
LA LUDIFICACIÓ EN L'ENSENYAMENT DE SEGONES LLENGÜES:

Proposta pràctica aplicada a l'ensenyament de frases fetes

Alumne: Esmeralda Bachiri Pallés

Tutor: Jordi Cicres Bosch

Màster en Ensenyament d'Espanyol i Català com a Segones Llengües

Universitat de Girona

Juliol de 2016

Agraïments

M'agradaria donar les gràcies a totes les persones que m'han recolzat durant la realització d'aquest treball, especialment a la meva família i a en Nico, pel seu suport incondicional.

A la Isabel, la lectora de català de la Università di Roma La Sapienza, per haver-me animat i aconsellat.

Als alumnes que han participat en l'experiència, pel seu interès i la seva bona actitud.

A en Jordi Cicres, el tutor del meu treball, per la seva ajuda i per tot el que m'ha ensenyat.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	2
2. MARC TEÒRIC	
2.1. EL CONCEPTE DE LUDIFICACIÓ	3
2.2. LA LUDIFICACIÓ EN L'ENSENYAMENT	6
2.2.1. ELEMENTS DE LA LUDIFICACIÓ	7
2.2.2. OBJECTIUS I METODOLOGIA	8
2.2.3. MOTIVACIÓ	8
2.2.4. REGLES DEL JOC	8
2.2.5. REPTES	9
2.2.6. RETROALIMENTACIÓ	10
2.2.7. PUNTUACIÓ I INSÍGNIES	10
2.3. LA LUDIFICACIÓ EN L'APRENTATGE DE SEGONES LLENGÜES	10
3. OBJECTIU	12
4. CONTEXT	13
5. DISSENY DE LA PROPOSTA DIDÀCTICA	15
6. INSTRUMENTS D'AVUACIÓ	25
7. RESULTATS	
7.1. PARTICIPACIÓ I DESENVOLUPAMENT DEL CONCURS	29
7.2. EXAMEN FINAL	33
7.3. ENTREVISTES	34
8. CONCLUSIONS	37
9. REFERÈNCIES	39
10. ANNEXOS	42

Resum

En aquest treball es fa una proposta didàctica de l'ensenyament de frases fetes en català utilitzant el joc com eina d'aprenentatge. Més concretament, es planteja i s'avalua una experiència educativa basada en la ludificació; és a dir, en l'aplicació de dinàmiques i mecàniques pròpies del joc en l'ensenyament, en aquest cas, de segones llengües. A partir d'un concurs de llengua i cultura catalanes, s'anima als alumnes a superar fases i reptes per aconseguir punts i insígnies i, paral·lelament, aprendre algunes frases fetes en cinc setmanes. Finalment, s'avalua si la proposta ha estat divertida, motivadora i eficaç i se n'extreuen unes conclusions.

Paraules clau

Ludificació, segones llengües, frases fetes, joc, motivació.

Abstract

In this work will be presented a didactic proposal of the teaching of catch phrases in Catalan using games as a learning tool. More concretely, we implement and evaluate an educational experience based on gamification; which means, applying dynamics and mechanics of games in teaching, in this case, second languages. Starting from a Catalan language and culture contest, it moves students to reach steps and objectives to gain points and badges, and also catch phrases in five weeks. Finally, we value if the proposal has been fun, motivating, efficient, and we make the conclusions.

Keywords

Gamification, second languages, catch phrases, game, motivation.

1. INTRODUCCIÓ

En l'aprenentatge és important que els alumnes s'emportin un bon record de la vivència educativa i, en relació a això, cal posar l'atenció en com es vol que sigui aquesta experiència (Ripoll, 2016). En aquest sentit, es poden utilitzar moltes metodologies diferents per buscar la manera més interessant per adquirir continguts, però caldrà sempre tenir en compte el context i les característiques dels alumnes.

Durant l'estada de pràctiques del màster a la Universitat di Roma La Sapienza, s'ha observat que els alumnes són molt autònoms i estan acostumats a estudiar pel seu compte, si se'ls facilita material adequat. Per aquesta raó, s'ha decidit proposar-los participar en un concurs de llengua i cultura catalanes durant cinc setmanes per aprendre algunes. A partir de diferents reptes, els alumnes dediquen temps a l'estudi de les frases fetes seleccionades i agrupades en els següents temes: *parts del cos*, *menjar*, *animals* i *què fem*.

Així doncs, aquesta proposta està destinada, principalment, als docents i neix d'una inquietud per fer de l'ensenyament de segones llengües una experiència divertida i eficaç. Per fer-ho, s'ha utilitzat el joc com a eina d'aprenentatge, ja que pot facilitar i millorar l'ensenyament de la llengua. Més concretament, s'han aplicat elements de la ludificació, com els punts, els reptes, les insígnies, entre altres.

El treball consta de diverses parts. En primer lloc, es fa una contextualització teòrica sobre l'eix central del treball: la ludificació. En aquest apartat s'ha tingut en compte les aportacions de diversos autors, entre els quals destaquen Ripoll i Werbach. A continuació es parla de l'objectiu de la proposta i del context on s'aplicarà. Tot seguit, es descriu detalladament quin és el disseny de la proposta. Es comenten els instruments d'avaluació i, seguidament, els resultats obtinguts. Finalment, s'extreuen unes conclusions.

2. MARC TEÒRIC

En el següent apartat es parla, de manera general, sobre el concepte de ludificació. Seguidament, es comenta com es pot aplicar en l'àmbit educatiu i la seva aportació en l'aprenentatge de segones llengües.

2.1. EL CONCEPTE DE LUDIFICACIÓ

La ludificació és «poder utilitzar elements del joc, i del disseny de jocs, en contextos que no són propis del joc» (Deterding, Dixon, Khaled i Nacke, 2011: 2). Es tracta d'una metodologia relativament nova, però que està tenint un ràpid creixement. La definició que s'ha esmentat és, actualment, la més acceptada. No obstant això, molts autors, com Hense, Klevers, Mandl i Sailer, han buscat fer-ne una explicació més detallada:

«The term game is usually understood to imply the following situational components: a goal, which has to be achieved; limiting rules which determine how to reach the goal; a feedback system which provides information about progress towards the goal; and the fact that participation is voluntary. The term element helps to distinguish the concept of gamification from serious games, which describe full-fledged games for non-entertainment purposes. Gamification, on the other hand, refers to the explicit use of particular elements of games in non-gaming contexts. The term design refers to the use of game design instead of game-based technologies or practices of the wider game ecology. As stated before, the area of application of gamification is very broad. To take account of that and to prevent limiting the definition to certain contexts, the area of application is just described by the term non-game-contexts.» (Hense, Klevers, Mandl, i Sailer, 2013: 2)

Es poden utilitzar, doncs, els components i les dinàmiques del joc amb una finalitat concreta, en un context quotidià més enllà del joc. Aquest aspecte és el que fa la ludificació diferent d'altres termes, com els *Serious Games* (o jocs seriosos). Els jocs seriosos i la ludificació intenten resoldre un problema, motivar i promoure l'aprenentatge mitjançant tècniques basades en el joc. No obstant això, els jocs seriosos se centren en un escenari de joc fictici, mentre que la ludificació ho fa en situacions que podrien ser pròpies de la vida real o, almenys, més properes (Krapp, 2012: 16).

La ludificació té seus orígens en la indústria dels mitjans digitals i està experimentant un ràpid creixement en diversos contextos, ja que és una bona eina per captar l'atenció de les persones, promoure l'aprenentatge i resoldre problemes (Werbach, 2016). En aquest sentit, pot ser molt útil en àmbits ben diversos, com per exemple en el de la salut (com ara en programes d'obesitat o tractaments per deixar de fumar), en l'educació i l'aprenentatge en línia, en necessitats empresarials per augmentar el rendiment dels empleats o fidelitzar els clients, entre altres.

La idea de la ludificació no és cap novetat, ja que l'ús d'insígnies i medalles s'ha utilitzat en situacions ben diverses, com per exemple en l'exèrcit: els líders de la Unió Soviètica entregaven medalles als soldats per reconèixer la seva bona feina, en comptes d'incentius econòmics. Tot i això, el concepte i l'aplicació actual és innovador, tot i que no hi ha una definició universalment acceptada. Possiblement va ser Nick Pelling (Contreras, 2016: 7) qui va introduir el concepte el 2003, quan va intentar aplicar la mecànica del joc a un producte que oferia la seva empresa. Això no obstant, no va ser fins al segon semestre del 2010 quan se'n va generalitzar l'ús. Es va començar a utilitzar el concepte en presentacions i conferències, entre les quals destaca la de Jesse Schell (Werbach, 2016), un desenvolupador de jocs que té la seva pròpia empresa, Schell Games, qui va fer una conferència sobre la indústria dels jocs l'any 2010 que va tenir molt de ressò:

«And what will that world be like? Well, I think it will be like this. You'll get up in the morning to brush your teeth and the toothbrush can sense that you're brushing your teeth. And so hey, good job for you, 10 points for brushing your teeth. And it can measure how long, and you're supposed to brush your teeth for 3 minutes. You did! Good job! You brushed your teeth for 3 minutes. So you get a bonus for that. And hey, you brushed your teeth every day this week, another bonus! And who cares? The toothpaste company. The toothbrush company. The more you brush, the more toothpaste you use. They have a vested financial interest.»¹

En aquest sentit, doncs, la ludificació pot tenir un impacte sobre les persones i generar un canvi en el seu comportament. A més a més, pot ser interessant no només per

¹ Schell, J. (2010). *When games invade real life* [Vídeo, min. 21:13]. Recuperat de: https://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invalidate_real_life

ensenyar i reforçar coneixements, sinó també habilitats com la resolució de problemes, la col·laboració o la comunicació.

Per entendre el funcionament de la ludificació, és necessari posar èmfasi en els components de la definició inicial, principalment en els elements del joc, la tècnica de disseny del joc i (Werbach, 2016)

- Els elements del joc

Es podria entendre com la caixa d'eines, les peces amb les quals es crea l'experiència. No és el joc en si mateix, sinó els patrons regulars que el conformen: la puntuació, els diferents nivells o fases, les missions, les recompenses, etc.

- La tècnica de disseny del joc

Els jocs no són només una combinació de peces, sinó que també són una experiència artística. Per aquesta raó han de ser dissenyats acuradament, ser visualment atractius i divertits, tenint en compte sempre el propòsit del joc.

A part de l'estètica, també cal tenir en compte quins enfocaments s'adoptaran en el disseny de la ludificació, els quals estan basats, principalment, en teories de la motivació. Per una banda, es pot crear una experiència partint de les teories que se centren en la motivació intrínseca, aquella necessària per progressar, ser competents, autònoms, sense necessitat de cap incentiu extern. Si es té en compte aquest tipus de motivació, es podran aplicar estratègies o recursos com la retroalimentació, els premis, la competició o l'impacte que es pot produir en els canvis d'hàbits o conducta. Per altra banda, partint de la motivació extrínseca, la qual està determinada per recompenses externes, hi ha un altre enfocament que està basat en el conductisme (González, 2014). Per exemple, un element del conductisme molt aplicat a la ludificació és el PBL (*Points, Badges, Leaderboards*) que consisteix atorgar punts i medalles, plasmant-ho en taules de classificació dels participants.

Per a González (2014), és important un equilibri entre les motivacions intrínseques i les extrínseques. A més a més, a part de la motivació, cal tenir en compte els components emocionals i, sobretot, generar la diversió i procurar que l'experiència sigui divertida, perquè això determinarà l'èxit o el fracàs de la ludificació.

- El context no lúdic

Fa referència a un altre objectiu, més enllà de tenir èxit en el joc. Els participants jugaran per divertir-se però, a més a més, hi haurà implícit algun altre objectiu relacionat amb l'ensenyament, el màrqueting, l'impacte social, la millora personal, etc. Un exemple és el que explica Werbach (2016) amb *Nike +*, una empresa que va desenvolupar un sensor que es podia col·locar a la sola de les sabates esportives i permetia registrar la distància que recorria l'usuari i amb quant temps ho feia. Totes les dades es podien consultar a una aplicació del telèfon mòbil o a l'ordinador. L'usuari podia establir metes i reptes, amb els quals podia aconseguir medalles i trofeus a l'aplicació. D'aquesta manera, es van emprar elements com els trofeus virtuals per motivar als usuaris a córrer més i l'experiència es va convertir en un joc de competició. L'empresa, doncs, va combinar elements del joc i disseny del joc amb una finalitat comercial.

2.2. LA LUDIFICACIÓ EN L'ENSENYAMENT

En l'ensenyament, la ludificació consisteix a pensar en un concepte i transformar-lo en una activitat que pugui tenir elements de competició, cooperació, exploració i narració. Els elements del joc permeten generar un canvi en el comportament de les persones de manera positiva i les motiva a moure's a través d'activitats d'instrucció per aconseguir superar reptes (Kapp, 2012).

Tots els components de la ludificació es poden combinar per crear una experiència d'aprenentatge lúdica. El disseny i l'aplicació de la proposta no són senzills, ja que requereixen una bona planificació i caldria tenir en compte els diversos aspectes: elements de la ludificació, els objectius i la metodologia, la motivació, les regles del joc, els reptes, la retroalimentació i la puntuació i insígnies.

2.2.1. ELEMENTS DE LA LUDIFICACIÓ

La ludificació en l'educació, com en molts altres àmbits, pot constar dels elements que Hunter i Werbach (2015) classifiquen en la piràmide següent:

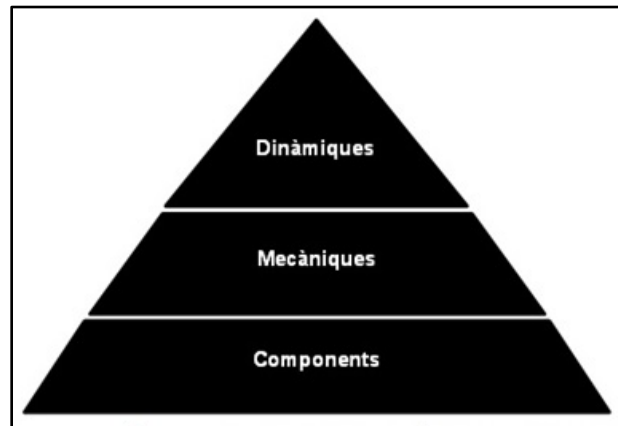


Figura 1. Piràmide dels elements de la gamificació
(Font: Hunter i Werbach, 2015: 6).

Les dinàmiques són l'estructura implícita, és a dir, com es comporta el jugador davant les regles bàsiques (presa de decisions, competició, col·laboració, etc.). Pel que fa a les mecàniques, es podria entendre com tots aquells processos que permeten desenvolupar l'activitat. Els components fan referència a les implementacions específiques de les dinàmiques i les mecàniques: avatars, escuts, punts, col·leccions, rànquings, nivells, equips, etc. Finalment, també cal tenir en compte un quart element que no apareix a la piràmide: l'estètica (gràfics, música, suport analògic o digital, etc.).

La simple aplicació de mecàniques o dinàmiques del joc no assegura ni la motivació ni l'aprenentatge. La finalitat d'aplicar la ludificació en l'ensenyament passa per «l'aplicació d'elements del joc o del disseny en iniciatives educatives amb la idea que el contingut educatiu sigui presentat en un "embolcall" que semblarà més atractiu als estudiants» (Contreras, 2016: 55). Per aconseguir aquest objectiu no n'hi ha prou d'aplicar només elements del joc, s'ha d'intentar que, els participants es vegin immersos i que utilitzin els continguts d'aprenentatge com a reptes que realment vulguin superar.

2.2.2. OBJECTIUS I LA METODOLOGIA

En les experiències ludificades es busca la consecució d'objectius d'aprenentatge concrets, tenint en compte la motivació dels participants. El primer que cal plantejar són els objectius, és a dir, què es vol aconseguir. En relació amb això, també és necessari pensar com es farà: quina metodologia se seguirà. Segons Ripoll (2016), si s'utilitzen noves eines, metodologies, maneres de fer, també cal posar els aprenents al centre de tota la planificació. Encara que el tema pugui ser motivador per si mateix, un dels reptes més grans és despertar les ganes d'aprendre dels alumnes. És important, doncs, que els participants gaudeixin i puguin tenir un bon record de l'experiència.

2.2.3. MOTIVACIÓ

Els jocs poden fomentar la motivació perquè estimulen les àrees cognitives, emocionals i socials (Lee i Hammer, 2011: 146). En relació a això, destaca la importància l'àrea emocional, ja que principalment ajuda a gestionar l'èxit i fracàs. En general, s'esperen emocions positives perquè els jugadors superen problemes o dificultats.

En qualsevol tipus de joc es pot fer augmentar l'èxit dels participants mitjançant recompenses i es pot donar un reconeixement immediat mitjançant l'obtenció de punts, trofeus, etc. A part de ser més senzill assolir l'èxit en els jocs que en la vida real, també se sol estar més animat a participar i es té menys por a l'error, ja que habitualment s'obté una retroacció positiva (McGonigal, 2010). La ludificació introdueix conceptes com insígnies, nivells i punts i, en conseqüència, els participants solen ser premiats quan tenen èxit, però poc penalitzats quan no ho fan (Pappas, 2013).

2.2.4. REGLES DEL JOC

Com qualsevol joc, la ludificació no està exempta d'unes regles. Sovint es pot observar que l'èxit o el fracàs a l'hora d'aconseguir els objectius del projecte estan determinats per la creació de l'estructura de regles (González, 2016: 39). Si són racionals, clares, inequívokes, fàcils d'aprendre i innegociables, poden facilitar la

resolució de problemes o situacions complicades que es plategin durant l'experiència. En canvi, si s'interpreten malament, no són clares i es converteixen en una eina de control pur per part del docent, poden conduir al fracàs. Per tant, l'estructura ha de constar del mínim nombre de regles, aquelles imprescindibles per tal que els participants adquireixin un compromís per superar els diferents reptes que s'aniran trobant.

2.2.5. REPTES

De la mateixa manera que les regles, els reptes determinen la seqüenciació de l'experiència i han d'ajudar a consolidar el coneixement. Jugar és entendre la proposta com un repte que es vol superar voluntàriament (Ripoll, 2016: 29). Per aconseguir que els alumnes visquin l'experiència com un joc és necessari que sàpiguen en cada moment què s'espera d'ells i de quina manera poden tenir èxit.

Les tasques presentades han d'estar pensades amb una finalitat determinada i s'han de donar indicacions clares. Les accions són motivadores quan tenen sentit, és a dir, si es pot trobar una relació directe amb la finalitat que persegueix el participant. A més a més, han d'estar contextualitzades dins una narrativa que permeti identificar-se amb cadascuna de les propostes que es va presentant.

Finalment, és important que els participants tinguin la capacitat de poder resoldre la tasca plantejada. Per tant, és necessari que els reptes siguin dissenyats tenint en compte les seves habilitats, ja que si fallen sovint, poden experimentar un cert grau d'ansietat (Ripoll, 2016: 28). Cal, doncs, que les propostes no siguin d'un nivell massa alt. De l'altra banda, si és massa fàcil o no hi ha cap tipus de repte es poden avorrir, desmotivar i abandonar el joc, ja que no hi veuran cap factor de diversió o autosuperació. Per tant, si el grau de dificultat és equilibrat és possible mantenir la motivació i una actitud positiva (Csikszentmihalyi, 2008). És important tenir en compte que no tothom té les mateixes competències i, per aquest motiu, pot ser interessant plantejar diferents nivells de dificultat.

2.2.6. RETROALIMENTACIÓ

L'oportunitat d'obtenir retroalimentació immediata pot afavorir l'autonomia, el dèficit d'abandonament i, per tant, la participació i l'esforç. En un joc hi ha, com diu Ripoll (2016: 28), dues maneres que els jugadors quedin atrapats. La primera és amb una retroalimentació positiva, donant reforços positius que permetin que els jugadors que van avançant trobin noves motivacions. En canvi, la segona manera que es proposa té en compte la retroalimentació negativa, que dificulta que els més avançats continuïn guanyant distància i els més endarrerits s'apropin als primers.

Quan s'aplica la retroalimentació en l'aprenentatge, és necessari pensar en la manera com els participants rebran elements per mantenir-se dins del joc i que mai tinguin la sensació que no tenen possibilitats per aconseguir el que desitgen. Per aquesta raó, és interessant que rebin una retroacció instantània sobre cadascun dels seus progressos. D'aquesta manera es podrà aconseguir establir un vincle entre l'activitat, la retroalimentació i la motivació.

2.2.7. PUNTUACIÓ I LES INSÍGNIES

En una experiència hi poden haver, entre altres, recompenses, estatus, insígnies. Serà necessari que hi hagi un sistema de recompenses i puntuació, per tal que els alumnes siguin conscients dels resultats de la seva participació (Ripoll, 2016: 27). A més a més, si les recompenses són significatives, augmentarà la motivació dels alumnes per aconseguir-les.

Així doncs, hi haurà un incentiu i una conscienciació sobre el mateix progrés. En rebre la seva posició de seqüència d'èxits, s'aconsegueix estimular l'aprenent en un element en el qual els jocs són tan productius: el sentit de competició.

2.3. LA LUDIFICACIÓ EN L'APRENTATGE DE SEGONES LLENGÜES

Actualment, molts estudiants són nadius digitals i, consegüentment, aprenen i processen la informació de manera diferent (Prensky, 2011). Tenint en compte aquest perfil d'alumnes, professors de diversos àmbits, com els de l'aprenentatge de segones llengües, estan implementant diverses estratègies d'ensenyament que utilitzen

tecnologies de la comunicació (TIC), recursos d'aprenentatge amb els dispositius mòbils i l'aprenentatge basat en el joc o en els videojocs.

A més a més, en l'educació hi ha una tendència cap a utilitzar les noves tecnologies i la ludificació està guanyant suport entre els professors, els quals reconeixen que els jocs dissenyats de manera efectiva poden estimular l'aprenentatge (Figuroa, 2015: 11). També ha estat subjecte de recerca en l'aprenentatge de segones llengües, amb la intenció de presentar els continguts de manera més atractiva i eficaç. Per exemple, Perry (2015) va observar i analitzar com podia ser útil en les classes de francès que ofería a la universitat. Tot i que no va aplicar taules de classificació i distintius, va utilitzar models i mètodes de disseny de jocs, com els desafiaments per completar les missions que els plantejava. En general va veure que els estudiants feien una valoració positiva de l'experiència i alguns van considerar-la motivadora.

Així doncs, la ludificació ofereix als aprenents de segones llengües millorar la seva experiència alhora que adquireixen habilitats per resoldre qualsevol tasca o repte. Concretament, els aprenents poden veure els objectius d'aprenentatge com reptes a superar per tal de passar d'una etapa a l'altra. Això proporciona alternatives als professors de segones llengües per tal de planificar de manera més atractiva l'experiència d'aprendre un idioma i, a través del joc, guanyar confiança en si mateixos durant el procés (Figuroa, 2015: 12). Per exemple, durant la ludificació l'alumne pot pensar que és un jugador amb ganes de completar un nivell i de superar el joc amb èxit.

3. OBJECTIU

La ludificació és una eina que s'està desenvolupant i aplicant en molts àmbits, entre els quals destaca l'ensenyament de segones llengües. Si es fa en el context adequat, pot animar els alumnes i millorar l'experiència d'aprenentatge. Tenint en compte el que s'ha comentat en l'apartat anterior, l'objectiu d'aquest treball és el següent:

- Dissenyar una proposta didàctica per ensenyar algunes frases fetes de la llengua catalana a estudiants de català com a segona llengua seguint les estratègies i pautes que ofereix la ludificació.

Així doncs, es busca una manera d'animar els alumnes a estudiar les frases fetes en poques setmanes, el temps que tenen abans dels exàmens de nivell. Per aquesta raó, s'ha cregut convenient que havia de ser una proposta lúdica.

Es plantegen activitats que s'ajusten al perfil dels alumnes. Com que l'assignatura no és obligatòria per a ells i van a classe per repassar el que saben i aprofundir en alguns aspectes, es considera que la ludificació pot ser útil per continuar aprenent fora de l'aula, ja que s'ha vist que els alumnes són autònoms i treballen molt bé pel seu compte, si se'ls facilita material.

En definitiva, es vol respondre a una inquietud per trobar una manera innovadora i eficaç. S'espera presentar una proposta de ludificació de l'ensenyament de segones llengües que sigui pràctica i útil pels docents, i motivadora i divertida per als alumnes.

4. CONTEXT

Tal com s'ha comentat al marc teòric, la ludificació és un bon recurs si s'aplica en el context adequat i es dissenya tenint en compte els participants. A continuació s'exposa com és el context i els participats on s'ha portat a terme la proposta d'ensenyament de frases fetes.

En primer lloc, cal dir que la proposta s'ha dissenyat durant una estada de pràctiques d'ensenyament de català com a segona llengua a la Università degli Studi di Roma *La Sapienza*, una de les més grans d'Europa². És una universitat situada a Roma i es tracta de la universitat més antiga d'Itàlia, fundada l'any 1303. Actualment hi ha 11 facultats, 63 Departaments, 59 biblioteques i diversos centres de recerca.

L'experiència s'ha portat a terme a la Facoltà di Lettere e Filosofia, on s'organitzen conjuntament amb l'Institut Ramon Llull estudis de llengua, literatura i cultura catalanes. Durant el segon semestre del curs 2015-2016 hi ha dos grups de llengua catalana. El primer grup el formen uns deu alumnes matriculats. Es tracta d'un curs d'iniciació a la llengua i es prepara en els alumnes per presentar-se al nivell A2 de català dels exàmens oficials de l'Institut Ramon Llull. Pel que fa al segon grup, assisteixen regularment a la sessió quatre alumnes, els quals estan interessats a mantenir el seu nivell de llengua i progressar.

Pel que s'ha pogut observar, en general l'assistència a les classes no és obligatòria. Els alumnes poden matricular-se a l'assignatura i presentar-se a l'examen final sense haver anat a cap classe. Dins el percentatge de notes d'avaluació no se sol tenir en compte si els alumnes han assistit o no regularment a les classes. En conseqüència, molts alumnes no assisteixen amb regularitat a totes les classes i és més difícil per al professor preveure quants alumnes tindrà a cada sessió. Per altra banda, els exàmens habitualment són orals i els alumnes poden escollir a quina convocatòria es presenten o, en alguns casos, acordar la data de l'examen amb el professor.

² Sapienza. Università di Roma. (s.d.). *Dove siamo*.
Recuperat de: <http://www.uniroma1.it/ateneo/dove-siamo>

Per dur a terme la part pràctica d'aquest treball, s'ha comptat amb la col·laboració dels estudiants del segon grup, és a dir, alumnes que ja han tingut prèviament contacte amb la llengua catalana o han estat a Catalunya. El grup està format per quatre estudiants, els quals assisteixen dues hores a la setmana a les classes de manteniment del nivell de llengua catalana.

La lectora, que és qui duu a terme les sessions, intenta que sigui un punt de trobada per practicar la llengua. Els alumnes no han de comprar cap llibre ni cap tipus de material específic per practicar la llengua. Setmanalment, la lectora els envia un correu electrònic amb alguna tasca per fer per comentar a classe, com llegir un article o mirar un fragment d'un documental. També els envia, de tant en tant, algun recurs web o alguns apunts escanejats. D'aquesta manera, els estudiants estan acostumats a estudiar pel seu compte i posen en comú els dubtes a classe. També són bastant autònoms.

Els alumnes tenen nivells de domini de la llengua bastant diferents. Un dels alumnes, l'Erica, té el nivell C1; dues alumnes, la Camilla i la Virginia, tenen el nivell B2 i es presentaran a la prova de nivell per obtenir el C1; l'Andrea té el nivell A2 i s'està preparant per aprovar el nivell B1. Tots ells estudien alguna carrera de l'àmbit lingüístic, principalment mediació lingüística. Tenen l'italià com a llengua materna i saben parlar altres llengües romàniques: espanyol i francès. En general tenen una molt bona predisposició cap a l'aprenentatge de la llengua catalana i mostren molt interès.

5. DISSENY DE LA PROPOSTA DIDÀCTICA

A continuació s'explica quina proposta s'ha creat per ensenyar les frases fetes a partir de la ludificació. Aquest apartat s'estructura en diversos temes: objectiu, disseny de la proposta i organització del concurs.

- L'objectiu

Un tema específic o una habilitat comunicativa poden ser tractats com un desafiament. En aquest cas, es proposen reptes per aprendre algunes frases fetes de la llengua catalana.

Cal tenir en compte que els alumnes es presenten als exàmens de llengua catalana de l'Institut Ramon Llull. En un dels exercicis d'aquestes proves els alumnes han de demostrar el seu coneixement sobre el significat d'algunes frases fetes en català. En relació a això i a petició dels mateixos alumnes, se n'han seleccionat algunes de la llengua catalana.

Paral·lelament, també es treballen altres habilitats. En el primer repte els alumnes practiquen la comprensió oral i l'expressió escrita. Després de contestar el repte reben una resposta amb les correccions sobre el seu escrit. En el segon repte es treballa la comprensió lectora. Finalment, en l'últim repte poden practicar l'expressió oral.

- El disseny de la proposta

En el joc, les dificultats i els reptes tenen un paper molt important, ja que influencien en la manera com es presenta l'activitat. A més, també cal tenir en compte aspectes organitzatius, fases i nivells, sistema de punts i normes.

Inicialment, per posar als alumnes en situació i animar-los a formar part de l'experiència, reben el següent correu electrònic en el qual se'ls comunica que han estat escollits per participar en un concurs de llengua i cultura catalanes.



Benvolguda,

Ens posem en contacte amb tu per dir-te:

ENHORABONA!

Has estat escollida per participar en

**EL GRAN CONCURS
de la llengua i cultura catalanes**

Agrairíem que confirmessis la teva participació en el concurs enviant un correu electrònic a:

elconcurdecatala@gmail.com



Atentament,

Equip de Comunicació del Gran Concurs

Figura 2. Primer correu que enviat als participants. (Font: elaboració pròpia).

Seguidament, cada dilluns i dimecres reben els correus electrònics sobre cada repte setmanal. A continuació se'n poden veure dos exemples:

FASE 1 - repte 2

 **Català Concurs** <elconcurdecatala@gmail.com>
per a 

Benvolguts concursants,

Enhorabona a tots, heu superat el primer repte amb uns resultats excel·lents!
Ja tenim el SEGON REPTE aquí!

Què s'ha de fer?

1. Rebreu un correu electrònic de Quizlet
(assumpte: Invite to join "Concurs de Català" class on Quizlet).
Heu d'acceptar la invitació (clicar: go to quizlet to accept) i crear-vos un usuari.
Quan ho hàgiu fet, formareu part del grup classe del concurs. D'aquesta manera, les activitats que feu, els vostres resultats, progressos (i victòries, que segur que ho fareu molt bé), quedaran registrats.

2. Entrar a l'enllaç d'aquest repte (Fraeeo feteo - faoe f):
<https://quizlet.com/join/XskMCXAKm>

Hi trobareu les activitats que s'han de fer per aprendre i practicar:

- Flashcards
- Learn
- Test

* Opcional: Si esteu molt motivats, també podeu practicar amb les opcions:

- Speller
- Scatter


Podeu practicar tantes vegades com vulgueu i equivocar-vos tant com vulgueu. **Fent i desfent, aprèn l'aprenent.**

3. Podeu jugar a les activitats entre avui i divendres. El divendres tindrà lloc el REPTE 3: ens trobarem en persona i parlarem de totes les frases fetes que hàgiu après.

Recordeu que la **puntuació** d'aquest segon repte és:

- + 6 punts: heu practicat les tres activitats proposades (flashcards + learn + test)
- + 4 punts: heu practicat dues de les activitats proposades
- + 2 punts: heu practicat una de les activitats proposades

* **PUNTUACIÓ EXTRA** del repte:
Els concursants que facin altres activitats opcionals (speller i/o scatter) guanyaran la insígnia Porró sagrat



Recordeu, aquest és el web del concurs.
Hi trobareu la puntuació i els reptes que aneu superant:
<http://elconcurdecatala.wix.com/elgranconcur>

Fins ben aviat!

Figura 3. Segon correu que enviat als participants (Font: elaboració pròpia).

FASE 1 - repte 1



Català Concurs <elconcurdecatala@gmail.com>

per a

Bona nit, concursants!

Ha començat la **primera fase** del concurs, ja esteu a punt?

El primer repte el trobareu al web del concurs:

<http://elconcurdecatala.wix.com/elgranconkurs>

Què s'ha de **fer** en aquest repte?

1. Entrar a l'apartat de la **FASE 1**.
2. Escoltar les dues cançons del **REpte 1** i intentar esbrinar què volen dir les dues frases fetes de les dues cançons.
3. Enviar les vostres respostes entre avui i dimecres a: elconcurdecatala@gmail.com

Recordeu que la **puntuació** d'aquest primer repte és:

- + 4 punts: expliqueu adequadament les dues frases fetes.
- + 2 punts: es considera que alguna de les dues reflexions, o totes dues, podrien estar més ben explicades.
- + 0 punts: no es participa en aquest repte o la resposta no s'ajusta a la realitat.

* **PUNTUACIÓ EXTRA** del repte:

El més ràpid en contestar guanyarà la insígnia *Espardenya deslligada*



Molta sort a tothom!

Figura 4. Tercer correu que enviat als participant (Font: elaboració pròpia).

- Organització del concurs

En primer lloc, el joc té el mínim de normes, les que s'han considerat més bàsiques i inequívokes. Així doncs, se'ls dirà als jugadors que han de respondre els reptes els dies indicats prèviament: el primer repte entre dilluns i dimecres, el segon entre dimecres i divendres i el tercer el divendres. Els dos primers reptes es realitzen de manera no presencial i el tercer es fa presencialment a l'aula. Els participants poden fer consultes a internet, ja sigui per buscar el significat de frases fetes com per ampliar la informació. No obstant això, les seves respostes als reptes hauran d'estar redactades per ells mateixos i no poden ser copiades literalment.

En segon lloc, cal tenir en compte que, en les classes d'ensenyament de segones llengües és interessant que hi hagi un component de sorpresa o misteri per estimular els aprenents. També, es pot mantenir la seva implicació en el joc a partir de punts i bonificacions. Els alumnes actuen com a part del joc, però són ells qui poden triar com hi participen. Aquesta llibertat per part dels estudiants suposa que el rol del professor no sigui tenir el control absolut del joc, sinó supervisar l'estructura i el funcionament del joc i fer-ne el seguiment. Com que els participants poden consultar en tot moment la seva puntuació, es fan una idea de l'evolució del seu aprenentatge.

Durant el concurs, els reptes són competitius; els jugadors competeixen de manera individual per obtenir punts i insígnies, els quals poden consultar en tot moment les taules de classificació a la pàgina web del concurs.

En l'experiència ludificada que es presenta no hi ha nivells a superar, sinó que cada setmana els participants han de passar una fase diferent del joc. El joc és presentat com un concurs que dura cinc setmanes, dividides en 5 fases. Cada setmana es presenten 3 reptes que els alumnes cal superar.

Taula 1. Calendari del concurs.

Fase 1	12 d'abril	13 d'abril	14 d'abril	15 d'abril	16 d'abril
	Repte 1		Repte 2		Repte 3
Fase 2	18 d'abril	19 d'abril	20 d'abril	21 d'abril	22 d'abril
	Repte 1		Repte 2		Repte 3
Fase 3	25 d'abril	26 d'abril	27 d'abril	28 d'abril	29 d'abril
	Repte 1		Repte 2		Repte 3
Fase 4	2 de maig	3 de maig	4 d'abril	5 d'abril	6 de maig
	Repte 1		Repte 2		Repte 3
Fase 5	9 de maig	10 de maig	11 de maig	12 de maig	14 de maig
	Repte 1		Repte 2		Repte 3

Així doncs, els participants aprenen diferents frases fetes cada setmana, agrupades en els següents temes: *parts del cos* (fase 1), *animals* (fase 2), *menjar* (fase 3), *què fem I* (fase 4) i *què fem II* (fase 5). Per concursar a cada fase han de superar els tres reptes setmanals que poden trobar a la pàgina web³ del concurs:

REPTE 1

Aquest primer repte és una activitat introductòria que permet als participants veure quin és el tema de la fase cada setmana. Per participar-hi han d'entrar a la pàgina web, escoltar dues cançons i escriure un correu electrònic a l'adreça electrònica del concurs (elconcursdecatala@gmail.com) explicant quin pensen que és el significat de les dues frases fetes que hi apareixen. A continuació es mostren les frases fetes del primer repte de la fase 1⁴.

³ Pàgina web del concurs.

Recuperat de: <http://elconcursdecatala.wix.com/elgranconcurs>

⁴ Es pot veure el recull de frases fetes del primer repte de totes les fases a l'annex 1.

FASE 1. PARTS DEL COS		
REpte 1		
CANÇÓ	FRASE FETA	SIGNIFICAT
<p>Txarango (2012). Un pam de nas. <i>Benvinguts al llarg viatge</i>. Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=K1bpQ0p3UvI</p>	<p>Quedar-se amb un pam de nas</p>	<p>Deixar a algú sense paraules per una cosa inesperada. No deixar aconseguir a algú el que volia.</p>
<p>Els Amics de les Arts (2009). Jean Luc. <i>Bed & Breakfast</i>. Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=7FfYsRuwEaE</p>	<p>Picar l'ullet</p>	<p>Tancar i obrir ràpidament un ull per fer un senyal a algú.</p>

Figura 5. Cançons i frases fetes del primer repte de la fase 1 (Font: elaboració pròpia).

En aquest repte, els alumnes poden obtenir la següent puntuació:

- + 4 punts: s'expliquen adequadament les dues frases fetes.
- + 2 punts: es considera que alguna de les dues reflexions, o totes dues, podrien estar més ben explicades.
- + 0 punts: no es participa en aquest repte o la resposta no és correcta.

A més a més, el concursant que contesta primer guanya una insígnia: l'*Espardenya deslligada*:

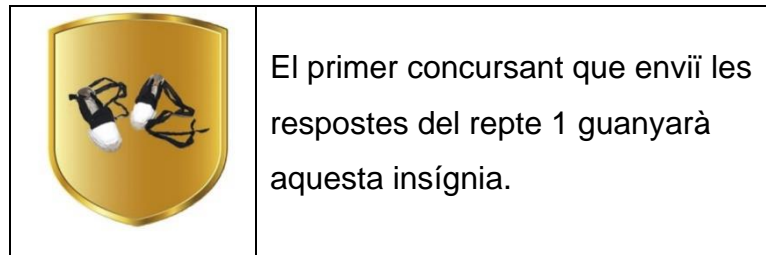


Figura 6. Insígnia *Espardenya deslligada* (Font: elaboració pròpia).

REPTE 2

El segon repte també el poden trobar a la pàgina web del concurs on hi ha un enllaç que els porta a les activitats del *Quizlet*, una eina 2.0 que permet fomentar l'aprenentatge de continguts educatius o, com en aquest cas concret, de segones llengües. Amb aquest repte els participants aprenen entre dotze i catorze frases fetes⁵, com les següents:

FASE 1. PARTS DEL COS	
REPTE 2	
Donar un cop de mà	Ajudar
Fer dentetes	Fer enveja
Fer els ulls grossos	Tolerar alguna cosa
Ficar-se de peus a la galleda	Equivocar-se, espifiar-la
No tenir ni cap ni peus	No tenir lògica o sentit
Poder-hi pujar de peus	Poder assegurar plenament alguna cosa
Rentar-se'n les mans	Desentendre's d'alguna cosa
Tenir cara i ulls	Estar molt bé, ésser bo de veure (alguna cosa)

⁵ Les frases fetes del segon repte de les diferents fases es mostren a l'annex 2.

Tenir el cap com un timbal	Estar atabalat
Tenir el peu al coll	Superar les dificultats
Tenir la mà trencada	Ser molt hàbil o expert en alguna cosa
Tirar la pedra i amagar la mà	Causar dany i amagar-ho
Tenir pa a l'ull	No adonar-se de les coses
Tenir per mà	Tenir-hi pràctica

Figura 7. Cançons i frases fetes del segon repte de la fase 1 (Font: elaboració pròpia).

Per superar el repte han de fer les següents activitats:

- *Flashcards*
- *Learn*
- *Test*

En aquest repte, els alumnes poden obtenir la següent puntuació:

- + 4 punts: es practiquen les tres activitats proposades (*flashcards*, *learn* i *test*).
- + 2 punts: es practiquen dues de les activitats proposades.
- + 0 punts: es practica una de les activitats proposades.

Opcionalment, també poden fer les activitats *speller* i/o *scatter* per obtenir una insígnia: un *Porró sagrat*.

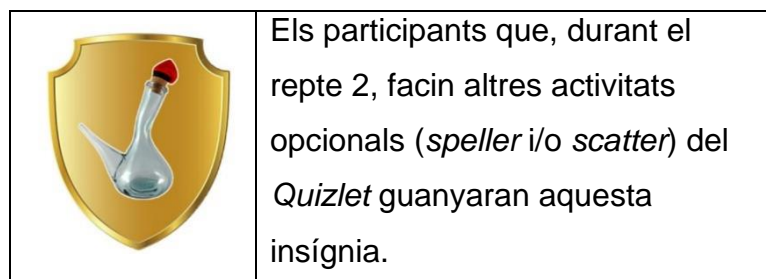


Figura 8. Insígnia *Porró sagrat* (Font: elaboració pròpia).

REPTE 3

L'últim repte consisteix a repassar de les frases fetes que s'han practicat durant les dues fases anteriors. A més a més, en la fase 3 i la fase 5 es fa una repassada de les fases 1 i 2, i 3 i 4, respectivament. Per fer-ho, en la fase 3 i 5 els participants juguen a l'aula amb els seus telèfons mòbils al *Kahoot*, una plataforma d'aprenentatge basada en el joc. En les fases 1, 2 i 4 se'ls projecten diverses presentacions de diapositives per fer un recordatori de tots els significats i usos de les frases fetes. Aquest repte es fa de manera col·lectiva, és a dir, els jugadors participen conjuntament a l'aula i interaccionen. També poden exposar els seus dubtes sobre la comprensió o els usos de les frases fetes de la setmana.

Paral·lelament, durant la setmana els concursants poden enviar frases fetes que coneguin (fins a un màxim de cinc cada setmana), explicant-se el significat. Si ho fan, guanyen la insígnia *Barretina punxeguda*.

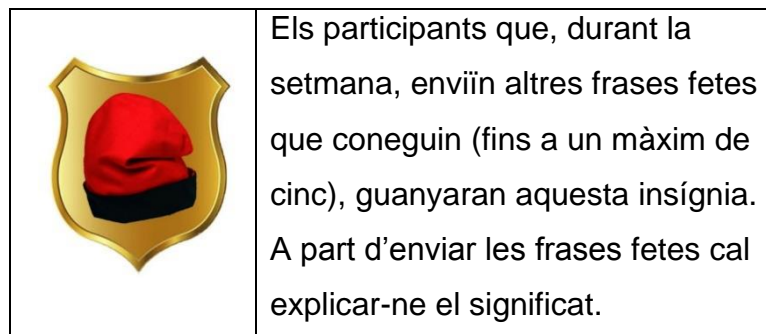


Figura 9. Insígnia *Barretina punxeguda* (Font: elaboració)

6. INSTRUMENTS D'AVAUACIÓ

Després de portar a terme la part pràctica, en aquest apartat s'explica com se n'avaluaran els resultats. Per tal de fer-ne una valoració de la proposta, s'utilitzen instruments d'avaluació durant (seguiment de la participació) i després del concurs (examen final i entrevistes als alumnes).


- Durant el concurs

Amb la finalitat de valorar la participació i el grau d'implicació dels alumnes en el concurs, es comenten els seus resultats. D'una banda, es mostra quins punts han obtingut en els dos primers reptes per veure quin ha estat el seu grau d'implicació. A més a més, també s'exposa quines insígnies han obtingut. D'altra banda, es parla de l'assistència a les sessions en l'últim repte de la setmana.

- Després del concurs

Per una part, al cap d'unes setmanes d'haver acabat el concurs, es passa un examen final als alumnes amb l'objectiu de veure el seu nivell d'aprenentatge sobre les frases fetes del joc.

Es tracta d'una prova que s'ha dissenyat amb la plataforma *Google Forms* i es pot respondre en línia. Es tracta d'un examen final amb vint preguntes de resposta tancada i dues de resposta oberta.



EL GRAN CONCURS

Repte final

Aquest és l'últim repte del concurs. Si el fas, podràs repassar i veure tot el que has après! Ànims i endavant!

Instruccions:
Hi ha 4 opcions. Has de marcar la que creguis que correspon al significat de cada frase feta.
LLEGEIX les opcions **AMB ATENCIÓ**.
Només **UNA** opció és correcta.
Al final d'aquest repte trobaràs dues últimes preguntes: escriure una frase o un diàleg breu amb les dues frases fetes que se't proposen.

Fer dentetes

- Anar al dentista
- Fer enveja
- Arribar tard
- No adonar-se de les coses

Ficar-se de peus a la galleda

- Practicar
- Superar les dificultats
- Treure guany o profit d'alguna cosa
- Equivocar-se, espifiar-la

Poder pujar-hi de peus

- Ajudar
- Causar dany i amagar-ho
- Ballar
- Poder assegurar plenament alguna cosa

Tenir la mà trencada

- Ser molt hàbil o expert en alguna cosa
- Desentendre's d'alguna cosa
- Fer-se mal
- No tenir lògica o sentit

Fer figa

- Anar a comprar
- Arribar tard
- Perdre les energies, defallir, deixar de funcionar
- Deixar-se enredar

Haver begut oli

- No poder escapar-se d'una cosa desagradable
- No trobar-se bé
- Menjar molt
- Tenir-hi pràctica

Ser de vida

- Superar les dificultats
- Tenir bon caràcter
- Estar de bon humor
- Menjar molt

Treure'n suc

- Causar dany i amagar-ho
- No adonar-se de les coses
- Menjar poc
- Treure guany o profit d'alguna cosa

Afluixar la mosca

- Pagar
- Parlar massa de pressa
- Discutir amb algú
- Complicar innecessàriament les coses

Estar com una cabra

- Ser valent
- Ser esbojamat
- Tenir bon aspecte
- Estar en forma

Prendre el pèl a algú

- Robar
- Mostrar rebuig o menyspreu
- Actuar sense fer cas del que es diu
- Enganyar o burlar-se d'algú

Ser del morro fort

- Ser molt tossut
- Ser intel·ligent
- Ser esportista
- Ser puntual

Anar de bòlit

- Caminar a poc a poc, sense pressa
- Estar molt atrafegat, enfeinat o amb moltes preocupacions
- Anar molt mudat
- Enganyar fent passar una cosa per altra

Fer-la petar

- Molestar
- Caure en un engany
- Conversar, xerrar
- Fer enfadar a algú

Escriu una oració o un diàleg molt breu amb la següent frase feta: "Trobar-se com el peix a l'aigua"

Your answer _____

Escriu una oració o un diàleg molt breu amb la següent frase feta: "Anar peix"

Your answer _____

Figura 10. Examen final (Font: elaboració pròpia).

Per l'altra part, a fi d'obtenir dades sobre l'experiència i les seves opinions, es farà una entrevista a cadascun dels participants. Es tracta d'una entrevista semiestructurada, amb preguntes de resposta oberta per tal de donar l'oportunitat als entrevistats de matisar les respostes i aportar més informació. A continuació s'adjunta la guia que se segueix per tal d'encarar les entrevistes cap als temes que interessin:

- 1) Instruccions del concurs: si s'han explicat de manera clara i ordenada.
- 2) Normes del concurs: si s'han explicat de manera entenedora i precisa.
- 3) Presentació i organització del concurs (reptes, fases, etc.).
- 4) Selecció de les frases fetes: era adequada.
- 5) Nivell de dificultat: si els reptes estaven adaptats segons el seu nivell.
- 6) Motivació per participar i aprendre.
- 7) Quina influència hi ha tingut la puntuació: positiva o negativa.
- 8) Quin paper hi ha tingut les insígnies: positiu o negatiu.
- 9) Reptes: si han tingut sentit i si han estat divertits o avorrits.
- 10) Utilitat de l'experiència i de l'aprenentatge.
- 11) Possibles millores a fer.
- 12) Valoració final

7. RESULTATS

Tenint en compte els instruments d'avaluació que s'han comentat en l'apartat anterior, a continuació es valoren els resultats de la proposta. En primer lloc, es parla de com ha estat la participació per part dels alumnes i es fa una valoració de com s'ha desenvolupat el concurs. A continuació, es mostren els resultats de la prova final. Finalment es comenten les entrevistes que s'han fet als participants.

7.1. PARTICIPACIÓ I DESENVOLUPAMENT DEL CONCURS

Mentre s'ha fet el seguiment del concurs s'ha pogut veure que els alumnes han participat amb molt entusiasme i bona actitud. Han realitzat el primer i el segon repte de cada fase a temps, excepte en dos reptes que han estat respostos per dos alumnes amb retard per causes personals. No obstant això, s'han reincorporat al joc tan bon punt han pogut i l'han seguit amb normalitat.

En els dos primers reptes els alumnes s'han mostrat actius i s'han pres el joc amb serietat. Tal com es pot veure en la taula següent, han obtingut molt bones puntuacions des de l'inici fins al final del concurs, no s'observa quasi cap variació en el seguiment dels punts. Cal recordar que aquesta puntuació serveix, bàsicament, per mostrar el grau d'implicació en els reptes i si els han completat amb esforç. En aquests dos primers reptes no s'ha valorat si han après o no les frases fetes, sinó si han practicat prou, ja que interessava que dediquessin una estona d'estudi (de dilluns a dimecres amb el primer repte i de dimecres a divendres amb el segon).

Taula 2. Puntuacions obtingudes pels alumnes en els reptes 1 i 2.

		ANDREA	CAMILLA	ERICA	VIRGINIA
FASE 1	Repte 1	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4
	Repte 2	+ 6	+ 6	+ 6	+ 2
FASE 2	Repte 1	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4
	Repte 2	+ 6	+ 6	+ 6	+ 2
FASE 3	Repte 1	+ 4	+ 4	+ 4	+ 2
	Repte 2	+ 6	+ 6	+ 6	+ 6
FASE 4	Repte 1	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4
	Repte 2	+ 4	+ 6	+ 6	+ 6
FASE 5	Repte 1	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4
	Repte 2	+ 6	+ 6	+ 6	+ 6
TOTAL		48	50	50	40

En la taula anterior es pot veure que la participació dels alumnes ha estat alta i molt satisfactòria. En canvi, a continuació es mostra que el grau d'implicació en l'últim repte, en el qual s'ha fet un repàs de les frases fetes, ha estat menor. Això pot ser degut, principalment, al fet que aquest repte, a diferència dels dos anteriors, s'ha fet de manera presencial després de les sessions de català amb la lectora. En algunes ocasions, per motius personals o acadèmics, alguns alumnes no han pogut assistir a les sessions de llengua que fan amb la lectora i, consegüentment, tampoc han pogut fer l'últim repte de la setmana. No obstant això, quan hi han participat ho han fet amb una bona predisposició.


















Taula 3. Participació en el repte 3.

		ANDREA	CAMILLA	ERICA	VIRGINIA
FASE 1	Repte 3	✓		✓	✓
FASE 2	Repte 3	✓	✓	✓	
FASE 3	Repte 3		✓	✓	✓
FASE 4	Repte 3	✓	✓		✓
FASE 5	Repte 3	✓	✓	✓	✓

S'ha observat que aquest últim repte setmanal ha estat un moment en el qual els alumnes han exposat els seus dubtes respecte a l'ús o l'origen de les frases fetes que han anat aprenent. A més, sovint han compartit amb els companys inquietuds sobre les frases fetes (com per exemple: Per què es diu *fer figa*? Quan es parla de *somiatruites*, se somia en una truita de riu o en una truita d'ou?). De tant en tant els alumnes han fet comparacions entre les frases fetes que aprenien en català i les que saben en italià. A més, han comentat que en alguns casos es diuen de manera similar o no tenen res a veure les unes amb les altres.

Finalment les insígnies han servit per mostrar la motivació per part dels participants. En general, tots els alumnes han obtingut insígnies en quasi totes les fases.

Taula 4. Insígnies obtingudes pels alumnes durant el concurs.

	ANDREA	CAMILLA	ERICA	VIRGINIA
FASE 1				
FASE 2				
FASE 3				
FASE 4				
FASE 5				

La primera insígnia (espardenya deslligada), l'han anat guanyant els primers alumnes que han respost el *repte 1* cada setmana. En general, s'ha vist que els alumnes han estat bastant ràpids en respondre i, quan s'ha donat el cas, han estat molt contents de rebre la insígnia corresponent. Pel que fa a la segona insígnia (porró sagrat), en general l'ha guanyat quasi tothom. Aquesta insígnia s'ha donat quan han fet tots els jocs en línia de la plataforma *Quizlet*. Es considera que aquesta insígnia ha estat útil per animar als alumnes a destinar més temps a l'aprenentatge de les frases fetes. En referència a l'última insígnia (porró sagrat), no s'ha vist una resposta tan bona com les altres. Els alumnes han tingut l'oportunitat d'obtenir aquesta insígnia a partir de la tercera fase, ja que s'ha introduït al concurs com a una novetat. No obstant això, els estudiants quasi no han mostrat interès per guanyar aquesta insígnia. Només una d'ells ha enviat setmanalment frases fetes que coneix que no han aparegut al concurs, i n'ha explicat el seu significat. Aquestes frases fetes apareixen a la pàgina web del

concurs (a l'apartat +), de manera que els alumnes les poden consultar en tot moment. Possiblement, hauria estat més profitós presentar aquesta insígnia en la primera fase per tal que tinguessin més temps d'engrescar-se a enviar altres frases fetes.

7.2. EXAMEN FINAL

Tal com s'ha comentat anteriorment, al cap d'unes setmanes d'acabar el concurs s'ha passat un examen final als participants per veure si recordaven algunes frases fetes del joc. Així doncs, amb aquesta prova final s'ha avaluat el seu nivell aprenentatge.

Taula 5. Resultats de la prova final.

	ANDREA	CAMILLA	ERICA	VIRGINIA
Preguntes de resposta tancada	9,1/10	10/10	9,55/10	8,2/10
Preguntes de resposta oberta	2/2	2/2	1/2	2/2

Els participants han demostrat recordar molt bé el significat de les vint frases fetes que s'han seleccionat. A més, pel que fa a les preguntes de resposta oberta, han sabut crear un breu diàleg amb les dues frases fetes que se'ls ha proposat:

Taula 6. Respostes dels alumnes a la pregunta de resposta oberta de la prova final.

	Trobar-se com peix a l'aigua	Anar peix
ANDREA	«Quan vaig fora de la ciutat amb els meus amics em trobo com peix a l'aigua.»	«A l'últim examen vaig anar peix.»
CAMILLA	«Ahir vaig anar a una festa d'aniversari a casa d'una amiga de quan era petita. No estava gaire segura d'anar-hi, perquè no coneixia ningú, però, de veritat, hi havia gent molt maca i música molt agradable: així, al final, m'he trobat com el peix a l'aigua.»	«Ahir vaig quedar-me a dormir durant tot el dia i per això no vaig estudiar la lliçó de llatí. Desafortunadament, aquest matí el professor ens ha donat un test a sorpresa i jo, clarament, he anat peix.»
ERICA	«La festa va anar molt bé, tots ens trobàvem com un peix a l'aigua.»	<i>Sense resposta</i>
VIRGINIA	«- I com has estat a casa de la Marta? - Són tan amables i d'hospitalitat, em vaig trobar com el peix a l'aigua.»	«Llavors, com que ahir no he estudiat res, avui vaig peix... espero tenir sort i no ser interrogat! »

7.3. ENTREVISTES

Finalment, després de l'experiència s'ha fet una entrevista als alumnes per saber com ho han viscut. De manera general, s'ha pogut constatar que estan molt satisfets i en fan una valoració molt positiva. A continuació es comenten algunes qüestions destacades de les entrevistes⁶.

⁶ La transcripció de les entrevistes es pot trobar a l'annex 3.

- Les normes i les instruccions

En primer lloc, els participants pensen que les normes i les instruccions del concurs han estat clares. Valoren positivament el fet que s'hagi explicat abans de començar el funcionament del joc. També opinen que els ha estat pràctic tenir els correus electrònics de cada repte, ja que així han pogut consultar en qualsevol moment les instruccions.

- La selecció de les frases fetes

D'una banda, els alumnes creuen que s'ha fet una bona tria de frases fetes. Un d'ells ha dit que algunes s'utilitzen en italià de forma diferent, però amb un significat similar, i això n'ha facilitat l'aprenentatge.

De l'altra banda, consideren que el grau de dificultat ha estat adequat. Cal tenir en compte que, com s'ha anat comentant, no es puntuaven els encerts, sinó la seva participació. D'aquesta manera, la retroalimentació sempre s'ha fet amb reforç positiu, és a dir, se'ls ha premiat, però no penalitzat. Durant el concurs ha estat més important que els alumnes participessin i practiquessin i, en definitiva, destinessin temps en l'estudi de les frases fetes.

- El disseny de la proposta educativa

Els estudiants destaquen que els ha agradat molt la manera com s'ha presentat el joc, ja que diuen que ha estat molt divertit aprendre a través d'un joc. Una alumna ha valorat positivament poder aprendre les frases fetes jugant, ja que per a ella llegir i memoritzar les frases fetes sol ser avorrit. Una altra alumna pensa que el fet que fos un concurs l'ha animat encara més perquè podia guanyar punts i, sobretot, insígnies. A més, comenta que estava impacient per respondre primera els reptes i guanyar una insígnia. En general, comenten que la puntuació i les insígnies els ha suposat una font de motivació, ja que volien tenir bons resultats. Els punts han estat una manera de veure el resultat de la seva pròpia participació i dels seus companys. Així doncs, el component competitiu del joc ha estat, en aquest cas, positiu.

- Els reptes

Per una banda, una alumna valora molt positivament el fet que els dos primers reptes es puguin fer en línia, és a dir, de manera no presencial. En general comenten que la pàgina web ha estat molt pràctica i agradable estèticament.

Pel que fa al primer repte, un participant destaca que ha estat interessant conèixer grups de música catalans. En referència al segon repte, comenten que els jocs del *Quizlet* eren molt divertits i útils. No obstant això, un parell d'estudiants diuen que alguna activitat d'aquesta plataforma ha estat repetitiva.

Finalment, els participants pensen que el tercer repte ha estat molt profitós per veure les frases dins un context real, ja que així han pogut entendre millor el seu ús. Tot i això, una estudiant diu que hauria estat molt bé que tots els alumnes vinguessin sempre a classe i participessin en el tercer repte de manera presencial. En relació a això, una altra alumna pensa que la part presencial és especialment important, i proposa que s'haurien pogut fer exercicis de la plataforma *Quizlet*, però de manera presencial. També explica que es podrien escriure diàlegs amb les frases fetes per assegurar que les han entès bé.

- Valoració final de la proposta pràctica

Els estudiants pensen que han après algunes frases fetes en català de manera dinàmica i creativa. També comenten que ha estat una experiència divertida i, alhora, útil. Consideren que han participat amb molt entusiasme perquè era una proposta diferent i innovadora. Pensen que, com que es tractava d'un joc, han estat més motivats. Una alumna comenta que li agradaria repetir una experiència així o poder estudiar altres segones llengües d'una manera similar.

Així doncs, estan satisfets amb l'experiència i els resultats, ja que pensen que els ha estat molt útil. D'una banda, han vist que a l'examen final del concurs han sabut moltes de les frases fetes que han après en el concurs, setmanes després d'haver-hi participat. D'altra banda, han pogut respondre les preguntes sobre algunes les frases fetes (anar peix, fer l'orni...) que han sortit a l'examen d'enguany del nivell C1 de català de l'Institut Ramon Llull.

8. CONCLUSIONS

La proposta que s'ha presentat se centra en l'aplicació de la ludificació en l'ensenyament de la llengua catalana com a segona llengua. En aquesta experiència s'ha aplicat una metodologia per facilitar l'aprenentatge d'algunes frases fetes utilitzant elements del joc per fer més divertit i motivador l'aprenentatge. Després de portar-ho a terme amb estudiants universitaris i de valorar-ne els resultats, s'arriba a les següents conclusions.

Primerament, cal tenir en compte que la ludificació és un recurs amb el qual es crea l'experiència, però no és el joc en si mateix. Combinant les opcions que ofereix (com puntuacions, missions, recompenses, etc.) es pot crear una proposta interessant per facilitar l'ensenyament d'algun contingut lingüístic o cultural. Tot i això, no n'hi ha prou amb aplicar la ludificació, sinó que cal una bona planificació.

En aquest sentit, el docent ha de destinar temps en el disseny de l'experiència. A més, és important que tingui present en quin context s'aplicarà. Concretament, és necessari valorar les necessitats i les característiques dels alumnes, els quals són el centre de l'aprenentatge. També és interessant que el professor faci el seguiment dels alumnes i els vagi informant sobre la seva participació i com estan evolucionant dins el joc. Això es pot fer, per exemple, amb comentaris, punts o insígnies. D'aquesta manera, els alumnes poden ser conscients del seu procés d'aprenentatge.

Un dels factors clau en l'aprenentatge de segones llengües és la motivació, ja que un alumne motivat tindrà més predisposició per aprendre. Per tal de fomentar aquesta motivació és bo, per una banda, comunicar-los de manera clara quins són els objectius del joc i quines són les normes. En aquesta experiència, per exemple, se n'ha parlat abans de començar i s'ha anat recordant a cada repte. Per altra banda, en aquesta ocasió s'ha animat als alumnes durant tot el procés amb un reforç positiu, concretament premiant-los amb punts i insígnies. Els elements competitiu del joc, en aquest cas, han estat percebuts pels alumnes com quelcom positiu, com un seguit de reptes a superar per tal de no quedar enrere respecte als seus companys.

Finalment, els alumnes s'han mostrat molt entusiasmats amb la proposta i ha estat una experiència molt positiva, ja que han passat de ser a alumnes a participants d'un concurs. Això els ha suposat una manera d'estudiar les frases fetes innovadora i

diferent, han après divertint-se. Tot i tenir nivells de domini de la llengua diferent, han obtingut resultats molt satisfactoris. Així doncs, es podria concloure dient que, en aquest cas, l'aplicació de la ludificació en l'aprenentatge els ha motivat a aprendre les frases fetes.

9. REFERÈNCIES

- Comunidad de profesores gamificadores. (s.d.). *Gamifica tu aula*. Recuperat de:
<http://gamificatuaua.wix.com/ahora>
- Contreras, R. (2016). Elementos de juego y motivación: reflexiones entorno a una experiencia que utiliza gamificación en una asignatura de grado para game designers. Dins R. Contreras i J.L. Eguia (ed.). *Gamificación en las aulas universitarias* (1ª ed., p. 55-66) Cerdanyola del Vallès: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Paperback
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., i Nacke, L. (2011). *Gamification: Toward a definition*. AI Proceeding of CHI 2011. Vancouver: Gamification workshop
- Figuroa, J. (2015). Using gamification to enhance Second Language Learning. *Revistes científiques de la Universitat de Barcelona: Digital Education Review*, 27, 32-54. Recuperat de:
<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
- González, C. (2014). Estrategias de gamificación aplicadas a la educación y la Salud [Vídeo]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=f-q3jz5ukVI>
- González, C. (2016). Sistema de evaluación gamificada. Dins R. Contreras i J.L.Eguia (ed.). *Gamificación en las aulas universitarias* (1ª ed., p. 39-54). Cerdanyola del Vallès: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Hammer, J., i Lee, J. (2011). Academic Exchange Quarterly: *Gamification in education: What, how, why bother?*, 15, 1-5. Recuperat de:
<https://www.uwstout.edu/soe/profdev/resources/upload/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf>
- Hense, J., Klevers, M., Mandl, H., i Sailer, M. (2013). Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 19, 28-37. Recuperat de:

http://www.fml.mw.tum.de/fml/images/Publikationen/19_2.pdf

Hunter, D., i Werbach, K. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Pennsylvania: Wharton Digital Press

Kapp, K.M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer

McGonigal, J. (2010). Gaming can make a better world [Vídeo]. Recuperat de:
https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=en

Pappas, C. (2013). *ELearning Industry: The gamification guide for teachers*.
Recuperat de:
<https://elearningindustry.com/the-gamification-guide-for-teachers>

Perry, B. (2015). Gamifying French language learning: A case study examining a quest-based, augmented reality mobile learning-tool. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 174, 2303-2315. Recuperat de:
https://www.researchgate.net/publication/277651725_Gamifying_French_Language_Learning_A_Case_Study_Examining_a_Quest-based_Augmented_Reality_Mobile_Learning-tool

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrant, Part II: Do they really think different? *On the horizon*, 9, 1-9. Recuperat de:
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

Ripoll, O. (2016). Objectiu: els 6 ingredients bàsics per cuinar propostes educatives Gamificades [Vídeo]. Recuperat de:
<https://www.youtube.com/watch?v=AxJkvWZzp2A>

Ripoll, O. (2016). Taller de creació de jocs: una assignatura gamificada. Dins R. Contreras i J.L. Eguia (ed.). *Gamificación en las aulas universitarias* (1ª ed., p. 25-37) Cerdanyola del Vallès: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona

Sapienza. Università di Roma. (s.d.). *Dove siamo*. Recuperat de:

<http://www.uniroma1.it/ateneo/dove-siamo>

Schell, J. (2010). When games invade real life [Vídeo]. Recuperat de:

https://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invade_real_life

Tayloy, S.J., i Bogdan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Buenos Aires: Paidós

Werbach, K. (2016). *Gamification. Applications* [Apunts acadèmics]. MOOC.

Werbach, K. (2016). *Gamification. Deconstructing Games* [Apunts acadèmics]. MOOC.

10. ANNEXOS

ANNEX 1. REPTE 1: CANÇONS, LES FRASES FETES I EL SEU SIGNIFICAT

A continuació hi ha les frases fetes del primer repte de cada fase del concurs.

FASE 1. PARTS DEL COS		
REPTE 1		
CANÇÓ	FRASE FETA	SIGNIFICAT
Txarango (2012). Un pam de nas. <i>Benvinguts al llarg viatge</i> . Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=K1bpQ0p3UvI	Quedar-se amb un pam de nas	Deixar a algú sense paraules per una cosa inesperada. No deixar aconseguir a algú el que volia.
Els Amics de les Arts (2009). Jean Luc. <i>Bed & Breakfast</i> . Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=7FfYsRuwEaE	Picar l'ullet	Tancar i obrir ràpidament un ull per fer un senyal a algú.

FASE 2. MENJAR		
REPTE 1		
CANÇÓ	FRASE FETA	SIGNIFICAT
Sau (1989). Màgic whisky. <i>Per la porta del servei</i> . Recuperat de:	Beure's l'enteniment	Perdre el seny o la raó, comportar-se d'una manera il·lògica o inesperada.

https://www.youtube.com/watch?v=SKyNg_IrFpE		
Albert Pla (2002). Somiatruites. <i>Anem al llit?</i> Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=LW-14IGFaos	Ser un somiatruites	Persona que s'il·lusiona fàcilment amb coses impossibles o estranyes, que està als núvols.

FASE 3. ANIMALS		
REpte 1		
CANÇÓ	FRASE FETA	SIGNIFICAT
Sopa de cabra (1991). L'Empordà. <i>Ben endins</i> . Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=VKCIBbyFITw	Estar tocat de l'ala	Es diu d'una persona una mica ximpleta o boja.
Manel (2008). El mar. <i>Els millors professors europeus</i> . Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=GjWLXZ4WdQU	Tenir el cap ple de pardals	Ser molt fantasiós o no ser realista.

FASE 4. QUÈ FEM, PART I		
REpte 1		
CANÇÓ	FRASE FETA	SIGNIFICAT
Blaumut (2015). El primer arbre del bosc. <i>El primer arbre del bosc</i> . Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=A7vHKR5HvzA	Perdre el fil	S'utilitza quan es deixa d'entendre una conversa novel·la, treball, explicació, situació, etc. Pot ser per falta de comprensió o per la dificultat per entendre-ho.
Quart Primera (2012). El teu amant. <i>Pel·lícules</i> . Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=4d5tLWjnzd8	Vendre fum	Fer falses promeses, utilitzar les paraules i el discurs per donar falses esperances.

FASE 5. QUÈ FEM, PART II		
REpte 1		
CANÇÓ	FRASE FETA	SIGNIFICAT
Els Pets (2010). Sense glaçons. <i>Fràgil</i> . Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=802gJH4QYHM	Fer la guitza	Molestar a algú, destorbar-lo de fer allò que vol fer

Mishima (2014). Mai més. <i>L'ansia que cura</i> . Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=k-VsvAQ09g4	Fer veure	Fingir, fer veure que alguna cosa és certa.
--	-----------	---

ANNEX 2. REpte 2: FRASES FETES I EL SEU SIGNIFICAT

Seguidament es mostren les frases fetes del segon repte de cada fase del concurs.

FASE 1. PARTS DEL COS	
REpte 2	
Donar un cop de mà	Ajudar
Fer dentetes	Fer enveja
Fer els ulls grossos	Tolerar alguna cosa
Ficar-se de peus a la galleda	Equivocar-se, espifiar-la
No tenir ni cap ni peus	No tenir lògica o sentit
Poder-hi pujar de peus	Poder assegurar plenament alguna cosa
Rentar-se'n les mans	Desentendre's d'alguna cosa
Tenir cara i ulls	Estar molt bé, ésser bo de veure (alguna cosa)
Tenir el cap com un timbal	Estar atabalat
Tenir el peu al coll	Superar les dificultats
Tenir la mà trencada	Ser molt hàbil o expert en alguna cosa
Tirar la pedra i amagar la mà	Causar dany i amagar-ho
Tenir pa a l'ull	No adonar-se de les coses
Tenir per mà	Tenir-hi pràctica

FASE 2. MENJAR	
REpte 2	
Anar peix	No haver estudiat, no saber la lliçó
Estar tocat del bolet	Estar boig o haver perdut l'enteniment
Fer cara de pomes agres	Tenir aspecte de no trobar-se bé o d'estar enfadat
Fer el préssec	Deixar-se enredar, caure en el ridícul
Fer figa	Perdre les energies, defallir; deixar de funcionar
Fer salat	Arribar tard
Haver begut oli	No poder escapar-se d'una cosa desagradable
Passar de taca d'oli	Una cosa massa greu, inadmissible
Ser de bona pasta	Tenir bon caràcter, ser bona persona
Ser de vida	Menjar molt
Ser un llepafils	Ser massa escrupolós amb el menjar
Ser un tastaolletes	Persona que comença coses i no en segueix o acaba cap
Ser un tros de pa	Ser molt bona persona
Treure'n suc	Treure guany o profit d'alguna cosa

FASE 3. ANIMALS	
REpte 2	
Afluixar la mosca	Pagar
Buscar tres peus al gat	Complicar innecessàriament les coses
Dir el nom del porc (a algú)	Insultar o parlar de manera clara a algú
Donar gat per llebre	Enganyar fent passar una cosa per altra
Estar com una cabra	Ser esbojarrat
Haver-hi gat amagat	Haver-hi un motiu ocult
Haver-hi quatre gats	Haver-hi poca gent
I un be negre!	Mostrar rebuig o menyspreu a una afirmació
No dir ni ase, ni bèstia	No dir res
Ser una olla de grills	Haver-hi molt xivarri i enrenou
Prendre el pèl a algú	Enganyar o burlar-se d'algú
Pujar la mosca al nas	Fer enfadar a algú
Ser del morro fort	Ser molt tossut
Trobar-se com peix a l'aigua	Estar còmode, a gust

FASE 4. QUÈ FEM, PART I	
REpte 2	
Anar (o caminar) xino-xano	A poc a poc, sense pressa
Anar de bòlit	Estar molt atrafegat, enfeinat o amb moltes preocupacions
Anar de vint-i-un botó	Anar molt mudat
Anar-se'n a can Pistraus (o anar-se'n en orris)	Fracassar

Baixar (o venir) de l'hort	Ignorar una notícia coneguda per tothom, no estar al corrent del què passa
Caure-hi de quatre potes	Caure en un engany
Estar de mala lluna	Estar de mal humor
Fer com qui sent ploure	Actuar sense fer cas del que es diu
Fer l'orni	Fer el desentès d'un tema que no interessa
Fer un nyap	Fer una cosa mal feta, fer un desastre
Passar-la magra	Passar misèria
Tocar el dos	Anar-se'n

FASE 5. QUÈ FEM, PART II	
REpte 2	
Fer nones (o fer nona)	Dormir
Fer (alguna cosa) a la babalà	Sense posar atenció, de qualsevol manera
Fer creu i ratlla	No voler saber res més
Fer bones miques	Entendre's o simpatitzar amb algú
Fer la murga	Molestar
Fer cinc cèntims	Explicar de manera breu alguna cosa
Fer morros	Mostrar-se enfadat, fer mala cara
Fer dissabte	Fer neteja
Fer costat	Recolzar a algú
Fer-la petar	Conversar, xerrar
Fer campana	Faltar a classe
Fer drecera	Fer més curt el camí, anar per un camí més directe

ANNEX 3. TRANSCRIPCIÓ DE LES ENTREVISTES

Tot seguit es poden veure les entrevistes que s'ha fet als alumnes per saber la seva opinió sobre l'experiència. Totes les entrevistes han estat corregides per facilitar-ne la lectura, però no s'ha modificat el contingut de les respostes.

ENTREVISTA 1

Hola. Ara et faré unes preguntes sobre el concurs que hem fet de les frases fetes: si t'ha agradat, si t'ha estat útil. Som-hi?

Ah, sí! Jo penso que va ser molt interessant i ... Sobretot va ser molt bona la triada de les frases fetes perquè tenen un sentit molt ampli. Són un mitjà per aprendre la llengua i també algunes coses culturals. Per tant és una bona triada aquestes frases fetes.

Ah! Molt bé

No és massa gramatical, però té molta creativitat la cosa.

Creus que les instruccions del concurs s'han explicat de manera clara i ordenada?

Per a mi ha estat tot clar. Ha estat bo poder practicar cada setmana i també poder anar veient els resultats.

Ah, sí?

Sí, el temps de cada repte i cada setmana per a mi ha estat adequat. I també ha estat útil amb aquells programes d'internet. Utilitzar la web a les classes, si hi ha la possibilitat, és una cosa que m'agrada molt. És divertit i útil.

Molt bé! I t'ha agradat el concurs?

Sí, sí! Ha estat útil i divertit al mateix temps.

I t'has sentit motivat per aprendre?

Sí, clar! Motivats i a més recordo moltes frases fetes.

Hi ha algun aspecte del joc que destacaries, és a dir, que t'hagi agradat especialment?

Sí, penso que les cançons. Els grups catalans m'han semblat molt interessants.

Penses que alguna activitat ha estat avorrida o no hi has trobat el sentit?

No, no. Tot ho he entès i m'ha semblat bé.

D'acord. Finalment, tens alguna proposta de millora o penses que hi ha algun aspecte que no hagi funcionat bé?

No, no sé. Potser es pot utilitzar més alguns vídeos com escenes de pel·lícules, no? És una idea, no sé de quina manera. Potser amb *youtube*, no ho sé molt bé...

Ah, d'acord.

Mm...no sé, en total penso que va estar tot molt ben fet.

Que bé! Gràcies.

De res.

ENTREVISTA 2

Hola, primerament et volia preguntar si penses que les instruccions del concurs, o sigui, què havíeu de fer i com, s'ha explicat de manera clara i ordenada.

Sí, crec que sí perquè sobretot en el correu nosaltres ho podíem llegir i entendre tot. Al principi tu ens vas dir les regles i també cada setmana teníem les instruccions al correu i ho podíem repassar.

Ah, d'acord. I pel que fa a les normes del concurs, creus que s'han explicat bé?

Sí, i tant.

Creus que les frases fetes s'han presentat d'una manera clara i ordenada?

Penso que la selecció estava molt bé. També has triat les frases fetes que també utilitzem a Itàlia, d'una altra manera, però amb un significat similar. Així que quan ho fèiem eren bastant clares d'entendre. A més amb el repte que fèiem divendres, quan posàvem les frases fetes en el context, era també molt clar per entendre millor el seu ús.

T'ha agradat la manera com s'ha presentat i organitzat el concurs?

Sí, moltíssim. Com a primera cosa, el fet d'aprendre una cosa a través d'un joc. També la nostra professora a la classe de català intenta que intentem aprendre de manera divertida, i això és molt important. També el fet de triar justament un concurs penso que ens ha animat més, en el sentit que estàvem més motivats. El fet de guanyar una cosa ens motivava.

Així, t'has sentit més motivada?

Sí, sens dubte. No tant el fet de guanyar una cosa, però potser el fet de tenir més insígnies.

Ah sí?

Sí! Això, el fet de guanyar més insígnies, m'agradava molt!

De fet, tu les tens quasi totes...

Sí, sí. Sempre cada matí anava al meu correu per veure si ja havia rebut el correu del concurs per respondre els reptes.

Sí, tu eres molt ràpida en respondre.

Doncs sí!

M'agradaria preguntar-te si hi ha alguna activitat que t'hagi semblat avorrida o sense sentit.

No. Només una activitat del *Quizlet* era una mica repetitiva. No recordo com es deia, però les mateixes frases fetes estaven escrites dues o tres vegades⁷ i nosaltres havíem d'escriure i sempre sortien dues vegades.

A part d'aquesta activitat, les altres t'han semblat bé?

Sí, sí. Només això. A part d'aquesta, m'han agradat totes les activitats.

D'acord. Creus que ha estat una experiència útil?

Sí! I a més, a l'examen del Lull em van preguntar algunes frases fetes que havíem fet en el concurs.

Ah, que bé! Tens alguna proposta de millora?

No. Només el fet que el divendres a vegades no veníem tots a classe. Tu preparaves les activitats per a tots quatre i desafortunadament algú no havia vingut a classe. Però clar, això no era culpa teva, sinó nostra. Si haguéssim sigut més gent, hauria estat encara més divertit.

Sí, érem literalment quatre gats.

Sí, sí.

Finalment, quina valoració faries del joc?

Jo crec que tots nosaltres hem participat amb molt entusiasme perquè era una cosa diferent, no com les classes normals de tots els altres dies. I això ho he notat perquè una persona com l'Erica, que ja té el nivell C1 de català i només venia a classe per repassar i no tant per aprendre, sempre feia les activitats del teu joc, no tant per aprendre, sinó per divertir-se i perquè era una cosa nova. Nosaltres el fèiem per

⁷ La Camilla pot estar fent referència a l'activitat *Learn* del *Quizlet*.

divertir-nos, però també per aprendre. I l'Erica, que potser ja coneixia algunes frases feia fetes, feia igualment el teu joc, és perquè li agradava. És una cosa que ha funcionat.

Que bé! Haig de dir que jo també m'ho he passat molt bé amb vosaltres. Moltes gràcies.

Gràcies a tu.

ENTREVISTA 3

Molt bé doncs, comencem. La primera pregunta fa referència a les instruccions del concurs. Creus que s'han donat de manera clara i ordenada?

Sí, sí. M'ha quedat tot molt clar.

Que bé! Creus que les normes han estat clares i s'han entès bé?

Sí, molt.

T'ha agradat la manera com s'ha presentat el concurs?

Sí, molt. M'ha agradat sobretot perquè era *online*, així que sí no podíem venir a classe o alguna cosa així estàvem lliures de jugar igualment, no? Des de casa, això m'ha agradat molt.

Potser era més pràctic per a vosaltres, no?

Sí, sí. I també alguns jocs eren molt divertits. Per exemple els del *memory*⁸, el de recordar els llocs on estaven les frases fetes i les seves explicacions.

Molt bé. Creus que el nivell de dificultat ha estat l'adequat?

Sí, per a mi era el meu nivell, perquè jo sóc C1. No era massa fàcil ni massa difícil, perquè les frases fetes no són mai fàcils, no? És impossible recordar-les totes. Era el meu nivell, jo crec. Ni fàcil ni difícil.

T'has sentit més motivada per aprendre?

Sí perquè, sobretot en aquest tipus de temes, aprendre és molt avorrit. Llegir les frases, després les explicacions i haver de recordar-les... Així que jo crec sempre que el joc és una manera més eficaç d'aprendre.

Creus que el fet que hi hagués punts t'ha animat més a participar o no t'importava tant?

⁸ L'Erica parla de l'activitat *scatter* del *Quizlet*.

Sí, m'ha animat una mica, perquè jugar amb els companys fent bromes sobre "jo guanyo, tu perds", és més divertit, no? A més, és només un joc, no? No té importància, però quan hi ha una puntuació, un objectiu, es treballa millor.

Molt bé. Hi ha alguna activitat que creguis que ha estat avorrida o sense sentit?

No. Només hi havia dues activitats del *Quizlet* que eren molt semblants i he pensat que també podia ser una. Una de les dues no calia, però totes les altres han estat molt eficaces.

Creus que t'ha estat útil per aprendre?

Sí, sí. Ho he descobert avui quan he respost l'últim test⁹ que m'has enviat. Feia dies que no treballàvem les frases fetes, fa temps que hem acabat el joc i avui m'he adonat que recordava moltes frases fetes.

Ai, que bé!

Sí, sí. De veritat, estic molt contenta per què no m'ho esperava. Gràcies!

A tu i a vosaltres! Et volia preguntar, finalment, si tens alguna proposta de millora a fer.

No. Bé, jo crec que, si hi ha la possibilitat, es podria ampliar la part que no és *online*, la part presencial. Estem tots junts i fem els exercicis, però això jo crec que no ho vam poder fer perquè nosaltres no teníem gaire temps, no? Però crec que, si hi hagués la possibilitat i prou temps està bé fer alguns exercicis com els *online*, però tots junts.

D'acord.

Una altra cosa que crec és que seria molt útil en aquestes situacions: escriure diàlegs on surten les frases. Així s'entén encara millor.

Doncs sí. Moltes gràcies.

Gràcies a tu per tot.

ENTREVISTA 4

Hola. En primer lloc et volia preguntar si penses que les instruccions del concurs han estat clares i s'han entès bé.

Sí, sí, molt, perquè en vam parlar tots junts abans de començar.

I pel que fa a les normes del concurs, creus que s'han explicat bé?

⁹ L'Erica es refereix a l'examen final

Sí, tot estava clar.

T'ha agradat la manera com s'ha presentat el concurs?

Ah, sí. Tota la pàgina web era de veritat molt, molt bonica. Fàcil d'utilitzar.

Creus que s'han presentat les frases fetes d'una manera clara i ordenada.

Sí, sí.

Ha estat útil el que has après?

Sí, de veritat molt, molt útil, perquè normalment és bastant difícil buscar totes aquestes frases... No llegeixo el diccionari cada dia. Ha estat molt útil, molt dinàmic. També divertit i molt bonic els diferents exercicis.

Que bé! El nivell de dificultat s'ha adequat al teu nivell d'aprenentatge?

Penso que estava bé.

Penses que la puntuació t'ha animat a participar més?

De veritat sí, perquè jo vaig tenir dues setmanes amb molta feina i vaig fer algunes activitats amb retard, però de seguida les vaig fer perquè em sabia greu quedar enrere respecte als meus companys i també per veure totes les frases del concurs, que em serien útils també.

Creus que aquesta manera d'aprendre ha estat més motivadora?

De veritat va ser la cosa millor de tota l'activitat! Jo estudio llengües des de fa temps, però no d'una manera tan divertida i dinàmica. I a més poques frases cada setmana... era una quantitat de frases justa. Llavors és la cosa que m'ha agradat més de tota aquesta experiència.

Molt bé. Tens alguna proposta de millora a fer?

No, però hi havia un exercici del *Quizlet* que no vaig fer mai perquè no em funcionava a l'ordinador.

Ah, cert, ja sé quin és!

Sí, però la resta era suficient per aprendre tot l'argument de la setmana.

Quina valoració final faries de tota l'experiència?

Va ser de veritat fantàstic, perquè estudiem català amb molt material actual i contemporani, no? Però així va ser una dimensió de més de joc, però de joc que m'estimulava cada setmana. Em deia a mi mateixa "haig de fer-ho" perquè eren coses importants a aprendre i no sé, la manera d'estudiar era ràpida i divertida, funcionava molt bé. Llavors m'ha agradat de veritat molt. De veritat, no sé si hi haurà algú que em farà un joc així en el futur, no sé si podré repetir una experiència així.

Esperem que sí!

Ai, sí! Si no hauré d'aprendre a fer-ho jo mateixa per a mi.

Doncs això és tot. Moltes gràcies per la teva participació.

Moltes gràcies a tu.