'investigadores de Barcelona, han descobert que tots els arxius de les dones important de la història han estat amagats dins la vostra escola. Necessitem que descobriu on són els arxius i que ens informeu de quines dones heu descobert. No serà fàcil, haureu de fer molta feina i haureu de col·laborar entre vosaltres, però des del

	CNI sabem que us en sortireu! Recordeu, és una missió secreta, no us poden descobrir. Canvi i tallo” Es torna a reprogramar el telenotícies i s’apaga la televisió. https://blabberize.com/ per fer el vídeo
Espai	L’espai on es desenvolupa aquesta narració és l’Escola Pia Sarrià, escola on es durà a terme la gamificació. L’espai principal on es realitzarà l’ambientació és a l’aula de 5è D, on hi haurà penjat a l’aula tots els rànquings, cartells, els avatars, etc.
Temps	Aquesta gamificació està plantejada com a projecte transversal d’1 trimestre.

ANNEX B- TAULA D’ASSEMBLEES

Taula 8-

Les assemblees dels infants. Creació pròpia.

ASSEMBLEES
El primer divendres en el qual es comenci el projecte, a l’hora de tutoria es realitzarà la primera assemblea. Aquestes assemblees seran orientades com el model de Summerhill. Assemblees en les quals els infants decidiran les normes de funcionament, les penalitzacions que hi ha en cas que no es compleixin, on resoldran conflictes i on ells i elles dinamitzaran aquest espai. En aquesta primera assemblea, els infants decidiran les normes de funcionament del projecte. Les normes de funcionament poden ser des de com s’organitzen els rols, és a dir, quan els canvien, com els reparteixen... fins a què fer en cas que algú no compleixi les normatives o quines accions poden fer per aconseguir punts. En aquesta primera assemblea se’ls explicarà com funcionen aquestes, els rols que acostumen a haver, com parlar, els torns, etc. Tot i això, acabaran sent ells i elles les que decidiran quins rols volen que hi hagi, com les dinamitzaran, si sempre seran les mateixes persones o no les que ho portaran, el paper que volen que tingui la mestra, si volen fer votacions o decidir-ho tot assembleàriament, etc. Aquestes assemblees les duren a terme els divendres a l’hora de tutoria i la figura de la persona docent quedarà en segon pla durant aquestes assemblees ja que serà el propi alumnat el que gestionarà el seu funcionament, tot i que això ho acabaran decidint els propis infants.

ANNEX C- TAULA DE PUNTUACIONS

Taula 9-

Les accions. Creació pròpia.

ACCIONS I PUNTUACIONS ³ ⇒ PUNTUACIONS POSITIVES		
TOTA LA CLASSE		
ACCIÓ		OSTROM ⁴ (punts)
A punt!	S'atorgarà un punt a cada persona de la classe si totes estan llestes al començar la classe. Què vol dir estar llesta? Vol dir haver guardat el material de la classe anterior i tenir el material que toca a la taula.	1 Ostrom
Desplaçament en silenci	S'atorgarà un punt a cada persona de la classe si el desplaçament d'una classe a l'altra es realitza de manera silenciosa.	1 Ostrom
A temps!	S'atorgarà un punt a cada persona de la classe si quan es mana una tasca a l'aula (fer un exercici, fer una lectura, etc.) s'acaba a temps.	1 Ostrom
Neteja	Si cada dia al final de la jornada l'aula està neta, cada persona suma un punt.	1 Ostrom
0 conflictes	S'atorgarà puntuació si no hi ha hagut cap conflicte a l'hora del pati o del menjador. O si, en cas de conflicte, aquest s'ha resolt de manera pacífica i dialogada.	2 Ostoms
PER GRUPS		
Pregunta aleatòria!	Al començar una classe, si es vol fer repàs del dia anterior, podem utilitzar el ClassDojo per	2 Ostoms

³ Aquest apartat és una proposta d'accions, ja que les acabaran decidint conjuntament a la primera assemblea que faran. Poden afegir-ne, eliminar o canviar.

⁴ Elinor Ostrom, primera dona en rebre un premi Nobel d'Economia.

	assignar un grup i fer una pregunta de repàs. Si la contesten bé adquireixen punts totes les membres del grup.	
Treball en equip	Al final d'una activitat realitzada en grup, el propi alumnat s'autoavaluarà i valorarà si poden rebre puntuació com a grup per haver treballat de manera col·laborativa o cooperativa.	1 Ostrom
INDIVIDUALS		
Recordatoris	Si una persona recorda a tota la classe alguna cosa que totes estan oblidant (ex: ei, a l'última classe vam dir que llegiríem aquest text).	1 Ostrom
Accents	Punt per posar tots els accents bé.	1 Ostrom
Bona prova	Cada persona que hagi aprovat una prova/dictat rebrà automàticament un punt.	1 Ostrom
AN/AE	Aquelles persones que hagin tret un AN o un AE rebran un punt més	1 Ostrom
ACCIONS⇒ PUNTUACIONS NEGATIVES		
GRUPALS		
Soroll	Si durant una classe hi ha hagut molt xivarri es resta de la puntuació grupal	-1 Ostrom
Classe bruta	Si al acabar el dia la classe està bruta, amb papers pel terra, desordenada, etc. Es resta punts de la puntuació global	-2 Ostoms
3 avisos	Quan una professora o professor hagi d'avisar 3 vegades al grup classe, es restaran punts a tothom	-3 Ostoms

INDIVIDUALS		
Trampes	La persona que faci trampes amb els Ostroms se li restaran punts	-10 Ostroms
Robatoris	Penalització per l'infant que robi cartes o monedes a una altra persona o als banquers i carters.	-30 Ostroms

ANNEX D- TAULA DE NIVELLS

Taula 10-

Els nivells de la gamificació. Creació pròpia.

NIVELLS				
Per desbloquejar un nivell han de superar un repte de manera conjunta o individual. Cada setmana hi haurà un repte diferent. Aquests reptes estan enfocats cada setmana a una assignatura. Per tal de poder participar al repte, per grups han de pagar 50 Ostroms.				
TAULA ESQUEMÀTICA DELS NIVELLS				
NIVELL	REPTE ⁵	DONA ⁶	UBICACIÓ ⁷	ACTIVITAT ⁸
NIVELL 1	Català	Yayoi Kusama	Aula de plàstica	Decorar una paret de la classe seguint l'estil de les seves pintures.
NIVELL 2	Anglès	Joana Raspall	Aula de 5è D	Aprendre un poema
NIVELL 3	Natació	Bette Nesmith	Passadís del cicle superior	Fer un anunci del tippex
NIVELL 4	Música	Simone Biles	Gimnàs	Visualització de vídeo i pràctica de gimnàstica

⁵ Assignatura sobre la qual realitzaran el repte. El repte està explicat a la taula posterior.

⁶ Dona que desbloquejaran en aquest nivell.

⁷ Lloc de l'escola on estarà amagat l'arxiu

⁸ Activitat que realitzaran per treballar la dona de l'arxiu que han trobat.

NIVELL 5	Robòtica	Chimamanda Ngozi	Pati central	Visual thinking de la seva vida
NIVELL 6	Summem	Patti Smith	Aula de música	Escoltar cançons i analitzar la lletra
NIVELL 7	Plàstica	Ada Lovelace	Aula de robòtica	Repte de programació
NIVELL 8	E.F	Jeanne Barret	Agora	Unitats de mesura
NIVELL 9	Mates	Katie Ledecky	Piscina	Aprenentatge de l'estil lliure de natació
NIVELL 10	Castellà	Marina Ginestà	Auditori	Infografia per grups

NIVELL 3

Posteriorment a realitzar el repte 3, reben una carta a la classe on se'ls diu el següent:

“Benvolgudes i benvolguts alumnes de 5è. Sóc un governant del partit de MSG'ns, sí, sí, el millor partit polític del món. Us envio aquesta carta perquè us he descobert. HE DESCOBERT QUE ESTEU INTENTANT RECUPERAR ELS ARXIS QUE UN AGENT INFILTRAT HA AMAGAT! Víctor Català ha fugit en ser descoberta la seva autèntica identitat, l'escriptora Caterina Albert i abans que ho fes vaig assabentar-me del que havia fet. Però no patiu, sóc dels bons del partit, i algú molt interessat en els diners, he, he, he, i us vinc a dir el que farem ... D'ara en endavant cada cop que vulgueu trobar un arxiu, m'haureu de pagar unes Ostroms perquè faci la vista grossa a la vostra receca. En concret m'haureu de pagar un total de 10 Ostroms cadascú de vosaltres. Sí, Sí, ho heu llegit bé. Si em feu arribar aquests diners, jo us prometo que us guardaré el secret. Espero rebre'ls aviat.

Anònim”

ANNEX E- TAULA DE REPTES

Taula 11-

Els reptes. Creació pròpia.

REPTES	
TASQUES ORDINÀRIES	
Les tasques ordinàries consisteixen en totes aquelles activitats que es realitzen de normal a una aula però transformats per a que siguin gamificats.	
Exemple	Estem fent classe de matemàtiques. Cal fer l'exercici 3, 4 i 5. Si fan els exercicis en silenci i calma, sumaran 1 punt cadascú. Si acaben totes les persones l'exercici a temps, sumen 3 punts tota la classe. Per corregir utilitzem l'aplicació ClassDojo en mode aleatori. El mode aleatori assignarà 3 persones per corregir, si tenen bé els exercicis, aquestes persones sumaran 1 punt.
TASQUES EXTRAORDINÀRIES	
Les tasques extraordinàries són aquelles que seguiran també els continguts de les assignatures però aniran directament involucrades amb la narrativa de la història. Cada setmana del trimestre hi haurà una activitat extraordinària relacionada amb una assignatura diferent. Aquestes activitats donaran una pista molt gran per descobrir a quin apartat de l'escola està l'arxiu que han de trobar.	
CATALÀ	Dins l'assignatura de català, treballaran com fer un resum. El resum que hauran de fer és sobre una notícia de les dones a l'esport. El resum el faran individualment, però per corregir les faltes d'ortografia, abans que ho faci la mestra, repassaran el resum del company o companya. Un cop revisat, retornaran el full a la persona propietària i aquesta reescriurà de manera correcta les paraules. un cop revisats els resums, s'entregaran i seran corregits de nou. Un cop corregits s'entregaran a l'alumnat i entre totes es farà un recompte del número de faltes que tenen en total. El repte d'aquesta prova és no fer faltes d'ortografia quan escriguin el resum. Es començarà la classe amb una puntuació de 200 punts. Per cada falta que realitzin es restarà un punt de la puntuació general. Per tal de desbloquejar el nivell hauran de tenir una puntuació general de mínim 100 punts.

ANGLÈS	Per aquest repte, s'agafarà un text de la dimensió de comprensió lectora de l'assignatura i es dividirà en diversos fragments. Com a tot el projecte és important que el text sigui en clau de gènere. A cada grup de summem se'ls dóna un fragment diferent d'un text. Se l'han de llegir i traduir. Un cop feta aquesta tasca cada grup llegirà en veu alta el seu fragment i entre totes les persones de la classe hauran d'ordenar els fragments per tal que el text tingui sentit. Per desbloquejar el nivell ho hauran de fer de manera correcta, i en cas d'ordenar-los equivocadament, ho hauran de tornar a intentar.
NATACIÓ	Per superar aquest nivell hauran de fer uns relleus a l'aigua. Es tracta de nedar amb l'estil que es demani i arribar fins l'altra punta, un cop s'arribi entrarà seguidament la següent persona. Aquests relleus els han de fer totes les membres de la classe.
MÚSICA	En aquest repte caldrà afinar molt l'oïda ja que els posarem unes cançons escrites per dones i hauran d'endevinar quina dona les ha compostat. Aquesta activitat la realitzarem a partir de l'aplicació "plickers". Una aplicació en la qual cada infant té un codi QR i segons la posició amb la qual orienti el codi és una resposta o una altra. Per comprovar les respostes donades la persona que dirigeix la classe escanejarà els codis amb un dispositiu mòbil.
ROBÒTICA	Per aquest repte utilitzarem els robots que tenim a l'escola anomenats "Mbots ⁹ ". A l'aula de robòtica crearem un circuit, i per grups hauran de programar l'Mbot per tal d'arribar a la meta final. A la meta final hi haurà un sobre amb una paraula. Al haver-hi 6 grups les paraules seran: L'ARXIU-PERDUT-ESTÀ-AMAGAT-AL PATI-CENTRAL
SUMMEM	Per tal de superar aquest repte, es farà una activitat amb l'aplicació "genial.ly". A l'assignatura de Summem a 5è de primària es treballa l'edat antiga i mitjana, així que s'aprofitarà la temàtica per crear el repte. En aquesta aplicació es dissenyarà un qüestionari sobre el

⁹ https://www.makeblock.es/productos/robot_educativo_mbot/

	paper de la dona en aquelles èpoques. El qüestionari el contestaran en grups de Summem. Per tal de superar el repte al menys 1 dels 6 grups haurà de respondre bé tot el qüestionari. Es poden ajudar entre els grups per arribar a respondre de manera correcta.
PLÀSTICA	El repte plantejat per l'assignatura de plàstica és la creació d'un retrat a l'estil de Frida Khalo. Per dur a terme aquest retrat, s'imprimirà una fotografia de cada infant sense fons. A partir d'aquesta fotografia els infants hauran de dibuixar el fons i els detalls per a que sigui el més semblant als retrats de Khalo. La superació d'aquest repte es farà de la següent manera: un cop finalitzat els retrats, es demanarà a tres docents de l'escola que vinguin a l'aula en moments diferents. S'escollirà un retrat aleatòriament i es demanarà a la persona convidada que digui de quina artista sembla el retrat. Si 2 persones de les 3 encerten, superen el repte. Sinó, hauran de buscar altres persones que ho reconguin.
EDUCACIÓ FÍSICA	Aquesta prova consistirà en que tot el grup ha de passar un mur (fet amb un fil, lligat entre dos pals). El mur no serà molt alt, ja que no sigui una prova de molta dificultat. El que han d'aconseguir és passar totes les persones d'una banda a l'altra. Poden elevar-se les unes a les altres, poden fer una piràmide, un castell o el que necessitin per passar d'una banda a l'altra. En algun moment potser és complicat perquè hi haurà més persones a una banda que a l'altra, però hauran de treballar en equip per aconseguir-ho.
MATEMÀTIQUES	El repte de matemàtiques consistirà en una prova de matemàtiques de càlcul, ja sigui divisions, multiplicacions, problemes, etc. L'objectiu d'aquest repte és aconseguir un codi per obrir un cademat on hi haurà la ubicació de l'arxiu perdut. Per aconseguir el codi hauràn de resoldre totes les operacions i finalment sumar el resultat de totes les operacions. La suma final serà el número del cademat, però per arribar a aquest punt hauran de passar per diverses proves. Cada grup de summem tindrà una prova diferent (variaran una o dues operacions per tal que la suma final doni nombres diferents).

	El primer pas el realitzaran de manera individual, és a dir, resoldran tota la prova de càlcul en silenci. Quan hagin resolt totes les operacions, es posaran en grups de Summem i compararan els resultats. Hauran de veure si tenen els mateixos resultats, i en cas negatiu, repassar conjuntament les operacions que han dut a terme per a que coincideixin. Un cop repassades les respostes, procediran a sumar tots els resultats per grups. Un cop sumats, passarem a treballar tota a classe conjuntament. El que hauran de fer a continuació, és sumar els resultats de la suma dels resultats finals. Aquesta última xifra és la que desbloquejarà el cademat.
CASTELLÀ	Per desbloquejar aquest repte, hauran de fer una expressió escrita. Cadascú haurà de redactar un text explicant una dona que admiren. Aquesta dona pot ser de la família, alguna persona famosa, alguna amiga, etc. En aquest text hauran d'explicar qui és, per què l'admiren, què fa, etc. L'entregaran i se'ls corregirà i puntuarà. Per tal de superar el repte, aquesta vegada a part de posar la nota amb les lletres (AE, AN, AS, NA), també es posarà una puntuació numèrica. Mai es posa puntuació numèrica, però aquesta vegada ens caldrà per tal de poder calcular si es pot desbloquejar el nivell o no. Per tal de poder-lo desbloquejar, el total de la suma de les notes haurà de ser de mínim 140 punts.

ANNEX F- TAULA D'ACTIVITATS PER TREBALLAR LES DONES

Taula 12-

Activitats per treballar les dones. Creació pròpia.

ACTIVITATS PER TREBALLAR LES DONES	
Un cop hagin realitzat el repte per desbloquejar el nivell i trobin l'arxiu perdut de la dona, es realitzarà una activitat a una assignatura sobre la dona en qüestió.	
Yayoi Kusama	Plàstica
Demanarem a l'alumnat que per parelles portin una caixa de sabates per dur a terme una manualitat. Per començar a treballar la pintora Kusama, primer analitzarem de manera conjunta les seves pintures i el què les caracteritza. Un cop observades les característiques d'aquesta artista, crearem una habitació en miniatura a l'estil Kusama. Per parelles hauran de cobrir la caixa amb paper d'embalar de color blanc. Un cop coberta hauran de crear amb plastilina blanca els mobles que vulguin que hi hagi a l'habitació en miniatura. Un cop finalitzats aquests passos, procediran a la decoració a l'estil Kusama de la mini-habitació. Aquesta decoració la faran amb gomets per decorar la caixa i amb plastilina vermella per decorar els mobles. Vegeu a la figura 5 un exemple d'una escola de Cerdanyola del Vallès, la qual va fer una activitat similar. Figura 5- <i>Manualitat feta per alumnat de l'escola Serrapareira.</i> 	
Joana Raspall	Català
Per treballar a Joana Raspall seleccionarem un poema seu anomenat: "Podries". El primer que farem serà repartir una còpia del poema a cada persona. Un cop repartit demanarem que se'l llegeixin de manera individual i acte seguit el llegirem en veu alta.	

A partir d'aquesta lectura, ens col·locarem en cercle per veure'ns totes les cares i començarem el que s'anomena una "conversa literària".

Les converses literàries són una metodologia d'aula basada en fer una conversa guiada després d'una lectura per comprovar que els infants han entès el text. En aquesta conversa es demanarà a la canalla si han entès el contingut del text, de què tracta, si els ha agradat o no, etc.

Després d'aquest treball a l'aula es demanarà als infants que de deures s'estudiïn la poesia per tal d'exercitar també la memòria.

De manera optativa i per tal d'aconseguir Ostroms extres se'ls ofereix la possibilitat de crear poesies a partir del poema "Podries".

Bette Nesmith

Castellà

Bette Nesmith, va ser la inventora del líquid de paper, altrament anomenat "Tippex". Com a l'assignatura de castellà s'ha de treballar la publicitat, aprofitarem per treballar-la a partir d'aquest invent. En classes anteriors haurem treballat la publicitat i els elements que configuren un anunci, de tal manera que l'objectiu d'aquesta activitat és crear un anunci des de zero.

La tasca que hauran de fer els infants és inventar-se una marca de Tippex i publicitar-la. Aquesta feina la faran en parelles. El primer pas que hauran d'escollir és el nom de la marca i acte seguit hauran de dissenyar un logotip per aquesta. Quan tinguin el logotip creat hauran de pensar un eslògan per vendre bé el producte. Finalment tota aquesta informació l'hauran de plasmar a una cartolina i fer una exposició oral a la classe.

Simone Biles

Educació física

Simone Biles és una de les millors gimnastes del món. Per tal d'apreciar aquesta posició, projectarem als infants videos de diverses actuacions seves.

https://www.youtube.com/watch?v=2RQBmj_KqOQ

<https://www.youtube.com/watch?v=RW94mABPEpw>

Després de veure aquests vídeos, s'explicarà el tipus de gimnàstica que practica i els materials que s'utilitza.

Durant la sessió d'educació física es practicarà diverses modalitats senzilles de la gimnàstica com ara la roda, el pi, el poltre, etc.

Chimamanda Ngozi	Anglès
Per tal de treballar la gran escriptora Chimamanda Ngozi, crearem un “visual thinking” sobre l'escriptora. El visual thinking és una eina per organitzar idees i representar-les mitjançant dibuixos simples. A l'escola Pia Sarrià s'ha treballat molt aquesta tècnica. Es llegirà de manera conjunta l'arxiu trobat sobre l'escriptora, i s'anirà traduint la informació important que es vulgui posar al visual thinking. Un cop extreta i traduïda tota la informació que es vol posar, plasmaran per parelles tota la informació de manera simple i clara, acompanyada dels dibuixos senzills que hem dit anteriorment.	
Patti Smith	Música
L'àmbit de la música és un dels àmbits on més sexisme podem trobar (lletres de les cançons, videoclips, etc.) És molt important conscienciar a les noves generacions sobre aquest aspecte i per tant a partir de la cantant Patti Smith treballarem aquest àmbit. Per començar es llegirà l'arxiu recuperat i es veurà la influència d'Smith al món de la música i la seva posició sobre el feminisme. Un cop finalitzada la lectura s'escoltarà una cançó de la Patti Smith i a continuació es procedirà amb l'activitat següent. Aquesta activitat és d'elaboració pròpia, però va ser creada l'any 2020 dins d'una unitat didàctica per treballar el gènere a les aules (Martínez Manso, E. 2020). Primera part de la sessió: Durant aquesta primera part de la sessió, s'escoltarà les següents cançons i mentre sona la música, es projectarà la lletra d'aquestes. El primer enllaç del quadre és la cançó i el segon enllaç la lletra:	
Every breath you take-Police	https://www.youtube.com/watch?v=OMOGaugKpzs
	https://www.letraseningles.es/letrascanciones/traduccionest/ThePolice-EveryBreathTraducida.html
Fam de tu- Lax'n Busto	https://www.youtube.com/watch?v=A4QVVZSQgqU
	https://www.viasona.cat/grup/laxnbusto/amb-tu-en-directe/tinc-fam-de-tu
Cuatro Babys-Maluma	https://www.youtube.com/watch?v=OXq-JP8w5H4
	https://www.letras.com/maluma/4-babys/
Na de na- C.Tangana	https://www.youtube.com/watch?v=kr-fTwt3PkU
	https://www.musica.com/letras.asp?letra=2379524

Un cop acabada d'escoltar la cançó, es seguirà projectant la lletra i s'analitzarà profundament.

Per a analitzar bé les lletres caldrà que s'expliqui adequadament el concepte de llenguatge sexista. El llenguatge sexista es refereix a la discriminació de persones, que es manifesta en l'ús del llenguatge, d'un sexe per considerar-lo inferior a un altre.

Per a l'anàlisi de les lletres es pot utilitzar les següents preguntes:

- Qui canta la cançó?
- A qui va dirigida?
- De quin estil musical és?
- De què parla la cançó i quin missatge vol transmetre la cançó?

Amb l'anàlisi de les lletres de les cançons, veurem que el contingut d'aquestes és altament sexista.

Segona part de la sessió:

Un cop finalitzat l'anàlisi de les cançons, s'iniciarà un debat sobre la música que escolten els infants i sobre si són conscients de la lletra de les cançons quan les escolten.

L'objectiu d'aquest debat és fer conscient a totes les persones que el contingut que hi ha darrere una cançó és molt important, ja que si cantem una cançó sexista estarem promocionant tot aquest llenguatge i les actituds que hi ha darrere d'aquest.

Tercera part de la sessió:

En aquesta part de la sessió posarem 4 cançons totalment oposades a les primeres:

No das nunca la talla- La flor del otro	https://www.youtube.com/watch?v=yuE5bT7LnZw
	https://drive.google.com/file/d/1717MnEPQtCnE00Y3qB9wtEmuPNoTss1/view?usp=sharing
Libre, atrevida y loca- Mss Bolívia, Rebeca Lane Y Ali GuaGua	https://www.youtube.com/watch?v=c0jiE9I0ybE
	https://www.letrasmania.com/letras/letras_de_canciones_rebeca_la_ne_169535_letras_alma_mestiza_256203_letras_libre_atrevida_y_loca_2122327.html
Ni una menos- Chocolate Remix	https://www.youtube.com/watch?v=dNe23z088SY
	https://www.letras.com/chocolate-remix/ni-una-menos/
Ella-Bebe	https://www.youtube.com/watch?v=IhTOKqwXgzQ
	https://www.letras.com/bebe/337967/

Tornarem a fer la mateixa dinàmica que amb les primeres cançons, però en aquestes veuran que no hi ha cap contingut sexista, més aviat el contrari. Són unes cançons reivindicatives i cantades per dones.

Per analitzar-les tornarem a utilitzar les següents preguntes:

- Qui canta la cançó?
- A qui va dirigida?
- De quin estil musical és?
- De què parla la cançó i quin missatge vol donar la cançó?

Amb aquesta tercera part de la sessió, a part de fer veure que es poden fer cançons sense contingut sexista, també es vol mostrar als infants que hi ha cançons feministes de tots els estils.

Ada Lovelace

Robòtica

Poques vegades hem sentit a parlar d'importants programadores o matemàtiques, així que parlar sobre Lovelace és molt important ja que és un àmbit molt masculinitzat.

L'activitat que es durà a terme per treballar-la serà que els infants dissenyin un joc amb l'scratch on la personatge principal sigui Ada Lovelace.

Jeanne Barret

Matemàtiques

Per tal de treballar a Jeanne Barret, es realitzarà una activitat relacionada amb les distàncies. Com aquesta dona va ser una exploradora i va ser la primera dona al món en donar la volta en vaixell, treballarem en aquest àmbit.

L'activitat seran un seguit de d'operacions on els infants hauran d'aplicar les unitats de mesura (canviar de cm a Km, de m a hm, etc.). A continuació s'explicarà com calcular l'escala als mapes i es hauran de calcular distàncies dins del mapa.

Katie Ledecky

Natació

A la següent sessió de natació, s'ensenyarà als infants a nedar amb estil lliure de natació. Se'ls ensenyarà ja que és l'estil amb el qual competeix Ledecky. Els ensenyaran totes les normatives que té aquest i com realitzar-lo.

Marina Ginestà

Summem

L'última dona sobre la qual es treballarà és Marina Ginestà. Sobre Marina Ginestà, crearan per grups una infografia. Aquesta infografia la faran per grups de Summem. La infografia la faran amb la web del Canva, ja que poden iniciar sessió amb el propi correu de l'escola.

ACTIVITAT FINAL

L'activitat final serà una festa en honor a totes les dones que han aparegut al llarg del projecte. Aquesta festa consistirà en que cada infant es disfressi de la dona del projecte que més li ha agradat. Un cop estiguin disfressats i disfressades, es presentaran davant de tota la classe i explicaran qui són, què van fer d'important i per què han escollit aquesta dona. Un cop totes les persones s'hagin presentat, es farà l'entrega oficial dels arxius. Es posarà una música èpica i es posaran tots els documents en un sobre. Un cop posats s'entregaran a la tutora per tal que els envii a les investigadores i puguin tornar a posar els arxius als llibres.

ANNEX G- TAULA ROLS

Taula 13.

Els rols. Creació pròpia.

ROLS	
Repartidora	Persona que reparteix el material
Banquera	Aquestes persones s'encarreguen de repartir els Ostoms cada divendres a la classe de tutoria segons la puntuació que hagin assolit cada setmana.
Cartera	Persones que s'encarreguen de vendre les cartes
Data	Persona que escriu la data cada dia a la pissarra
Porta	Persones encarregades de tancar la classe amb clau.
Agenda	Persones que s'encarreguen de fer el repàs diari de l'agenda a l'hora d'interiorització.

ANNEX H- CARTES

Taula 14.

Les cartes. Creació pròpia.

CARTES
Les cartes les poden comprar amb els punts que van aconseguint. Cada carta fa referència a una dona important de la història i cada carta ofereix un regal a qui l'ha comprat. Les cartes tenen una temporització concreta, és a dir que el benefici que reben el poden utilitzar una vegada, dues, durant un dia, etc. Les cartes també indiquen si el benefici el poden compartir amb les seves companyes del grup o no. Les cartes les compren i venen els divendres a l'hora de tutoria. Durant aquesta hora es farà el recompte total de punts aconseguits al ClassDojo. La compra i venda de les cartes serà autogestionada, és a dir que ho gestionaran els propis infants. La venda de cartes no la realitzarà un infant sol, sempre serà per parelles per tal d'evitar conflictes. Durant l'hora de tutoria també podran intercanviar-se entre ells i elles les cartes, comprar-se cartes les unes a les altres, etc.

Figura 6-

Cartes. Creació pròpia

ALÈXIA PUTELLAS 🕒 10 minuts 💰 20 Ostoms  JUGADORA DEL FUTBOL CLUB BARCELONA. ÉS LA PRIMERA CAPITANA DE L'EQUIP ESCOLLIDA PER LES SEVES COMPANYES. GUANYADORA DE LA PILOTA D'OR 2021. 🏆 ESCOLLIR QUÈ FER ELS 10 ÚLTIMS MINUTS DE CLASSE D'EDUCACIÓ FÍSICA ⚠️ PER QUE AQUESTA CARTA SIGUI ECTIVA, NO T'HAN D'AVISAR CAP COP DURANT LA CLASSE	SERENA WILLIAMS 🕒 1 EXÀMEN 💰 30 Ostoms  JUGADORA DE TENIS GUANYADORA DE LA MEDALLA D'OR ALS JOCs OLÍMPICS. HA GUANYAT 23 GRAND SLAMS, 14 TÍTOLS EN DOBLES FEMENINS I DOS EN DOBLES MIXTES. ÉS UNA DE LES MILLORS JUGADORES DE LA HISTÒRIA. 🏆 COM LA SERENA WILLIAMS PASSA LA PILOTA, TU TAMBÉ. AMB AQUESTA CARTA POTS EVITAR RESPONDRE UNA PREGUNTA DE L'EXÀMEN. ⚠️ EP! PERÒ NO POTS ESCOLLIR D'ENTRE TOTES, EL PROFESSORAT ET DIRÀ D'ENTRE QUINES POTS TRIAR	ARETHA FRANKLIN 🕒 1 VEGADA 💰 3 Ostoms  CANTANT AFROAMERICANA CONEGUDA COM A "LA REINA DEL SOUL". VA SER UNA DE LES ARTISTES MÉS INFLUENTS EN LA MÚSICA CONTEMPORÀNIA. VA SER LA PRIMERA DONA EN TENIR UN LLOC AL "SALÓ DE LA FAMA DEL ROCK" (MUSEU). 🏆 TRANSMET LA TEVA PASSIÓ PER LA MÚSICA I AMB AQUESTA CARTA POSA UNA CANÇÓ QUE T'AGRADI MOLT A TOTA LA CLASSE. ⚠️ LES CANÇONS NO PODEN TENIR CONTINGUT SEXISTA AIXÍ QUE PENSEA BÉ QUINA ESCULLS!
CATERINA ALBERT 🕒 1 VEGADA 💰 20 Ostoms  ALTRAMENT CONEGUDA COM A "VÍCTOR CATALÀ", VA SER UNA ESCRITPORA QUE ES VA AMAGAR DARRERE EL NOM D'UN HOME PER PODER ESCRIURE I SEGUIR MANTENINT LES POQUES LLIBERTATS QUE TENIA UNA DONA A L'ÈPOCA. 🏆 AMB AQUESTA CARTA POTS OBTENIR O'S PUNTS MÉS A LA PROVA QUE TU ESCULLIS ⚠️ PENSEA BÉ QUINA SERÀ, AQUESTS O'S PUNTS NOMÉS ELS PODRÀS UTILITZAR SI L'EXÀMEN TÉ MININ UN AE	VALENTINA TERESHKOVA 🕒 1 EXÀMEN 💰 10 Ostoms  VA SER UNA ASTRONAUTA, ENGINYERA I POLÍTICA RUSSA. VA SER LA PRIMERA DONA EN ANAR A L'ESPÀI. HA SIGUT L'ÚNICA DONA DE LA HISTÒRIA EN FER UNA MISSIÓ EN SOLITARI A L'ESPÀI. 🏆 POTS REBRE AJUDA DEL PROFESSORAT PER RESPONDRE UNA PREGUNTA DE L'EXÀMEN. ⚠️ PENSEA BÉ A QUINA PREGUNTA NECESSITES AJUDA !	ANNIE LEIBOVITZ 🕒 1 VEGADA 💰 10 Ostoms  FOTÒGRAFA ESTATUNIDENCA. VA SER LA PRIMERA DONA EN EXPOSAR LA SEVA OBRA A LA NATIONAL PORTRAIT GALLERY I L'ÚLTIMA EN RETRATAR A JOHN LENNON. ÉS LA FOTÒGRAFA MILLOR PAGADA DEL MÓN. 🏆 AMB AQUESTA CARTA SI NO VOLS APUNTA EL QUE HI HA A LA PISSARRA, LI POTS DEMANAR AL PROFESSORAT QUE FACI UNA FOTOGRAFIA I TE L'ENVI! ⚠️ NO SIGUIS UNA PERSONA MANDROSA I APROFITJA PER UTILITZAR AQUESTA CARTA EN UNA OCASIÓ ESPECIAL
MERCÈ RODOREDA 🕒 1 DICTAT 💰 15 Ostoms  ESCRITPORA CATALANA QUE VA REBRE, ENTRE ALTRES PREMIS, EL PREMI D'HONOR DE LES LLETRES CATALANES 🏆 AL DICTAT QUE TU ESCULLIS, UTILITZANT AQUESTA CARTA SE'T DIRÀ A QUINES PARAULES HI HA ACCENTS ⚠️ ALERTA! SE'T DIRAN LES PARAULES QUE PORTEN ACCENT, PERÒ ES FEINA TEVA POSAR-LO BÉ!	CLARA CAMPOAMOR 🕒 1 DIA 💰 25 Ostoms  LLICENCIADA EN DRET I IMPULSORA DEL VOT DE LA FEMENÍ A ESPANYA. VA EXERCIR D'ADVOCADA I VA GESTIONAR DIVORCIS, COSA MOLT EXCEPCIONAL EN AQUELLA ÈPOCA 🏆 POTS CANVIAR DE LLOC DURANT UN DIA ⚠️ SI ET DISTREUS MOLT AL NOU LLOC, AQUESTA CARTA QUEDARÀ BLOQUEJADA I RETORNARÀS AL TEU LLOC	MALALA YOUSAFZAI 🕒 1 VEGADA 💰 15 Ostoms  ESTUDIANT, ACTIVISTA I BLOGUERA. VA SER LA NOIA MÉS JOVE EN REBRE EL PREMI NOBEL DE LA PAU PER DEFENSAR I LLUITAR A FAVOR DE L'EDUCACIÓ DE LES DONES. 🏆 AMB AQUESTA CARTA POTS ENTREGAR ELS DEURES D'UNA ASSIGNATURA UN DIA MÉS TARD ⚠️ SI EL DIA SEGUENT NO ELS ENTREGUES, TINDRÀS DEURES EXTRES...



ANNEX I- AVATARS

Taula 15-

Els avatars. Creació pròpia.

AVATARS
Els avatars els crearan el primer dia del projecte. Aquests serviran per a que els infants s'identifiquin als murals (vegeu annex J) penjats a la classe. Els avatars els crearan a la classe de robòtica ja que d'aquesta manera cada infant tindrà un ordinador per poder confeccionar el seu propi. Els avatars els crearan a través de l'aplicació "Bitmoji". https://www.bitmoji.com/ Per tal que els infants no s'hagin de registrar o crear un compte, es crearà un compte general per tota la classe i tots els infants entraran al mateix i editaran el seu avatar.

ANNEX J- SUPORTS VISUALS

Taula 16-

Elements visuals. Creació pròpia.

SUPORTS VISUALS	
Mural Nivells	El mural sobre els nivells serà el suport visual on els infant podran veure per quin nivell estan i si l'han aconseguit desbloquejar o no. Figura 7- <i>Mural de nivells. Elaboració pròpia</i>  Cada vegada que es desbloquegi el nivell, es posarà sobre els cadenat una imatge de la dona sobre la qual han recuperat l'arxiu.
Mural Cartes	Aquest mural consisteix en un panell on hi haurà impresos els avatars dels 24 infants. En aquest, cada vegada que vulguin utilitzar una carta l'hauran d'enganxar allà per tal que sigui visible per tothom. Figura 8- <i>Mural de cartes. Elaboració pròpia</i> 
Mural Rols	Al mural dels rols es plasmarà els rols que hi ha. Per marcar qui s'encarrega de cada rol utilitzarem de nou els avatars.
Mural d'aprenentatges	El mural d'aprenentatges és un espai on els infants poden plasmar el que han après a cada nivell. Els infants podran escriure en post-it tot allò que van aprenent sobre el projecte gamificat. Poden escriure coses que els han sorprès, el que els ha agradat, el que no, etc. Aquest serveix com a mètode avaluatiu del projecte.

ANNEX K- AVALUACIÓ

Taula 17-

L'avaluació de l'alumnat

AVALUACIÓ					
L'avaluació dels continguts es farà a partir d'una graella d'avaluació adjuntada a continuació:					
CRITERI A AVALUAR	1	2	3	4	Comentaris
Han assolit els objectius d'aprenentatge					
Han assolit els objectius del joc					
Han desenvolupat les competències marcades					
S'ha treballat a partir de la coeducació					
Han seguit les normes del joc					
Els infants han treballat amb perspectiva de gènere					
El grup classe està més cohesionat					
Ha millorat la relació entre els infants a l'aula					
S'ha reduït la conflictivitat a l'escola					
Els infants han integrat correctament les rutines d'aula					
S'han autogestionat adequadament les assemblees					
L'alumnat ha après diferents dones de la història					
L'alumnat ha superat els reptes cooperativament					
L'alumnat ha superat els reptes individualment					
L'alumnat ha detectat injustícies					

ANNEX L- GRAELLA AVALUACIÓ EXPERTA

Taula 18-

L'avaluació de l'experta. Creació pròpia

PROJECTE GAMIFICAT: Les dones invisibles						
EXPERTA: Mar Llorens, responsable TIC de l'escola Pia Sarrià, titulada en un curs de gamificació i amb més de 25 anys d'experiència al món educatiu.		VALORACIÓ DE L'EXPERTA				
		1	2	3	4	COMENTARIS
CRITERIS D'AVALUACIÓ	DESCRIPCIÓ PER A L'AVALUACIÓ					
OBJECTIUS D'APRENTATGE	Els objectius d'aprenentatge són adequats i es compleixen durant la gamificació?				4	Objectius complets i definits
RELACIÓ AMB EL CURRÍCULUM DE PRIMÀRIA	El projecte gamificat treballa aspectes mencionats al currículum?				4	Bona relació amb l'àmbit de l'educació en valors.
DESENVOLUPAMENT DE COMPETÈNCIES	Les competències marcades es desenvolupen al llarg del projecte?				4	Les competències seleccionades es desenvolupen al llarg del currículum.
ESTRUCTURA DE LA GAMIFICACIÓ	L'estructura és clara i segueix un ordre lògic?				4	L'estructura ben feta i segueix un ordre lògic. S'agraeix la introducció a la gamificació per entendre el format d'aquesta
TREBALL A PARTIR DE LA COEDUCACIÓ	El projecte està plantejat per treballar la coeducació? Dona eines per treballar coeducativament?				4	El projecte treballa per complet la metodologia de la coeducació per evitar una educació sexista

METODOLOGIES	El projecte presenta metodologies innovadores i correctes?			3		
TEMPS D'APLICACIÓ	El temps plantejat per a dur a terme el projecte és correcte per la magnitud del projecte?				4	
NORMES DEL JOC (EXPLICITACIÓ, CLAREDAT, ADEQUACIÓ...)	L'explicació del funcionament del joc és entenedora i concisa?			3		
Narrativa del projecte	És clara la narrativa del projecte pels alumnes a qui va dirigida?				4	Narració clara i concisa, fàcil d'entendre i motivadora
Narrativa del projecte	És adequada la narrativa del projecte pels alumnes a qui va dirigida?				4	
EINES TIC DEL JOC	El projecte gamificat inclou eines TIC com a recurs?			3		Bona incorporació i combinació tot i que es podrien haver incorporat més recursos TIC.
EINES FÍSQUES DEL JOC	El joc compta amb material físic adequat?				4	
PERSPECTIVA DE GÈNERE	El projecte sencer està fet amb perspectiva de gènere?				4	La base del projecte és la perspectiva de gènere i queda clar en tot moment, tant en les activitats com en la redacció d'aquest.

INTERSECCIONALITAT	Per escollir les dones pel projecte (tant les de les cartes com les dels arxius) s'ha procurat tenir una mirada interseccional?				4	És un punt on normalment no es posa èmfasi i en aquest projecte se li dona.
ACCIONS	Les accions que estan plantejades per rebre puntuacions són adequades?				4	Molt interessant que els infants puguin acabar de determinar les accions del joc.
RECOMPENSES (Ostoms)	Les recompenses que reben estan ben plantejades?				4	
NIVELLS I REPTES	Els reptes plantejats per desbloquejar els nivells són interessants i segueixen el flux del joc?				4	Reptes molt variats i ben plantejats. Hi ha de major i de menor dificultat i fa que es mantingui l'interès.
ACTIVITATS DE TREBALL	Les activitats plantejades pel treball de cada dona són completes i estructurades?				4	Activitats molt interessants per tal de treballar cada dona.
CARTES	Les cartes estan ben estructurades i el contingut que apareix és adient?				4	Les cartes fan que les dinàmiques del joc no es perdin i que els infants es motivin dia a dia.
AVALUACIÓ DELS APRENENTATGES	La graella avaluativa és completa i mostra els resultats assolits?			3		Tot i la dificultat de plantejar una graella per avaluar sobre valors, està ben plantejada.
PUNTUACIÓ TOTAL DE L'1 AL 10						9,5

CRITERIS DE VALORACIÓ I DE DECISIÓ

MOLT MILLORABLE (s'ha de replantejar totalment)	1
MILLORABLE (s'ha de replantejar alguns aspectes)	2
ACCEPTABLE (modificacions mínimes o concretes)	3
MOLT ADEQUAT	4