

Universitat de Barcelona
Facultat d'Educació
Grau d'Educació Primària
Llengües estrangeres

ANÀLISIS DE L'IMPACTE DE LA GAMIFICACIÓ SENSE TECNOLOGIA EN L'APRENTATGE DE VOCABULARI EN ANGLÈS A PRIMÀRIA

Marina Ayllón Avilés

Treball Fi de Grau

Tutora: Janielly Taila Dos Santos Verbisck

Modalitat A

Recerca

Curs acadèmic 2024 2025

6 crèdits ETCS

ÍNDEX

Resum i paraules clau.....	3
1. Introducció.....	5
2. Marc teòric.....	6
2.1. La gamificació.....	6
2.1.1. Definició.....	6
2.1.2 Elements essencials.....	7
2.1.3. Gamificació sense tecnologia vs. gamificació amb tecnologia.....	7
2.1.4. Beneficis educatius de la gamificació.....	8
2.2. Gamificació en l'aprenentatge de vocabulari en anglès.....	9
2.2.1. Definició de vocabulari.....	9
2.2.2. Procés d'adquisició del vocabulari.....	9
2.2.3. Jocs i metodologies existents per l'aprenentatge de vocabulari.....	10
2.2.4. Diferències en l'impacte de la gamificació sense i amb tecnologia.....	13
2.4. Impacte de la gamificació sense tecnologia en aprendre vocabulari.....	14
2.4.1 Percepció docents i alumnes.....	15
2.4.2. Reptes.....	15
3. Objectius.....	17
4. Metodologia i tècniques de la recollida d'informació i anàlisi de les dades.....	18
4.1. Context i participants.....	18
4.2. Tècniques i instruments de recollida de dades.....	18
4.3. Procediment.....	19
4.4. Anàlisi de les dades.....	21
5. Resultats, interpretació i discussió.....	21
5.1. Resultats.....	21
5.2. Interpretació i discussió.....	26
5.3. Implicacions educatives.....	28
6. Conclusions generals.....	30
6.1. Conclusions.....	30
6.2. Objectius assolits i limitacions.....	31
6.3. Noves línies de recerca.....	32
6.4. Reflexió personal sobre l'experiència en realitzar el TFG.....	32
7. Referències bibliogràfiques.....	34
8. Índex d'annexos.....	38

Annex 1: Estructura enquesta en català

Annex 2: Estructura de enquesta en anglès

Annexos 3: Resultats de les enquestes. Gràfics i taules

Pregunta 1

Pregunta 2

Pregunta 3

Pregunta 4

Pregunta 5

Pregunta 6

Pregunta 7

Pregunta 8

Pregunta 9

Pregunta 10

Pregunta 11

Pregunta 12

Pregunta 13

Pregunta 14

Resum i paraules clau

Tot i que la gamificació ha estat àmpliament estudiada en l'àmbit educatiu, especialment en relació amb l'ús de la tecnologia, la seva aplicació sense suport tecnològic ha rebut una atenció considerablement menor. Aquesta modalitat analògica presenta, però, un gran potencial per millorar l'aprenentatge, incrementar la motivació i afavorir la participació activa de l'alumnat, especialment en contextos amb recursos tecnològics limitats. Aquest treball de Final de Grau analitza l'impacte de la gamificació sense tecnologia en l'adquisició del vocabulari en llengua anglesa a l'etapa d'educació primària. Per tal de donar resposta a l'objectiu principal, s'ha realitzat una revisió de la literatura existent sobre gamificació, així com una anàlisi qualitativa mitjançant enquestes dirigides a docents d'anglès de primària. Aquestes enquestes pretenen recollir la percepció del professorat sobre els beneficis, materials, limitacions i reptes associats a la implementació de tècniques gamificades sense suport digital. Els resultats obtinguts permetran valorar l'efectivitat d'aquest tipus d'estratègies en l'àmbit educatiu, tot destacant com poden contribuir a un aprenentatge més significatiu i motivador. Finalment, el treball apunta cap a futures línies d'investigació que permetin aprofundir en l'impacte real de la gamificació sense tecnologia, així com el seu potencial per esdevenir una eina pedagògica clau dins l'educació del segle XXI.

Paraules clau: gamificació sense tecnologia, vocabulari, anglès, educació primària, motivació

Abstract

Although gamification has been widely studied in the field of education, particularly in relation to the use of technology, its implementation without technological support has received significantly less attention. However, this analogue approach has great potential to enhance learning, increase motivation, and foster active student participation, especially in contexts with limited technological resources. This final degree project analyzes the impact of non-digital gamification on vocabulary acquisition in English language learning at the primary education level. To address the main objective, a review of the existing literature on gamification was conducted, along with a qualitative analysis based on surveys completed by primary English teachers. These surveys aim to gather teachers' perceptions regarding the benefits, limitations, and challenges associated with the use of non-technological gamified strategies. The findings allow for an evaluation of the effectiveness of such strategies in educational settings,

highlighting their potential to promote more meaningful and engaging learning experiences. Finally, this study outlines potential avenues for future research to further explore the real impact of non-digital gamification, as well as its capacity to become a key pedagogical tool in 21st-century education.

Keywords: gamification without technology, vocabulary, English, primary education, motivation

1. Introducció

En l'actual context de globalització, el coneixement de llengües estrangeres ha esdevingut un requisit fonamental per a la formació integral dels alumnes i la seva integració efectiva en una societat cada vegada més diversa i interconnectada. Cal destacar que la capacitat de comunicar-se en diferents idiomes facilita la inserció social i laboral, i en aquest sentit, l'escola té un paper essencial com a espai formatiu per preparar ciutadans/es competents, adaptats a aquesta realitat plurilingüe i canviant.

Aquest Treball de Fi de Grau s'emmarca dins l'àmbit dels processos d'ensenyament i aprenentatge a l'etapa d'educació primària, i s'enfoca en l'estudi dels impactes de la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge del vocabulari en anglès. La pregunta principal que guia aquesta recerca és: *"Quins són els impactes de la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge del vocabulari en anglès a educació primària?"*. A partir d'aquesta qüestió, també es pretén aprofundir en altres aspectes vinculats, com ara la motivació de l'alumnat i els materials utilitzats per aplicar aquesta metodologia de manera eficaç.

La motivació per treballar aquesta temàtica neix de l'interès personal per la gamificació com a recurs educatiu innovador, especialment atractiu per a l'alumnat i aplicable a diverses àrees del currículum. En concret, en l'aprenentatge de l'anglès, pot representar ser una eina eficaç per superar barreres com la falta d'interès, la frustració o l'ansietat que sovint es generen entre els estudiants. A més, com a estudiant de la menció d'anglès, aquest projecte m'ofereix l'oportunitat d'aprofundir en l'aplicació pràctica de metodologies alternatives en l'ensenyament de llengües estrangeres.

Aquest estudi es proposa analitzar la gamificació aplicada sense l'ús de tecnologia, tot considerant que les TIC tenen un paper creixent a les aules. Això permet valorar fins a quin punt les activitats lúdiques, materials manipulatius i estratègies de joc tradicionals poden fomentar l'aprenentatge significatiu, en aquest cas, del vocabulari anglès. Així mateix, s'exploraran els beneficis, els desavantatges i els reptes que pot suposar aquesta metodologia en contextos educatius reals.

Finalment, des de la mateixa experiència a les pràctiques escolars, he observat com l'ensenyament de l'anglès continua essent un repte, sovint per l'aplicació de metodologies poc

atractives. Per això, aquest treball busca aportar propostes i reflexions per enriquir la pràctica docent, fomentant així la motivació de l'alumnat i contribuir a la innovació educativa.

2. Marc teòric

2.1. La gamificació

2.1.1. Definició

La gamificació consisteix a aplicar elements i mecàniques pròpies dels jocs en contextos no lúdics amb l'objectiu de motivar, implicar i modificar comportaments (Kapp, 2012, Werbach & Hunter, 2012). Tot i que el terme es va originar en l'àmbit digital el 2008 i es va popularitzar el 2010 (Deterding et al., 2011), el concepte essencial ja existia prèviament: transformar tasques quotidianes en experiències més atractives a través del joc i el repte.

Aquest enfocament parteix de principis de psicologia motivacional, ja que els jocs fomenten la sensació de competència, claredat d'objectius i recompensa immediata. Un exemple il·lustratiu és el projecte "*Piano Staircase*" de Volkswagen (2009), que va aconseguir augmentar en un 66% l'ús de les escales convencionals en una estació de metro mitjançant la incorporació d'elements musicals.

En l'àmbit educatiu, la gamificació s'integra dins un conjunt més ampli d'estratègies que inclou també el *Game-Based Learning* (GBL) i els *Serious Games*. Tots comparteixen l'ús d'elements lúdics, però és fonamental diferenciar-les (Reinhardt & Sykes, 2012 i 2014).

1. Jugar vs. jocs:

- Jugar (*Paidia*): activitat lliure i espontània, sense regles fixes, centrada en la diversió.
- Joc (*Ludus*): activitat estructurada, amb regles, objectius concrets i participació voluntària per assolir un repte o guanyar.

2. Gamificació vs. joc complet:

- La gamificació no implica crear un joc complet, sinó aplicar-ne alguns elements (punts, nivells, recompenses, etc.) a contextos no lúdics per fer-los més atractius i motivadors (Kapp, 2012). La finalitat principal no és entretenir, sinó transformar l'experiència d'aprenentatge.

3. Gamificació vs. aprenentatge basat en jocs

- La gamificació aplica elements de joc en contextos educatius sense utilitzar necessàriament jocs complets (Reinhardt & Sykes, 2014).
- En canvi, l'aprenentatge basat en jocs fa servir jocs existents per transmetre continguts educatius a través de la seva dinàmica.

4. Gamificació vs. *Serius Games*

- Els *Serius Games* són jocs desenvolupats amb una finalitat educativa específica. A diferència de la gamificació, són jocs complets dissenyats des de zero amb objectius formatius concrets (Kapp, 2012).

5. Gamificació vs. disseny de jocs

- Gamificar no és només afegir punts o recompenses, sinó que implica un pensament estratègic basat en el disseny de jocs: analitzar com i per què s'integren determinats elements per afavorir comportaments com la participació activa o l'adquisició d'habilitats (Werbach & Hunter, 2012).

2.1.2 Elements essencials

Per construir una experiència d'aprenentatge gamificada, els autors Werbach i Hunter (2012) proposen distingir tres tipus d'elements clau:

1. **Dinàmiques:** aspectes que han de ser considerats, però que no s'integren directament en els jocs. Són més abstractes i descriuen com es desenvolupa l'experiència global. Per exemple, limitacions o regles que limiten que es pot o no es pot fer, emocions, interaccions socials (col·laboració o competència entre estudiants).
2. **Mecàniques:** són els processos bàsics que impulsen l'acció dins del joc o l'activitat. Són més específics i són els motors de les dinàmiques. Per exemple, reptes a superar, elements imprevisibles (atzar), guanyar punts o recompenses, etc.
3. **Components:** són aquelles que expliquen com s'implementen les mecàniques i dinàmiques en la pràctica dintre del joc (representacions visuals, premis físics o visuals, accés a noves tasques o activitats, avatars...)

2.1.3. Gamificació sense tecnologia vs. gamificació amb tecnologia

La gamificació sense tecnologia consisteix a aplicar elements de joc en contextos educatius sense utilitzar dispositius electrònics, aplicacions ni plataformes digitals. Malgrat que sovint s'associa la gamificació amb tecnologies de la informació i la comunicació (TIC), aquesta es pot

implementar de manera eficaç amb recursos físics, dinàmiques tradicionals i activitats cooperatives que fomentin la participació activa de l'alumnat. S'hi poden incorporar elements com: rols, puntuacions i recompenses (verbals o físiques), reptes individuals o en grup, competència respectuosa amb regles clares, sense burla ni pressió. L'objectiu principal no és guanyar, sinó aprendre i millorar de manera significativa i motivadora.

Segons l'article d'*El País* titulat *La reivindicació del joc tradicional com recurs educatiu* (2024), aquest enfocament permet recuperar el valor pedagògic dels jocs analògics, promovent la implicació corporal, social i emocional de l'alumnat. A més de facilitar la integració de continguts curriculars, potencia el desenvolupament cognitiu, motriu i socioemocional sense dependència de pantalles ni tecnologia avançada (Meneses, 2024).

La gamificació amb tecnologia agrupa diferents plataformes digitals i aplicacions interactives com el *Kahoot*, *Duolingo* o *ClassDojo*, que permeten personalitzar l'aprenentatge, integrar estadístiques de progrés, i automatitzar recompenses virtuals. Aquesta variant sol estar lligada amb metodologies innovadores que impliquen l'ús de la intel·ligència artificial, realitat augmentada o altres TIC per potenciar la motivació de l'alumnat (Meneses, 2024). Una altra diferència a destacar segons el document acadèmic de la UCEVA, és que la gamificació radica en mecàniques de joc, no en els mitjans tecnològics emprats, és a dir, una activitat pot estar gamificada encara que no s'utilitzin pantalles, sempre que mantingui els principis de desafiament, retroalimentació i participació lúdica (Díaz, 2023).

2.1.4. Beneficis educatius de la gamificació

La gamificació en l'àmbit educatiu ha demostrat tenir un impacte positiu en la motivació, el compromís i el rendiment acadèmic dels estudiants (Diecheva et al., 2015; Domínguez et al., 2013; Hamari et al., 2014). Molts estudis se centren principalment en dades quantitatives, deixant de banda les experiències qualitatives de l'alumnat (Hamari, 2013). Perquè la gamificació sigui realment efectiva, és fonamental que els elements del joc estiguin alineats amb els objectius educatius (Hamari et al., 2014).

Segons la Teoria de l'Autodeterminació de Deci i Ryan (1985), la motivació pot ser de caràcter intrínsec (impulsada per l'interès o plaer) o extrínseca (vinculada a recompenses externes). La gamificació pot potenciar ambdues mitjançant l'ús de recompenses, desafiaments i

retroalimentació constant (Werbach & Hunter, 2012; Zichermann & Cunningham, 2011), creant entorns d'aprenentatge actius i significatius (Gee, 2003).

A més, s'ha evidenciat que els jocs poden facilitar la comprensió de continguts complexos (Wouters et al., 2013), tot i que encara cal aprofundir en la investigació sobre quins elements específics resulten més efectius (Seaborn & Fels, 2015). D'altra banda, la gamificació fomenta la interacció entre alumnat i professorat, el treball cooperatiu i una actitud més positiva cap a l'aprenentatge, especialment en àrees com l'ensenyament de llengües estrangeres (Domínguez et al., 2013; Hamari et al., 2014).

2.2. Gamificació en l'aprenentatge de vocabulari en anglès

L'aprenentatge de vocabulari és fonamental per al domini d'una llengua estrangera, com ara l'anglès. En els darrers anys, s'han desenvolupat diversos enfocaments innovadors per a l'ensenyament del vocabulari, entre els quals destaca la gamificació. Aquesta no només contribueix a la retenció de paraules, sinó que també incrementa la confiança de l'alumnat en la seva capacitat per utilitzar un nou lèxic de manera eficaç.

2.2.1. Definició de vocabulari

El vocabulari es defineix com el conjunt de paraules, frases i expressions que una persona coneix i fa servir en una llengua. Inclou tant unitats lèxiques individuals com expressions complexes (per exemple, "oficina de correus" o "tenir ganes"). Aprendre vocabulari implica conèixer la pronunciació, l'ortografia, el significat i l'ús contextual de cada paraula, així com establir relacions entre termes (sinònims, antònims, col·locacions, etc.).

En el procés d'adquisició d'una segona llengua, el domini del vocabulari és clau per poder comprendre i expressar idees de manera fluida i precisa.

2.2.2. Procés d'adquisició del vocabulari

El vocabulari té un paper essencial en el desenvolupament de les quatre habilitats lingüístiques: escoltar, parlar, llegir i escriure (Akdogan, 2018). Aquest terme inclou una dimensió ampla (nombre de paraules conegudes) i una profunda, coneixement del significat, ús, col·locacions...(González-Fernandez & Schmitt, 2019). L'aprenentatge pot ser incidental, quan s'adquireix de manera natural (Hulstijn, 2013), o intencional, quan es memoritzen

paraules de forma deliberada, encara que aquesta darrera no sempre amplia el lèxic general (Stratton, 2022).

Segons Reid (1995), es coneixen diferents mètodes d'aprenentatge segons el perfil de l'alumnat: visual, aural (escoltant), cinèsic (moviment) i tàctil (produint). No només és necessari tenir en compte aquests mètodes sinó també la proposta de Nation (1990) sobre un procés de cinc fases per a l'adquisició de vocabulari: primer, trobar-se per primer cop amb la paraula, segon, establir mitjançant la repetició, tercer, enriquir el seu coneixement (usos, significats, morfologia), quart, desenvolupar estratègies per aprendre vocabulari nou i últim, desenvolupar fluïdesa amb les paraules ja conegudes.

A més, recordar vocabulari requereix repetició i consolidació. Requereixen activitats que busquin recuperar paraules (com parlar o escriure), que ajudin a fixar-les en la memòria (Simensen, 2007). També es destaca que el coneixement previ, la motivació, l'aptitud i l'estil d'aprenentatge influeixen molt en com s'adquireix el vocabulari (Lightbown & Spada, 1999). Mètodes com la música o les pel·lícules poden actuar com a fonts d'aprenentatge incidental, que permeten aprendre paraules sense estudiar-les conscientment.

2.2.3. Jocs i metodologies existents per l'aprenentatge de vocabulari

En l'estudi de Gerovasiliou i Zafiri (2017) mostra com l'adaptació de jocs de taula clàssics com *Jungle Speed* o el *Memory* pot millorar l'aprenentatge de vocabulari en anglès. A través de dinàmiques lúdiques, competitives i cooperatives, els infants interioritzen paraules temàtiques (animals, roba, aliments, etc.) de manera significativa i contextualitzada. Alhora, el llibre de *Crazy animals and other activities for Teaching English to Young Learners* (Copland, Garton & Daviz, 2012) també proposa una sèrie d'activitats lúdiques com jocs de *flashcards*, carreres de lletrejar o "*Simon Says*", que integren vocabulari en rutines diàries mitjançant metodologies comunicatives i multisensorials. A continuació es recull una taula amb jocs didàctics i les seves característiques:

Nom del joc	Curs orientatiu	Dinàmica/ Descripció	Vocabulari treballat	Habilitats reforçades
<i>Jungle Speed</i> adaptat	3r a 5è	Coincidir targetes amb imatges i paraules en anglès. Guanya qui reacciona més de pressa.	Animals, roba, menjar	Atenció, rapidesa, associació, relació paraula-imatge.
<i>Memory</i>	1r a 3r	Trobar les parelles (imatge-paraula)	Temàtic general	Memòria visual, associació.
Bingo de vocabulary	1r a 4t	Marcar imatges o paraules en un tauler en escoltar la seva pronunciació.	Temàtic general	Comprensió auditiva, reconeixement visual.
Snap adaptat	2n a 4t	Targetes il·lustrades guanyen qui diu la primera paraula correcta.	Fruites, colors, objectes escolars	Rapidesa verbal, pronunciació.
Chain game	3r a 6è	Un alumne diu una paraula, el següent la repeteix i afegeix una altra, creant una cadena.	Objectes, verbs d'acció, vocabulari general	Pronunciació, memòria, atenció.
Story cubes	4t a 6è	Llencen daus amb imatges per crear farses o minihistòries	Vocabulari temàtic (verbs, llocs, objectes)	Producció oral, creativitat, storytelling.
Crazy animals	3r a 5è	Els alumnes inventen i descriuen animals combinats (ex. cos del lleó i les ales de papallona).	Animals, colors, adjectius	Descripció, ús d'adjectius i creativitat.
Scrambled Rhymes	3r a 6è	Paraules desordenades en rimes. Els infants han d'ordenar-les per formar versos amb sentit.	Rimes simples, colors, animals, números	Fonètica, lectura, comprensió
Label me!	2n a 4t	Objectes o dibuixos amb etiquetes per col·locar correctament segons el seu nom	Parts del cos, la casa, la roba	Associació paraula-objecte, ortografia.
Alphabet Cards Game	1r a 2n	Joc de targetes de l'alfabet. Poden formar paraules, ordenar lletres o lletrejar.	Temes variats, adjectius, verbs	Fonètica, memòria, ortografia.
Calendar Words	4t a 6è	Utilitzen un calendari	Temes variats	Memòria, reflexió

		mensual per anotar una paraula nova cada dia.		personal.
Vocabulary challenge	4t a 6è	Joc per equips amb preguntes o tasques de vocabulari.	Tot el vocabulari après	Treball en equip, rapidesa, repàs global.
Act out (mímica)	1r a 3r	Mímica per representar verbs, la resta de companys han d'endevinar.	Verbs en acció	Expressió corporal, vocabulari actiu.
Dice Game (At the Zoo)	2n a 4t	Tirar el dau i descriure l'animal corresponent al nombre (la imatge està a la pissarra).	Animals, adjectius, estructures bàsiques	Repetitiu i útil per practicar estructures.
Throwing a ball	1r a 4t	Tirar una pilota mentre es diu una paraula del mateix camp semàntic	Agilitat verbal, rapidesa mental i vocabulari actiu	Molt físic i participatiu

Estudis com els de Gerovasiliou i Zafiri (2017) i Copland, Garton i Davis (2012) mostren que aquest tipus d'activitats augmenten la motivació, milloren la retenció del vocabulari i els resultats en proves posteriors, en comparació amb mètodes tradicionals basats únicament en llibres de text o fitxes.

Els jocs fomenten la participació activa de tot l'alumnat, inclosos aquells més tímids, gràcies al component lúdic i competitiu. També afavoreixen la cooperació, el treball en equip i un ambient segur on l'error no es penalitza, fet que redueix l'ansietat i incrementa la confiança de l'estudiant. Jocs com *Throwing a ball* o *Walking the words* combinen vocabulari i moviment, reforçant la memòria a llarg termini. Altres, com *Calendar Word* o *Label Me!*, promouen l'autonomia i l'aprenentatge significatiu, ja que permeten descobrir i escollir nou vocabulari de manera activa. A més, aquests jocs no depenen de la tecnologia, fet que els fa especialment útils en contextos educatius amb recursos limitats. La seva varietat també permet atendre diferents estils d'aprenentatge (visual, auditiu i cinestèsic), facilitant una participació més inclusiva i efectiva.

2.2.4. Diferències en l'impacte de la gamificació sense i amb tecnologia

A continuació, es presenta una comparació detallada sobre els beneficis de la gamificació sense tecnologia i amb tecnologia per a distingir les diferències entre ambdues:

Beneficis	Gamificació sense tecnologia	Gamificació amb tecnologia
Motivació	Augmenta la motivació i l'interès dels estudiants mitjançant jocs de taula i activitats grupals (Gerovasiliou & Zafiri, 2017).	Augmenta la motivació utilitzant recompenses digitals, punts i rànquings.
Interacció social	Fomenta la cooperació i la competència saludable, millorant les habilitats socials (Gerovasiliou & Zafiri, 2017).	Promou la col·laboració i el treball en equip a través de plataformes digitals.
Retenció de vocabulari	Millora la retenció del vocabulari mitjançant l'aprenentatge actiu i divertit (Gerovasiliou & Zafiri, 2017).	Millora la retenció de coneixements mitjançant activitats interactives i retroalimentació immediata.
Autoeficàcia	Desenvolupa la confiança en les habilitats per aprendre i utilitzar el vocabulari (Cancino & Viguera, 2024).	Augmenta l'autoeficàcia mitjançant el seguiment del progrés i èxits digitals.
Accessibilitat	No s'ha d'invertir en tecnologia, sent accessible en qualsevol entorn educatiu (Li, 2023).	Requereix accés a dispositius tecnològics i internet, el que pot ser una limitació en alguns contextos.
Versatilitat	Pot utilitzar-se en qualsevol assignatura, edat o context educatiu (Li, 2023).	Permet personalitzar l'aprenentatge segons les necessitats i ritmes de cada alumne.
Desenvolupament d'habilitats	Desenvolupa habilitats com la creativitat, el pensament estratègic i la resolució de problemes (Gerovasiliou & Zafiri, 2017).	Facilita el desenvolupament d'habilitats tecnològiques i digitals.
Evaluació	Proporciona retroalimentació immediata al docent sobre el progrés dels alumnes (Li, 2023).	Permet una avaluació contínua i dinàmica mitjançant sistemes de puntuació i recompenses digitals.
Implicació emocional	Estimula l'empatia i les emocions a través de la interacció humana i l'ambient físic del joc (Gerovasiliou & Zafiri, 2017).	Pot incloure elements visuals i sonors que capten l'atenció, però pot disminuir la connexió emocional directa amb els altres companys.
Autonomia	Pot afavorir la presa de decisions autònoma dins de dinàmiques col·laboratives (Li,	Ofereix rutes personalitzades que reforcen l'autonomia de

	2023).	l'alumne.
Sostenibilitat	Es pot fer servir amb materials reutilitzables i sense necessitat d'electricitat (Gerovasiliou & Zafiri, 2017).	Pot generar més consum de recursos tecnològics i dependència de la infraestructura digital.
Implementació	Fàcil d'implementar sense formació prèvia ni eines específiques (Li, 2023).	Pot requerir formació docent i adaptació del material a plataformes digitals.

Cal tenir en compte que la gamificació amb tecnologia pot tenir un desavantatge quant al requisit d'un coneixement tècnic per parts dels docents en dissenyar i gestionar aquestes activitats personalitzades. L'ús de les tecnologies pot generar, a més a més, una dependència dels estudiants en relació amb les recompenses digitals, afectant la seva motivació intrínseca. Aquesta motivació també es pot veure perjudicada quan els elements digitals no s'actualitzen o les recompenses ja no són interessants pels alumnes. En aquest sentit, la gamificació digital requereix un manteniment constant i una renovació dels continguts i mecàniques per tal de conservar-ne la rellevància educativa i l'efecte motivador al llarg del temps.

2.4. Impacte de la gamificació sense tecnologia en aprendre vocabulari

Autors com Gerovasiliou i Zafiri (2017) han demostrat que la gamificació sense tecnologia, mitjançant jocs de taula, afavoreix l'aprenentatge del vocabulari en anglès a primària. Aquesta metodologia incrementa la motivació, la implicació i la cooperació entre l'alumnat, facilitant la retenció i l'ús del vocabulari après, alhora que promou l'autonomia i la responsabilitat en l'aprenentatge, amb el docent com a guia. Jocs com *Chutes and Ladders* o *UNO*, emprats per ensenyar vocabulari bàsic (colors, aliments, números), van generar entusiasme i més participació en l'aula. Altres activitats gamificades, com *Catch the leader and run away from the snake* o *Where is the object?*, també van tenir resultats positius, millorant la confiança i les habilitats comunicatives dels alumnes (Fernández, 2020).

A més, segons Turgut i Irgin (2009), els jocs tradicionals també tenen un fort component emocional i social que enforteix l'aprenentatge significatiu. En contrast amb algunes experiències digitals, els jocs analògics impliquen una connexió més directa amb el cos, l'espai i els companys, factors clau en el desenvolupament global dels infants. Així, la gamificació sense tecnologia no només és una alternativa viable en contextos amb recursos limitats, sinó que

també és una estratègia pedagògica potent per fomentar un aprenentatge actiu, contextualitzat i cooperatiu.

2.4.1 Percepció docents i alumnes

Els docents valoren positivament les activitats gamificades sense tecnologia, com jocs de taula o dinàmiques amb materials manipulatius, per l'augment de la motivació, la millora de la interacció i l'aprenentatge significatiu, especialment en llengües com l'anglès, on redueixen la frustració. Pel que fa als alumnes, perceben aquestes activitats com un joc més que estudi, cosa que redueix l'ansietat, afavoreix la participació, i els ajuda a veure l'anglès com una eina real de comunicació. A més, l'ús de materials físics activa la memòria visual i cinestèsica i reforça el vocabulari, sent un aprenentatge més significatiu pels infants. Segons un estudi citat per *Cadena SER*, el 76% dels nens se senten més creatius i el 61% milloren les habilitats socials amb el joc físic.

2.4.2. Reptes

Autors com Kapp (2012) i Deterding et al. (2011) han identificat una sèrie de reptes importants a l'hora d'implementar la gamificació sense l'ús de tecnologia a l'aula. Un dels principals obstacles és la necessitat d'una planificació acurada i un disseny detallat de les activitats lúdiques, que han de tenir uns objectius lingüístics clars, específics i ben estructurats (Prensky, 2007). A més, és fonamental que aquestes activitats no siguin només entretingudes, sinó que estiguin alineades amb les competències curriculars i els objectius que es volen assolir.

D'altra banda, l'avaluació de l'aprenentatge mitjançant jocs pot resultar complexa. Sovint, és difícil mesurar de manera precisa el progrés dels alumnes, especialment pel que fa a l'adquisició de vocabulari o la consolidació de noves estructures lingüístiques (Domínguez et al., 2013). Avaluar aquestes dinàmiques requereix instruments específics i observació contínua, cosa que pot suposar una càrrega extra per al docent.

Cal destacar que no tots els docents tenen experiència ni formació prèvia per integrar estratègies lúdiques sense recórrer a recursos digitals. La manca de capacitat o de materials adaptats pot limitar la seva capacitat per dissenyar i implementar jocs efectius i pedagògicament significatius (González et al., 2017). Aquesta manca de preparació pot afectar tant la qualitat de l'activitat com la confiança del docent a l'hora de portar-la a terme. La gestió

del grup classe és també un altre repte considerable. Tot i que les activitats lúdiques poden generar un alt nivell d'entusiasme i participació, també poden conduir al desordre si no es gestionen adequadament. Alguns jocs, especialment els que requereixen moviment o treball en equip, demanen una bona coordinació i un cert grau de maduresa per part dels alumnes. Això pot ser especialment complicat en grups nombrosos o amb infants més petits (Gee, 2003).

A més, cal considerar l'adaptabilitat i la diferenciació de les activitats. No tots els estudiants tenen els mateixos estils d'aprenentatge ni evolucionen al mateix ritme. Els jocs físics han de poder ajustar-se a aquestes diferències per tal de garantir una experiència inclusiva i significativa per a tothom (Tomlinson, 2001). Això pot implicar modificar les regles, variar el nivell de dificultat o oferir suport addicional a certs alumnes.

Finalment, un aspecte clau és l'equilibri entre el component lúdic i els objectius d'aprenentatge. Si el joc esdevé massa central o si la competició pren massa pes, pot passar que els alumnes se centrin més a guanyar o divertir-se que en assolir els continguts lingüístics proposats. Per això, és essencial que el joc sigui un mitjà i no una fi en si mateix, i que l'experiència lúdica estigui sempre subordinada als objectius pedagògics que es volen aconseguir.

3. Objectius

Divideixo els objectius d'aquest Treball de Fi de Grau en dos grups: l'objectiu general i els específics.

L'objectiu general del treball és el següent:

- Analitzar l'impacte de la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge de vocabulari en anglès en educació primària.

D'objectius específics n'hi ha tres:

- En primer lloc, definir i contextualitzar la gamificació sense tecnologia en el context educatiu.
- En segon lloc, analitzar com influeix la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge del vocabulari en anglès en els estudiants de primària.
- Per acabar, identificar les dificultats i limitacions que poden sorgir de la implementació de la gamificació sense tecnologia en el context escolar.

4. Metodologia i tècniques de la recollida d'informació i anàlisi de les dades

4.1. Context i participants

Aquest estudi s'inscriu dins de la primera modalitat de treball de recerca, centrada en l'anàlisi d'una temàtica educativa concreta mitjançant la recollida de dades i l'estudi documental. En el meu cas, de documents en línia com revistes científiques, articles i llibres. La tria d'aquesta modalitat es fonamenta en la meua necessitat d'aportar una visió més clara i crítica sobre un àmbit poc explorat, quant a la part no tecnològica de la gamificació.

Els participants d'aquesta enquesta han estat vint-i-dos mestres d'anglès d'educació primària, amb una trajectòria professional diversa pel que fa a anys d'experiència i cicles impartits. No s'ha recollit informació directa de l'alumnat, però la seva realitat ha estat considerada a través de la percepció i experiència del professorat.

Per garantir l'ètica del procés, cada participant va ser informat del propòsit del treball mitjançant una breu introducció a l'inici de l'enquesta, garantint l'anonimat de les respostes i destacant el caràcter voluntari de la participació. En tractar-se d'una enquesta individual i externa al centre educatiu, no ha estat necessari tramitar autoritzacions formals dels centres escolars.

4.2. Tècniques i instruments de recollida de dades

Per a la recollida d'informació s'ha optat per una metodologia qualitativa amb un enfocament exploratori, ja que permet aprofundir en la comprensió de les pràctiques educatives actuals i en la percepció del professorat envers la gamificació sense tecnologia.

S'han utilitzat dues tècniques principals de recollida, en primer lloc, la revisió documental, que ha inclòs llibres, articles i publicacions disponibles en línia, per fomentar els conceptes teòrics del treball i assolir així el primer objectiu d'aquest treball: definir i contextualitzar la gamificació sense tecnologia. I, en segon lloc, l'enquesta en línia, per recollir dades empíriques. Aquesta enquesta ha estat elaborada mitjançant la plataforma Google Forms i dirigida a docents d'anglès de primària.

L'enquesta consta de catorze preguntes, amb una combinació de qüestions tancades (de resposta múltiple) i preguntes obertes, per tal de recollir dades tant quantitatives com qualitatives sobre l'experiència i les percepcions del professorat (veure annex 1 i 2).

L'estructura de l'enquesta s'organitza en sis blocs temàtics:

1. Perfil professional del docent (anys d'experiència docent, tipus de centre i nivell educatiu que ensenya).
 2. La gamificació. El seu ús, el tipus d'estratègies i els materials emprats pels docents a l'aula.
 3. Els beneficis percebuts pels docents en aplicar la gamificació a l'aula.
 4. Les dificultats i els reptes percebuts pels docents en aplicar-la a l'aula.
 5. La percepció que tenen els mestres sobre els alumnes pel que fa a la motivació, el rendiment comparat amb mètodes tradicionals. I com els avaluen (instruments d'avaluació).
- **Nota sobre l'ús d'eines digitals:** *durant l'elaboració d'aquest cos de treball s'han utilitzat eines digitals com processadors de text i eines de revisió de text, com el ChatGPT, amb finalitats de suport lingüístic i estructural. El contingut ha estat adaptat i reelaborat per l'autora, garantint originalitat i validesa acadèmica.*

4.3. Procediment

Entre les tasques concretes que he desenvolupat al llarg del treball destaco: la recerca prèvia d'informació per analitzar i veure quins antecedents hi havia, definir els objectius, la redacció del marc teòric, el disseny i distribució de l'enquesta, i finalment, l'anàlisi de les dades obtingudes en enquestes elaborar els resultats, contrastant els antecedents amb les respostes i experiències dels docents. Aquesta comparativa ha permès enriquir les conclusions i fer aportacions útils per a la pràctica docent i per a futurs estudis en aquest àmbit.

El procediment de recollida de dades de les enquestes es va dur a terme de la següent manera:

Fase 1. Contacte amb els docents o especialistes d'anglès: a principis de maig es va contactar per correu electrònic amb docents d'anglès de diverses escoles de Catalunya a través de contactes personals, així com mitjançant recomanacions d'altres professionals (efecte xarxa).

Fase 2. Enviament de l'enquesta: a principis de maig es va enviar l'enquesta a través del correu electrònic o altres canals (en cas necessari). Es va proporcionar l'opció de respondre-la en català o en anglès, segons la preferència del participant. Es va establir un termini d'entre dues i tres setmanes per completar-la, amb un recordatori al cap de set dies si no s'havien rebut respostes. Cal destacar que tots els docents han fet ús de l'enquesta en anglès.

Fase 3. Anàlisi de les dades: un cop recollides les respostes, s'ha fet una anàlisi quantitativa de les dades, per tal de posteriorment identificar les tendències generals, com ara les metodologies utilitzades i els avantatges i reptes percebuts. També s'han analitzat les respostes obertes mitjançant un enfocament qualitatiu per identificar temes i tendències comunes en les experiències i percepcions dels docents, així com les dificultats que han enfrontat. Les respostes obertes han quedat recollides a mode resum en taules, i les tancades, en gràfics, en un document Excel.

Enllaços a les enquestes:

- **Versió en català:**

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfacp6Qf9OFsaHI80U3wSKfg-0RArXQURs_ib2QpQWZZwBo7w/viewform?usp=header

- **Versió en anglès:**

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf_uOkc1Wah_gQ-2GkZqgPNAQHQ4-N9Aipw1MciFN41Eyn5A/viewform?usp=header

Per tant, tot aquest procés s'ha dut a terme per tal de donar resposta als objectius plantejats a l'inici del treball que es poden relacionar de la següent manera:

Objectiu 1: definir i contextualitzar la gamificació sense tecnologia en el context educatiu. Per assolir aquest objectiu, s'ha dut a terme una recollida i anàlisi documental sobre la temàtica, a fi d'obtenir una base teòrica sòlida. Paral·lelament, s'ha treballat en el disseny dels instruments de recollida de dades, en aquest cas, l'enquesta, que ha permès complementar la informació extreta de la documentació amb dades empíriques.

Objectiu 2: Analitzar la influència de la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge del vocabulari en anglès.

Per abordar aquest objectiu, s'ha optat exclusivament per una recerca i anàlisi documental.

Aquesta metodologia ha permès revisar estudis previs i experiències educatives relacionades amb la temàtica, per tal d'analitzar de manera teòrica els efectes i potencialitats de la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge del vocabulari. També l'enquesta ha permès obtenir per mitjà de les observacions i experiència viscuda pels mestres, algunes valoracions respecte a l'impacte que genera en els alumnes l'ús d'aquesta metodologia.

Objectiu 3: Identificar els principals reptes i limitacions de la implementació de la gamificació sense tecnologia en el procés d'ensenyament del vocabulari en anglès.

Aquest objectiu s'ha treballat a través d'una recollida i anàlisi documental i el disseny d'instruments específics, l'enquesta, que ha permès recollir l'opinió i experiència del professorat. La combinació de fonts teòriques i dades recollides ha permès obtenir una visió més completa sobre les dificultats i condicionants que poden aparèixer en la pràctica educativa.

4.4. Anàlisi de les dades

Un cop recollides les respostes, com s'ha esmentat anteriorment, s'ha fet una anàlisi mixta (quantitativa i qualitativa). L'anàlisi quantitativa ha estat aplicada a les preguntes tancades, representant-les per mitjà de gràfics elaborats amb Excel. I l'anàlisi qualitativa, ha estat aplicada a les preguntes obertes, resumint les respostes i categoritzant-les en taules de síntesi, per tal de facilitar-ne la interpretació (veure annex 3)

5. Resultats, interpretació i discussió

5.1. Resultats

Els resultats que es presenten a continuació han estat obtinguts a partir de l'anàlisi de les respostes dels vint-i-dos docents d'educació primària que han participat en l'enquesta. Aquestes dades permeten donar resposta als objectius establerts en aquest treball, ja que reflecteixen com es defineix i s'utilitza la gamificació sense tecnologia dins l'aula, com impacta en l'aprenentatge del vocabulari en anglès i quines dificultats percep el professorat a l'hora d'aplicar aquesta metodologia. No només obtenint una visió general del grau d'implementació de la gamificació sense tecnologia, sinó també identificant les seves potencialitats i limitacions dins de l'aula.

El primer objectiu d'aquest treball pretenia definir i contextualitzar la gamificació sense tecnologia en el context educatiu. Per assolir-ho, calia conèixer el perfil dels docents que empren aquesta metodologia i la forma com l'integren en la seva pràctica diària. Tal com mostren les dades, la major part del professorat enquestat té una trajectòria docent d'entre sis i vint anys i, en la seva major part, treballa en centres privats i concertats, especialment en el segon i tercer cicle d'educació primària. Aquesta trajectòria reflecteix que molts docents ja tenen una experiència prèvia i, per tant, una visió més consolidada sobre metodologies alternatives a l'ensenyament tradicional.

En primer lloc, es disposaran els resultats en una taula, perquè quedi més visual, i després s'analitzaran un per un:

Pregunta	Respostes destacables
Anys d'experiència docent	La major part del professorat té una trajectòria entre sis i vint anys.
Tipus de centre	Predomina el professorat de centres privats i concertats.
Nivell educatiu que imparteixen	El segon i tercer cicle de primària són els cicles on imparteixen classes.
Utilitza alguna forma de gamificació per ensenyar vocabulari?	Tots els docents afirmen fer servir la gamificació per ensenyar vocabulari.
Si la resposta anterior és afirmativa, en què mesura fa servir la gamificació amb tecnologia davant la gamificació sense tecnologia (jocs de taula, cartes, <i>flashcards</i> ...)?	La majoria dels docents fan un ús equilibrat entre la gamificació amb tecnologia i sense.
Quin tipus de materials o eines utilitza en la gamificació sense tecnologia?	La majoria dels docents fan servir <i>flashcards</i> i jocs de taula.
Em pots donar exemples de materials o jocs de gamificació sense tecnologia que hagin fet servir per al vocabulari i hagin tingut un impacte positiu?	Entre els materials o jocs gamificats més usats s'esmenten: <i>musical chairs amb targetes</i> , <i>hangman</i> , <i>chain game</i> , <i>Simon Says</i> , <i>stop the bus</i> , <i>bingo</i> i <i>story cubes</i> .
Quins considera que són els principals beneficis de la gamificació sense tecnologia	Es destaca la motivació, la participació activa i la retenció de vocabulari. També s'indica

per a l'aprenentatge de vocabulari en anglès?	que aquestes activitats afavoreixen l'alumnat amb dificultats educatives.
Quins són els principals reptes o dificultats que ha trobat en utilitzar la gamificació a l'aula?	Les dificultats més destacades són la manca de temps per preparar les activitats, la limitació de recursos, la diversitat de l'alumnat i la manca de formació específica.
Com perceben els teus alumnes la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge de vocabulari?	Els docents perceben que l'alumnat respon molt positivament i es mostra motivat durant les activitats gamificades sense tecnologia.
Segons la teva experiència, ha observat alguna diferència en el rendiment dels alumnes davant l'aprenentatge de vocabulari quan utilitzen la gamificació davant dels mètodes tradicionals (llibre d'activitats i fitxes)?	La majoria observa una millora en l'aprenentatge del vocabulari amb gamificació. I un 31,8% dels docents no noten diferència, però sí un millor clima d'aula.
Algun comentari o suggeriment sobre l'ús de la gamificació sense tecnologia en l'aula d'anglès?	Es demana més suport institucional, temps i espais per compartir recursos. Es reconeix que el joc no digital és potent, però exigeix una preparació i planificació.

A continuació, es desenvolupa una anàlisi detallada de cada àmbit d'investigació, posant èmfasi en les aportacions del professorat i en les implicacions educatives dels resultats obtinguts.

En relació amb el primer objectiu, que tenia com a finalitat definir i contextualitzar la gamificació sense tecnologia en el context educatiu actual, tal com mostren les dades obtingudes, una gran majoria dels participants compta amb una trajectòria docent d'entre sis i vint anys, fet que indica una experiència professional més consolidada. Aquesta dada resulta significativa, ja que posa de manifest que el professorat té certa veterania i ha incorporat dinàmiques lúdiques de manera habitual, i que aquestes pràctiques no són pròpies únicament de mestres joves formats en contextos més innovadors, sinó també de professionals amb recorregut.

Cal destacar, que tots els docents enquestats afirmen utilitzar algun tipus de gamificació a l'aula per treballar el vocabulari en anglès. D'entre aquests, quasi un 46% declara fer un ús equilibrat entre gamificació digital i no digital, mentre que un 40% manifesta prioritzar la gamificació sense tecnologia. Només un 14% s'inclina per l'ús majoritari de recursos digitals, i fins i tot aquests docents combinen activitats tecnològiques amb jocs físics per tal de reduir l'exposició a

pantalles i fomentar una participació més activa i autònoma dels alumnes. A més, alguns docents han compartit que mantenen l'ús de la tecnologia per a jocs guiats pel mateix mestre, encara que també opten per activitats analògiques que busquen aquesta autonomia. Per tant, aquestes afirmacions confirmen que la gamificació sense tecnologia no només és viable, sinó que forma part de les pràctiques habituals del professorat en aules de primària.

Pel que fa als materials analògics emprats, la majoria dels mestres indica que fa servir *flashcards* i jocs de taula, i un 50% combina aquests recursos amb cartells visuals, pissarres, materials improvisats i dinàmiques corporals. Un dels exemples aportats, és l'ús de cadires musicals amb targetes amagades, on l'alumnat ha d'identificar paraules quan la música s'atura, mentre que altres respostes inclouen jocs com el *hangman* o concursos orals per equips. En general, aquests materials promouen la creativitat del professorat i la capacitat d'adaptar estratègies lúdiques a contextos educatius molt diversos.

Respecte al segon objectiu, que plantejava analitzar com influeix la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge del vocabulari, els resultats mostren una clara percepció positiva. Un 96% dels docents considera que aquesta metodologia incrementa la motivació de l'alumnat, facilita la retenció del vocabulari i fomenta la participació activa i el seu compromís. A més, un 64% destaca que és especialment útil per atendre alumnes amb necessitats educatives especials, ja que permet adaptar les activitats a diferents estils d'aprenentatge (visuals, cinèsics, auditius...). Les respostes qualitatives reforcen aquestes percepcions, per exemple, un dels docents comparteix que amb aquestes activitats els alumnes no tenen la sensació d'estar treballant, sinó que juguen, però aprenen igualment o fins i tot més.

Altres comenten que veuen més somriures i un augment considerable de la confiança dels alumnes durant aquestes activitats en comparació amb els exercicis tradicionals, com les fitxes o els llibres de text. Cal destacar, que cap docent ha indicat que la gamificació sense tecnologia generi desmotivació i, de fet, tots coincideixen a afirmar que l'alumnat mostra més implicació i entusiasme quan el vocabulari es treballa de forma lúdica.

Pel que fa a la comparació amb metodologies tradicionals, un 68% dels docents declara haver observat una millora en el rendiment dels seus alumnes quan treballen amb activitats gamificades, mentre que un 32% considera que no hi ha una diferència significativa, però que l'ambient d'aprenentatge és més positiu. Cap docent ha manifestat que el rendiment dels alumnes sigui inferior amb l'ús de la gamificació, la qual cosa confirma el seu potencial

pedagògic, podent ser una eina motivadora i útil per facilitar l'aprenentatge de vocabulari en anglès.

Finalment, en relació amb el tercer objectiu, que tenia com a propòsit identificar les dificultats i limitacions de la gamificació sense tecnologia, els resultats mostren que el 82% dels docents assenyala la manca de temps com a principal obstacle a l'hora de dissenyar i preparar les activitats lúdiques. D'altres destaquen la limitació de recursos materials, la dificultat per adaptar les activitats als diferents nivells i ritmes dels alumnes, i el 40% reconeix que no disposa de formació específica sobre aquesta metodologia. Fet, que fa reflexionar sobre la necessitat de poder indagar més en aquestes mancances per fer de la gamificació una eina més potent i eficaç.

Per això, alguns docents afegeixen que caldria disposar d'un banc de recursos compartits o d'espais per intercanviar experiències amb altres mestres, guies pràctiques que descriguin pas a pas com dissenyar activitats gamificades, quins objectius lingüístics s'han d'aconseguir i com establir criteris d'avaluació. Mentre que altres reclamen que es reconegui institucionalment el valor d'aquestes activitats i se'n faciliti la inclusió dins la programació. També es destaca que les activitats gamificades, si no es planifiquen bé, poden generar desordre o dispersió, especialment en grups nombrosos, i que això pot desanimar alguns docents a aplicar-les amb regularitat a l'aula.

Per tant, aquestes dificultats i reptes confirmen que, tot i el gran potencial de la gamificació sense tecnologia, la seva implementació requereix un disseny conscient, recursos adequats, formació docent i temps de preparació. Les respostes dels docents coincideixen en quant que, sense aquests factors, la gamificació corre el risc de quedar-se en una activitat puntual sense impacte real en l'aprenentatge.

Pel que fa a les estratègies d'avaluació, tots els participants afirmen utilitzar una combinació d'eines per valorar l'aprenentatge del vocabulari, destacant l'observació directa, les rúbriques, la realització de proves posteriors i la retroacció immediata en finalitzar les activitats. Algunes respostes reflecteixen que avaluar el vocabulari mitjançant el joc pot resultar més complex, però també molt més significatiu, ja que permet detectar si els alumnes fan servir les paraules de forma autònoma, espontània i contextualitzada.

En conjunt, totes aquestes dades recollides permeten afirmar que la gamificació sense tecnologia és una metodologia àmpliament present i valorada dins les aules d'educació primària. Aquesta pràctica contribueix de manera efectiva a l'adquisició de vocabulari, incrementa la motivació i facilita la participació activa de tot l'alumnat. Malgrat les limitacions assenyalades, la percepció del professorat indica que els beneficis superen els obstacles i que, amb una bona preparació, aquest tipus de gamificació pot esdevenir una eina educativa de gran valor en l'ensenyament de llengües estrangeres.

5.2. Interpretació i discussió

Els resultats obtinguts a través de les enquestes posen de manifest una clara coincidència amb els estudis teòrics analitzats en aquest treball, en relació amb els beneficis i les limitacions de la gamificació sense tecnologia en l'ensenyament del vocabulari en anglès a primària. Tal com indiquen Werbach i Hunter (2012), la gamificació constitueix una estratègia pedagògica capaç de transformar les experiències d'aprenentatge, no només per la incorporació de dinàmiques lúdiques, sinó també per la seva capacitat de promoure la motivació, el compromís i l'aprenentatge significatiu. Els resultats del present estudi confirmen aquesta visió, ja que tots els docents participants manifesten emprar algun tipus de gamificació per ensenyar vocabulari, i una part significativa afirma que la implementació d'estratègies no digitals genera altes dosis de motivació i implicació en l'alumnat.

Aquest fet concorda amb la proposta de Gerovasiliou i Zafiri (2017), els quals van observar que les activitats gamificades tradicionals com jocs de taula o dinàmiques de grup sense tecnologia fomenten una atmosfera d'aprenentatge cooperatiu, emocionalment implicada i més propera als alumnes. De fet, la majoria dels docents enquestats en aquest estudi fan ús habitual de jocs com el "*Memory, el Bingo, el Chain Game o el Simon Says*", els quals són valorats no només pel seu component lúdic, sinó també per la seva capacitat de consolidar el vocabulari treballat a l'aula. Aquest tipus d'activitats responen a la necessitat, tal com exposava Nation (1990), de crear contextos en què els alumnes puguin reconèixer, practicar i reutilitzar les paraules apreses de manera repetida i contextualitzada.

D'altra banda, un aspecte rellevant que emergeix dels resultats és la coincidència entre la percepció docent i les aportacions de la Teoria de l'Autodeterminació de Deci i Ryan (1985). Aquesta teoria defensa que l'alumnat aprèn millor quan se sent motivat intrínsecament, és a

dir, quan troba plaer i sentit a l'activitat. Així, els docents enquestats reconeixen que la gamificació sense tecnologia facilita un aprenentatge més vivencial i atractiu, que redueix la frustració i l'ansietat, emocions especialment presents en l'aprenentatge de llengües estrangeres, i fomenta una actitud positiva envers l'assignatura.

En relació amb els estils d'aprenentatge, cal destacar que molts dels jocs emprats, com el *"Throwing a ball"* o el *"Walking the words"*, afavoreixen l'ús del cos i el moviment com a recursos per a l'aprenentatge, tal com recollien Simensen (2007) i Reid (1995) amb les seves tipologies d'estil cinestèsic. Aquest enfocament corporal i participatiu esdevé especialment útil per atendre la diversitat de l'aula, ja que ofereix alternatives metodològiques adaptades als diferents ritmes i necessitats dels alumnes. A més, els materials emprats, com les *flashcards* o els jocs de cartes adaptats, han estat mencionats per molts docents com a recursos senzills però molt efectius per fer visible i manipulable el vocabulari, facilitant la seva comprensió i interiorització.

No obstant això, com ja apuntaven autors com Kapp (2012), la gamificació no està exempta de reptes. Els resultats mostren que un dels obstacles més freqüents per al professorat és la manca de temps per preparar activitats gamificades amb sentit pedagògic. Això implica una dificultat real, ja que, per tal que aquestes activitats siguin efectives, han d'estar alineades amb els objectius curriculars, incorporar mecanismes d'avaluació, i ser adaptades a la realitat de cada aula. Aquesta situació també es reflecteix en les aportacions de Domínguez et al. (2013), els quals assenyalen que, si bé el joc pot facilitar l'aprenentatge, la seva aplicació poc planificada pot portar a una trivialització dels continguts i una dispersió dels objectius educatius.

Així mateix, diversos docents han expressat la necessitat de disposar de més formació específica i espais de trobada on compartir recursos i bones pràctiques amb altres professionals. Aquesta demanda posa de manifest que la gamificació, especialment en la seva versió analògica, requereix una inversió prèvia en disseny i reflexió metodològica, fet que coincideix amb les conclusions de González et al. (2017), que posen l'accent en la importància del coneixement pedagògic per dur a terme aquest tipus de propostes de manera efectiva.

Un altre aspecte rellevant és la percepció que tenen els docents sobre l'impacte real d'aquestes activitats en l'aprenentatge del vocabulari. Si bé una part important del professorat ha observat millores clares en el rendiment dels alumnes quan s'utilitzen activitats gamificades, altres no

han detectat diferències significatives respecte als mètodes tradicionals. Aquest fet evidencia la importància de continuar investigant quins són els factors clau que determinen l'efectivitat de la gamificació, com ara la qualitat del disseny, la implicació de l'alumne o el tipus de contingut treballat, tal com proposaven Seaborn i Fels (2015).

Finalment, i en sintonia amb els objectius específics d'aquest treball, es pot afirmar que la gamificació sense tecnologia, aplicada correctament, pot esdevenir una estratègia metodològica molt eficaç per facilitar l'adquisició de vocabulari, tot promovent un aprenentatge actiu, cooperatiu i més connectat amb l'experiència real dels alumnes. Els resultats obtinguts validen moltes de les hipòtesis plantejades al marc teòric, i confirmen que, tal com sostenen García (2022) i Rahmawati et al. (2023), no és necessària la tecnologia per generar un aprenentatge significatiu i motivador: sovint, són els recursos més senzills els que, ben utilitzats, tenen un impacte més profund.

En aquest sentit, aquesta recerca reforça la idea que el joc, entès com a eina didàctica, pot recuperar el sentit més humà, vivencial i creatiu de l'educació. En paraules de Turgut i Irgin (2009), és en la connexió entre cos, emoció i relació en què l'aprenentatge esdevé realment significatiu. I és precisament aquest el camí que pot obrir la gamificació sense tecnologia dins l'escola del segle XXI.

5.3. Implicacions educatives

Els resultats obtinguts en aquesta recerca, conjuntament amb les aportacions del marc teòric, permeten establir un conjunt de pautes i recomanacions pràctiques per a la implementació eficaç de la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge del vocabulari en anglès a l'etapa d'educació primària. Aquestes orientacions tenen com a finalitat donar resposta a les dificultats identificades pel professorat i, alhora, potenciar els beneficis pedagògics observats.

En primer lloc, és imprescindible una planificació didàctica acurada, coherent amb els objectius d'aprenentatge. Les activitats gamificades no haurien de plantejar-se com a recursos puntuals o complementaris, sinó com a part integrant de la programació. Per això, cal definir objectius específics de vocabulari abans de dissenyar els jocs, seleccionar les paraules a treballar segons la seva rellevància curricular i funcionalitat comunicativa, i assegurar-se que les activitats afavoreixin la repetició i l'ús actiu del lèxic, com proposa Nation (1990).

En segon lloc, es recomana l'ús de materials senzills, manipulatius i accessibles. Els recursos més efectius no sempre són els més sofisticats; sovint, són aquells que permeten una major interacció i adaptabilitat. En aquest sentit, les *flashcards*, els cartells visuals, els taulers i les fitxes són eines molt útils per treballar significat, ortografia i pronunciació. Així mateix, l'ús de materials reciclats o improvisats, com daus, pilotes, paperets o els mateixos mobles de l'aula, poden dinamitzar les activitats sense necessitat de grans inversions.

En tercer lloc, cal garantir una variació metodològica i una adequada adaptació dels jocs a cada nivell educatiu. Diversificar les activitats permet mantenir l'interès de l'alumnat i atendre els diferents estils d'aprenentatge (visual, auditiu, cinestèsic). Alguns exemples, segons el nivell, serien: a cicle inicial (1r-2n), jocs com el Memory, Simon Says, Bingo de vocabulari o Act Out (mímica); a cicle mitjà (3r-4t), jocs com el Chain Game, Dice Game, Scrambled Rhymes o Crazy Animals, i a cicle superior (5è-6è), jocs com Story Cubes, Vocabulary Challenge o Stop the Bus.

És important adaptar la dificultat, modificar les normes i fer ajustaments segons les característiques de cada grup-classe.

En quart lloc, es proposa fomentar una participació activa i cooperativa. Els jocs han d'incloure tot l'alumnat i promoure valors com la col·laboració, l'ajuda mútua i el respecte. Una manera efectiva d'aconseguir-ho és organitzar els alumnes en parelles o petits grups i assignar-los rols (moderador, portaveu, cronometrador, etc.) que afavoreixin la responsabilitat compartida. A més, cal promoure una competència saludable amb normes clares i sense penalitzacions negatives, centrant l'atenció en l'aprenentatge i no només en el resultat.

En cinquè lloc, l'avaluació ha de ser formativa i contínua, tot i el caràcter lúdic de les activitats. Es recomana fer servir rúbriques senzilles amb indicadors relacionats amb l'ús del vocabulari, dur a terme observacions sistemàtiques durant el desenvolupament dels jocs, i recollir autoavaluacions o coavaluacions dels mateixos alumnes. Aquestes pràctiques no només permeten fer un seguiment del progrés, sinó que també afavoreixen la metacognició i l'autonomia de l'alumnat.

En sisè lloc, cal tenir en compte la gestió del temps i dels espais. Un dels principals obstacles identificats és la manca de temps per preparar activitats gamificades. Per aquest motiu, es recomana incorporar la gamificació de manera regular però breu (entre 5 i 15 minuts), per exemple com a activitat inicial, de transició o de tancament. També es poden utilitzar espais

diversos, com el pati, els racons d'aula o passadissos, per adaptar-se millor a les dinàmiques dels jocs. A més, és útil preparar materials reutilitzables o “kits de joc” que permetin reduir el temps de preparació.

Finalment, és essencial promoure la formació docent i l'intercanvi de pràctiques. Per millorar la qualitat i sostenibilitat d'aquestes metodologies, és altament recomanable participar en grups de treball o seminaris centrats en metodologies lúdiques, crear bancs de recursos compartits amb altres mestres especialistes en llengua anglesa, i fomentar la implicació de l'alumnat en el disseny dels jocs, recollint les seves idees i propostes. Aquesta cocreació no només augmenta el compromís, sinó que potencia la seva creativitat i sentiment de pertinença.

En conjunt, aquestes pautes ofereixen un marc d'actuació flexible i aplicable, que pot ajudar el professorat a integrar de manera efectiva la gamificació sense tecnologia a les seves pràctiques educatives, fent de l'aprenentatge del vocabulari una experiència més activa, significativa i inclusiva.

6. Conclusions generals

6.1. Conclusions

L'estudi dut a terme posa de manifest el valor pedagògic de la gamificació sense tecnologia com a estratègia metodològica en l'ensenyament de vocabulari en anglès a educació primària. D'acord amb les dades obtingudes i les aportacions del marc teòric, es poden extreure les següents conclusions principals:

En primer lloc, els resultats evidencien que la gamificació sense tecnologia incrementa significativament la motivació i la participació de l'alumnat, afavorint un entorn d'aprenentatge més actiu, dinàmic i positiu. Aquesta motivació esdevé un factor clau per a adquirir vocabulari, especialment en llengües estrangeres, on sovint l'alumnat pot experimentar ansietat o desinterès.

En segon lloc, s'observa que aquest tipus de gamificació és altament inclusiu i adaptable a diferents estils d'aprenentatge (visual, auditiu i cinestèsic), la qual cosa el converteix en un recurs valuós per atendre la diversitat present a les aules. Els jocs tradicionals i les activitats manipulatives, com el *“memory, Simon says o el chain game”*, no només faciliten la retenció de paraules, sinó que fomenten l'ús contextualitzat i espontani del lèxic treballat.

En tercer lloc, els docents enquestats coincideixen en el fet que la gamificació sense suport tecnològic és fàcilment implementable amb recursos senzills i accessibles, fet que la fa especialment útil en contextos educatius amb recursos digitals limitats. Tanmateix, també apunten que el disseny i la preparació d'aquestes activitats requereixen temps, planificació i, sovint, una formació específica que no sempre tenen al seu abast.

També s'ha vist que les evidències recollides reforcen la idea que les activitats lúdiques no només tenen un impacte en l'aprenentatge de continguts lingüístics, sinó que també contribueixen al desenvolupament emocional, social i cooperatiu de l'alumnat. Per tant, el joc esdevé, un mitjà poderós per generar una experiència educativa és completa i significativa.

6.2. Objectius assolits i limitacions

Aquest treball tenia com a objectiu general *analitzar l'impacte de la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge del vocabulari en anglès a l'etapa d'educació primària*. A partir d'aquest propòsit general, se'n van definir tres objectius específics.

Tots tres objectius s'han assolit satisfactòriament. El primer ha estat desenvolupat a través d'una revisió teòrica exhaustiva, que ha permès delimitar conceptes clau i contrastar-los amb les dades recollides. El segon s'ha abordat mitjançant les aportacions de les enquestes de vint-i-dos docents d'anglès de primària, que han ofert una visió de la pràctica educativa actual. El tercer objectiu s'ha complert gràcies a l'anàlisi de les dificultats compartides pels docents, tant amb l'anàlisi de fonts bibliogràfiques com de les aportacions dels docents en les enquestes.

Pel que fa a les limitacions del treball, cal destacar, en primer lloc, tot i que inicialment vaig considerar la possibilitat de fer entrevistes a docents o especialistes, finalment vaig optar per dissenyar una enquesta. Aquesta decisió es va prendre tenint en compte tant la limitació del temps com la facilitat per obtenir respostes. Les entrevistes requerien una coordinació més complexa i disponibilitat específica per part dels participants, mentre que l'enquesta, en format digital, ha permès arribar a una mostra més àmplia i diversa. A més, que comptar amb moltes més enquestes de les obtingudes hagués pogut enriquir molt més el treball. També cal tenir en compte que els participants provenen de contextos escolars diversos, pel que fa a la tipologia de centre com a les condicions socioculturals, un fet que pot haver influït en les seves respostes, dificultant la comparació entre experiències.

En segon lloc, que l'estudi es basa exclusivament en la percepció docent, sense incloure dades recollides directament de l'alumnat. Això suposa una limitació important a l'hora d'obtenir una visió global de l'impacte de la gamificació en el procés d'aprenentatge. Finalment, la manca de contrast amb altres metodologies o contextos pot reduir l'abast comparatiu de les conclusions. Tot i aquestes limitacions, aquest treball obre una perspectiva ambiciosa i suggeridora amb possibles línies d'investigació futures.

6.3. Noves línies de recerca

Aquest estudi obre la porta a futures investigacions que puguin ampliar i aprofundir en l'impacte de la gamificació sense tecnologia en l'àmbit educatiu. En aquest sentit, es proposen les següents línies de recerca:

1. Desenvolupar estudis que incorporin l'observació directa i la recollida de dades dels alumnes (resultats d'aprenentatge, actituds, opinions) per complementar la visió del professorat i obtenir una perspectiva més holística.
2. Estudiar les diferències en l'aprenentatge del vocabulari comparant la gamificació sense tecnologia en diferents nivells d'educació primària, per valorar si els efectes observats es mantenen en altres franges d'edat o contextos d'aprenentatge.
3. Elaborar guies pràctiques per al professorat amb propostes de jocs, eines, dinàmiques lúdiques i orientacions metodològiques, que facilitin la implementació d'aquesta metodologia a l'aula.
4. Estudi d'instruments avaluatius més precisos i eficaços per a les classes gamificades analògiques.

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

L'elaboració d'aquest Treball de Fi de Grau ha estat un procés d'aprenentatge intens i enriquidor, tant en l'àmbit acadèmic com personal. Ha representat una oportunitat per desenvolupar competències essencials en la meua pràctica docent, com la capacitat per identificar un problema educatiu rellevant, delimitar-lo i analitzar-lo de forma crítica i rigorosa. En primer lloc, la definició del problema i l'emmarcament teòric m'ha permès aprofundir en una temàtica molt explorada pel que fa al terme de gamificació, però no tan explorada quant a l'aprenentatge de vocabulari sense tecnologia. Aquesta fase m'ha ajudat a comprendre millor els fonaments teòrics de les metodologies actives i valorar la seva aplicació real a les aules.

Pel que fa a la metodologia, el procés m'ha permès millorar les meves habilitats d'organització, planificació i gestió del temps, així com dissenyar una enquesta ajustada als objectius de recerca, seleccionant les preguntes adients, recollint i analitzant-les sistemàticament. Aquesta anàlisi de les dades m'ha exigit una capacitat de síntesi i una actitud oberta davant la diversitat de respostes obtingudes.

La redacció dels resultats i la discussió han estat especialment útils per establir connexions sòlides entre el marc teòric i les aportacions empíriques dels docents enquestats, facilitant així una interpretació més profunda i evitant generalitzacions infundades. A més, aquest procés m'ha ajudat a identificar possibles línies de recerca futures que podrien contribuir a enriquir aquest camp d'estudi.

A més, vull destacar el valor de les tutories rebudes a la Universitat, han estat fonamentals per orientar-me, millorar i elaborar la meua recerca i per mantenir la meua motivació en moments de dubte. Les recomanacions, la pràctica i l'entrega per parts d'aquest treball m'han ajudat molt a organitzar-me. Com a alumna que ha cursat la menció d'anglès, considero que les enquestes m'han sigut una gran font d'informació propera per part de mestres que actualment estan impartint docència en anglès, ja que reflecteixen vivències de mestres en actiu que comparteixen pràctiques, reflexions i estratègies útils per al futur exercici professional. Per això, aquesta part té un pes important, perquè reuneix la pràctica i l'observació directa d'un mestre.

En conclusió, aquest treball representa només una primera aproximació a un camp amb molt potencial i encara poc explorat. És fonamental continuar investigant i innovant en aquesta direcció per tal de contribuir a una educació més motivadora, accessible i connectada amb la realitat dels infants.

7. Referències bibliogràfiques

- Akdogan, E. (2018). Developing vocabulary in game activities and game materials. *www.academia.edu*.
https://www.academia.edu/35587945/DEVELOPING_VOCABULARY_IN_GAME_ACTIVITIES_AND_GAME_MATERIALS
- Campoverde-Ordoñez, B. L., & Espinoza-Freire, E. E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales, *Maestro y sociedad*, 16(4), 895–903.
<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5079>
- Cancino, M., & Viguera, C. (2024). The impact of a gamified approach on vocabulary learning and vocabulary self-efficacy: evidence from a chilean primary EFL school. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 19, 33-43. <https://doi.org/10.4995/rlyla.2024.19932>
- Copland, F., Garton, S., & Daviz, M. (2012) Crazy Animal and Other Activities for Teaching English to Young Learners. London: British Council.
https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/pub_B369-Young-Learners-Activity-Book_v10.pdf
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>
- Deterding, S., Khaled, R. & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. *Researchgate* (pp.1-5).https://www.researchgate.net/publication/303018696_Gamification_Toward_a_definition
- Díaz Quiñones, O. A. (2023). Uso De La Gamificación Para El Aprendizaje De Vocabulario Escrito En Inglés. *Institución de Educación Superior UCEVA*, 1-205.
https://repositorio.uceva.edu.co/bitstream/handle/20.500.12993/3771/Gamificaci%C3%B3n_Aprendizaje_Vocabulario.pdf?isAllowed=y&sequence=1

- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Fernández, J. L. (2020, 3 de novembre). *Sí, se puede gamificar sin tecnología*. Éxito Educativo. <https://exitoeducativo.net/si-se-puede-gamificar-sin-tecnologia/>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/950566.950595g/10.1145/950566.950595>
- Gerovasiliou, F., & Zafiri, M. (2017). Adapting Board Games to Stimulate Motivation in Vocabulary Learning in Six Year Old Learners - A Case Study. *Journal Of Studies In Education*, 7(3), 1. <https://doi.org/10.5296/jse.v7i3.11323>
- Ghalebi, R., Sadighi, F., & Bagheri, M. S. (2020). Vocabulary learning strategies: A comparative study of EFL learners. *Cogent Psychology*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/23311908.2020.1824306>
- González Fernández, B., & Schmitt, N. (2017). Vocabulary Acquisition. In S. Loewen, & M. Sato (Eds.), *The Routledge Handbook of Instructed Second Language Acquisition* (pp. 280-298), New York, NY: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315676968-16>
- Guz, E. (2016). Learning a foreign language through play. *Roczniki Humanistyczne*, 64(11), 41–52. <https://doi.org/10.18290/rh.2016.64.11-3>
- Hamari, J. (2013). Transforming Homo Economicus into Homo Ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. *Electronic Commerce Research and Applications*, 12(4), 236–245. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2013.01.004>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hamari, J., Shernoff, D., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in

- game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. (2013). A practitioner's guide to gamification of education. *Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management*, University of Toronto.
<https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification-in-Education-Huang.pdf>
- Hulstijn, J. H. (2013). Incidental learning in second language acquisition. In C. A. Chapelle (Ed.), *The encyclopedia of applied linguistics* (Vol. 5, pp. 2632-2640). Wiley-Blackwell.
<https://doi.org/10.1002/9781405198431.wbeal0530>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (1999). *How languages are learned* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Lucas, B. (2024, 22 de maig). *Desafíos y obstáculos de la implementación de la gamificación*. Edu21 I Tecnología Educativa.
<https://edu21.cl/blog/desafios-educativos-actuales/desafios-y-obstaculos-de-la-gamificacion/?srsltid=AfmBOopyxlkmLb3lWBUSfXXWfh4zin-was9uBlmeM0PVdntpYnhC8HC9>
- Meneses, N. (2024, 20 de desembre). *La reivindicación del juego tradicional como recurso educativo*. El País.
<https://elpais.com/economia/formacion/2024-12-20/la-reivindicacion-del-juego-tradicional-como-recurso-educativo.html>
- M. STRATTON, J. (2022), Intentional and Incidental Vocabulary Learning: The Role of Historical Linguistics in the Second Language Classroom. *The Modern Language Journal*, 106: 837-857.
<https://doi.org/10.1111/modl.12805>
- Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. Teaching Methods.
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009093873>
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. St. Paul, MN: Paragon House.
- Pujolà, J. T., & Appel, C. (2020). Gamification for Technology-Enhanced Language Teaching and Learning. In M. Peterson & M. Kruk (Eds.), *New Technological Applications for Foreign*

and Second Language Learning and Teaching (pp. 93–111). IGI Global.
<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2591-3.ch005>

Reid, J. M. (1995). *Learning Styles in the ESL/EFL Classroom*. Heinle & Heinle.

Reinhardt, J., & Sykes, J.M. (2014). Special Issue Commentary: Digital Game Activity in L2 Teaching and Learning. *Language Learning & Technology*, 18(2), 2–8.
https://www.academia.edu/7328590/Reinhardt_J_and_Sykes_J_M_2014_Special_Issue_Commentary_Digital_Game_Activity_in_L2_Teaching_and_Learning_Language_Learning_and_Technology_18_2_2_8_Online_at_http_ilt_msu_edu_issues_june2014_commentary_pdf

Schmitt, N. (2019). Understanding vocabulary acquisition, instruction, and assessment: A research agenda. *Language Teaching*, 52(02), 261-274.
<https://doi.org/10.1017/s0261444819000053>

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). *Gamification in Theory and Action: A Survey*. International Journal of Human-Computer Studies, 74, 14-31.

Simensen, A. M. (2007). *Teaching a Foreign Language: Principles and Procedures*. Fagbokforlaget.

Tomlinson, C. A. (2001). *How to Differentiate Instruction in Mixed-ability Classrooms*. ASCD.

Turgut, Y. and Irgin, P. (2009) Young Learners' Language Learning Via Computer Games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1, 760-764.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.135>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton School Press.

Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

8. Índex d'annexos:

Annex 1: Estructura enquesta en català.....	1
Annex 2: Estructura de l'enquesta en anglès.....	4
Annexos 3: Resultats de les enquestes. Gràfics i taules.....	7
Pregunta 1.....	7
Pregunta 2.....	8
Pregunta 3.....	8
Pregunta 4.....	9
Pregunta 5.....	9
Pregunta 6.....	10
Pregunta 7.....	10
Pregunta 8.....	12
Pregunta 9.....	14
Pregunta 10.....	15
Pregunta 11.....	17
Pregunta 12.....	17
Pregunta 13.....	18
Pregunta 14.....	19

8. Annexos

Annex 1: Estructura enquesta en català

Benvolgut/da professor i benvolguda professoradocent,

Soc estudiant de 4t del Grau d'Educació Primària en la Universitat de Barcelona. Estic elaborant el meu TFG sobre l'impacte de la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge de vocabulari en anglès a primària.

Per aprofundir en aquest tema, us agrairia molt que responguéssiu aquesta enquesta, que tracta sobre les estratègies didàctiques que utilitzeu, la percepció del compromís i aprenentatge de l'alumnat, i els recursos emprats a l'aula. Respondre no us portarà més de 10 minuts. La vostra aportació serà de gran valor per aprofundir en aquest àmbit d'estudi i poder extreure conclusions útils per a la pràctica docent. Aquesta enquesta és totalment anònima.

Moltes gràcies per la vostra col·laboració!

Dades generals

1. Anys d'experiència docent:

- ☐ 0-5 anys
- ☐ 6-10 anys
- ☐ 11-20 anys
- ☐ Més de 20 anys

2. El centre on treballa és:

- ☐ Públic
- ☐ Concertat
- ☐ Privat

3. Nivell educatiu que ensenya:

- ☐ 1r Cicle de Primària (6-8 anys)
- ☐ 2º Cicle de Primària (9-10 anys)
- ☐ 3r Cicle de Primària (11- 12 anys)

Gamificació

4. Utilitza alguna forma de gamificació per ensenyar vocabulari?
- ☐ Sí
- ☐ No
5. Si la resposta anterior és afirmativa, en què mesura fa servir la gamificació amb tecnologia davant la gamificació sense tecnologia (jocs de taula, cartes, *flashcards*...)?
- ☐ Major ús de la gamificació amb tecnologia
- ☐ Major ús de la gamificació sense tecnologia
- ☐ Ús equilibrat entre ambdues
6. Quin tipus de materials o eines utilitza en la gamificació sense tecnologia? (marqui totes les que corresponguin)
- ☐ Cartells o taulers
- ☐ Flashcards
- ☐ Jocs de taula
- ☐ Altres (especificar): _____
7. Em pots donar exemples de materials o jocs de gamificació sense tecnologia que hagin fet servir per al vocabulari i hagin tingut un impacte positiu? (mínim un - màxim tres exemples)
1. _____
2. _____
3. _____

Beneficis de la Gamificació sense tecnologia

8. Quins considera que són els principals beneficis de la gamificació sense tecnologia per a l'aprenentatge de vocabulari en anglès? (marqui totes les que correspongui)
- ☐ Augmenta la motivació dels alumnes
- ☐ Facilita la retenció del vocabulari
- ☐ Millora el compromís i la participació
- ☐ Fomenta la competència saludable

- ☐ Ajuda als estudiants amb necessitats educatives especials
- ☐ Altres (especificar): _____

Reptes i dificultats

9. Quins són els principals reptes o dificultats que ha trobat en utilitzar la gamificació a l'aula?(marca totes les que correspongui).

- ☐ Falta de temps per preparar les activitats de gamificació
- ☐ Limitació de recursos materials
- ☐ Dificultats per adaptar les activitats als nivells i necessitats individuals dels alumnes
- ☐ Falta de coneixements o formació sobre gamificació
- ☐ Desinterès per part dels alumnes
- ☐ Altres (especificar): _____

Percepció dels alumnes

10. Com perceben els teus alumnes la gamificació sense tecnologia en l'aprenentatge de vocabulari?

- ☐ Molt motivats
- ☐ Motivats
- ☐ Neutrals
- ☐ Poc motivats
- ☐ No motivats en absolut

11. Segons la teva experiència, ha observat alguna diferència en el rendiment dels alumnes davant l'aprenentatge de vocabulari quan utilitzen la gamificació davant dels mètodes tradicionals (llibre d'activitats i fitxes)?

- ☐ Sí, alguns alumnes rendeixen millor amb la gamificació
- ☐ No he notat diferència significativa
- ☐ Els alumnes aprenen rendeixen millor amb els mètodes tradicionals

Comentaris addicionals

12. Algun comentari o suggeriment sobre l'ús de la gamificació sense tecnologia en l'aula d'anglès?

Annex 2: Estructura enquesta en anglès

Dear teacher,

I am a 4th-year student of the Primary Education Degree at the University of Barcelona. I am currently working on my Final Degree Project (TFG), which focuses on the impact of non-digital gamification on vocabulary learning in English in primary education.

To further explore this topic, I would greatly appreciate it if you could answer this short survey, which focuses on the didactic strategies you use, your perception of student engagement and learning, and the resources used in the classroom. Completing the survey will take no more than 10 minutes. Your contribution will be of great value in deepening this area of study and drawing useful conclusions for teaching practice.

Thank you very much for your collaboration!

General Information

1. Years of teaching experience:

- ☐ 0–5 years
- ☐ 6–10 years
- ☐ 11–20 years
- ☐ More than 20 years

2. The type of school you work at is:

- ☐ Public
- ☐ Semi-private (concerted)
- ☐ Private

3. Educational level you teach:

- ☐ 1st Cycle of Primary Education (6–8 years)
- ☐ 2nd Cycle of Primary Education (9–10 years)
- ☐ 3rd Cycle of Primary Education (11–12 years)

Gamification

4. Do you use any form of gamification to teach vocabulary?

☐ Yes

☐ No

5. If yes, to what extent do you use technology-based gamification versus non-digital gamification (e.g., board games, flashcards, card games...)?

☐ Mainly technology-based gamification

☐ Mainly non-digital gamification

☐ A balanced use of both

6. What kind of materials or tools do you use in non-digital gamification? (Please mark all that apply):

☐ Posters or boards

☐ Flashcards

☐ Board games

☐ Others (please specify): _____

7. Can you give some examples of non-digital gamification that you used for vocabulary and had a positive impact? (Minimum one - maximum three examples):

1. _____

2. _____

3. _____

Benefits of Non-Digital Gamification

8. What do you consider to be the main benefits of non-digital gamification for vocabulary learning in English? (Mark all that apply):

☐ Increases student motivation

☐ Facilitates vocabulary retention

☐ Improves engagement and participation

☐ Encourages healthy competition

☐ Supports students with special educational needs

☐ Others (please specify): _____

Challenges and Difficulties

9. What are the main challenges or difficulties you have encountered when using gamification in the classroom? (Mark all that apply):

- ☐ Lack of time to prepare gamified activities
- ☐ Limited material resources
- ☐ Difficulty adapting activities to different levels and individual needs
- ☐ Lack of knowledge or training on gamification
- ☐ Lack of student interest
- ☐ Others (please specify): _____

Students' Perception

10. How do your students perceive non-digital gamification in vocabulary learning?

- ☐ Very motivated
- ☐ Motivated
- ☐ Neutral
- ☐ Slightly motivated
- ☐ Not motivated at all

11. Based on your experience, have you observed any difference in students' performance in vocabulary learning when using gamification compared to traditional methods (workbooks and worksheets)?

- ☐ Yes, some students perform better with gamification
- ☐ I haven't noticed a significant difference
- ☐ Students perform better with traditional methods

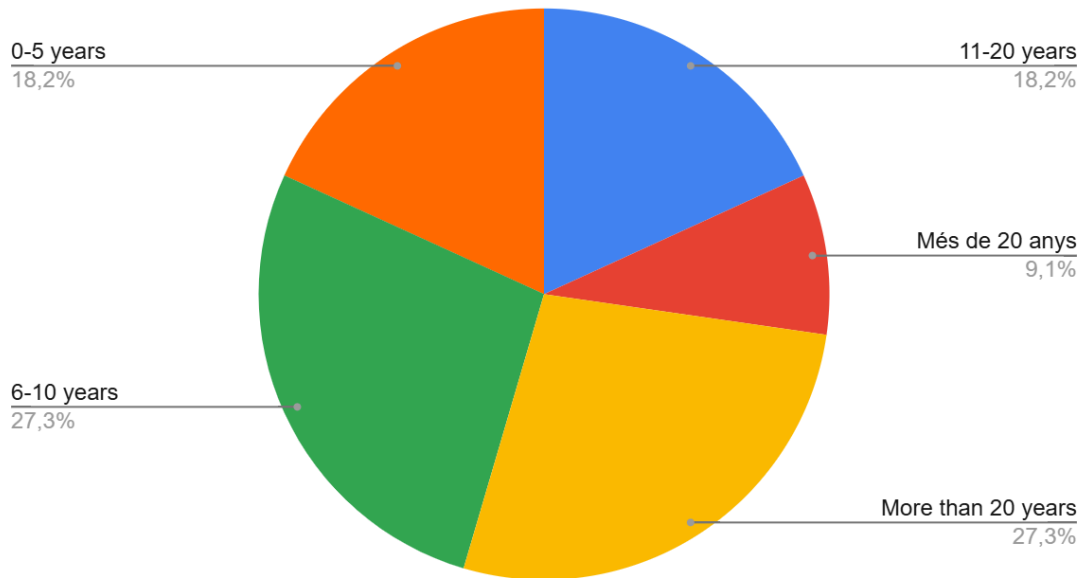
Additional Comments

12. Any comments or suggestions about the use of non-digital gamification in the English classroom?

Annexos 3: Resultats de les enquestes. Gràfics i taules.

Pregunta 1

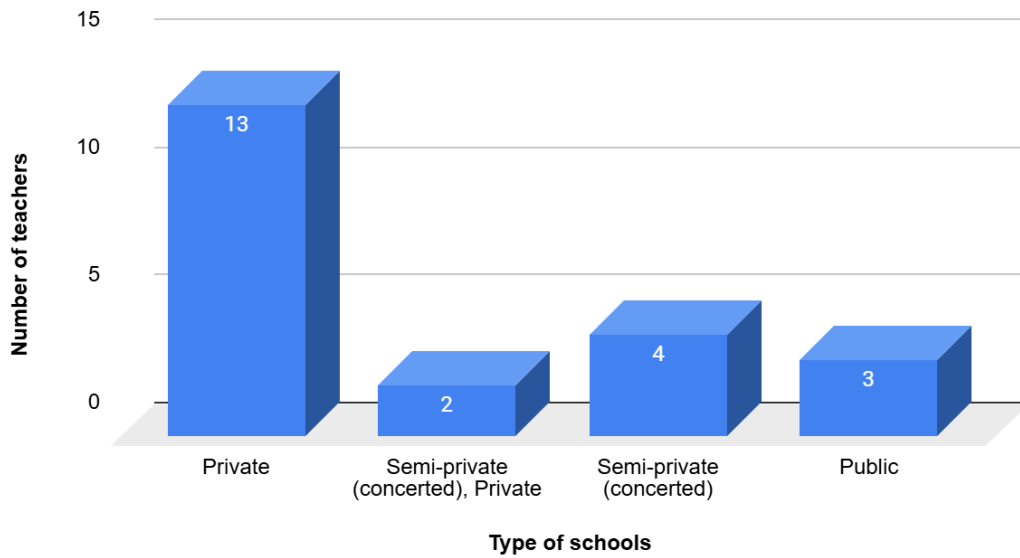
Figura 1: Years of teaching experience



Font: elaboració pròpia

Pregunta 2

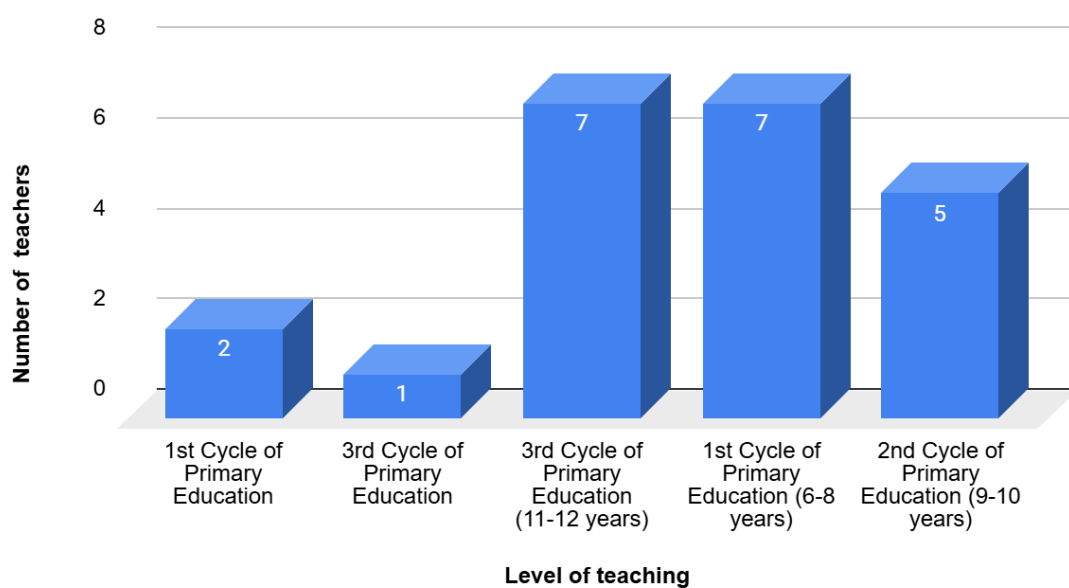
Figura 2: The type of school you work



Font: elaboració pròpia

Pregunta 3

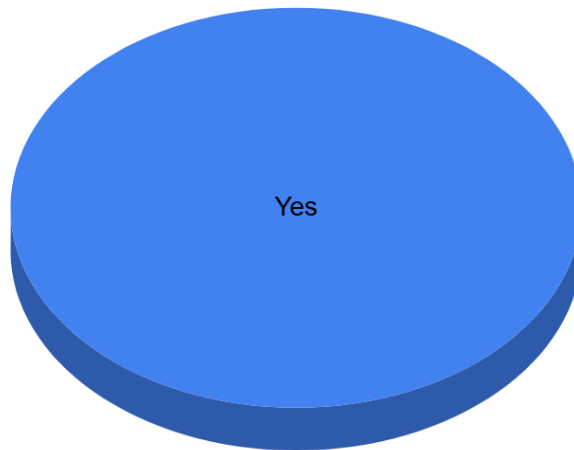
Figura 3: Educational level you teach



Font: elaboració pròpia

Pregunta 4

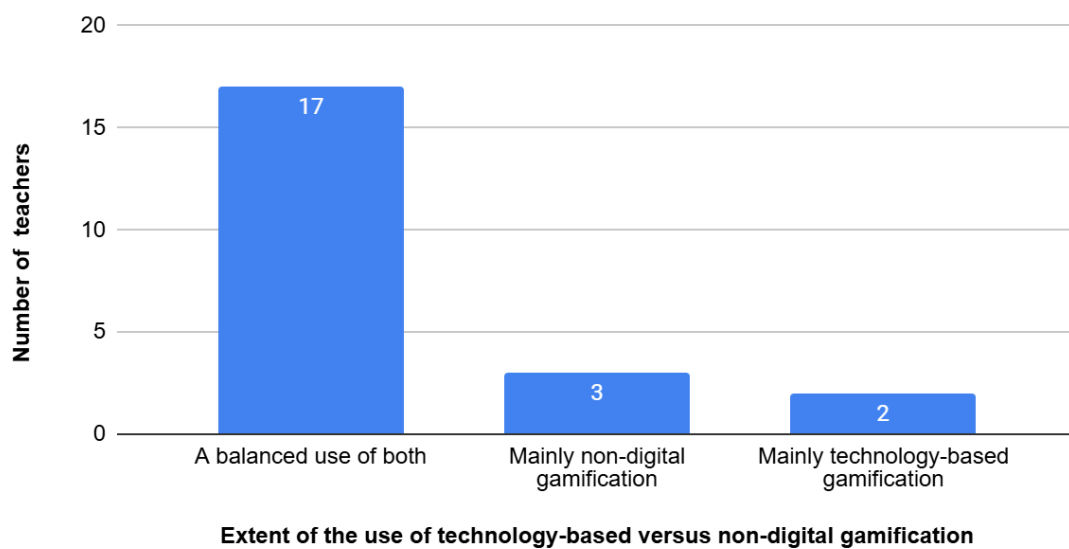
Figura 4: Do you use any form of gamification?



Font: elaboració pròpia

Pregunta 5

Figura 5: If yes, to what extent do you use technology-based gamification versus non-digital gamification?



Font: elaboració pròpia

Pregunta 6

Taula 6: If no, why don't you use non-digital gamification?

If no, why do you don't use non-digital gamification?	
Teacher 1	Our course materials include digital gamification, so preparing non-digital games is extra work.
Teacher 2	I do not always have the time.
Teacher 3	I try to use a mix of both digital and non-digital so as not give the kids too much screen time.
Teacher 4	Well because I started to teach before all gamification as a concept and a word existed. We just called it a vocab game, or a vocab activity. Gamification as a term only came about with online digital learning platforms based on a game structure, e.g. Duolingo.
Teacher 5	I do. A lot.
Teacher 6	...
Teacher 7	n/a
Teacher 8	I keep a balance and use digital based for teacher filtered gaming and non-digital for more independent and autonomous games.
Teacher 9	I use balance.
Teacher 10	I do use it

Font: elaboració pròpia

Pregunta 7

Taula 7: What kind of materials or tools do you use in non-digital gamification?

What kind of materials or tools do you use in non-digital gamification?	
Teacher 1	Flashcards
Teacher 2	Board games
Teacher 3	Board games
Teacher 4	All of the above and more. Pens and notebooks

	are probably the most important things. But I've seen cardboard boxes, bins, school tables, the windows, and wall used, also the students using their bodies as part of vocab games.
Teacher 5	Communication games: alibi, names in a hat, role-plays, fake courtrooms, charades, different drama games for concentration, impro, energy, vocab,alphabet race, stop the bus, scruples, bingo.
Teacher 6	Flashcards, board games, mini boards, communication games without props, yard games.
Teacher 7	Flashcards
Teacher 8	Flashcards, students, paper, etc.
Teacher 9	Flashcards and websites e.g. wordwall
Teacher 10	I used all of the above and others
Teacher 11	All of above
Teacher 12	All
Teacher 13	Flashcards, board games
Teacher 14	Posters of boards, flashcards, board games
Teacher 15	Posters or boards, flashcards
Teacher 16	Flashcards, board games
Teacher 17	Flashcards, board games
Teacher 18	Posters or boards, flashcards, board games
Teacher 19	Flashcards, board games, vocabulary bingo
Teacher 20	Posters or boards, flashcards
Teacher 21	Flashcards, board games, sometimes simple competitions like team-based vocabulary races.
Teacher 22	Flashcards, card games

Font: elaboració pròpia

Pregunta 8

Taula 8: Can you give some examples of non-digital gamification that you used for vocabulary and had a positive impact?

Can you give some examples of non-digital gamification that you used for vocabulary and had a positive impact?	
Teacher 1	Musical chairs with flashcards under the seats.
Teacher 2	Picture games, writing on the board, old school games like hangman, etc.
Teacher 3	Pelmanism
Teacher 4	Anybody who started teaching previously will have a pretty good repertoire of vocab learning techniques. It also depends on if you have a mono lingual or multilingual classes, there are some games that are better suited to monolingual group because they rely on matching translations with L1 words. My favourite game was called 'back to board', but you have charades, pictionary, hangman etc.
Teacher 5	Bingo, miming and guessing, memorise and remove one object/picture, stop the bus (more points if you have a word no one else has), blockbusters or noughts and crosses with letters and clues or definitions.
Teacher 6	Yard games for the example what time is it Mr wolf or Simon says. Bingo or memory.
Teacher 7	Mimicking
Teacher 8	Students stand in a line against a wall. I give a description / definition of a word. The student who raises their hand first and provides the correct answer moves an agreed distance, representing a step (good if the floor is tiled). Winner is the first to give me a high five while standing against the far wall.
Teacher 9	Pelmanism, Kim's game. Guessing games, board games
Teacher 10	Pelmanism, back to the whiteboard, bingo, charades, pictionary, there are so many options.
Teacher 11	All short competitive communicative games which are fun and participative can work well. These can vary from playing hangman in teams to

	completing longer challenges.
Teacher 12	Mr Crocodile (like aranya peluda) or the cowboy/girl game with flashcards.
Teacher 13	Board games (anything competition based). Running games, athletics, pictionary, word search, and see with my little eyes, four corners....you can literally transform any game into a vocab game.
Teacher 14	Memory-games with flashcards, vocabulary bingo, word relay races.
Teacher 15	Jeopardy-style vocabulary review, Word wall competitions, Flashcard timed challenges.
Teacher 16	Vocabulary ladders, matching games, word-picture sorting, bingo.
Teacher 17	Word fishing game, board game with question cards, vocabulary domino.
Teacher 18	Guess the word with gestures (mimic), vocabulary treasure hunt, matching games with pictures.
Teacher 19	We've used games like "Stop the Bus," "Memory" with visual cards, and role-play activities where students had to use new vocabulary in specific contexts. These helped improve their oral fluency significantly.
Teacher 20	We've used thematic bingo and "Musical Chairs" with vocabulary questions. These activities encouraged participation and helped reinforce vocabulary playfully.
Teacher 21	We've played "Guess the Word" with images and miming, and "Flashcard Relay" where students run to pick the correct card.
Teacher 22	Although I mostly use platforms like Kahoot, Quizizz, or Wordwall, I occasionally include "Memory" card games and vocabulary battles on whiteboards as warm-up activities.

Font: elaboració pròpia

Pregunta 9

Taula 9: What do you consider to be the main benefits of non-digital gamification for vocabulary learning in English?

What do you consider to be the main benefits of non-digital gamification for vocabulary learning in English?	
Teacher 1	All of the above
Teacher 2	Encourages healthy competition
Teacher 3	Increases student motivation, facilitates vocabulary retention, improves engagement and participation.
Teacher 4	Increases student motivation, improves engagement and participation, encourages healthy competition.
Teacher 5	Increases student motivation, facilitates vocabulary retention, supports students with special educational needs.
Teacher 6	Increases student motivation, facilitates vocabulary retention, supports students with special educational needs.
Teacher 7	Increases student motivation, facilitates vocabulary retention, improves engagement and participation.
Teacher 8	Increases student motivation, facilitates vocabulary retention, improves engagement and participation.
Teacher 9	Increases student motivation, facilitates vocabulary retention, improves engagement and participation, supports students with special educational needs.
Teacher 10	Increases student motivation, facilitates vocabulary retention, improves engagement and participation, encourages healthy competition.
Teacher 11	Increases student motivation, improves engagement and participation.

Teacher 12	Improves engagement and participation.
Teacher 13	Improves engagement and participation.
Teacher 14	Improves engagement and participation.
Teacher 15	Improves engagement and participation.
Teacher 16	All of the above.
Teacher 17	Improves engagement and participation.
Teacher 18	I think all of the above + it gets students away from screens and unwanted publicity when using websites. Also, it has the benefit of getting them to work with each other and use some social and other skills.
Teacher 19	All of the above.
Teacher 20	All of the above.
Teacher 21	Encourages healthy competition.
Teacher 22	Increases student motivation, facilitates vocabulary retention, improves engagement and participation.

Font: elaboració pròpia

Pregunta 10

Taula 10: What are the main challenges or difficulties you have found using non-digital gamification in the classroom?

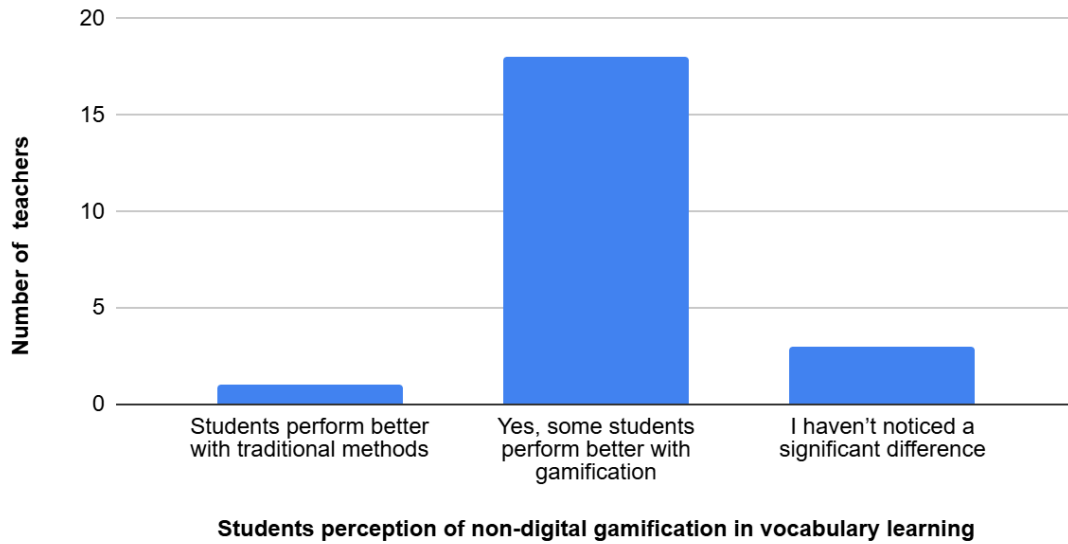
What are the main challenges or difficulties you have found using non-digital gamification in the classroom?	
Teacher 1	Lack of time to prepare gamified activities, limited material resources.
Teacher 2	Lack of time to prepare gamified activities, limited material resources.
Teacher 3	Lack of time to prepare gamified activities, limited material resources.
Teacher 4	None. They even take less time to set up and understand than digital platforms like Kahoot.

Teacher 5	Lack of time to prepare gamified activities.
Teacher 6	Lack of time to prepare gamified activities.
Teacher 7	Lack of time to prepare gamified activities.
Teacher 8	Conveying the instructions to the students but using a cascading approach helps.
Teacher 9	Lack of time to prepare gamified activities.
Teacher 10	Lack of time to prepare gamified activities.
Teacher 11	Ensuring that the focus is on learning rather than on winning points.
Teacher 12	Limited material resources.
Teacher 13	Improves engagement and participation.
Teacher 14	Lack of time to prepare gamified activities.
Teacher 15	Lack of time to prepare gamified activities, difficulty adapting activities to different levels and individual needs.
Teacher 16	Limited material resources, lack of knowledge or training on gamification.
Teacher 17	Lack of knowledge or training on gamification.
Teacher 18	Lack of time to prepare gamified activities, difficulty adapting activities to different levels and individual needs.
Teacher 19	Lack of time to prepare gamified activities, lack of knowledge or training on gamification.
Teacher 20	Lack of time to prepare gamified activities, difficulty adapting activities to different levels and individual needs.
Teacher 21	Lack of time to prepare gamified activities, limited material resources.
Teacher 22	Lack of time to prepare gamified activities, difficulty adapting activities to different levels and individual needs.

Font: elaboració pròpia

Pregunta 11

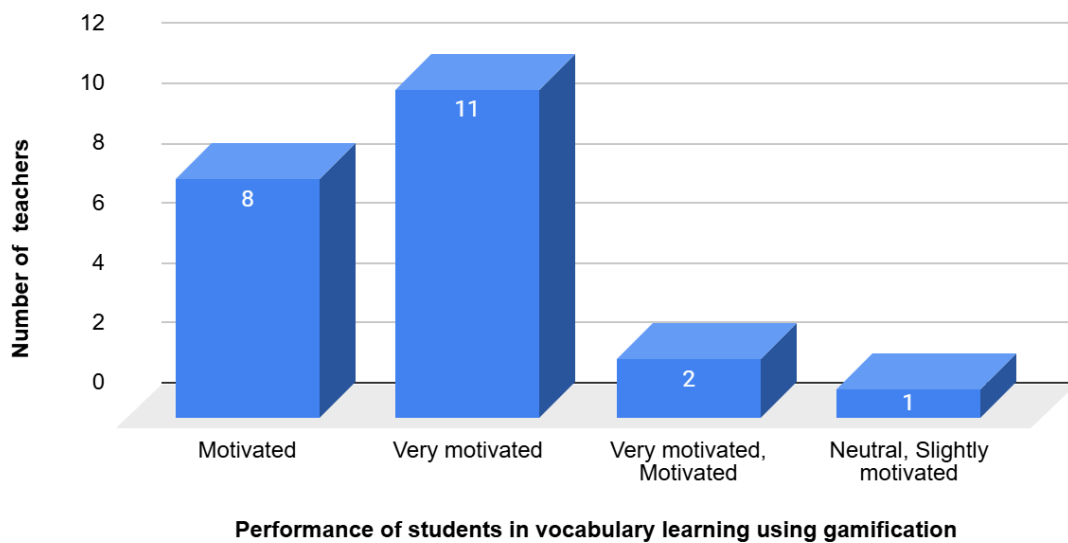
Figura 11: How do your students perceive non-digital gamification in vocabulary learning?



Font: elaboració pròpia

Pregunta 12

Figura 12: Based on your experience, have you observed any difference in students' performance in vocabulary learning when using gamification compared to traditional methods?



Font: elaboració pròpia

Pregunta 13

Taula 13: How do you evaluate this vocabulary learning?

How do you evaluate this vocabulary learning?	
Teacher 1	Through direct observation during the activities.
Teacher 2	Through direct observation during the activities.
Teacher 3	Through direct observation during the activities.
Teacher 4	Any of the above as and when necessary.
Teacher 5	And I take notes. Sometimes before a test.
Teacher 6	Through direct observation during the activities.
Teacher 7	With immediate feedback during or after activities.
Teacher 8	Through tests or post-tests after the activities.
Teacher 9	Through direct observation during the activities.
Teacher 10	Through direct observation during the activities.
Teacher 11	Through direct observation during the activities.
Teacher 12	Through direct observation and immediate feedback.
Teacher 13	All of the above.
Teacher 14	Through direct observation during the activities.
Teacher 15	Through evaluation rubrics, through direct observation during the activities, with immediate feedback during or after activities.
Teacher 16	Through evaluation rubrics, through direct observation during the activities.
Teacher 17	Through direct observation during the activities, with immediate feedback during or after activities.
Teacher 18	Through evaluation rubrics, through direct observation during the activities.
Teacher 19	Through direct observation during the activities, with immediate feedback during or after activities.

Teacher 20	Through evaluation rubrics, with immediate feedback during or after activities.
Teacher 21	Through tests or post-tests after the activities, with immediate feedback during or after activities.
Teacher 22	Through direct observation during the activities, with immediate feedback during or after activities.

Font: elaboració pròpia

Pregunta 14

Taula 14: Any comments or suggestions about the use of non-digital gamification in the English classroom?

Any comments or suggestions about the use of non-digital gamification in the English classroom?	
Teacher 1	We need to go back to basics and encourage the use of non-digital games. Digital games are limited in how they can be used, i.e. not all are great for developing communication, turn-taking skills, etc.
Teacher 2	Time and resources are an issue, if we had more time and resources, I am sure it would be easier!
Teacher 3	Try to find space for it in your plan.
Teacher 4	Yes, gamification is a concept and as a word came about only recently when education technology really took off in the mid 2000s. Whereas, language teachers have been playing non-digital vocabulary games with their students for centuries. But many teachers will confirm that students learn vocab just fine without flashing lights, and sounds and screens. Even in this day in age.
Teacher 5	Students of all ages enjoy them. They don't always have to be competitive.
Teacher 6	Having used to quite a lot of digital gamification over the past few years, particularly during COVID-19, I am beginning to move back to non-digital games as I have a find them more interesting and sometimes better at engaging learner's success with the target of language.

Teacher 7	Too much can have a negative effect and stakeholders may not perceive it as "teaching".
Teacher 8	Appraising the whole of the classroom space and its contents and using these as aspects that shape a game. This includes things not immediately apparent, tiles on the floor, wall space, chairs, and tables as well as the spaces in between.
Teacher 9	Teachers need more time to prepare.
Teacher 10	Yes. The idea should be to get students to have as much fun as possible during the activity so that they want to do it. And get them away from a screen in a way they are actively learning.
Teacher 11	That the language focus of the activity should be obvious and that scoring points should be motivating but not the main objective. Activities which give all students a chance to succeed should take priority.
Teacher 12	-
Teacher 13	-
Teacher 14	Non-digital games allow students to express what they know in a low-pressure environment. I often assess them informally while they play.
Teacher 15	I recommend varying gamified activities to keep them engaging over time.
Teacher 16	It would be useful to have more training or sharing spaces among teachers for this type of methodology.
Teacher 17	Games give a very accurate picture of spontaneous use of language. I mix formal and informal strategies to assess vocabulary is important.
Teacher 18	I'd love to see more ready-made non-digital games adapted to curriculum content.
Teacher 19	Non-digital gamification works really well for encouraging oral interaction and teamwork. We should receive more training to design richer, more varied activities.
Teacher 20	Students need to move, play, and speak to learn English. It's a pity that many current materials still don't take this into account.

Teacher 21	I'd love to get more training on non-digital games because I tend to default to digital tools without exploring other options.
Teacher 22	Digital gamification is highly engaging, but I believe combining it with non-digital methods would benefit students even more, especially those who need more hands-on or physical activities. A hybrid approach could be ideal.

Font: elaboració pròpia