



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

LA GAMIFICACIÓ COM UNA METODOLOGIA D'APRENENTATGE DE LA LLENGUA ANGLESA A CICLE INICIAL

Caryl Faye Oblefias Maloles

Treball Final de Grau

Modalitat A: Recerca

Universitat de Barcelona

Facultat d'Educació

Tutora: Janielly Taila Dos Santos Verbisck

Curs 2024-2025

Agraïments

Als meus pares, la Jennifer i en Russel, per empènyer-me sempre a somiar tan alt com pugui, per creure en mi fins i tot més del que ho faig jo mateixa, i per fer possible aquest assoliment. Res d'això hauria estat possible sense vosaltres, el vostre suport i amor incondicional. Només puc dir: gràcies. Aquest èxit no és només meu, també és vostre. Espero que estigueu orgullosos de mi, tant com jo ho estic de ser la vostra filla.

Als meus germans, en Blair i en Jake, per ser sempre al meu costat, per fer-me riure quan tot s'enfonsa al meu voltant i per ser sempre la meva millor companyia. Gràcies pel vostre amor i suport constant.

A la meva meravellosa parella, en Dexter, per tot l'amor i la cura que em dones, i per creure sempre en mi. Per ensenyar-me què vol dir estimar i ser estimada incondicionalment, i per acompanyar-me en cada moment, bo o dolent. Gràcies, aquest assoliment també és teu.

A les meves estimades amigues de la universitat, gràcies per fer aquest grau molt més lleuger. Mai oblidaré totes les rialles compartides a classe i les trobades improvisades que tant ens han unit.

Als meus professors i professores, que m'han guiat, ajudat i empès a créixer com a persona. El coneixement que he adquirit i la realització d'aquest treball no haurien estat possibles sense la vostra dedicació i implicació. Us estic profundament agraïda. Tant de bo hi hagi més docents com vosaltres.

I, finalment, a mi mateixa, per haver perseverat en tot moment. La vida pot presentar dificultats, però sé que cada experiència viscuda m'ha enfortit i m'ha ajudat a créixer i apropar-me a la millor versió de qui soc. Aviat arribarà el moment de recollir els fruits de tot l'esforç sembrat. Tot passa per una raó. Estic profundament orgullosa de tu.

Resum i paraules claus

Aquest treball de final de grau analitza les aportacions de la gamificació com a metodologia innovadora per a l'ensenyament de la llengua anglesa a l'etapa de cycle inicial d'educació primària. La gamificació s'ha consolidat com una estratègia destinada a incrementar la motivació i la participació de l'alumnat, tot i que encara es desconeix la seva adequació i efectivitat específica en aquest nivell educatiu.

La recerca es basa en un estudi qualitatiu que ha comptat amb la participació de docents universitaris especialitzats en gamificació i mestres d'educació primària que han implementat aquesta metodologia a l'aula, mitjançant entrevistes semiestructurades i anàlisi documental. Els resultats obtinguts indiquen que la gamificació potencia la motivació i el compromís dels aprenents, tot i que la seva efectivitat depèn en gran mesura de l'adaptació a les preferències i interessos dels infants. Així mateix, cal assolir un equilibri que eviti possibles situacions de frustració, i es fa imprescindible un coneixement profund de l'alumnat abans d'aplicar-la.

Finalment, aquesta recerca demostra que la gamificació pot constituir una eina eficaç per afavorir l'aprenentatge de la llengua anglesa al cycle inicial, tot i que es recomana continuar investigant per ampliar el coneixement sobre aquesta metodologia en diferents contextos educatius.

Paraules clau: gamificació, educació primària, aprenentatge de la llengua anglesa, motivació, cycle inicial

Abstract

This final degree project analyzes the contributions of gamification as an innovative methodology for teaching English in the early years of primary education. Gamification has established itself as a strategy aimed at increasing student motivation and participation, although its suitability and specific effectiveness at this educational level remain unknown.

The research is based on a qualitative study involving university professors specialized in gamification and primary school teachers who have implemented this methodology in the classroom, through semi-structured interviews and document analysis. The results indicate that gamification enhances learners' motivation and engagement, although its effectiveness largely depends on adapting to the preferences and interests of the children. Likewise, it is necessary to

achieve a balance to avoid potential frustration, and a thorough understanding of the students is essential prior to its application.

Finally, this research demonstrates that gamification can be an effective tool to support English language learning in the early years, although further investigation is recommended to expand knowledge about this methodology in different educational contexts.

Keywords: gamification, primary education, English language learning, motivation, initial cycle

Índex

Agraïments.....	II
Resum i paraules claus.....	III
1. Introducció.....	2
2. Marc conceptual/teòric i conceptual	3
2.1. Què és la gamificació?	3
2.2. Els elements clau del joc presents en la gamificació i els elements de la gamificació	3
2.3. La gamificació com a estratègia educativa: beneficis i complementarietat amb el mètode tradicional d'ensenyament	5
2.4. Limitacions i desafiaments de la gamificació en l'aprenentatge	7
3. Objectius del TFG.....	10
4. Metodologia del treball i tècniques de recollida de dades	11
4.1. Context i participants.....	11
4.2. Tècniques i instruments de recollida de dades	11
4.3. Procediment de la recollida de dades	13
4.4. Anàlisi de les dades	15
5. Resultats, interpretació i discussió	16
5.1. Resultats	16
5.2. Interpretació i discussió dels resultats	21
5.3. Implicacions educatives	23
6. Conclusions generals.....	25
6.1. Conclusions	25
6.2. Objectius assolits i limitacions.....	25
6.3. Noves línies de recerca	26
6.4. Reflexió personal sobre l'experiència al realitzar el TFG	27
7. Referències bibliogràfiques.....	28
8. Annexos.....	30

1. Introducció

L'educació és un procés permanent i en constant evolució, que s'adapta a les necessitats de la societat actual. Així doncs, els estils d'aprenentatge i d'ensenyament han anat evolucionant, passant d'un model tradicional a un enfocament més dinàmic i inclusiu.

Durant els últims anys, la gamificació s'ha utilitzat i s'està utilitzant cada cop més a les aules. S'ha convertit en una eina molt útil, tant per als docents com per als alumnes, ja que fomenta la participació dels infants en les activitats, afavoreix la competitivitat sana i, a més, és una metodologia interactiva i motivadora. Tot i això, encara existeixen dubtes sobre la seva eficàcia real a l'etapa de cicle inicial, motiu pel qual es va dur a terme aquest Treball de Fi de Grau.

En aquesta recerca, s'ha explorat l'impacte de la gamificació com a metodologia per a l'adquisició d'una llengua estrangera a l'etapa de cicle inicial, concretament la llengua anglesa, així com els seus beneficis i limitacions, a més de les motivacions i interessos dels infants d'aquesta etapa i si la gamificació constitueix un element motivador per a ells.

Per abordar aquesta qüestió, es va realitzar una recerca centrada en l'àmbit temàtic del procés educatiu i d'aprenentatge en l'etapa d'educació primària. Mitjançant l'anàlisi documental i la recollida de dades, es van aportar coneixements rellevants sobre l'efectivitat d'aquesta metodologia en l'adquisició de la llengua anglesa.

Aquest treball s'estructura en deu parts. En primer lloc, es presenta un breu resum de la recerca, seguit de la introducció del projecte en la segona part. A continuació, la tercera part, fonamental, desenvolupa el marc teòric que sustenta l'estudi. En el quart i cinquè apartat, s'exposen els objectius generals i específics de la recerca, així com la metodologia emprada, incloent-hi les tècniques de recollida de dades, els participants i el procés d'anàlisi. Posteriorment, es detalla la presentació i interpretació dels resultats obtinguts. Finalment, es recullen les conclusions, s'avaluen els objectius assolits i es proposen noves línies d'investigació, acompanyades d'una reflexió personal sobre l'experiència de recerca. Per concloure, s'inclouen les referències bibliogràfiques i els annexos corresponents.

2. Marc conceptual/teòric i conceptual

2.1. Què és la gamificació?

Segons Ardoiz García (2017), el terme *gamificació* és un neologisme creat per Rahat Paharia l'any 2008. D'acord amb Ooi Ke Sin i Mohamad Said (2021), es defineix com l'aplicació de mecàniques i elements propis dels jocs amb l'objectiu de mantenir l'atenció i la motivació de l'alumnat durant el procés d'aprenentatge.

En l'actualitat, els infants mostren un major interès pels jocs i dediquen una gran part del seu temps a aquesta activitat. Per aquest motiu, integrar elements lúdics en activitats habitualment desvinculades del joc pot augmentar la seva implicació i motivació. Aquesta estratègia pot fer que l'aprenentatge de la llengua anglesa sigui més atractiu i significatiu per als infants. A més, la combinació equilibrada entre la gamificació i diferents disciplines pot afavorir l'aprenentatge autònom i l'autoconeixement. Els elements de joc també contribueixen a l'adquisició i retenció de coneixements.

2.2. Els elements clau del joc presents en la gamificació i els elements de la gamificació

Segons Nah et al., (2014), hi ha vuit elements fonamentals del disseny de jocs que poden ser aplicats en contextos educatius:

- Els punts: són utilitzats per mesurar el progrés dels alumnes i també per indicar la seva posició dins d'un sistema de joc. Aquests punts poden ser intercanviats per recompenses o servir com a referència per al progrés.
- Els nivells: proporcionen als infants una sensació de desenvolupament constant. Els nivells inicials normalment requereixen menys esforç, mentre que a mesura que els alumnes avancen, l'esforç necessari augmenta. Aquest sistema de nivells és útil per establir metes graduals i mantenir la motivació dels infants.
- Les insígnies: representen el compliment d'objectius o tasques específiques. Són un recurs efectiu per mantenir els aprenents motivats i implicats en el procés d'aprenentatge, ja que reconeixen l'esforç realitzat i animen a continuar assolint nous reptes.
- Els rànquings: tenen com a objectiu fomentar la competitivitat entre els alumnes, motivant-los a millorar la seva posició i a seguir esforçant-se per avançar. Aquest element crea un ambient competitiu que pot ser un incentiu potent per al treball continu.
- Els premis i les recompenses: són altres elements clau que influeixen directament en la motivació dels infants. La recerca dels autors ha demostrat que és més efectiu distribuir

petites recompenses al llarg del procés d'aprenentatge que no pas una sola recompensa gran al final, ja que això manté un nivell constant de motivació.

- Les barres de progrés: permeten visualitzar el desenvolupament global dels alumnes en temps real. És important no confondre-les amb les insígnies, ja que aquestes últimes serveixen per marcar l'assoliment de tasques o objectius específics.
- La trama o relat: és un element opcional que es pot incorporar per despertar l'interès dels infants i situar-los en un context que faciliti l'aprenentatge. Aquest recurs ajuda a vincular els conceptes amb situacions de la vida real, fet que afavoreix la comprensió i la motivació.
- La retroalimentació o *feedback*: és un dels criteris més importants per al rendiment i la implicació dels aprenents. Quant més freqüent, immediata i detallada sigui la retroalimentació, més efectiu serà el procés d'aprenentatge. Tal com afirmen Parra i García (2022), això manté l'interès de l'alumnat i permet ajustar les seves estratègies i millorar contínuament.

La incorporació d'aquests elements fonamentals a les activitats, és a dir, gamificar-les, pot motivar i potenciar l'aprenentatge de la llengua anglesa en els infants, fent que l'experiència sigui més divertida i significativa.

No obstant, no s'ha de confondre amb els elements de la gamificació, que segons Werbach i Hunter (2012, citat a Alejaldre Biel i García Jiménez 2015), n'hi ha de tres tipus.

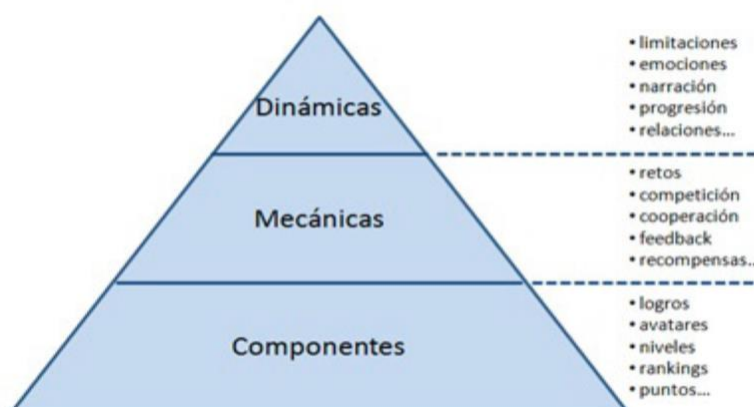


Figura 1: Elements de la gamificació. Font: Alejaldre Biel i García Jiménez (2015, p. 23)

Els elements mecànics corresponen a les regles i estructures que determinen el funcionament del joc. Aquests elements fan possible la progressió de l'activitat i estableixen

les condicions que permeten determinar si un jugador ha guanyat o ha perdut. Alguns exemples d'elements mecànics són els reptes, la retroalimentació i els torns dels participants.

Per altra banda, els elements dinàmics són els que activen i posen en funcionament les mecàniques del joc. Aquestes dinàmiques es reflecteixen en el comportament dels estudiants durant l'activitat i en la manera com es manifesta la seva motivació. Entre els exemples d'elements dinàmics hi trobem la competició, la progressió, les emocions i la col·laboració.

Finalment, els elements components fan referència a les eines concretes que s'utilitzen per dissenyar i implementar les activitats gamificades, com ara els punts, els nivells, les missions i les insígnies.

En pocs mots, aquests elements actuen de manera interrelacionada per gamificar les activitats existents i per crear-ne de noves. Primer es defineixen les mecàniques, establint les normes i regles bàsiques. A continuació, s'analitza com aquestes poden motivar els aprenents a través de les dinàmiques. Finalment, s'incorporen els components o eines necessàries per a l'execució efectiva de l'activitat gamificada.

2.3. La gamificació com a estratègia educativa: beneficis i complementarietat amb el mètode tradicional d'ensenyament

La gamificació és una metodologia educativa que incorpora elements propis dels jocs amb l'objectiu de fer l'aprenentatge més motivador, participatiu i significatiu. D'acord amb Limniou i Mansfield (2018), l'aprenentatge interactiu basat en jocs es diferencia de l'enfocament tradicional, que es fonamenta en el treball individual i promou l'aprenentatge independent. En canvi, la gamificació promou el treball col·laboratiu, la competitivitat positiva i l'ús d'eines digitals, fent que el procés d'aprenentatge sigui més atractiu i estimulant.

Els mateixos autors assenyalen que la gamificació digital no pretén substituir el mètode tradicional d'aprenentatge, sinó complementar-lo amb experiències d'aprenentatge més dinàmiques, que afavoreixen la interacció entre iguals i redueixen la distància entre professorat i alumnat. D'aquesta manera, els infants s'impliquen més i responen de manera positiva, fet que permet demostrar un augment de l'interès i la implicació per part de

l'aprenent. És més, tal com afirmen Rodríguez-Cajamarca et al. (2020, p. 373): “a través de métodos lúdicos o juegos se consigue fortalecer habilidades lingüísticas y promover una participación activa”.

A més de potenciar la motivació, la gamificació és una metodologia que planteja reptes que fomenten la seva participació activa en el procés d'aprenentatge i afavoreix un ambient de competència sana entre els infants, fet que els genera una sensació de satisfacció personal quan aconsegueixen superar els desafiaments. Aquesta sensació de satisfacció, combinada amb la comprensió del contingut treballat, afavoreix una millor retenció de la informació. A més, la incertesa sobre el que vindrà després de cada nivell actua com a motor motivador, mantenint l'interès i la curiositat dels infants (Mirzaie Feiz Abadi et al., 2022).

Segons Wulantari et al. (2023), la gamificació també fomenta la col·laboració i la interacció social en l'ensenyament de l'anglès, ja que, sovint, l'alumnat treballa en grups o equips per completar les tasques o els jocs. D'aquesta manera, resolen els problemes conjuntament, comparteixen els seus coneixements, intercanvien idees, entre d'altres. Així, no només gaudeixen de l'aprenentatge d'aquesta llengua, sinó que també milloren les seves habilitats comunicatives i habilitats personals, com ara la comunicació, la cooperació i la negociació, que són fonamentals per aprendre una nova llengua. La retroalimentació o *feedback* juga un paper important en la gamificació, ja que els infants poden donar-se comentaris constructius entre ells i compartir les seves estratègies i respostes durant el procés d'aprenentatge, facilitant així la comprensió de l'anglès i fent que l'aprenentatge sigui més actiu. En resum, la gamificació facilita l'ús pràctic de la llengua anglesa i, al mateix temps, enforteix les connexions socials dels infants, fent que els estudiants se sentin més motivats i involucrats en el procés d'aprenentatge.

Pel que fa a les edats dels aprenents, Xiao (2022) afirma que l'ús de la gamificació amb estudiants més joves tendeix a mostrar resultats positius i amb un nivell alt de conformisme, vist que accepten les normes fàcilment, així com les instruccions del docent, de manera que segueixen les instruccions del joc sense haver de qüestionar-les i col·laboren amb el docent.

D'altra banda, Parra i García (2022) destaquen que la gamificació fomenta la creativitat i la participació dels infants, especialment en activitats de *crowdsourcing* i el pensament divergent, de manera que generen idees innovadores en treball col·laboratiu. Una de les mecàniques que s'utilitzen a l'inici, amb la finalitat de motivar als aprenents, és donar una recompensa per a cada idea aportada. Altres, centrant-se en l'enfocament holístic,

permeten que els participant puguin invertir punts a una idea aportada, de manera que, si la idea és seleccionada, reben punts extra com a recompensa. Per tant, els infants no només aporten les seves idees, sinó que també les idees dels altres. Cal destacar que Zimmerling et al. (2019, citat a Parra i García, 2022), apunta que els elements de joc ajuden a obtenir gran quantitat d'idees, però sense comprovar si realment milloren les seves qualitats.

2.4. Limitacions i desafiaments de la gamificació en l'aprenentatge

Tot i el múltiples beneficis de la gamificació, aquesta metodologia també presenta algunes limitacions que cal tenir en compte per garantir-ne una aplicació pedagògicament efectiva.

Segons Ardoiz García (2017), si la gamificació és l'única metodologia utilitzada per ensenyar, especialment en l'aprenentatge de llengües com l'anglès, pot acabar generant una pèrdua d'interès i motivació en l'alumnat, malgrat el seu caràcter lúdic. La repetició constant d'activitats gamificades pot esdevenir monòtona si no es combina amb altres enfocaments didàctics.

Segons el punt de vista de Szabó i Kopinska (2023, citat a Aguilar Caubet, 2025), la gamificació pot no ser fàcil d'aplicar, especialment en una classe que no està ben cohesionada. La gamificació requereix d'habilitats socials i interacció amb altres infants de la classe perquè sigui efectiva, així com també apunten Wulantari et al. (2023).

Respecte a les edats dels aprenents, Xiao (2022) assenyala que els estudiants més grans, que ja tenen els pensament autònom i crític desenvolupat, al contrari que els aprenents més joves, no accepten des del primer moment les instruccions donades pel docent, sinó que les qüestionen, les necessiten entendre abans i estar d'acord amb aquestes abans de participar activament en el joc. Aquest fet justifica per què alguns aprenents no se senten còmodes amb aquesta metodologia. És més, l'aplicació de la gamificació en un període curt de temps, aproximadament dues a tres setmanes o menys, pot no sempre ser efectiva, de manera que, el nivell de participació i rendiment baixa. Per això, cal tenir en compte que alguns infants no s'adapten ràpidament amb noves metodologies en curt termini.

Xiao (2022) també descriu un fenomen anomenat efecte Matthew, el qual juga un paper important a la motivació dels aprenents. Quan un infant guanya i obté alguna recompensa a les fases inicials del joc, sent més interès per continuar aprenent amb activitats gamificades i aconseguir més recompenses o punts, i per tant augmenta la motivació. Contràriament, els estudiants que no tenen èxit al principi, es queden enrere i perden la

motivació. A conseqüència d'això, no gaudeixen tant les activitats i no participen tant, fent que la seva experiència amb la gamificació sigui negativa.

Mirzaie Feiz Abadi et al. (2022) alerten que la gamificació presenta diversos desavantatges que cal tenir en compte, com ara els problemes derivats de la *pointsification*, és a dir, l'ús excessiu de puntuacions, insígnies o classificacions. Aquest ús pot dificultar una implementació adequada de la gamificació i generar qüestions ètiques, ja que alguns alumnes podrien fer trampes o enganyar per aconseguir més punts. A més, alguns experts assenyalen que la gamificació pot generar frustració, especialment en l'alumnat que no aconsegueix tenir èxit durant el joc, fet que pot reduir la seva capacitat d'atenció. Tot i que els infants acostumen a gaudir de les activitats gamificades, cal destacar que, en alguns casos, els jocs es limiten a ser qüestionaris disfressats, on només cal respondre amb "sí" o "no", fet que en minva la rellevància i la significativitat de l'aprenentatge.

En alguns casos, són especialment els infants extravertits els que participen amb molt d'entusiasme, motivats per l'objectiu d'obtenir més recompenses o punts. No obstant això, els mateixos autors indiquen que el nivell de participació va disminuir notablement amb el temps, ja que molts alumnes, principalment els més introvertits, es van avorrir del sistema de punts i recompenses. Això posa de manifest que, en determinades situacions, alguns infants no tenen l'oportunitat de demostrar si realment estan aprenent, ja que l'atenció es centra en la dinàmica gamificada i no en l'aprenentatge en si. En conseqüència, aquest enfocament pot afavorir només l'alumnat extravertit, deixant de banda altres perfils (Xiao, 2022).

2.5. L'aprenentatge de la llengua anglesa a cicle inicial.

En paraules de Moreno (1999), l'aprenentatge de la llengua anglesa en edats primerenques contribueix al desenvolupament cognitiu i social dels infants, per això és fonamental iniciar aquest procés des de que són ben petits, com ara a l'edat de sis anys, aprofitant així la seva motivació, la seva plasticitat receptiva i la seva capacitat de comunicar-se sense limitacions. D'aquesta manera, també s'afavoreix la seva integració a la nostra societat multicultural i plurilingüe.

Aquest autor defensa que per ensenyar la llengua anglesa a cicle inicial, s'ha de partir d'un enfocament pràctic i significatiu, no tant teòric i tradicional. Moreno (1999) indica uns principis metodològics per aquest procés:

- L'ús de la llengua com a via d'aprenentatge: Els infants adquireixen la llengua a través de la seva utilització, per tant, cal dissenyar activitats comunicatives amb sentit, que responguin a situacions reals.
- L'aprenentatge per imitació: A aquestes edats, la llengua s'adquireix fàcilment per imitació. Activitats com cantar, representar contes, o participar en jocs permeten als infants fixar-se en aspectes fonètics i desenvolupar la comprensió auditiva a curt termini.
- Aprenentatge funcional: L'aprenentatge ha de tenir una finalitat pràctica. La llengua anglesa ha de ser un vehicle per a dur a terme activitats com cantar, jugar, fer manualitats o expressar necessitats bàsiques, no una finalitat en si mateixa.
- Significativitat de les activitats: Les propostes han d'estar vinculades als interessos dels infants i emmarcades en contextos propers i significatius per a ells.
- Clima d'afectivitat: És essencial establir una bona relació entre el docent i l'alumnat, ja que un ambient de confiança i seguretat emocional afavoreix la motivació i, per tant, l'aprenentatge.

Tenint en compte aquests principis, per tal que l'aprenentatge de la llengua anglesa sigui efectiu, s'han de programar dues sessions setmanals d'aproximadament trenta minuts cadascuna, situant l'activitat en un entorn proper a l'alumnat, com ara el pati, l'aula ordinària o l'aula d'idiomes. A més, cal crear un ambient ric en estímuls mitjançant l'ús de les TIC, cançons i contes, així com establir rutines en anglès, com ara salutacions, acomiadaments o peticions bàsiques com rentar-se les mans, per tal que els infants es familiaritzin amb l'ús habitual d'aquesta llengua.

També es poden utilitzar altres recursos que afavoreixen l'adquisició de l'anglès, com ara cançons i dramatitzacions, que no només faciliten l'aprenentatge lingüístic sinó que també fomenten la psicomotricitat, el domini del propi cos, el treball en equip i altres aspectes relacionats amb la llengua. A més, suports visuals com les *flashcards* i els vídeos ajuden a la comprensió de conceptes que els infants no poden observar directament. Cal tenir present que cometre errors és part natural del procés d'adquisició d'una llengua, per la qual cosa, en comptes de corregir-los constantment, és més recomanable reforçar els aspectes que els alumnes realitzen correctament i reconèixer el seu esforç (Moreno, 1999).

3. Objectius del TFG

L'objectiu general d'aquest treball final de grau és analitzar les contribucions de la gamificació com a metodologia innovadora per a l'ensenyament d'anglès, i verificar la seva efectivitat en el procés de l'aprenentatge de la llengua anglesa a l'etapa de cicle inicial d'educació primària.

Els objectius específics d'aquesta recerca són:

Objectiu Específic 1. Analitzar què és la gamificació i els seus fonaments teòrics a l'aprenentatge de la llengua anglesa.

Qüestions relacionades amb aquest objectiu:

- Q.1.1. Què s'entén per gamificació?
- Q.1.2. Quins tipus de gamificació existeixen?
- Q.1.3. En què es diferencia del mètode tradicional d'ensenyament?
- Q.1.4. Quins fonaments teòrics sustenten aquesta metodologia?
- Q.1.5. Quins estudis previs s'han publicat sobre el seu ús a educació primària?
- Q.1.6. És el mateix que play-based learning?
- Q.2.1. Quins és el grau d'implementació de la gamificació en l'ensenyament de la llengua anglesa?
- Q.4.1. Quines eines digitals de gamificació es fan servir actualment?
- Q.4.2. Quines eines de gamificació analògiques s'utilitzen a les aules actualment?

Objectiu Específic 2. Identificar els beneficis i limitacions que troben els docents per a l'alumnat a l'hora d'utilitzar la gamificació per ensenyar la llengua anglesa.

Qüestions relacionades amb aquest objectiu:

- Q.3.1. Quins avantatges presenta la gamificació en l'aprenentatge?
- Q.3.2. Quins desavantatges pot tenir?
- Q.3.3. Com contribueix al desenvolupament de la competència comunicativa dels infants?
- Q.5.1. Quins elements caracteritzen les eines digitals de gamificació utilitzades en edats primerenques?
- Q.6.2. Quina valoració en fan els docents que l'apliquen?

Objectiu Específic 3. Descriure com la gamificació influeix a la motivació dels infants per aprendre una llengua estrangera, concretament, la llengua anglesa.

Qüestions relacionades amb aquest objectiu:

Q.5.2. Com influeixen les motivacions i interessos propis dels infants en l'eficàcia d'aquesta metodologia?

Q.6.1. Quin impacte té la gamificació a l'ensenyament d'anglès a infants de cicle inicial?

Q.6.3. Com reben els infants l'ensenyament de la llengua anglesa a través d'activitats gamificades?

4. Metodologia del treball i tècniques de recollida de dades

4.1. Context i participants

La present recerca s'emmarca en una metodologia de caràcter qualitatiu i s'ha dut a terme mitjançant entrevistes semiestructurades adreçades a professionals de l'àmbit educatiu amb experiència en la implementació de la gamificació com a metodologia per a l'ensenyament de la llengua anglesa.

El context de la investigació inclou, d'una banda, docents de la Universitat de Barcelona, concretament del Departament d'Educació Lingüística de la Facultat d'Educació, amb coneixements teòrics i pràctics sobre la gamificació i amb experiència en la seva aplicació; i, d'altra banda, docents d'un centre educatiu concertat d'educació primària de la ciutat de Barcelona, que també han aplicat aquesta metodologia a l'aula, en alguns casos específicament a l'àrea d'anglès.

Pel que fa als participants, s'ha utilitzat una mostra no probabilística de tipus intencional, atès que s'han seleccionat exclusivament docents amb experiència directa en l'ús de la gamificació en el context de l'educació primària. En total, han participat quatre docents: dos mestres d'educació primària i dos docents universitaris. Tots ells han col·laborat de manera voluntària i han estat informats prèviament sobre les condicions de confidencialitat i anonimat de les dades recollides, així com sobre el seu ús exclusiu amb finalitats acadèmiques.

4.2. Tècniques i instruments de recollida de dades

Per donar resposta als objectius d'aquesta recerca, s'han utilitzat diverses tècniques de recollida de dades que han permès obtenir informació rellevant sobre la gamificació.

Concretament, s'ha aplicat una metodologia qualitativa basada en tres estratègies de recollida de dades.

En primer lloc, s'ha dut a terme una recollida i anàlisi documental de diversos estudis, com ara els de Xiao (2022), Wulantari et al. (2023) i Nah et al. (2014), entre altres, que han servit per fonamentar el marc teòric i les conclusions de l'estudi.

En segon lloc, s'ha elaborat un instrument específic per a la recollida de dades: una entrevista semiestructurada dirigida als quatre docents participants. Aquesta entrevista ha estat dissenyada per tal que els docents poguessin compartir els seus coneixements sobre la gamificació, les eines que utilitzen, així com els beneficis i limitacions que perceben d'aquesta metodologia. A més, ha permès recollir les experiències i perspectives dels docents respecte a l'aplicació de la gamificació en l'ensenyament de la llengua anglesa a l'educació primària.

Finalment, es va preparar una enquesta com a mètode alternatiu a l'entrevista, per garantir la possibilitat de recollir dades en cas que el nombre de participants a les entrevistes fos insuficient. Aquesta enquesta, amb preguntes similars a les de l'entrevista semiestructurada, es va enviar a 80 escoles de la ciutat de Barcelona. No obstant això, només es van rebre dues respostes, fet que va impedir la seva anàlisi i, per tant, no s'ha tingut en compte en aquesta recerca.

Tot seguit, es presenta una taula dissenyada amb la finalitat de visualitzar de manera coherent la relació entre els objectius de la recerca i les preguntes que se'n deriven, així com les hipòtesis formulades a partir d'aquestes preguntes, la metodologia aplicada i les tècniques de recollida de dades emprades per tal d'assolir els objectius establerts.

Taula 1: Representació d'objectius, qüestions derivades, metodologia i tècniques de recollida de dades.

La gamificació com a metodologia d'aprenentatge de la llengua anglesa a cicle inicial				
Objectiu del treball: Analitzar les contribucions de la gamificació com a metodologia innovadora per a l'ensenyament d'anglès, i verificar la seva efectivitat en el procés d'aprenentatge de la llengua anglesa a l'etapa de cicle inicial d'educació primària.				
Qüestions	Objectiu	Hipòtesis	Metodologia	Tècnica de recollida de dades

Q.1.1. Q.1.2. Q.1.3. Q.1.4. Q.1.5. Q.1.6. Q.2.1. Q.4.1. Q.4.2.	O.E.1. Delimitar què és la gamificació i els seus fonaments teòrics aplicades a l'aprenentatge de la llengua anglesa.	La gamificació és la incorporació d'elements dels jocs en activitats no lúdiques. No és el mateix que <i>play-based learning</i> , però són similars, perquè utilitzen el joc en contextos no lúdics.	Recollida documental i anàlisi qualitatiu	Anàlisi de documents
Q.3.1. Q.3.2. Q.3.3. Q.5.1. Q.6.2.	O.E.2. Identificar els beneficis i limitacions que percebuts pels docents sobre l'ús de la gamificació com a eina d'ensenyament de la llengua anglesa.	Utilitzar la gamificació com a metodologia per l'aprenentatge de la llengua anglesa és molt beneficiós, ja que als infants els agrada molt les activitats lúdiques o ludificades. Als docents també agrada aquesta metodologia, perquè l'alumnat participa activament.	- Recollida documental i anàlisi qualitatiu - Disseny d'instruments	- Anàlisi de documents - Entrevista semiestructurada a una docent de la facultat de la menció d'anglès - Qüestionari a docents que facin ús de la gamificació a l'aula
Q.5.2. Q.6.1. Q.6.3.	O.E.3. Descriure com la gamificació influeix a en la motivació dels infants per aprendre una llengua estrangera.	Com que els infants tenen l'oportunitat de guanyar i obtenen punts, l'utilitzen com a principal motivació per aprendre.	- Disseny d'instruments - Recollida documental i anàlisi qualitatiu	- Entrevista semiestructurada a una docent de la facultat de la menció d'anglès - Qüestionari a docents que facin ús de la gamificació a l'aula - Anàlisi de documents

Font: Elaboració pròpia

4.3. Procediment de la recollida de dades

El procediment de recollida de dades es va realitzar seguint una seqüència de planificació (vegeu l'[Annex 5](#)) per organitzar les tasques, entregues i presentacions i assegurar l'èxit d'aquesta recerca.

En primer lloc, es va dur a terme la presentació del Treball de Fi de Grau, en què es van exposar les diferents modalitats i àmbits de recerca disponibles, iniciant-se així el procés de selecció del tema. A partir d'aquesta sessió inicial, es va iniciar una cerca bibliogràfica orientada a identificar documents i articles acadèmics relacionats amb la temàtica d'estudi,

amb l'objectiu de delimitar i fonamentar teòricament la recerca, així com detectar estudis previs sobre la gamificació.

Com a resultat d'aquest procés, es va concretar el tema de treball com “La gamificació com a metodologia d'aprenentatge de la llengua anglesa al cicle inicial d'educació primària”, i es va iniciar la recopilació de referents teòrics i investigacions rellevants que permetessin sostenir la proposta.

A continuació, es va elaborar un mapa de qüestions relacionades amb la gamificació, que va servir de base per definir les tasques previstes i planificar el desenvolupament del treball. En aquest marc, també es va dissenyar el Diagrama de Gantt (vegeu l'[Annex 5](#)), amb la temporalització detallada de les activitats a realitzar. Posteriorment, es va redactar el disseny del projecte, on es van establir els objectius generals i específics de la recerca, es van sintetitzar els antecedents més rellevants i es va definir el tipus de metodologia a seguir. Un cop finalitzada aquesta etapa, es va iniciar el contacte amb una de les docents de la Universitat de Barcelona, anterior professora en la menció d'anglès, qui va acceptar participar en una entrevista. Inicialment es preveia també entrevistar docents de l'escola de pràctiques, partint de la hipòtesi que aplicaven la gamificació a les aules; tanmateix, un cop començades les pràctiques, es va constatar que el centre havia modificat la seva metodologia, adoptant un enfocament més estructurat basat en llibres de text i plataformes digitals, descartant així l'ús de la gamificació.

Davant la manca inicial de participants per a les entrevistes, es va optar per dissenyar una enquesta alternativa, amb preguntes similars a les de l'entrevista semiestructurada, que es va enviar a 80 escoles de la ciutat de Barcelona. No obstant això, només es van rebre dues respostes, fet que va impedir-ne l'anàlisi i va comportar que aquesta tècnica no es tingués en compte en l'estudi final.

Paral·lelament, es va anar desenvolupant el marc teòric de la recerca, i es va fer l'entrega parcial del treball. Durant els seminaris de pràctiques, es va tenir coneixement que la mestra tutora de pràctiques posseïa experiència i coneixements en l'àmbit de la gamificació, per la qual cosa es va programar una entrevista amb ella. Així mateix, es van dur a terme dues entrevistes més amb docents universitaris de la Universitat de Barcelona.

Amb el temps, i gràcies a la relació més estreta amb l'equip docent del centre de pràctiques, es va descobrir que dos mestres d'educació primària aplicaven la gamificació a l'aula. Es va procedir, doncs, a contactar-los i programar les entrevistes corresponents, que es van dur a terme amb èxit. Finalitzades totes les entrevistes, es van realitzar les transcripcions i es va iniciar el procés d'anàlisi de dades. Finalment, es van realitzar les darreres revisions del treball, concloent així el desenvolupament de l'estudi.

4.4. Anàlisi de les dades

S'ha dut a terme una investigació de caràcter exploratori i descriptiu. Un cop finalitzat el procés de recollida de dades, amb l'objectiu de donar resposta als objectius específics de la recerca i a les qüestions plantejades, es va procedir a l'anàlisi de la documentació recopilada i a la revisió de la literatura existent. Aquesta revisió va permetre identificar i destacar els estudis més rellevants en relació amb l'ús de la gamificació com a metodologia d'aprenentatge al cicle inicial d'educació primària, donant resposta als O.E.1., O.E.2. i O.E.3. del present treball.

Paral·lelament, es van analitzar les entrevistes semiestructurades mitjançant una codificació temàtica, amb la finalitat d'identificar les idees recurrents i significatives aportades pels participants. Per facilitar-ne la interpretació, es va elaborar una taula visual en què es recullen les aportacions segons els criteris següents:

- Experiència amb l'aplicació de la gamificació
- Beneficis de la gamificació
- Desavantatges de la gamificació
- Aspectes clau per implementar la gamificació

Aquest procés d'anàlisi es reflecteix també en les transcripcions de les entrevistes (vegeu l'[Annex 1](#), [Annex 2](#), [Annex 3](#) i [Annex 4](#)), en les quals s'han utilitzat codis de colors per distingir les diferents categories. L'anàlisi de les entrevistes ha estat especialment útil per donar resposta als O.E.2. i O.E.3. de la recerca.

5. Resultats, interpretació i discussió

5.1. Resultats

En aquest apartat es presenten els resultats de les entrevistes realitzades per fer un anàlisi qualitatiu sobre la seva experiència i perspectiva docent a l'hora d'aplicar la gamificació a l'aula.

En referència a les respostes dels entrevistats, dues docents de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona amb coneixements sobre la gamificació en l'àrea de llengua anglesa, i dues docents d'educació primària d'una escola concertada de Barcelona amb experiència en l'aplicació d'aquesta metodologia a l'aula, s'han dissenyat dues taules comparatives que recullen les seves aportacions.

Aquestes taules s'han elaborat a partir de l'anàlisi de les transcripcions de les entrevistes (vegeu l'[Annex 1](#), [Annex 2](#), [Annex 3](#) i [Annex 4](#)), tenint en compte diversos criteris: les experiències viscudes en aplicar la gamificació a l'aula o amb infants d'educació primària; els beneficis que consideren que comporta; les limitacions i els possibles riscos associats; i, finalment, els aspectes que consideren essencials per implementar-la de manera efectiva en aquest context educatiu.

Cada criteri es representa amb un color específic:

- Experiència amb l'aplicació de la gamificació
- Beneficis de la gamificació
- Desavantatges de la gamificació
- Aspectes clau per implementar la gamificació

Taula 2: Comparació de les docents entrevistades de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona

	Docent 1 (UB)	Docent 2 (UB)
Experiència amb l'aplicació d'aquesta metodologia	Joc per iniciar la classe	Ús de Kahoot, Wordwall, Genially
	Canvi d'ambient de la classe	Ús de mini-jocs dels materials de mestres
	Motivació a l'alumnat	Jocs de flashcards i de taula
	Ús de Baamboozle i Blooket	
Beneficis de la gamificació	Alumnat com a centre d'aprenentatge	Foment del treball cooperatiu i col·laboratiu
	Participació activa	Compromís dels estudiants

	Reducció de pressió sobre l'alumnat	Objectiu real per comunicar-se
	Personalització d'aprenentatge	Aprenentatge per fases
	Potenciació de la competència comunicativa	Gestió del comportament
	Motivació constant	Bona manera d'iniciar la classe
		Progrés observable
Limitacions de la gamificació		Captació ràpida d'atenció
		Foment del treball cooperatiu i col·laboratiu
		Motivació addicional als aprenents
	Distracció	Jocs d'ordre inferior
		Predomini de la puntuació
Aspectes claus per implementar-la		Desmotivació dels estudiants que no tenen èxit
		Generació d'emocions negatives
	Jugar per practicar una llengua	Aplicació d'habilitats d'ordre superior
	Ha d'haver-hi propòsit	Flexibilitat docent
	Monitoratge i plans alternatius	Combinació amb aprenentatge lúdic i aprenentatge basat en joc
	Conèixer bé a l'alumnat	Conèixer bé a l'alumnat
	Personalització segons els interessos	Personalització segons els interessos
	Bona gestió d'aula	No dependre de les pantalles i continguts digitals
	Normes clares	Reflexió docent

Font: Elaboració pròpia

La [taula 2](#) mostra la comparació entre les idees i experiències de la Docent 1 i Docent 2, que ambdós són docents del Departament de Lingüística de la Facultat d'Educació a la Universitat de Barcelona, amb l'ús de la gamificació a l'aula d'anglès.

D'una banda, la Docent 1, professora del Departament d'Educació Lingüística (Anglès) de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona, compta amb experiència docent amb infants de primària fins a adolescents en una escola d'idiomes. Aquesta docent utilitza la gamificació com a eina per iniciar les classes d'una manera més motivadora i per transformar l'aprenentatge de l'anglès en una experiència més divertida, emocionant i interessant, fet que contribueix a crear un ambient d'aula més positiu.

Assenyala que la gamificació és una metodologia centrada en l'alumnat, ja que redueix la pressió que poden experimentar, especialment aquells infants amb més dificultats per aprendre la llengua anglesa. A més, considera que permet personalitzar l'aprenentatge tenint en compte els interessos dels alumnes, ja que, en general, els infants gaudeixen jugant.

També destaca que la gamificació afavoreix el desenvolupament de les habilitats comunicatives dels alumnes, tot i que sovint s'aplica principalment per consolidar aspectes

gramaticals. Pel que fa als desavantatges, no n'assenyala gaires, excepte quan es fa ús de recursos digitals: en aquests casos, alguns infants poden perdre la concentració fàcilment a causa de les distraccions d'altres aplicacions o plataformes. Tot i això, considera que, en general, la gamificació aporta múltiples beneficis per a l'aprenentatge de l'anglès.

D'altra banda, la Docent 2, també professora del Departament d'Educació Lingüística (Anglès) de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona i mestra d'infants d'entre quatre i onze anys, ha rebut formació sobre gamificació i aprenentatge basat en jocs. Aquesta docent fa ús habitual de recursos gamificats com Kahoot, Wordwall, mini-jocs inclosos als materials dels professors i *flashcards*, amb l'objectiu de motivar l'alumnat.

Considera que la gamificació és una eina útil per proporcionar una motivació extra als infants, especialment quan troben dificultats en l'aprenentatge de l'anglès, ja que aquestes activitats parteixen d'objectius reals d'aprenentatge. A més, destaca que l'ús de la gamificació pot afavorir la progressió per fases i oferir oportunitats per parlar, discutir i resoldre problemes. Pel que fa als docents, és una bona eina per treballar la gestió del comportament, sobretot per acceptar i entendre els conceptes de guanyar i perdre, així com també afavoreix el treball cooperatiu i col·laboratiu dels aprenents.

Tot i això, també reconeix les limitacions d'aquest enfocament, ja que en alguns casos les activitats es limiten a respostes de "sí" o "no", és a dir, preguntes d'ordre inferior que no impliquen anàlisi ni reflexió, o bé els infants es concentren únicament en obtenir punts, deixant de banda l'objectiu real d'aprendre la llengua. També pot passar, que contràriament, alguns infants no aconsegueixin l'èxit al principi degut a aquest sistema de puntuació, i es desmotiven, fent que associïn l'aprenentatge de la llengua anglesa com una experiència negativa.

Breument, tant la Docent 1 com la Docent 2 comparteixen una visió similar sobre els elements essencials per a una aplicació eficaç de la gamificació:

- Normes clares: És fonamental establir normes prèvies acordades amb els infants perquè la gamificació funcioni adequadament. Aquestes normes han de ser clares, coherents i enteses per tot l'alumnat per garantir un ambient d'aprenentatge estructurat i segur.
- Objectius d'aprenentatge reals: La gamificació no ha de limitar-se només a jugar o passar una estona agradable. Ha d'estar orientada a assolir objectius d'aprenentatge

concrets i significatius. Aquests objectius han de ser assolibles i motivadors per als infants, i han de contribuir al seu progrés educatiu.

- **Personalització de l'aprenentatge:** Un dels avantatges de la gamificació és la possibilitat d'adaptar les activitats segons els interessos, les necessitats i les característiques dels alumnes. Aquesta personalització afavoreix la motivació intrínseca i potencia un aprenentatge més significatiu i contextualitzat.
- **Monitoratge i flexibilitat docent:** Gamificar no implica simplement introduir activitats ludificades a l'aula, sinó que requereix una supervisió constant del procés d'aprenentatge per part del professorat. El docent ha de comprovar que les activitats funcionen com s'havia previst i ha d'estar disposat a fer ajustos si cal. La flexibilitat és essencial per adaptar la planificació a les reaccions i necessitats de l'alumnat.
- **Foment de les habilitats d'ordre superior:** Tot i que moltes activitats gamificades poden centrar-se en habilitats d'ordre inferior (com recordar o identificar), és important que també es plantegin reptes que promoguin el pensament crític, la resolució de problemes i la reflexió. La gamificació ha de ser una oportunitat per avançar progressivament cap a tasques cognitivament més complexes.
- **Coneixement profund de l'alumnat:** Per aplicar correctament la gamificació, el docent ha de conèixer bé els seus alumnes, com ara, els seus interessos, motivacions, dificultats i estils d'aprenentatge. Aquest coneixement permet dissenyar propostes gamificades realment efectives i significatives per al grup classe.

Taula 3: Comparació dels docents entrevistats amb experiència d'aplicació de la gamificació a educació primària

	Docent 3 (Educació primària)	Docent 4 (Educació primària)
Experiència amb l'aplicació d'aquesta metodologia	Ús de Class Dojo per gestionar l'aula	Ús del Kahoot, Escape rooms i Snappets
	Ús de Lyricstraining, Wordle i ESL Videos per potenciar les competències comunicatives en anglès	Ús de Class Dojo, especialment a tutoria
	Gamificació exitosa gràcies al coneixement del grup	Sistema de puntuació positiva
Beneficis de la gamificació	Adaptació al context educatiu actual	Conductes no disruptives a través de punts i recompenses
	Captació d'atenció	Alumnat com a centre d'aprenentatge
	Motivació a l'alumnat	Desenvolupament de la comprensió oral
	Aprenentatge implícita	<i>Feedback</i> immediat
	Aprenentatge basat en el gaudi	Progrés observable

	Generació d'interès natural per aprendre	Motivació a l'alumnat i participació activa
	Accessible a tot l'alumnat	Millor retenció de coneixements
		Predisposició de l'alumnat
		Avaluació contínua
Limitacions de la gamificació	Augment de frustració	Ús excessiu
	Competitivitat	Generació d'emocions negatives
	Acceptació de la pèrdua	
	Motivació extrínseca	
Aspectes claus per implementar-la	Ambient tranquil	Formació i implicació docent
	Pacte de les normes	Clima de confiança
	Control de la situació	Objectius clars
	Vincle entre professor-grup	Aplicació contínua
		Conèixer bé a l'alumnat
		Coherència amb el currículum de primària

Font: Elaboració pròpia

Pel que fa a la [taula 3](#), aquesta recull les perspectives, experiències i recomanacions de dos docents d'educació primària amb experiència en la implementació de la gamificació a l'aula. Tot i que alguns dels seus plantejaments coincideixen, cadascun aporta arguments i vivències particulars que reflecteixen enfocaments diferents segons el context. Aquesta diferència enriqueix l'anàlisi qualitativa de les dues entrevistes.

El Docent 3, amb vuit anys d'experiència com a tutor d'educació primària, i la Docent 4, amb tres anys en el mateix càrrec, coincideixen en el potencial educatiu de la gamificació, tot i que la seva aplicació i enfocament difereixen segons l'experiència i la intenció pedagògica de cadascun.

D'una banda, el Docent 3 ha fet servir l'eina Class Dojo per gestionar el grup classe i, algunes vegades, a l'aula d'anglès, amb l'objectiu de reforçar les bones conductes, establir normes de convivència i mantenir una relació més propera amb l'alumnat o grups amb qui no té molta interacció. A més, ha implementat altres recursos digitals com *Lyricstraining*, ESL Videos, Kaboom, *escape rooms* i Wordle, per treballar continguts lingüístics com la gramàtica, el vocabulari o la comprensió oral. Segons la seva experiència, la gamificació resulta especialment útil per atendre la diversitat i promoure la inclusió, ja que desperta interès fins i tot en aquells alumnes amb més dificultats, gràcies al recolzament dels companys que es rep en activitats col·laboratives.

Per contra, la Docent 4, tot i compartir una visió positiva de la gamificació, aposta per una aplicació més acurada pel que fa a la gestió emocional i la evitació de la competitivitat. També ha utilitzat recursos com Kahoot, *escape rooms* i Snappets, però posa èmfasi en l'ús de Class Dojo com a eina motivadora basada en punts positius. Les recompenses proposades són realistes i vinculades a la dinàmica del grup, com ara ser secretari de la mestra o canviar-se de lloc, i evita restar punts per conductes inapropiades. Això li ha permès reduir conductes disruptives, ja que els infants es mostren més implicats en el bon funcionament de l'aula per tal d'aconseguir les recompenses. A més, destaca la importància de la retroalimentació immediata, que incrementa l'autoregulació i la motivació dels alumnes.

Tot i els beneficis exposats, ambdós docents també assenyalen algunes limitacions. El Docent 3 remarca que la competitivitat pot generar frustració, especialment entre l'alumnat en edats primerenques, a qui sovint li costa acceptar el fet de perdre. La Docent 4, per la seva banda, adverteix que un ús excessiu del sistema de punts pot tenir un efecte contrari al desitjat, i defensa la necessitat de mantenir un ús equilibrat i amb sentit pedagògic.

En definitiva, ambdós entrevistats coincideixen en destacar l'ús de la gamificació com una eina eficaç per fomentar un bon clima d'aula i establir vincles de confiança entre docent i alumnat. Així mateix, destaquen la importància que el professorat rebi una formació adequada per implementar correctament aquesta metodologia i en mantingui el control durant la seva aplicació.

5.2. Interpretació i discussió dels resultats

En aquest apartat s'interpreten els resultats obtinguts a partir de l'anàlisi qualitativa de les dades recollides, amb l'objectiu de donar resposta tant a les preguntes de recerca com als objectius plantejats. Aquesta interpretació es duu a terme a la llum del marc teòric desenvolupat, contrastant les evidències empíriques amb les aportacions dels docents entrevistats. Així mateix, s'identifiquen les coincidències i divergències entre els antecedents teòrics revisats i les dades recollides, amb la finalitat d'oferir una visió global, fonamentada i crítica sobre l'aplicació de la gamificació com a metodologia per a l'ensenyament de la llengua anglesa al cicle inicial d'educació primària.

Els resultats obtinguts mitjançant les entrevistes evidencien que la majoria del professorat percep la gamificació com una metodologia dinàmica i altament motivadora per a l'ensenyament d'una llengua estrangera, concretament l'anglès. A més, es considera que aquesta fomenta la interacció social entre l'alumnat i afavoreix un bon clima a l'aula. Aquesta percepció concorda amb els resultats de l'estudi de Wulantari et al. (2023), el qual defensa que la gamificació estimula la col·laboració i la interacció entre iguals a través de tasques cooperatives. Així mateix, les dades recollides per Limniou i Mansfield (2018) posen de manifest que la gamificació promou el treball col·laboratiu, fent que l'aprenentatge sigui més actiu i motivador, tot diferenciant-lo del model tradicional d'ensenyament-aprenentatge. A continuació, s'analitzen en profunditat els resultats obtinguts en relació amb diversos elements clau del marc teòric, com ara el feedback immediat, les normes clares, la competitivitat o la frustració.

D'acord amb les experiències i perspectives dels docents participants, la implementació de la gamificació requereix l'establiment previ de normes clares, consensuades amb l'alumnat. Aquesta idea coincideix amb les aportacions de Xiao (2022), qui defensa que l'alumnat de menor edat tendeix a acceptar les normes establertes sense oposició, fet que pot facilitar l'aplicació d'aquesta metodologia en el cicle inicial. Igualment, es destaca la importància de la retroalimentació immediata, ja que permet a l'alumnat monitoritzar el seu propi progrés i mantenir-se motivat. En aquest sentit, Parra i García (2022) subratllen que el feedback immediat afavoreix l'autoregulació i el desenvolupament de l'autonomia de l'alumne, aspectes essencials per a un aprenentatge significatiu. De manera complementària, Wulantari et al. (2023) indiquen que aquest tipus de retroalimentació fomenta el feedback entre iguals i la construcció d'habilitats socials, tot promovent la consciència sobre les pròpies àrees de millora.

Un altre aspecte àmpliament reconegut pels docents entrevistats és la possibilitat de personalitzar l'aprenentatge a partir dels interessos i motivacions de l'alumnat. Aquest enfocament connecta amb les aportacions de Moreno (1999), qui defensa la necessitat de dotar de significat l'aprenentatge en les primeres etapes educatives, mitjançant activitats contextualitzades i alineades amb l'entorn i els interessos dels infants. En aquest sentit, la gamificació esdevé una eina útil per adaptar les propostes didàctiques, sempre que el docent conegui a fons les característiques i necessitats del seu alumnat, aspecte que la majoria de participants coincideixen a destacar com a fonamental.

Tanmateix, els docents també identifiquen certs riscos i limitacions associats a l'ús de la gamificació, sent la competitivitat un dels elements més controvertits. Alguns docents alerten que la introducció de sistemes de puntuació pot derivar en desmotivació, especialment en aquells alumnes que obtenen pocs punts o que no assoleixen èxits visibles. Aquesta preocupació és coherent amb les conclusions de l'estudi de Mirzaie Feiz Abadi et al. (2022), que adverteixen que un ús excessiu dels punts pot provocar frustració i una experiència negativa, afectant l'atenció i la participació de l'alumnat.

En relació amb això, Xiao (2022) descriu un fenomen anomenat "Efecte Matthew", segons el qual l'alumnat que experimenta èxit des de l'inici incrementa la seva motivació, mentre que aquell que no aconsegueix resultats positius tendeix a desconnectar-se, especialment si l'activitat gamificada té una durada curta. Aquesta observació reforça la idea que per tal que la gamificació sigui realment efectiva, cal aplicar-la amb continuïtat i coherència pedagògica, tal com destaca una de les docents entrevistades. Només així es poden consolidar els beneficis d'aquesta metodologia i minimitzar-ne els efectes adversos.

En síntesi, els resultats obtinguts reflecteixen que la gamificació pot esdevenir una eina pedagògica poderosa i enriquidora per a l'ensenyament de la llengua anglesa al cicle inicial, sempre que es fonamenti en una planificació rigorosa, amb objectius clars, coneixement profund del grup classe i una aplicació equilibrada i reflexiva. Aquestes troballes contribueixen a aprofundir en la comprensió del potencial i dels límits de la gamificació en contextos educatius reals, i ofereixen pistes valuoses per a futures recerques i pràctiques docents.

5.3. Implicacions educatives

Els resultats obtinguts en aquesta recerca posen de manifest les múltiples possibilitats que ofereix la gamificació en l'àmbit educatiu, especialment en el cicle inicial d'educació primària. Aquesta metodologia innovadora presenta nombrosos beneficis per a l'aprenentatge integral dels infants, més enllà de la simple adquisició de la llengua anglesa. A través de la gamificació, es poden desenvolupar altres competències clau, com ara les habilitats comunicatives i socials, la motivació i la implicació de l'alumnat, així com la millora en la gestió d'aula i en la regulació dels comportaments. Tot i això, també cal tenir present

certes limitacions i riscos associats a la seva aplicació, especialment si no es dissenya i implementa adequadament.

Una de les implicacions educatives més rellevants que es desprèn d'aquest estudi és la necessitat de formació específica per part del professorat en relació amb la gamificació. És fonamental que els docents compreguin en profunditat els principis d'aquesta metodologia, les seves potencialitats i els seus límits, per tal de garantir-ne una aplicació efectiva. En el context del cicle inicial, on els infants es troben en una etapa molt influenciable i en procés de desenvolupament emocional i social, la manca de preparació docent pot derivar en experiències poc significatives o fins i tot contraproductives per a l'aprenentatge de la llengua anglesa.

Així mateix, cal destacar que el coneixement profund del grup-classe és una condició imprescindible per a una implementació efectiva de la gamificació. En el cicle inicial d'educació primària, resulta fonamental considerar els interessos, les necessitats, les motivacions i la dinàmica relacional dels infants. Aquest coneixement facilita l'adaptació de les activitats gamificades al context específic de l'aula i la definició de normes clares i consensuades que contribueixin a generar un entorn d'aprenentatge positiu i segur. A més, en aquesta etapa educativa, l'aprenentatge implícit juga un paper clau, ja que els infants encara es troben en una fase de desenvolupament inicial i aquest tipus d'aprenentatge afavoreix que gaudeixin del procés educatiu de manera significativa i natural.

Un altre aspecte a considerar és la planificació rigorosa de les activitats gamificades. Aquestes han d'estar orientades per objectius d'aprenentatge clars i coherents amb el currículum, per evitar que es converteixin simplement en jocs sense finalitat educativa. Si no es controla adequadament la dinàmica de la competitivitat, especialment entre infants petits, es poden generar situacions de frustració i desmotivació, especialment en aquells que no obtenen bons resultats de manera immediata.

Finalment, cal entendre la gamificació com un recurs metodològic més dins d'un enfocament didàctic variat i equilibrat. No hauria de constituir l'única estratègia per ensenyar la llengua anglesa, sinó que ha de combinar-se amb altres metodologies actives i participatives. A més, el docent ha d'actuar com a guia i facilitador, mostrant-se flexible per adaptar-se a les necessitats emergents de l'aula i garantint un aprenentatge significatiu, contextualitzat i

motivador, especialment per a l'alumnat del cicle inicial que es troba en els primers contactes amb la llengua estrangera.

6. Conclusions generals

6.1. Conclusions

Aquest estudi mostra l'eficàcia de la implementació de la gamificació com a estratègia metodològica per a l'aprenentatge de la llengua anglesa a cicle inicial a educació primària.

En primer lloc, les dades obtingudes posen de manifest que, per tal que la gamificació sigui realment efectiva al cicle inicial d'educació primària, les activitats han d'estar estretament relacionades amb els interessos i motivacions dels infants. Quan les propostes lúdiques responen a allò que capta l'atenció dels alumnes, l'aprenentatge esdevé més implícit i natural. Això significa que els infants aprenen gairebé sense ser-ne conscients, immersos en el joc, la qual cosa afavoreix una actitud positiva envers la llengua anglesa, augmenta la seva participació activa i contribueix a un aprenentatge més significatiu i durador.

En segon lloc, els resultats evidencien que, per aplicar la gamificació de manera eficaç, és imprescindible que el docent conegui profundament les característiques i necessitats del seu alumnat. Aquest coneixement permet seleccionar estratègies adequades i dissenyar activitats ajustades als seus interessos i motivacions. A més, la gamificació també esdevé una eina útil per a la gestió de l'aula, ja que pot afavorir la regulació del comportament dels infants i mantenir un clima positiu i participatiu durant les sessions d'aprenentatge.

En tercer lloc, l'anàlisi de les dades ha permès constatar que la gamificació contribueix al desenvolupament tant de les habilitats comunicatives com de les habilitats socials dels infants, especialment mitjançant la interacció que es genera en activitats col·laboratives. D'aquesta manera, afavoreix no només l'aprenentatge de la llengua anglesa, sinó també la capacitat de conviure, cooperar i respectar els altres en un entorn d'aprenentatge compartit. D'aquesta manera els infants no només aprenen a comunicar-se, sinó també a conviure i aprenen la llengua anglesa a partir d'aquestes.

6.2. Objectius assolits i limitacions

Aquesta recerca tenia com a finalitat analitzar les contribucions de la gamificació com a metodologia innovadora per a l'ensenyament de l'anglès i valorar-ne l'eficàcia en el procés d'aprenentatge d'aquesta llengua a l'etapa del cicle inicial d'educació primària.

Finalment, es pot afirmar que, en termes generals, s'han assolit els objectius específics plantejats en aquest estudi. Pel que fa a l'objectiu específic 1 (O.E.1), s'ha pogut delimitar què és la gamificació gràcies a la revisió i interpretació de diversos referents teòrics, fet que ha permès construir una base conceptual sòlida sobre aquesta metodologia. Tot i això, no s'ha aprofundit en els fonaments teòrics aplicats específicament a l'aprenentatge de la llengua anglesa, ja que el treball s'ha centrat principalment en l'anàlisi de les percepcions docents sobre la seva aplicació a l'aula. S'ha optat per prioritzar la recollida d'informació sobre experiències reals de mestres amb l'ús de la gamificació en contextos educatius concrets. Aquesta decisió ha estat motivada per la necessitat d'acotar l'abast del treball i per les limitacions d'espai pròpies d'un estudi d'aquest tipus. L'anàlisi més profunda dels fonaments teòrics vinculats a l'aprenentatge de llengües mitjançant la gamificació es planteja com una possible línia d'investigació futura.

Pel que fa a l'objectiu específic 2 (O.E.2), s'han identificat els beneficis i les limitacions de la gamificació des de la perspectiva del professorat, i s'han pogut contrastar amb les aportacions recollides en el marc teòric. Aquesta comparació ha permès observar una coherència general entre la teoria i la pràctica educativa.

Finalment, en relació amb l'objectiu específic 3 (O.E.3), s'ha descrit com la gamificació pot influir positivament en la motivació dels infants envers l'aprenentatge de la llengua anglesa. Aquesta anàlisi s'ha realitzat a partir de les dades obtingudes a través de l'entrevista qualitativa i de la revisió documental.

Cal destacar que aquest estudi s'ha basat en una mostra reduïda de docents, a causa de les dificultats d'accés a escoles d'educació primària on s'estigués implementant la gamificació a l'aula d'anglès o bé on hi hagués professionals amb coneixements sobre aquesta metodologia. A més, la baixa resposta a les enquestes enviades a diversos centres educatius de Barcelona va obligar a descartar aquesta via de recollida de dades, fet que ha limitat l'abast i la representativitat dels resultats obtinguts.

6.3. Noves línies de recerca

Aquesta recerca ha permès obtenir resultats significatius sobre l'ús de la gamificació com a metodologia per a l'aprenentatge de la llengua anglesa en el cicle inicial. No obstant això,

han emergit nous interrogants i, tenint en compte les limitacions del present estudi, es proposen diverses línies de recerca futures.

En primer lloc, seria pertinent aprofundir en els fonaments teòrics de la gamificació aplicats específicament a l'aprenentatge de llengües estrangeres, una dimensió que aquest treball no ha pogut desenvolupar en profunditat a causa de les limitacions d'espai i del focus posat en l'anàlisi de les experiències i percepcions docents.

En segon lloc, es proposa dur a terme una recerca centrada en l'alumnat mitjançant l'observació directa de sessions gamificades. Aquesta perspectiva permetria analitzar de manera més detallada com viuen i perceben els infants l'aprenentatge a través de la gamificació i contrastar-ho posteriorment amb la visió dels docents.

Finalment, una línia d'investigació rellevant seria l'anàlisi de la gamificació en entorns digitals per a l'aprenentatge de l'anglès, especialment tenint en compte l'exposició primerenca de l'alumnat a les tecnologies digitals. Aquest enfocament podria aportar resultats complementaris i enriquidors respecte als obtinguts en aquest estudi.

6.4. Reflexió personal sobre l'experiència al realitzar el TFG

L'elaboració del present Treball de Fi de Grau ha representat una experiència acadèmica enriquidora i formativa, ja que ha permès posar en pràctica els coneixements adquirits al llarg del grau, especialment en relació amb la menció en llengua anglesa, així com desenvolupar competències pròpies de la recerca educativa. Malgrat les dificultats derivades de la coincidència amb les pràctiques escolars i altres responsabilitats acadèmiques, el procés ha resultat valuós tant a nivell professional com personal.

La definició del tema de recerca va comportar una dificultat inicial, atesa la incertesa sobre si es tractava d'un enfocament massa ampli o, per contra, excessivament específic. No obstant això, gràcies a la revisió d'antecedents i al suport rebut, es va poder delimitar progressivament fins a arribar a una proposta clara i viable. Un altre repte destacable fou l'accés a bibliografia especialitzada, ja que alguns textos rellevants no estaven disponibles de manera oberta. Malgrat això, es van localitzar fonts suficients per construir un marc teòric sòlid i coherent amb l'objecte d'estudi.

Pel que fa a la metodologia, el disseny de l'instrument de recollida de dades es va viure com una tasca especialment interessant. Tot i que en un primer moment no es tenia clar quin mètode seria el més adequat, finalment es va optar per l'entrevista com a tècnica principal, ja que permetia aprofundir en les experiències i percepcions del professorat. Un dels principals entrebancs en aquesta fase va ser la dificultat per concertar entrevistes i obtenir respostes a les enquestes enviades.

La interpretació dels resultats i la discussió van suposar una tasca extensa i exigent, atesa la riquesa de les aportacions dels participants i la necessitat d'establir connexions coherents amb el marc teòric. Aquest exercici va requerir una anàlisi acurada per evitar contradiccions i mantenir el rigor acadèmic, especialment en el moment de seleccionar i citar els referents teòrics més adients.

La redacció de les conclusions i l'elaboració de l'informe final van resultar més àgils un cop estructurats i analitzats els resultats. No obstant això, la pràctica de la citació i referenciació, poc treballada durant el grau, va suposar una dificultat inicial. En aquest sentit, el suport i la disponibilitat de la tutora han estat clau per resoldre dubtes i avançar amb seguretat en les diferents etapes del treball.

D'altra banda, un dels obstacles més rellevants ha estat la manca de resposta per part d'algunes escoles a les quals s'havia sol·licitat col·laboració. Aquesta situació va limitar la mostra inicialment prevista, tot i que es va poder garantir la viabilitat del projecte mitjançant entrevistes individuals.

En definitiva, la realització d'aquest TFG ha estat una experiència exigent però satisfactòria, que ha permès prendre consciència del procés de recerca en educació i de la seva rellevància per a la pràctica docent. A més, ha contribuït al desenvolupament de competències claus com l'anàlisi crítica, la capacitat d'organització i la comunicació acadèmica. Aquesta experiència quedarà com una fita significativa en el trajecte formatiu i professional.

7. Referències bibliogràfiques

Aguilar Caubet, J. (2025). *L'aprenentatge de la llengua anglesa a partir de la gamificació*. [Treball de fi de grau, Universitat Rovira i Virgili]. <https://hdl.handle.net/20.500.11797/TFG8102>

Alejaldre Biel, L., & García Jiménez, A. M. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. En *Actas del 50.º Congreso Internacional de la Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera* (pp. 1–16). Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Ardoiz García, L. (2017). *Gamification in English teaching in Primary Education*. [Treball de Fi de Grau, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/29552>

Limniou, M., & Mansfield, R. (2018). Traditional learning approach versus gamification: An example from psychology. *Proceedings of the 4th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'18)* (pp. 495–502), Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/HEAd18.2018.7912>

Mirzaie Feiz Abadi, B., Khalili Samani, N., Akhlaghi, A., Najibi, S., & Bolourian, M. (2022). *Pros and cons of tomorrow's learning: A review of literature of gamification in education context*. *Medical Education Bulletin*, 3(4), 543–554. https://www.medicaleducation-bulletin.ir/article_153199.html

Moreno, S. (1999). Introducció de la llengua anglesa al cicle inicial d'Educació Primària. *Comunicació Educativa*, (12), 48–50. <https://hdl.handle.net/20.500.11797/RP1466>

Nah, F. FH., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of Education: A Review of Literature. In Nah, F.FH. (eds), *HCI in Business. HCIB 2014. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8527. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39

Ooi Ke Sin, & Mohamad Said, M. N. H. (2021). Accessing Effect of Gamification for Primary Pupils' English Learning Performance. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 4(2). <https://itlj.utm.my/index.php/itlj/article/view/57>

Parra, X. C., & García, F. A. J. (2022). Integrated gamification model in a constructivist learning environment for the promotion of creative skills. *Creativity. Theories – Research – Applications*, 9(1), 1–25. <https://doi.org/10.2478/ctra-2022-0001>

Rodríguez-Cajamarca, L. P., García-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje significativo del inglés como lengua extranjera. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370–391. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>

Wulantari, N. P., Rachman, A., Sari, M. N., & Uktolseja, L. J. (2023). The role of gamification in English language teaching: A literature review. *Journal on Education*, 6(1), 2847–2856. https://www.researchgate.net/publication/377468277_The_Role_Of_Gamification_In_English_Language_Teaching_A_Literature_Review

Xiao, J. (2022). Potential negative impact of gamification education: A review of gamification research. In R. Chen (Ed.), *Proceedings of the 8th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2022)* (pp. 559–563). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220504.395>

8. Annexos

Índex d'annexos

Annex 1. Transcripció de l'entrevista amb Docent 1 de la UB.	1
Annex 2. Transcripció de l'entrevista amb Docent 2 de la UB.	5
Annex 3. Transcripció de l'entrevista amb Docent 3 d'educació primària.	11
Annex 4. Transcripció de l'entrevista amb Docent 4 d'educació primària.	18
Annex 5. Diagrama de Gantt de les tasques i recollida de dades	28

Annex 1. Transcripció de l'entrevista amb Docent 1 de la UB.

Entrevistadora: Good morning and thank you so much for participating in this interview.

Participant: My pleasure.

Entrevistadora: Okay, I'm doing my final degree about gamification as a methodology of teaching English language, in initial cycle, primary school. So I would like to inform you that the information that I will gather in this interview will be treated confidentially, and it will be anonymous. It will only be used for academic purposes.

Participant: Perfectly.

Entrevistadora: So to start, can you share, if you have any teaching experience, if you have worked in a school?

Participant: Yes, I have a diverse teaching experience. I would say that my experience teaching started at private level, right? Like private classes, when I was an undergrad. Then I started teaching for a language school and the age range has been primary kids till teenagers. And then later on, I told I have I have taught for university in the US and then I came back to Barcelona and I'm also teaching at university level young adults here in Barcelona, Spain. And I also taught high school and yeah, that's it. The experience.

Entrevistadora: Okay, perfect. So how would you define gamification in an educational context?

Participant: For me, gamification would be a way of dynamizing the classroom, but always with a purpose.

Entrevistadora: Okay. With clear purposes.

Participant: With a clear purpose, like, we cannot play without a purpose. Like, if we're playing a game in the classroom, it should be because it's practicing a particular target language or vocabulary or fluency. Like there needs to be a purpose behind the game.

Entrevistadora: Okay, yeah. So what types of gamification are you familiar with or you have used?

Participant: Um, It depends. It depends on the lesson, but it could be that digital games sometimes, like Kahoot, Baamboozle, then it could be also games that don't require any technology, like step forward if, sometimes running dictation, that requires a little bit of preparation.

Entrevistadora: Yes.

Participant: What else? It's like, I don't know how to classify the games, but it's basically games that require little preparation, like maybe a PowerPoint that you will be reusing later on. But, I don't know if I'm answering the question.

Entrevistadora: Yes, yes, yes, you are. Perfect. Okay, so how would you differentiate gamification from the traditional teaching and learning method?

Participant: Well, I think that there is a factor of flip classroom is that all of a sudden, in a traditional classroom is like the teacher is a center, but when you, when you include gamification, there is no other alternative but to make or create a **student centered approach**, because they are the ones playing the game, and **they are the ones who are actually participating in the activity**. So it's an, **it's a way of placing students in the center regardless**.

Entrevistadora: Yes, of course. And what digital gamification tools do you know, or you have used with young learners? Specifically young learners to teach English?

Participant: Yes. So young learners, normally they don't have a phone, which is lovely. I am a big fan of Baamboozle. **Baamboozle, Blooket**, the only thing with Blooket is that they would need tablets or some sort of digital, uhm.

Entrevistadora: How is it called, sorry?

Participant: Blooket.

Entrevistadora: Blooket?

Participant: Blooket. Yeah. Blooket, like that. If you type it, you will find it. You don't even need to like an account or anything. Kahoot as everyone knows. I'm thinking more. Stop the bus, stop the bus also a digital version, but it's better to do it non- digitally. Stop the bus. Yeah. Right now, these are the ones that come to my mind. I don't know if I'm missing.

Entrevistadora: Okay. So, are you aware of any current studies or research about gamification in primary education, right now?

Participant: Yeah, there are a few articles but the thing is like, it's not my field of research. So I will have to look into them and forward them to you, but there are books, actually as well on that. It's become a trending topic. If you were in the education, education research.

Entrevistadora: Okay, so what benefits do you think gamification offers for learning in general?

Participant: I think that **it is a wonderful way to put less pressure on the students** and it's about getting out of the chair table or book based approach, and it's also generally **it's personalized**, which is one of the benefits. It's personalized, **it's dynamic**, **sometimes it has the TPR response**, you know, **where they have to use the body**. Uhm, I think it has benefits. I cannot think of anything disadvantage other than classroom management, but all benefits, like **fluency**, like **exposure**, like **spontaneity**, when they are doing an activity, **communicative**, it's normally communicative, things like that, so, yeah, many benefits.

Entrevistadora: Okay, so that's the next question, specifically for the development of communicative competence in English, which benefits do you find?

Participant: Depends on the game, of course, depends on the game, it depends on the game, but I'm thinking of little games like Back to the Board that definitely **boost the communicative competence and the communicative abilities of the students** where they have like a picture, right, or back to the board or the image, there are different ones. It's like they don't have a specific name or they have different names. But thinking of Back to the Board or Taboo, right, where they have a word there in the blackboard, they have to face back to the board and then their partners have to describe without saying the word. That's one of the excellent kind of examples of a game that is **boosting their communicative skills**, right? Yeah, it's basically making a **communicative language teaching**, right? I think that the purpose of most games is that, even though not all of them. Sometimes it's a sort of like **consolidating the grammar and stuff**, but most of them are, yeah, I would say that, yes, **they contribute to communicative competence**.

Entrevistadora: So do you think there are any disadvantages? You said that you don't think, but for example,

Participant: It depends, I think..

Entrevistadora: The risks

Participant: The risk here is that **if they're using the phone**, for example, risks are that **they are not fully in the game and that they enter other platforms like TikTok or something in the middle of a class**, or they start with a selfie. So it would be **always important to have that plan B** where **you are always monitoring**. So playing a game doesn't mean that you sit there and they play the game and you just like chill. No, it means that you are going to be **monitoring, actively in the classroom**, even though they are the center of the class, you're still monitoring, making sure they are working on the thing, right? Classroom management, sometimes with games, gets complex. That's why **you need to know very well the group**, like to see if you're going to be playing the game at the beginning of the class to give them motivation and activate them, or at the end of the class to sort of like as a reward, right? But yeah, **classroom management**, it's not a disadvantage, but it's a thing to take into account when you are incorporating games. Okay, yeah.

Entrevistadora: So how do you think gamification influences with the motivation and interests of young learners in their process of learning English?

Participant: Profoundly, it **motivates them in ways** that, like sometimes they don't like English, but because they have games and their English class, **all of a sudden they feel motivated to be in the classroom because they know they are going to have fun**, you know, with activities they like, so. I think it's wonderful. I think that it does, definitely **it motivates students, regardless of their level, regardless of their interests**, like, all students love games. Especially primary. Yes.

Entrevistadora: And so how do children respond to gamified activities in English? Do you observe greater motivation or engagement?

Participant: I do observe greater motivation and engagement, but there's always students that prefer some games over others. Like, for example, a Baamboozle, there's going to be the boys that love Baamboozle, but the girls, maybe they are not fans of Baamboozle, they prefer to play a Kahoot, for example, or I'm just like giving you an example you know? So I think that's that's definitely, **there is engagement and motivation**, but sometimes there is like preferences. Yeah, so you have to sort of play with it, like, ah, this part of the class prefers this. So, you know, make concessions.

Entrevistadora: Okay. So, could you share a positive or negative experience you've had with gamified activities, like, specific ones in an English classroom that you've had?

Participant: Yeah, like, having, I would even say at university level.

Entrevistadora: (riu)

Participant: I have this subject that I teach in the first term, which is introduction to ELT methodology. And I knew that this was a compulsory subject that many students taking the course were not English fans, and **many of them have serious, serious trouble with English**. So I came up with the idea of every day, I'm half a **warm up game**, because the class, at least the first class, it's at 8:30 in the morning, you know, and it's really hard, especially if you don't like English. And starting with a game in every session, games that it's actually a game that games that I play with primary kids, but playing them, the games with them, you know. They gave me feedback, like, oh my God, like **thanks to the games that we play at the beginning, you give me motivation**. I started to **see English a different in a different way**, not so tedious, but **more exciting, more interesting, and that's one of the greatest experiences of playing games**. Our primary level is more university level, but definitely **changes the whole mood of the classroom**, you know?

Entrevistadora: It's okay, yes. In general, right?

Participant: In general, and with kids, also a positive experiences. Like, they don't like to do book activities, but then they do the same activities through a game, like filling in the gaps, but through a Baamboozle, for example, and they are like, wow, you know? And it's brilliant.

Entrevistadora: So what conditions do you think are necessary to implement this methodology effectively?

Participant: **Classroom management is key, if you cannot sort of like handle some order in the class, you cannot do gamification**. I figure you should be some sort of reward. And if also content, like **covering the curriculum** is part of it, you know? So, yes, we have to do book, but gamification is important. So conditions, I think classroom management, and it sounds so easy, but it's really difficult. Yes. It's really

difficult. Also, like the rules, **there should be rules with the games**. No shouting, no running, respecting, listening to the contributions, things like that, which all stem from classroom management. Yeah.

Entrevistadora: So do you have any advice or recommendations for current or future teachers who want to use this methodology in early primary school? I mean six to eight years old, more or less, in initial cycle.

Participant: Don't make it digital. Make it.. uhm.

Entrevistadora: Analog?

Participant: Yeah. Make it like a back to the board game, make it a running dictation and adapt it to your students, make it personalized so they can see things that they like, like if your students love The Little Mermaid, make content connected with The Little Mermaid, right? That they see that they are doing things that they like, **personalize it**. But I would recommend **not to make it digital**. That's my recommendation.

Entrevistadora: Okay. So thank you so much for your collaboration. (riu)

Participant: You are absolutely welcome. Thank you so much for asking me to answer the questions. I hope I helped in a way possible.

Entrevistadora: Yes, it will be very valuable because, you know.

Participant: You know, in the whole thing, like, I'm more like a cultural kind of teacher, but whenever I can contribute, I will. Yeah.

Entrevistadora: Thank you so much.

Participant: Thank you.

Annex 2. Transcripció de l'entrevista amb Docent 2 de la UB.

Entrevistadora: So good morning and thank you so much for participating in this interview.

Participant: You're welcome.

Entrevistadora: I'm doing my final degree project about gamification as an English language teaching methodology in initial cycle, in primary education. Okay, so just let me inform you that this interview will really help me gather more information in this field and it will be treated confidentially, it's anonymous, and it will only be used for academic purposes.

Participant: Okay.

Entrevistadora: So, first of all, can you tell me a little bit about your teaching experience? If you have received any formació, training? About gamification.

Participant: Okay, so I am fully qualified primary teacher for 4 years to 11 years old and during my experience, I have had training about gamification and also game-based play and quite often that's been like combined a little bit. So I have had specific training for both, but also looking at, you know, where those cross over are in the middle. (riu)

Entrevistadora: So, how would you define gamification in an educational context?

Participant: I think that gamification is a way to incentivize you students, so to make things like a game, it's not necessarily you always playing games, but to make learning, like a game, or to make behavior management like a game.

Entrevistadora: And what types of gamification are you familiar with or you have used?

Docent 1: Okay, well, because I've been teaching for a very long time, originally, all of the strategies were analog strategies, you know, so if it was for behavior, you're using points and rewards and things like that, but also using lots of games, flashcard games, role playing games, challenges, quests, and quizzes, all of those kind of game-based things that can be gamified.

Entrevistadora: Okay, so how would you differentiate gamification from the traditional teaching and learning method?

Participant: Well, I think that at the heart of it it's about making, like learning students centered rather than teacher centered. So rather it being an imposition on students, you're trying to get students involved in the process and making it meaningful and making it incentivized.

Entrevistadora: And what digital gamification tools do you know or you have used with young learners? I mean, more or less six to eight years old range?

Participant: Okay, so personally I haven't used it, but I've seen Class Dojo being used a lot. I haven't used that myself, for I thought you might ask me about that later, so we'll come back to that later. But me personally, I've used things like Kahoot or vocabulary programs like Wordwall. There were some new ones where you can make like escape rooms... I think it's called Geniallies?

Entrevistadora: Genially, yeah, yeah.

Participant: Yes, yes, so I've used that. But also, there's like mini games that come with teachers' packs. I mean, there are loads and loads of online activities or apps that that you can use to encourage motivation. So a variety of things, really.

Entrevistadora: Okay and how about analog ones? Can you give some examples?

Participant: Did I mention Kahoot or not? Did I mention that?

Entrevistadora: Yes, you have mentioned that but, for example without, non-digital ones. Analog ones.

Participant: I like the things that I was talking about earlier. So flashcard games, board games, role-play, challenges, quests, all of those kind of things where it's an element of competition for students.

Entrevistadora: Okay. And are you aware of any current studies or research on gamification in primary education?

Participant: Um. So, when I worked to the British Council, as you know, I worked with Kyle Mawer, who was kind of an expert in this area for teaching English as a foreign language. So I know about his studies and his implementation. I think that at the time there was, oh, let me think. There's a research called Kapp. Have you seen any of those studies? I think it's K-A, double P. And basically they just look at how gamification can be used to motivate students and motivate their interest levels and things like that from a positive perspective. I guess. Does that answer your question?

Entrevistadora: Yes, yes. And what benefits do you think gamification offers to learning in general? But in learning English?

Participant: Learning English? Specifically English? I think sometimes students need a little bit of extra motivation when they find it difficult. So I think it can be used to engage students. I think it depends what type of gamification you using, because if it's just for gaining points, well, maybe the focus is lost, but if there's a real purpose for communicating, if there's a real purpose for moving through stages, and I think that can be really motivating for students, also gives them an opportunity to talk about things and to problem solve and I think that's quite motivating for students in a different language...

Entrevistadora: And related to that, and this specifically, for the development of communicative competence in English?

Participant: I think if we choose the correct kind of games and we give the correct kind of motivation, it can be brilliant. But again, you know, as teachers, we need to plan that, really carefully. We need to think about, what are the objectives? What do our students need to be able to do this, to complete the challenges, to move through the tasks? Because if not, then it's just like we surface level learning, and as you know well, we want to move past that, don't we? It's not, you know, answer this question win a point. Well, that's like a real lower level thinking skill, isn't it? You know, we want to move towards those those high order thinking skills. So a way to make this gamification, might encourage students to move to the peak of that and use a high order of thinking skills and that doesn't always happen in gamification sometimes. It's just yes or no answers, you've got it correct. It's a point. And I don't know if that's I don't that's always good.

Entrevistadora: Yes, of course. It doesn't always happen. The way we expect it.

Participant: No, no, no, no. suddenly it's all about getting points and not about learning language or practicing speech and things like that. Okay.

Entrevistadora: And how about the disadvantages or risks that you think that gamification can give?

Participant: Yeah, this is what I was going to come back to, like something like Class Dojo. I've seen it used really well and it **motivates students to like learn more and to behave better**. But I've also seen a massive difference in points. And when you end up with students you've got like very few points and students, you've got loads of points. **Those ones at the bottom end up being really demotivated**. The ones at the top, like they're loving it, but when you've got these ones at the bottom who are not earning their points, I find it really, really, really demotivating, especially something like Class Dojo, where that **information gets shared with parents**. I think **it can create kind of a lot of misery and bad feelings about, like learning English**, or whatever else it's being used for. I mean, not only, you know, digital, but analog as well. I've seen in some schools as been a rewards chart and you have to get so many points to get certificate and some students have got like four certificates and then there are still students trying to get their first certificate. and I think that's really demotivating. I think all of these things should be like students centered and encourage our students to do well. And I think **if you're one of those students who are never winning points, it's really demotivating**.

Entrevistadora: Yeah. of course, when that happens in this situation, what would you do with these students? Of course, you try to motivate them, but...

Participant: Yeah, I mean, that's why I don't think it's that **great for behavior management**. Personally, that's not the strategy that I would use. I think the points are really great, being in the short term, you know, today, you're the winner, but maybe next time somebody else can be the winner and those slightest scores and those results are a rubbed off, or are you working teams and you choose your teams really carefully so there's a chance for everybody to win, succeed. I mean, **I think you need to know your class as well**, with some classes, you'll think, right, there's not going to be this massive difference in schools. But if there's no student and **it's not going to work for everybody**, I think maybe you should try it for a little while and if it doesn't work, then move on to something else, you know. I think that's what reflective teachings are all about. **Is this working? Yes, brilliantness, carry on. If it's not working, then, you know, we can change our strategy and knew something else.**

Entrevistadora: Yeah. Okay, so how do you think gamification influences the motivation and interests of young learners in their process of learning English? Can you elaborate a little bit more about this?

Participant: I think it just depends what activity you're using. I think it's really **great for doing that warmer part of the class**, you know, those little games where you can have points or move through stages, works really well. I think students find that incredibly motivating. You know, it's a really positive start, like, quick games at the beginning, really good. I think that if you plan, like a really good quest or like treasure hunts or those kind of things where, you know, you've got to work together as a team, you need to collaborate, you're part of a little group, you're finding information to move to the next level. I think students really love that, you know, you need to find something at the end, but in order to do that, have to speak together,

have to find clues and work towards it an end goal. I think that's really, really useful. I think that's really, really motivating, but I think if we're just having like just points and points and points and points for knitting, then that doesn't work. But I think **most students can see that their progressing**. I think that's when it's motivating. I think that's when it's really, really useful for students. Also, **choosing things that you know your students are going to find fun, that are meaningful**, that it's say in a context, you know, just a random game here and there doesn't really work because you're not moving through the stage, it's also it's not motivating for students. Does that answer your question? I, come on, not being distracted.

Entrevistadora: No, no, no. You do, you do, you do. And how do you, how do children respond to these gamified activities in English? Do you observe that there is a greater motivation, an engagement, or sometimes it's just...

Participant: Yeah I think that in general, students much prefer that kind of activity to having to give grammar explanation and then, you know, feeling in an activity. I think that that's true. But I think that, you know, we need to make sure **there's a mixture of like play-based and game-based and gamification** of that. I think my part in the middle, it was like really important where they **cross over**. I think, you know, just concentrating on just one of those areas is fine, but when you get all of those together, it can really, can really improve language. (riu)

Entrevistadora: And could you share a positive or negative experience you've had with gamified activities in an English classroom? That you have, something that you have experienced?

Participant: Yeah, so, I mean, first of all, I've kind of talked about the Class Dojo thing, so if gamification is just about getting points, I'm not sure that that's the best motivation for learning. But I've seen some brilliant, like, treasure hunts. I've seen some brilliant quests. I've seen students make their own games, that then other groups can play. I've seen like loads and loads of good examples, but I think the teachers got to plan it really, really, really well. And you need to train at your students and they need to do activities that encourage that moving towards your higher order thinking skills, not just answering yes or no to get points and move to the next level. It's like, okay, what have I learned? How can this be applied and how can it be applied through gamification? And that's quite hard for a teacher to do, because you've got to, you know, you've got to **think about your objectives**, you've got to **think about the abilities of your students**. You've got to **make sure of that they're not going to be arguing about getting points or not being the first to complete a challenge**. There were loads of aspects to think about, but I think it can be done really, really well and I think particularly these challenges where you find information and then move to the next bit and then you find some more information and you work through. I think that's a way of encouraging learning in a way that's fun, working in groups, encouraging critical thinking, and also you see this progress that moves through.

Entrevistadora: And at your school, well, in the British Council, or in schools where you have worked, what do you think is the estimated percentage of English learning activities that involve gamification in general?

Participant: I would say in primary, British council teachers are using it to one degree or in every class, you know. It's a bit like in state schools, if students go to a different teacher for English, you need a way to **get their attention quickly**, need a way to make them know this film. It's time to speak English. So I've seen it used a lot for **behavior management** and also for motivation and for **encouraging teamwork and collaboration**. As a percentage, I mean, every day, there's a percentage of a class, let me just try to work it out. If they're using it as like a warmer and a finisher, what we're looking at about? Yeah, about a third of a class, so about, like 35, 40 percent, and there might be some more activities as well in the middle but certainly in English, like teaching English as a foreign language, teachers are relying on play-based and game-based in gamification and, you know, the combination of those things because students don't want to come to extra English and just be like, filling in gaps in a book. You know, that's not motivating, it doesn't encourage communicative competence, doesn't get them to king, doesn't get them enjoying the language and living in a natural way.

Entrevistadora: Yeah. And what conditions do you think are necessary to implement this methodology effectively?

Participant: I think you need to.

Entrevistadora: If you would say.

Participant: Yeah, so I think you need to have time for planning.

Entrevistadora: Time for planning, yeah.

Participant: I think as a teacher, you need to **be flexible and know when it's not working**. I also think you need to have the physical resources to do that even if you're using like an analog examples, you still need your flashcards or you still need your clues to find something and either your school will have that to teach you're going to have to make that yourself. So I think you need to **have good resources** and you need to know your students really well, you need **to make sure it's student centered and that it's matching new objective**. It's not just like gamification for the sake of it, but it does have like a really strong purpose.

Entrevistadora: Okay, and so you think that, to implement it, for example, if we use digital gamification, we still need the physical resources? Like just in case.

Participant: Ooh, well, I would always say be prepared for a technological fail. I mean, so don't rely too heavily on. I think in, you know, in a good classroom, we want to have a combination of both don't, but we **don't want to have this over reliance on screens and on, digital content**, but we also know that our students, do you play digital games, or do you play video games that they used to progressing through

tasks in a certain way? So it would be silly not to harness that. But also, we need them to be able to use analog games as well and sometimes there's a teacher that might be easier, you might be able to like quickly make something or get students to make it themselves. So, like, I think you need a combination, really.

Entrevistadora: And the last question, do you have any advice or recommendations for current or future teachers who want to use this methodology in early primary education, like initial cycle?

Participant: Know your students. You need to know your students. You know, you can often see students becoming unhappy and arguing about these kind of gamified strategies because they're unhappy, they think it's unfair. So you need to know students, you need to ensure that it's fair and I think you need to be well planned and I think you need to be flex... yeah, and I think you need to be really flexible as well. Also, I think the students need to know the point of what they're doing, you know, this is not just to school points, this is what we're learning, this is what we're practicing.

Entrevistadora: Okay, so clear objectives.

Participant: Need your clear objectives, yeah, I mean you planning. As you know, you aim an outcomes need to be very clear. Yeah, but to be flexible, you know, and to be reflective, if it's not working, if you can't see that learning is taking place or if your students are arguing or they're not enjoying it, leave it and move on, you know, think about it, think about what worked well and what didn't, and then either try something else or come back to it later time. It would be my advice.

Entrevistadora: Okay, thank you so much. Thank you. Thank you so much for participating in this interview. This will really help me a lot.

Participant: (riu)

Entrevistadora: Yes. All of this information, I will take them into account.

Participant: Right. Good one.

Entrevistadora: Thank you so much.

Participant: Yeah, I'll be, I don't know if that was helpful or not because...

Entrevistadora: Yes, yes, wait, I will stop the recording. You know...

Annex 3. Transcripció de l'entrevista amb Docent 3 d'una escola concertada d'educació primària.

Entrevistadora: Vale, bon dia...

Participant: Hola, bones.

Entrevistadora: Moltes gràcies per participar en aquesta entrevista.

Participant: De res, gràcies a tu.

Entrevistadora: Doncs mira, estic fent el meu treball final de grau sobre la gamificació com a metodologia d'aprenentatge de la llengua anglesa a cicle inicial d'educació primària. I bé, només per informar-te que la informació recollida serà confidencial i serà anonimat. I que només s'utilitzarà per finalitats acadèmiques, vale?

Participant: Molt bé, perfecte.

Entrevistadora: Bé, doncs per començar, podries contar una mica la teva experiència docent, si has rebut formacions, quants anys portes ensenyant...

Participant: Sí, i tant, mira, jo porto amb aquests curss, serà el vuitè curs que soc tutor de primària. Ara actualment estic a sisè, però he estat tutor d'altres cursos. Sempre la mateixa escola. De fet, és l'escola on jo vaig estudiar quan era petit, per tant tot es queda a casa. I sí que he rebut diferents tipus de formació, entre les quals algun ha estat de gamificació. Per tant sí que he pogut aplicar algunes coses i també rebre prèviament la formació oportuna. No molt extensa, perquè eren formats de cursos de tres-quatre dies. No ha sigut una formació permanent, però sí que més o menys, he rebut,

Entrevistadora: D'acord. I com definiries la gamificació en l'àmbit educatiu?

Participant: Doncs mira, com ho has dit tu abans al principi de la entrevista, ho definiria com una metodologia que ens serveix per... Una metodologia d'aprenentatge en què els alumnes, doncs aprenen i reforcen potser els continguts de manera significativa a través del joc o a partir d'activitats més dinàmiques que no pas potser estàtiques, no?

Entrevistadora: D'acord, d'acord. I com diferenciaries aquesta metodologia, la gamificació, del mètode tradicional d'ensenyament?

Participant: Doncs, jo crec que per començar, la gran diferència no seria tant en la base, perquè la base jo crec que és la mateixa. La base educativa és doncs aconseguir que els alumnes em, adquireixin nous coneixements i els sàpiguin aplicar a la seva vida real. Potser la diferencia seria més en com ho aconseguixo, no com ho treballo, és a dir en com desenvolupo les meves sessions i quins recursos utilitzo. Potser una metodologia més tradicional es basa amb suports més físics i potser no tan canviants, és a dir, llibre de text i poc més, i en canvi la gamificació et dona com aquest punt més creatiu de poder oferir, presentar el contingut a l'alumnat, fins i tot repassar-lo i avaluar-lo de manera més lúdica sense que potser siguin tan conscients o sense treballar el contingut potser de manera tan explícita. Dir-los per exemple, no? "Anem a treballar la diferència entre la b alta i la v baixa". Es pot treballar de moltes maneres i a vegades, fins i tot és més efectiu quan ells no són del tot conscients que ho estan fent no? Perquè es vesteix amb aquesta metodologia de tipus més lúdic, amb jocs...

Entrevistadora: Que la gaudeixen no?

Participant: Exacte.

Entrevistadora: Vale. Llavors em, quines eines digitals de gamificació coneixes o has fet servir amb infants de cicle inicial per aprendre anglès o sinó, doncs en altres cursos si no és de cicle inicial.

Participant: Sí, no, de fet, jo he estat més al cicle mitjà i al cicle superior però també fins i tot he arribat a alguna àrea més complementària d'anglès al cicle inicial i infantil. I en general et diria que les eines que he utilitzat les he pogut aplicar en l'aprenentatge de l'anglès però també són eines generals que he pogut aplicar a altres àrees. A nivell digital que et pugui dir jo ara.. He partit des del **Class Dojo**, què és una aplicació potser més de gestió de grup on hi han recompenses, em, dones punts per recompenses per bones accions, fins i tot pot crear les teves normes, no? Dins l'aula. Que això m'ha funcionat tant per del meu grup de tutoria, però també l'he arribat a utilitzar quan he estat especialista d'anglès en altres cursos, no? No tant per l'aprenentatge pur i dur de l'anglès, sinó més per la gestió d'aula. Per gestionar doncs aquells grups potser amb les que no tinc tanta confiança perquè entro una, dues, tres hores a la setmana, doncs poder, com pactar amb ells ja unes normes de comportament per fer que les sessions d'anglès tinguin èxit, no? I tinguin un, es facin en un bon clima. Concretament, per treballar aspectes de la llengua anglesa des de gramàtica, vocabulari, *listenings*.. Et podria dir el **Lyricstraining** per exemple..

Entrevistadora: Lyricstraining, sí.

Participant: És un dels que més utilitzo i més agrada. El **ESL Videos**, no sé si el coneixes, és una aplicació tipus Youtube que el que fa és, per exemple, vols treballar un listening o un reading, reading potser no tant, però un listening a partir d'una historieta. Llavors el propi vídeo... tens un cercador de temàtiques i el revideograma t'ofereix vídeos adaptats als cursos que tu vulguis. Llavors ells comencen veient la història i s'atura per defecte en un punt, abans de que acabi el vídeo. Llavors els hi plantegen quatre preguntes del que han vist fins al moment de reproducció, és a dir, fins al moment d'aturar-lo.

Entrevistadora: Ah, vale.

Participant: Responen, els hi donen punts de.. Doncs en funció de les respostes correctes i el video segueix. Llavors es va aturant en diferents punts de la reproducció per assegurar aquesta comprensió per respondre les preguntes. Això era a nivell digital oi?

Entrevistadora: Digital, sí sí.

Participant: Em, et podria dir també el **Wordle**, no sé si saps quin és.

Entrevistadora: Wordle? Em sona molt.

Participant: Què era més de vocabulari. Aquest l'he utilitzat més per grans eh, potser per quart de primària o a partir de quart. Però és un joc de paraules. De buscar paraules que tinguin les mateixes lletres però de manera desordenada, jo que sé doncs.. Ara no em ve cap exemple però, és un joc per jugar més per treballar..

Entrevistadora: Vocabulari.

Participant: Sí, vocabulari.

Entrevistadora: Vale, i d'eines analògiques coneixes o has aplicat alguna?

Participant: D'eines analògiques? Potser va ser en els meus inicis que vaig començar, perquè jo he estat de monitor uns anys i el fet d'incorporar jocs a l'aula ja m'agradava de partida, no? Però és veritat que, durant els primers anys, potser no tenia o no coneixia, abans de fer aquesta formació que et comentava abans... prou recursos. Llavors creava jo els meus ara, no? Per exemple recordo fer algun

escape room, no específic d'anglès però sí que incloïa activitats d'anglès i era la manera de... alguns reptes que es trobaven havien d'aplicar aquells continguts que havíem estat treballant des de l'àrea de la llengua anglesa. També recordo concretament per l'anglès un joc que es diu **Kaboom**. Que era un, bueno, unes targetes de vocabulari em, sense que es vegin a la pissarra, fer com un tipus de panell i traces unes coordenades. Per exemple si tens nou targetes, doncs tens tres columnes i tres files. I els nens treien... hi havia com un pot de... pals de polo, en què en cada pal de polo havia una coordinada. Per exemple 3C, llavors aleatòriament un tren treia el pal de polo i llavors destapàvem la targeta de la coordinada que el pal indicava. Llavors ells havien de, doncs era una activitat de més de repàs de vocabulari ja adquirida. Havien de doncs, dir en veu alta la paraula si la recordaven, no? També a partir d'aquest joc, diferents versions. En comptes de dir la paraula i lletrejar-la, també per fer una mica de *spelling* o, bueno, hi han opcions sí sí.

Entrevistadora: Vale... i coneixes algun estudi actual que parli sobre la gamificació a educació primària?

Participant: Si et soc sincer, no. Sí que, tinc la sensació que el tema de la gamificació va ser un punt fort, potser fa dos-tres anys o un punt en què la gent es volia formar i fins i tot hi havia molta oferta de formació. Ara mateix amb la meua realitat, he notat com una petita davallada. Ja no hi ha com tant moviment de, o tantes opcions però no, no conec cap estudi.

Entrevistadora: Vale, no passa res, i quins beneficis creus que té aquesta metodologia per l'aprenentatge en general?

Participant: En general, eh?

Entrevistadora: En general, sí, sí.

Participant: Jo crec que és la **metodologia ideal per adaptar-se als temps actuals**. Els temps actuals en què **els alumnes estan super estimulats i potser el fet de focalitzar cap al que s'està fent és molt difícil**. Llavors, **com a docents, crec que hem d'intentar trobar la manera d'atrapar-los**. Si nosaltres plantem un llibre de text o com a únic recurs un llibre de text, em, l'interès el perdran en dos segons. Llavors hem d'estar constantment pensant de quina manera connectar amb ells. Llavors el **benefici principal jo crec que per ells és aquesta motivació que es desperta treballar continguts a partir de jocs o a partir de dinàmiques més mogudes**, no? És una mica això. Jo crec que a partir d'aquesta connexió que ells fan o aquest interès que se'ls desperta, és **la clau per aprendre significativament, que és la nostra, com el nostre objectiu final**, no?

Entrevistadora: Objectiu. I específicament, pel desenvolupament de la competència comunicativa en anglès, com creus que beneficia aquesta metodologia?

Participant: Jo crec que des de sempre, l'anglès potser ha estat l'àrea que més ha donat peu a que hi haguessin jocs o aquest tipus de metodologia. Per tant, l'anglès és una assignatura que dona peu a això. Jo recordo fins i tot, d'estudiant, en l'escola on estic treballant que ja fèiem coses típics, bingos o aquests jocs que només nosaltres associàvem amb el moment d'anglès. Perquè de fet, jo crec que és la manera de si més no introduir una llengua, una llengua estrangera, no? Que és a partir de d'adquisició de

vocabulari, estructures gramaticals, tot de manera implícita, fins als últims anys de primària, no pots seure i treballar a consciència “Vinga, doncs anem a fer els superlatius, com funcionen?” no? **Les primeres edats, els primers cursos, el cicle inicial... tot s'ha de fer de manera implícit, sense que ells siguin conscients del que s'està fent, plenament conscients. La millor manera de fer-ho? Jo crec que és a partir de recursos, o sigui de jocs, de gamificació.**

Entrevistadora: I creus que pot tenir desavantatges o riscos?

Participant: Sí, també crec que no és, o sigui crec que és important saber-ho utilitzar i saber quan utilitzar-lo. O sigui no crec que sigui **un recurs en tal que haguem de fer-ne un abús**, com qualsevol altre. Perquè és cert que tot el que implica el joc, **t'implica també en part, per una banda competició** i és veritat que **l'alumnat que tenim avui dia té un nivell de frustració molt alt.**

Entrevistadora: Però molt.

Participant: Llavors, si tu, constantment, fas jocs que ademés eh... Jo crec que lo important potser és primer definir unes normes clares de “Què passa quan perdem?” o com hem de reaccionar, no? I fer aquest primer treball previ. Però és cert que, davant l'error o davant la... **el perdre, costa molt, costa molt treballar amb l'alumnat** que tingui una bona resposta, no? Perquè per ells **és una situació de desagradable**. Per un costat potser podria ser un inconvenient i per l'altre, també el fet de, clar, sí que ens despertem una motivació, però normalment en aquest tipus de jocs, hi ha una **motivació totalment extrínseca**, és a dir, no és una motivació perquè a mi m'agrada aprendre i vull aprendre sinó perquè molt probablement, perquè això **ens ho trobem en molts jocs, tens com una recompensa**. Potser és una recompensa de... un *sticker* d'alguna cosa o una... un caramellet pels guanyadors, no? Llavors clar, la motivació extrínseca està molt bé perquè et dona... a l'alumne li dona aquell *chute* de “Vinga va, vull fer-ho i vull estar atent per fer-ho bé” però també **és un recurs que es pot gastar ràpidament**. Per això jo crec que és important *todo en su justa medida*, no? No em surt ara en català l'expressió.

Entrevistadora: *Bueno* buscar l'equilibri.

Participant: Buscar l'equilibri, correcte. Perquè si utilitzem molt aquest recurs, la motivació inicial s'acaba perdent, no?

Entrevistadora: I quin impacte creus que té la gamificació en l'aprenentatge de l'anglès a infants de cicle... *bueno* ja ho has comentat una mica.

Participant: Sí, jo, jo resumiria com això, és a dir, **la millor manera d'aprendre una segona llengua** o una tercera llengua estrangera **en edats**...

Entrevistadora: Primerenques?

Participant: **Primerenques**, correcte. **Que és sense ser conscient del tot, passant-ho bé i gaudint-ho**, vaig adquirint aquests conceptes o aquesta base, que després, si a més mantinc aquest interès per la llengua i associo que l'anglès és passar-m'ho bé, després quan les coses comencin a formalitzar o començar a treballar de manera més explícita, estructures gramaticals... si jo ja de partida tinc aquest **interès per la llengua, doncs les probabilitats d'èxit seran millors, més altes.**

Entrevistadora: Vale, doncs, segons la teva experiència i tot el que has observat, com responen els infants davant d'aquestes activitats gamificades en l'anglès?

Participant: Mira jo he notat, jo per exemple durant quatre anys vaig estar fent l'anglès del meu grup de tutoria i l'anglès de l'altre grup. Llavors, sí que jo noto que quan, als inicis de tot, **quan coneixes el grup i el grup et coneix, la gamificació surt més exitosa que quan no**, no? També és veritat, ja no només es tracta d'una relació profe-alumnes, sinó de les experiències prèvies que ells tinguin en quant a gamificació. M'explico, **si és un grup que no ha testat la gamificació mai i comencen provar-la en curs, associa molt ràpidament a que gamificar és jugar, i és jugar lliurement**. Llavors, una de les creences que potser no massa positives és això, als inicis, no? Quan tu comences a implementar aquesta metodologia, ells associen que no hi ha normes o fins i tot el clima de la classe se't pot arribar a distorsionar o a perdre perquè associen jocs a això, no? Ah, puc fer el que vull.

Entrevistadora: Només jugar i ja està.

Participant: Exacte. Llavors, sí que és important que quan, jo crec que **quan es gamifiqui**, això, **fer-ho des d'un clima tranquil** perquè jugar no vol dir només disbauxes, sinó **controlar situació en tot moment** i amb ells **pactar molt clarament quines són les normes**. Que ens ho podem passar be? Sí, i ens ho hem de passar bé és l'objectiu, però sota uns paràmetres, jo crec eh.

Entrevistadora: Vale. I podries compartir alguna experiència positiva o negativa que hagis tingut amb activitats gamificades en una classe d'anglès? Alguna que recordis.

Participant: Sí *bueno*, potser alguna concreta de... no et sabria dir. Però jo sempre he tingut molt bones, molt bons...

Entrevistadora: En general?

Participant: Sí, **molt bons feedbacks de les activitats**, i a més, és cert que fins i tot els nens gaudeixen a part de que tu notes, **ells mateixos després t'ho demanen** també, no? **"Ai, això no ho podríem fer en altres assignatures?"** Que pot ser són més... no donen tant peu a fer aquests tipus d'activitats. Llavors jo com a experiència positiva és la resposta i també els resultats que trobo a l'alumnat. Que, és cert que jo he arribat a fer la mateixa àrea gamificant i sense gamificar i és que no hi ha comparació. No només en millors resultats, no totes volen resultats sinó, en tota la dinàmica i en tota la evolució de l'alumnat. I **una de les parts que a mi, per exemple, m'ha donat el gamificar, és que et resulti més fàcil arribar a tothom**, és a dir, **arribar a tota la diversitat present a l'aula**. Perquè és cert que a partir de jocs, moltes jocs ja no és només competició uns contra els altres, també hi han **jocs col·laboratius**. Llavors, **és una manera molt natural de que aquell alumne presenta més dificultats en l'àrea, doncs es senti recolzat pels companys**, que no estem jutjant-te o observant-te només a tu, sinó a un equip de persones de grups heterogenis, no? Amb diferents nivells.

Entrevistadora: O sigui que participin més, no?

Participant: Sí, sí, sí...

Entrevistadora: D'acord. I en aquesta escola, implementeu molt la gamificació a anglès a primària? No t'ho sabria dir perquè la nostra escola segueix una metodologia força tancada, que no vol dir tradicional, sinó una metodologia que...

Entrevistadora: És diferent, és diferent.

Participant: Totes les escoles de la institució la seguim i la part d'anglès està molt pautada, sempre hi ha una part en una sessió gamificable que se li diu el *warm up activity*, que és com aquesta activitat per escalfar i començar la sessió i normalment és una gamificació, és algun recurs doncs més lúdic per repassar continguts previs o llavors.

Entrevistadora: Ràpid no? També?

Participant: Exacte. Dins de les possibilitats, *bueno*, podriem gamificar més. Però és cert que com seguim una metodologia i unes descripcions de sessions molt tancades.

Entrevistadora: Tancades i estructurades. Però si volguessis, et deixarien per exemple?

Participant: Jo crec que sí, jo crec que, mentre respectis l'objectiu de cada de sessió i el que es pretén arribar a cada sessió, home, et pots sortir una mica de la metodologia. Evidentment, no pots fer tota la teva pròpia ni canviar-ho tot, però una mica amb el sentit comú, doncs mira. Potser no m'acaba de convèncer aquesta proposta, i si la intento gamificar? I treballar amb el mateix contingut d'una metodologia diferent.

Entrevistadora: Vale, i quines creus que són les condicions necessàries per implementar la gamificació de manera efectiu?

Participant: Condicions necessàries a l'alumnat vols dir? O a nivell del grup?

Entrevistadora: En general, en general. Si haguessis de fer una llista...

Participant: Si com a condicions, et diria un treball previ amb l'alumnat, primer de coneixença professor-grup, també per establir vincles. També et diria, que aquest treball previ no només fos per establir vincle, sinó també tenir molt clar quines són les normes, quins són aquests pactes potser no escrits entre profes-alumnes, és a dir, fins a on podem arribar, i un cop tinguem com aquesta dinàmica amb els alumnes controlada, llavors començaria a instal·lar la gamificació. També és cert que per fer-ho ja no dic a nivell d'alumnat, sinó a nivell infraestructura, crec que és important comptar amb dispositius digitals, no només amb dispositius digitals, però si que part d'això hauria de ser important.

Entrevistadora: Sí.

Participant: Per poder desenvolupar la gamificació *pues*, completa.

Entrevistadora: Vale, i la última pregunta (riu). Tens algun consell o recomanació per a docents o futurs docents que vulguin utilitzar aquesta metodologia, concretament a cicle inicial?

Participant: Sí, et diria dos consells per tots aquests problemes de cicle inicial que volguessin. Una. No t'ho pensis, vull dir, tira't a la piscina, prova-ho, no ens pot passar... el pitjor que ens pot passar és no ens surtin les coses com esperàvem. Però jo crec que a banda de formar-se, és important provar coses. Ja no cal esperar tant formació per trobar què és la gamificació a l'aula. I la segona... no, et diré tres.

Entrevistadora: Vale (riu).

Participant: La primera és arriscat, no t'ho pensis, prova-ho. La segona seria pregunta perquè fins i tot molts companys et poden oferir...

Entrevistadora: Ajudar.

Participant: Ajudar, oferir recursos, parlar de les seves experiències, ja no només és una formació doncs acadèmica, sinó també ajudar-te i preguntar dels teus iguals. I la tercera és que... em, assumeix des de ja que les coses no et sortiran com sempre la tens...

Entrevistadora: Com l'has planificat.

Participant: Com les planifiques, i has de **tenir aquesta flexibilitat**. **Potser prepares un joc, un gamificació al que li dediques temps eh, amb tota la teva il·lusió i no enganxa a l'alumnat**. *Bueno*, no és cap fracàs, simplement és una mica **d'assaig i error**. Potser això, per aquest grup d'alumnes, per treballar aquest contingut no funciona, però per un altre grup diferent o pel mateix grup però un altre tipus de contingut funcionaria. Per tant no et donis per vençut, potser aquest recurs és per un altre curs, o per una altra edat o per un altra em, *skill*, no? Vull dir...

Entrevistadora: Sí sí. Al final **els alumnes són diferents**. Potser funciona amb un grup i a l'altre no.

Participant: Exacte.

Entrevistadora: **I els interessos també són diferents**.

Participant: Totalment.

Entrevistadora: Vale. Doncs moltes gràcies per col·laborar en aquesta entrevista. De veritat que tota aquesta informació em serà molt valuosa per la meua recerca.

Participant: Sí. Doncs jo, t'ho agraeixo també molt. I ànims, que vagi bé.

Entrevistadora: Moltes gràcies!

Participant: De res!

Annex 4. Transcripció de l'entrevista amb Docent 4 d'una escola concertada d'educació primària.

Entrevistadora: Bona tarda i moltes gràcies per participar en aquesta entrevista. (riu).

Participant: Bona tarda! Gràcies a tu per ajudar-nos tant aquests dies.

Entrevistadora: (Riu) *Bueno*, estic fent el meu treball final de grau sobre la gamificació com una metodologia per a l'aprenentatge de la llengua anglesa a cicle inicial d'educació primària. Llavors, aquesta entrevista m'ajudarà molt per recollir informació sobre la vostra perspectiva docent i la vostra experiència amb aquesta metodologia. Llavors, només per informar-te que aquesta entrevista serà tractada de manera confidencial, serà anonimada, i que només s'utilitzarà amb finalitats acadèmiques, vale?

Participant: Perfecte, moltes gràcies.

Entrevistadora: Vale, per començar, podries contar una mica la teua experiència docent, quants anys portes ensenyant, si tens formació sobre la gamificació, el que sigui.

Participant: I tant. Doncs mira, jo en aquesta escola... (interrupció). Jo en aquesta escola concretament porto des de que estudiava a quart de carrera, eh... a la UB també...

Entrevistadora: Sí.

Participant: A Mundet. Llavors, vaig començar a menjador de monitora. Aleshores, van començar les donar substitucions. Vaig estar a la SIEI amb nens amb autisme eh, perquè tinc la menció d'atenció a diversitat. Llavors, vaig ser especialista, *bueno* feia classes de religió, plàstica, algun anglès eh, sobretot *learn by playing* que va ser una complementària que, doncs *bueno* vam dissenyar nosaltres desde l'escola.

Entrevistadora: Sí.

Participant: I després ja fa, seria el tercer any com a tutora. Vaig estar dos anys de tutora de tercer a primària i aquest any a primer.

Entrevistadora: D'acord.

Participant: Vull dir que, he estat com experimentant una mica cicle inicial i cicle mitjà. Després també vaig fer la menció d'anglès, per la UNIR. Alguna especialitat més. I el tema de la gamificació sí que hem anat fent formacions de La Salle específiques de... *bueno pues* del tema pues més la innovació aquesta, no? De... tot el tema de aprendre a través del joc, d'estratègies més innovadores o alguna eina didàctica pues, més eh... tecnològica i tot això *pues*, també fa molta referència amb la gamificació, perquè al final es treballa molt així. I això seria una mica, en resum. (riu)

Entrevistadora: Vale, doncs mira, per començar, com definiries la gamificació en l'àmbit educatiu?

Participant: Doncs, per mí la gamificació... també es nou. Vull dir, al final jo crec que tots estem experimentant tot això... perquè és bastant recent, no?

Entrevistadora: Sí, és molt recent.

Participant: O almenys començar-lo a utilitzar. Per mi és una estratègia pedagògica que aprofita tot aquest potencial que té i que és molt motivant pels alumnes, perquè es fa a través del joc. Em, i que també fa que l'aprenentatge sigui més atractiu per ells, i *bueno* també significatiu perquè aprenen d'una altra manera. Llavors, *pues* li donen més sentit al que aprenen.

Entrevistadora: Clar, vale. I quins tipus de gamificació coneixes o has aplicat fins ara?

Participant: Pues mira, jo **he utilitzat eh, el Kahoot...**

Entrevistadora: El Kahoot, sí.

Participant: Que òbviament *pues* és una eina també bastant fàcil i proper també als alumnes i es pot treballar moltes coses. Eh, que és semblant als *quizzes* i tot això.

Entrevistadora: Sí.

Participant: Llavors, també hem dut a terme el **Room Escapes**, que al final, potser...

Entrevistadora: Sí, també.

Participant: No és molt tecnològic, no? Perquè ho prepares més com material tangible, però també és aprendre a través del joc. Eh, el **Class Dojo**.

Entrevistadora: Class Dojo.

Participant: Mític Class Dojo a, sobretot a tutoria, per obtenir recompenses, punts... Sí que es veritat **evitant molt el tema competició**, perquè al final jo tampoc l'utilitzava com una eina per competir, sinó com

que ells veiessin que a través de recompenses i a través d'obtenir punts, doncs em... pues es podien aconseguir... podien tenir com un conducte...

Entrevistadora: Com a eina motivadora.

Participant: Exacte! I conductes no tant disruptives, no? Moltes vegades.

Entrevistadora: Sí.

Participant: Em, i ja segur que em vindran altres, però de memòria, et recomanaria aquestes.

Entrevistadora: Vale, i com diferenciaries la gamificació del mètode tradicional, o sigui el que es feia abans, d'ensenyament?

Participant: Doncs mira, jo et puc dir que he viscut una mica les dues, o sigui, a veure que tampoc sóc molt gran (riu)...

Entrevistadora: (Riu).

Participant: Però vull dir que sí que és veritat, que és el que parlàvem, que també és molt recent...

Entrevistadora: Sí, sí sí.

Participant: O també recordo quan anava a l'escola, que moltes coses que fem ara... que faig jo ara com a mestra no el feia com a alumna.

Entrevistadora: Clar, era molt diferent.

Participant: Llavors, com comparar? El mètode tradicional se centra molt en el tema em, doncs notes, eh exàmens, reconeixement del professor, no? De que ho has fet bé i tal, no sé que. I la motivació no és tan intrínseca, no? Del propi alumne. En canvi, la gamificació, això ho potencia molt més. Que l'alumne sigui el protagonista del seu propi aprenentatge, que aprengui jugant em, que vegi tot el seu progrés perquè al final l'avaluació és em...

Entrevistadora: Contínua.

Participant: Contínua, i el mestre òbviament també té un paper molt important, però l'alumne és el...

Entrevistadora: El centre.

Participant: El centre d'aquest aprenentatge. En resum, per mi la gamificació transforma l'aprenentatge en una experiència més activa i motivadora.

Entrevistadora: Motivadora, vale. I quines eines digitals de gamificació coneixes o has fet servir amb infants de cicle inicial?

Participant: Eines et refereixes...

Entrevistadora: Eines per aprendre anglès per exemple.

Participant: No tant com a programes, sinó eines et refereixes...

Entrevistadora: Eines, o sigui programes, pàgines web, apps o jocs.

Participant: Més o menys el que et deia abans. Sí que és veritat que gràcies també a les pantalles digitals et donen com molt més eh, el ventall de possibilitats molt més grans perquè podem accedir a... bueno pues això, més programes, no? Perquè al final la pantalla es molt més interactiva. Els nens també poden em, aixecar-se i utilitzar-la amb el dit i tal. Llavors això, afavoreix molt el tenir molts eines. Doncs el que et deia, Class Dojo, la pissarra digital, els Snappet, que al final també...

Entrevistadora: Snappet sí.

Participant: Una manera d'aprendre jugant, no? Els iPads, el tema de l'àrea de la robòtica també ens dóna moltes possibilitats perquè els nens comencin a programar. Em, el Scratch Junior, que no sé si...

Entrevistadora: No, no el conec.

Participant: Tot això és programació, però bueno que al final són eines de gamificació.

Entrevistadora: Vale, i en aquesta escola, sí que és veritat que s'utilitza molt el Snappet, i això es fa amb punts, recompenses o només és aprendre jugant?

Participant: Clar, la pròpia, el propi **Snappet** diguéssim és un programa que després al final **et fa com un recompte de tots els exercicis que has fet bé i els nens també son conscients del seu progrés**, no? I veuen *pues* jo que sé, si hi ha vint activitats i divuit les han fet bé, *pues* els hi surt divuit com vius verds. Si la fa malament, saps? Vull dir que **hi ha un feedback**, que també és molt important i això la gamificació també ho té. Que **hi ha un feedback però aquest feedback és immediat**. Saps? No necessita que el mestre tampoc corregeixi un examen, si no que al ser tot tecnològic moltes vegades.

Entrevistadora: Vale, o sigui no amb punts però **veuen el seu progrés**.

Participant: Veuen el seu progrés, sí.

Entrevistadora: I algunes eines analògiques gamificades que hagi utilitzat?

Participant: Analògiques?

Entrevistadora: Analògiques, o sigui sense tecnologia.

Participant: Més tradicional, eh? *Bueno, pues* les pissarres. Que també es poden seguir... vull dir que jo tampoc les deixo d'utilitzar tot i tenir pissarra digital. Les pissarres, ara tenim les blanques, però són com les guix però, els llibres. Vull dir, et refereixes a això?

Entrevistadora: Em, més de gamificació, o sigui per exemple, si feu jocs amb *flashcards* o el que sigui.

Participant: Vale... justament. Les flash cards sobretot a l'àrea d'anglès...

Entrevistadora: Vale, sí sí.

Participant: S'utilitzen molt per aprendre nou vocabulari. Eh, també a l'àrea de la llengua catalana i castellana utilitzem com molt material tangible per tant, no requereix d'un ús tecnològic, no? Però sí que tenen *pues* cartes. A mates, tenim jocs de taula, tenim cartes... Tot això, al final és el joc però no tant... és més analògic, no? Però això sí que ho seguim fent servir. Vull dir, al final es compatible jo crec.

Entrevistadora: Sí, sí sí. O sigui no només a anglès si no també en altres assignatures.

Participant: Sí! Exacte.

Entrevistadora: Vale, i coneixes algun estudi actual sobre la gamificació a educació primària o no?

Participant: No conec un estudi en concret. Sé que moltes universitats, o TFGs com es ara el teu cas, no? Al final, investiguen o estudien o treballen molt tot el tema de gamificació o com pot afavorir això a l'alumnat i sé que avui dia això és molt actual això.

Entrevistadora: Sí...

Participant: Hi han moltes universitats...

Entrevistadora: Actualment es treballa molt.

Participant: Que es treballa molt. Jo que sé, per treballar les mates per exemple jo he vist o vaig llegir com a través de videojocs o treballar la llengua a través de jo que sé narratives interactives, no? De pel·lícules, però jo crec que tot això també es pot com adaptar a l'àrea d'anglès. Al final, sé que l'àrea d'anglès es treballa per exemple **a través d'un personatge que és interactiu perquè ells el veuen o el senten parlar**, és treballar diferents gramàtiques i tot això. Vull dir, que al final...

Entrevistadora: Sí.

Participant: I a universitats concretament sé que s'està fent.

Entrevistadora: Sí, vale. I quins beneficis creus que té la gamificació per a l'aprenentatge en general que tu hagis observat?

Participant: Jo crec que, primer de tot com el que dèiem al principi, els alumnes estan molt més motivats...

Entrevistadora: Sí.

Participant: Els motiva molt més. Crec que és com **facilita que retenguin millor els continguts** que es treballen. **Fomenta que participin més**, perquè **a vegades els nens que no participen tant i estan callats al seu lloc i amb la gamificació i tot aquestes noves eines fan que tinguin més participació**, no? Perquè al final estan motivats, eh que s'impliquin més en el seu aprenentatge i, *bueno pues* la... Per mi, una cosa com a mestra, clar... com a alumna *pues* tot això però, com a mestra sí que he vist que com que **ha afavorit és l'avaluació**. O sigui **que sigui contínua i més personalitzada perquè al final no és només una nota, si no tot el que ha viscut l'alumne**...

Entrevistadora: Tot el progrés.

Participant: Tot el progrés i el procés, que hem estat treballant.

Entrevistadora: D'acord. I específicament, pel desenvolupament de competència comunicativa en anglès per exemple, quins beneficis creus?

Participant: Jo crec que, més o menys, els mateixos...

Entrevistadora: El mateix?

Participant: Mateixos beneficis. Sí que és veritat que com es tracta d'anglès que no és la llengua materna, que pot beneficiar més perquè aprenen un altre idioma de manera més engrescadora, no? Més motivant. Llavors, jo crec que afavoreix bastant a l'àrea d'anglès.

Entrevistadora: Val. I creus que pot tenir desavantatges o riscos? En quins casos seria?

Participant: **Pot tenir riscos com tot al final i més en la educació quan s'utilitzen excés**, no? Jo crec, al final tot amb excés potser eh... no beneficia al final. Els nens han de conèixer que existeix la gamificació perquè també existeix un altre part del seu aprenentatge que potser... el que parlàvem abans, *flashcards*, un joc de taula o jo que sé, utilitzar la pissarra o el propi quadern d'anglès, no? Al final, pot portar beneficis però si és ús en excés, **el mestre ha de ser molt conscient**.

Entrevistadora: Sí, ha de ser controlat no?

Participant: Exacte.

Entrevistadora: Vale, i com creus que la gamificació influeix a les motivacions i interessos dels infants a cicle inicial? Per exemple, que és on estàs ara...

Participant: Mhm.

Entrevistadora: En la seva manera d'aprendre anglès.

Participant: Jo crec que està una mica enllaçada al que et deia abans. Per ells és més motivador, perquè a vegades pot ser com que sentin com fracàs al aprendre un altre llengua i que no entenguin res, de fer-ho del mètode tradicional. En canvi, així a l'hora d'aprendre un idioma nou, i sobretot a primer, no? Que estan com...

Entrevistadora: Sí, per això a cicle inicial...

Participant: A cicle inicial ja és com que fan el canvi que realment estan com connectant més amb això. Jo crec que, al final és un altre idioma i per mi fer-ho de manera motivadora és molt important.

Entrevistadora: Més lúdica. I que també vegin que el mestre, se sent part d'això, no? Que si ell ho viu o ella ho viu, doncs al final ajuda molt més.

Entrevistadora: Vale, i com responen els infants davant d'activitats gamificades en anglès? No creus que és tan...

Participant: Jo crec que augmenta més la motivació, per la participació.

Entrevistadora: Participen molt més com vas dir abans.

Participant: Sí, i *bueno* l'interès, és que l'interès és molt important al final i que ells vegin que hi ha una altra manera d'aprendre i que els pugui interessar més i sobretot en l'anglès, que a vegades potser, *pues* això, no? Com més "uf, es que no em surt, que em costa molt" tal. Doncs crec que això millora molt la comprensió oral, millora l'expressió oral. Saps? Vull dir tot el tema i escrit també, eh? Però tot això és com que ho afavoreix molt més... i adaptar-se sobretot al ritme dels alumnes...

Entrevistadora: Sí.

Participant: Perquè cadascú doncs *bueno*... tindrà el seu...

Entrevistadora: El seu propi ritme. Clar. I podries compartir alguna experiència positiva o negativa que hagi tingut amb les activitats gamificades? Per exemple, en aquest cas amb el Class Dojo...

Participant: Sí.

Entrevistadora: Que tens experiència.

Participant: Sí, doncs amb el Class Dojo, els vec o els he vist amb la meva experiència eh, més predisposats a l'hora de treballar perquè poden veure doncs, que té com una recompensa, no? O un objectiu. Eh, motivats... molt més motivats i responsabilitat també en el seu aprenentatge i jo crec que això és molt important, no? Que vegin que estan aprenent per alguna cosa a part de que... perquè tenen interès també per, se sentin com responsables d'això que estan fent i crec que amb el Class Dojo, doncs veure que el seu aprenentatge té un avenç, no?

Entrevistadora: Sí.

Participant: Que va avançant i què, veure que *jolín*, que ells també es van veient més... responsables del que estan fent *pues* crec que és molt beneficiós...

Entrevistadora: Mhm, sí.

Participant: Que beneficia, no? Perquè *jolín*, no sé. El Class Dojo s'ha de saber utilitzar molt bé eh, jo crec.

Entrevistadora: Sí.

Participant: És el que comentàvem, que també el mestre ha de ser molt conscient, saps? I tenir molta formació amb això perquè al final pot caure, no? En una competició.

Entrevistadora: Sí.

Participant: A quant més punts tinguis millor i al final, la gamificació no només és això.

Entrevistadora: No, clar. I per exemple, amb alumnes que, o sigui que es queden com abaix, clar...

Participant: Sí.

Entrevistadora: Els altres van avançant amb molts punts. I aquells alumnes que es queden allà abaix, com ho fas?

Participant: Clar, jo per exemple amb el Class Dojo no ho feia, no restava.

Entrevistadora: Ah, vale.

Participant: Perquè hi ha una altra manera, saps? Que pots sumar, pots restar. Jo sempre donava punts positius.

Entrevistadora: Clar, sí. Els hi dones més però no restes.

Participant: Exacte.

Entrevistadora: Vale.

Participant: I si tu no, no has rebut un punt positiu, però tampoc restaràs, però no sumaràs.

Entrevistadora: Clar.

Participant: Saps?

Entrevistadora: O sigui no estàs tan abaix.

Participant: No, perquè si no... pobres. Els hi envies ja al fracàs absolut, saps? Vull dir que al final és, *pues* poc a poc. Cadascú al seu ritme i ja aconseguiràs punts però t'has d'esforçar. Per això que els que pot ser es queden més abaix, doncs tu t'has de esfomentar més l'esforç, no? I més al motivar-lo a que tots podem, no resta.

Entrevistadora: Vale.

Participant: L'ús que cada mestre li pugui donar, eh? Té moltes possibilitats el Class Dojo per treballar diferent.

Entrevistadora: Sí, és que l'he sentit, com que feien d'afegir punts, però restar, si és que es comportaven malament...

Participant: Clar, jo després tenia, com a la classe, que ells sempre eren super conscients de, *pues* si tenies vint-i-cinc punts, podies canviar-te el lloc un dia.

Entrevistadora: Mhm.

Participant: O si tenies vint, ets l'encarregat de la pilota, coses que jo sabia que era del seu interès.

Entrevistadora: Clar.

Participant: O si tenies cinquanta, que això era ja extra-mega-plus, eres el meu secretari durant un dia. Llavors es posava al meu costat i tot aquell dia m'ajudava o eres l'encarregat de tall, saps? O jo què sé, o podies sortir cinc minuts abans al pati, saps? Jo que sé perquè no només hi ha els punts individuals, sinó també els punts de grup.

Entrevistadora: Ah, feies també grupalment?

Participant: Feia punts de grup de taula, a part de la individual, i després el de classe.

Entrevistadora: Mhm, i això es pot fer amb el Class Dojo? O sigui, individual, grupal...

Participant: Sí, pots fer grups. Això està molt bé, perquè pots fer grups i al final tots és com "No, no, no. Hem de fer això perquè com a grup ens beneficia tots" saps? Vull dir... no només és individual. Està xulo.

Entrevistadora: Llavors, també has treballat lo que és el treball cooperatiu?

Participant: Exacte.

Entrevistadora: I els pares s'assabentaven de tot el procés, el progrés...?

Participant: Bueno, no teniem com una... hi ha la possibilitat, eh. Però no teniem com una... No estava connectat directament amb les famílies, tot i que pot fer-ho el Class Dojo en si.

Entrevistadora: Però en el teu cas no?

Participant: Clar, perquè treballàvem des de La Salle com des d'un altra plataforma. Vull dir que ja veien els progressos. Sí que sabien els progressos però, sí que sabien que utilitzàvem això però, no eren tan participatius ells en això.

Entrevistadora: Vale. I aquí a l'escola, creus que s'aplica molt la gamificació o no tant?

Participant: Cada vegada una miqueta més. Sí que potser se li hauria de treure més suc, saps? *En plan*, que encara fem poc. Crec que hi ha molt més potencial per poder-lo fer servir. Però, ostres! No sé que dir-te. Falta més com formació, més, *bueno*, més coneixença de tot això.

Entrevistadora: Clar, si no ho coneixes, no ho apliques.

Participant: Jo crec que, **cent per cent ho has de conèixer bé.** Perquè aplicar-ho, sabent una miqueta, al final potser no et surt bé, saps? Però sí potser un trenta et diria que no està malament.

Entrevistadora: Sí, sí sí.

Participant: Però eh, com amb la esperança de que cada vegada sigui més, també et dic. Perquè amb... molta possibilitat.

Entrevistadora: Home, si dius que motiva molt i que és del és dels interessos dels infants, doncs sí.

Participant: Clar, perquè al final aquí també és molt híbrid el que fem nosaltres. Vull dir, està eh... tenim quaderns eh, no llibres com a tal sinó més quaderns. Eh, després tota la plataforma del nostre metodologia pròpia de La Salle, vull dir que tot això també és didàctic i interactiu. Em, que hi ha bastant gamificació. Però clar, utilitzem com moltes coses a la vegada. Llavors, no només és gamificació.

Entrevistadora: *Bueno*, d'alguna manera s'aplica eh pel que he vist. En algunes activitats.

Participant: Sí...sí. Sí, es que potser fins i tot seria més del trenta perquè està com *encubierto*, no? *Tipo* que hi ha gamificació però no com a "Anem a jugar això", no? Potser, sí.

Entrevistadora: Vale, i quines condicions creus que són necessàries per implementar aquesta metodologia de manera efectiva? Per a tu.

Participant: Doncs com t'he dit abans, sobretot **la formació**, a mí m'encanta que em formin o formar-me o interessar-me o buscar informació i tal per poder-ho eh, aplicar bé. Òbviament, doncs la part de la formació, la **implicació de cada docent** és super important. Eh, **que els objectius siguin clars a l'hora de treballar amb gamificació**. Em, llavors, o sigui, òbviament que s'utilitzin o es faci, **tenint en compte el currículum de primària** i que, que sigui com el que et deia, no? Com objectius clars i compartits, si utilitzen diferents docents, perquè si només utilitza un docent a l'escola o d'un curs, no té sentit. Hauríem de fer-ho com...

Entrevistadora: Clar.

Participant: No tots anar a treballar conjuntament. Em, llavors, crec que també **el clima de l'aula ha de ser de confiança**, per a que això es pugui dur a terme, **positiu i segur**. I per últim et diria, **que sigui continuu**, no? **Donar-li una continuïtat**, no que utilitzis un dia o dos dies i adeu, sinó que, no que no sigui puntual, saps? Que hi hagi com una continuïtat.

Entrevistadora: Vale, vale. I tens algun consell o recomanació per a docents o futurs docents que vulguin utilitzar aquesta metodologia a cicle inicial?

Participant: A cicle inicial. Jo et diria que em... també me les haurien de donar a mi eh, els consells. Però jo et diria que **coneixessis sobretot els alumnes**, els seus interessos, les seves motivacions per saber que pots utilitzar amb ells, les seves necessitats perquè sempre n'hi ha, o sigui... al final, tenim mil necessitats i mil em, situacions diferents. Eh, començaria també amb activitats més senzilles, saps? No em motivaria jo com a mestra "*Venga, aquest...*"

Entrevistadora: No, clar. (riu)

Participant: O sigui molt senzilla, sense voler com a marcar massa cosa perquè al final, no s'acaba...

Entrevistadora: Poc a poc.

Participant: Exacte, poc a poc i bona lletra. I mantenir, sobretot **mantenir un equilibri entre el joc i l'aprenentatge**, que no sigui només "*Anem a jugar*", si no que és...

Entrevistadora: Anem a aprendre.

Participant: Anem a aprendre, jugant però, un equilibri, no? Entre aquestes dues. Em, sobretot que això ja ho porta, no? La gamificació en sí però, a mí sobretot l'esforç, no només el resultat.

Entrevistadora: Mhm.

Participant: Em, *pues*, jo tinc casos, no? D'alumnes que sobretot ho veus quan comencen l'etapa de primària. Que s'han esforçat molt, ho estan fent molt bé tal però, després potser no arriben als coneixements que haurien d'arribar.

Entrevistadora: Però també s'ha de reconèixer...

Participant: Exacte.

Entrevistadora: L'esforç, no?

Participant: I el que et deia abans també, sempre estar **donant feedback constant amb els infants** de, doncs "*Això ho has fet bé*" o "*Ho podries fer millor*" tal, i que vegin la seva evolució (riu).

Entrevistadora: Vale, *pues*, moltes gràcies per participar en aquesta entrevista...

Participant: Gràcies a tu!

Entrevistadora: De veritat que, em serà molt útil això.

Participant: Que bé. Súper, gràcies!

Entrevistadora: Moltes gràcies a tu!.

Annex 5. Diagrama de Gantt de les tasques i recollida de dades

