

TREBALL DE FINAL DE GRAU

**GAMIFICACIÓ AMB CLASSCRAFT PER L'APRENTATGE D'UNA
SEGONA LLENGUA. UN RECURS MOTIVADOR?**

**GAMIFICATION WITH CLASSCRAFT FOR A SECOND LANGUAGE
LEARNING. A MOTIVATIONAL RESOURCE?**

Autora: Paula Lorenzo Bolivar

Dirigit per: Maria Berrocal Arevalo

Doble titulació Grau en Mestre d'Educació Infantil i Grau en Mestre d'Educació
Primària. Menció TIC.

Curs 2022-2023

Índex

Resum	3
Abstract	3
1. Introducció	4
2. Marc teòric	5
2.1 Gamificació	5
2.2 El disseny universal per a l'aprenentatge (DUA)	6
2.3 Les TIC com a eina inclusiva	7
2.3 La motivació	7
3. EL MÈTODE	9
3.1 Objectius	9
3.2 Hipòtesi	9
3.3 Participants	9
3.4 Els materials	10
3.5 La metodologia	11
3.6 El procediment (fases, instruments de recollida forma d'anàlisi de les dades)	12
3.6.1 Instruments de recollida de dades	12
3.6.2 Formes anàlisi de dades	12
4. Resultats	12
5. Discussió i conclusions	12
6. Bibliografia	12
7. Annexos	12

Resum

La motivació és un element essencial perquè es doni un bon aprenentatge. Partint d'aquesta concepció, la present recerca, té com a objectiu conèixer la influència de Classcraft en la motivació dels alumnes per a l'adquisició d'una segona llengua, en aquest cas, la llengua anglesa. Per poder dur a terme aquesta recerca s'ha emprat un estudi de cas, dins de la investigació - acció. L'estudi s'ha realitzat en dues aules de 6è de primària d'un mateix centre educatiu. Les dades obtingudes mostren un augment de la motivació dels estudiants en l'adquisició de la llengua anglesa envers una metodologia d'aprenentatge gamificat. Aquestes dades s'han obtingut a partir de l'observació i d'altres instruments com les enquestes i han estat analitzades a partir d'un disseny mixt. Ençà d'aquest estudi es contrasta que, en una conjuntura anàloga incloure Classcraft a l'aula com a estratègia metodològica reforça la motivació i adquisició de la llengua anglesa.

Paraules Clau

TIC, motivació intrínseca, motivació extrínseca, gamificació, llengua anglesa.

Abstract

Motivation is an essential element for the learning process. Based on this conception, the present research aims to know the influence of Classcraft on students' motivation to acquire a second language, in this case, English language. In order to carry out this research, has been used a case study, within the research - action. The study was carried out in two 6th grade classrooms in the same school. The results obtained show an increase in the motivation of students in the acquisition of the English language towards a gamified learning methodology. These data have been obtained from observation and other instruments such as surveys and have been analysed based on a mixed design. Since this study, it has been contrasted that including Classcraft at analogous juncture as a methodological strategy reinforces the motivation and acquisition of the English language.

Key Words

TIC, extrinsic motivation, intrinsic motivation, gamification, English language.

1. Introducció

Vivim en una societat en canvi constant que permanentment ens presenta estímuls i informacions. Avui dia, generalment, les informacions i els coneixements que ens proporcionen són en format digital i s'emeten per plataformes virtuals.

Catalunya compta amb el PEDC (Pla d'Educació Digital de Catalunya), és un pla presentat pel departament d'Educació en el marc de la XII legislatura i té com a objectiu contribuir en el desenvolupament de la competència digital sobre els ciutadans per poder viure i treballar en una societat creixent de canvis derivats de la tecnologia. Aquest pla té com a propòsit assegurar que els alumnes de Catalunya siguin digitalment competents en acabar l'ensenyament obligatori; a més de tenir una xarxa de centres digitalment transformats que facilitin l'aprenentatge en el marc de la transformació educativa. (Generalitat de Catalunya - Departament d'Educació, 2022)

Tot i això, el problema principal que presenten molts de centres és que fan ús de la tecnologia com substitutiu dels llibres. Aquest canvi incideix escassament en la competència digital dels alumnes. Les escoles que comprenen la sort d'implicar a tot l'alumnat amb un ordinador individual hauria d'aplegar aquesta situació i formar a l'alumnat en aquesta competència. Això no obstant, caldria que els centres implementessin la competència digital de forma transversal i no només dedicant una hora a la setmana. El model SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) elaborat per Vallejo ens mostraria que ens hem executat les dues primeres fases substituir; els llibres per ordinadors i augmentar, fent referència les millores funcionals. Això no obstant, queden encara les fases de modificació i redefinició, on es produeixi un canvi metodològic basat en les TIC i, per tant, s'assoleixin nous ambients d'aprenentatge.

Segons Lozano (2011), les universitats i les escoles se centren a dotar a l'alumnat i professorat de la formació per dominar aquestes tecnologies, però en el fons amb molt poca metodologia. És en l'entorn educatiu on apareixen les TAC, que tracten d'orientar les tecnologies de la informació i comunicació cap a uns usos més formatius, amb l'objectiu d'aprendre més i millor. D'aquesta necessitat d'aprendre amb les TIC apareix la metodologia TPACK (Technological Pedagogical and Content

Knowledge), la qual el principal objectiu és que es compregui com emprar la tecnologia per ensenyar conceptes de tal manera que es millori l'experiència d'aprenentatge dels estudiants.

No obstant això, les TAC implementades dins d'una bona metodologia aporten a l'alumnat una motivació major per aprendre. Salazar *et al* (2020), afirmen que, amb el pas del temps, nombroses investigacions coincideixen que la motivació és un factor intern i extern de l'ésser humà que repercuteix en cada una de les seves accions a partir de la seva conducta. A més, assenyalen que en el cas dels estudiants, podria donar-se en els resultats acadèmics que obté a partir d'un procés d'ensenyament integral que no valori només la formació acadèmica, també la personal.

L'ensenyament i l'aprenentatge es redissenyen per incorporar tecnologies digitals. Basant-se en una investigació rellevant, l'organització promou diverses pràctiques d'aprenentatge i ensenyament facilitades amb tecnologia que siguin flexibles, adaptables i atractives (per exemple, aprenentatge jugant, aprenentatge explorant, aprenentatge creant, aprenentatge fent, tot això augmentat i millorat amb tecnologies digitals" (Kampylis et al., 2016).

Dins d'aquestes paraules de Kampylis *et al.*, fan referència a les diferents metodologies que es poden emprar gràcies a la tecnologia, una d'elles la gamificació. Segons Jurado i Araguz (2015), la gamificació consisteix en l'aplicació d'elements del joc en altres contextos que no són pròpiament lúdics, com pot ser en l'educació, per influir en la motivació, millora i compromís dels estudiants.

Garello et al., (2011) esmenen que, diferents estudis realitzats mostren que mestres que integren de forma molt idiosincràtica els elements i mecàniques de la gamificació a la recerca d'objectius molt diversos. En tots subjau l'interès perquè el procés d'aprenentatge resulti més motivador per l'estudiant, de manera que augmenti el seu compromís i, per tant, que disminueixin els índexs d'abandonament escolar.

Agrupant tot l'esmentat anteriorment, el present treball pretén investigar sobre l'acció de la gamificació mitjançant les TAC, sobre la motivació de l'alumnat en l'adquisició i aprenentatge d'una segona llengua, l'anglesa.

2. Marc teòric

2.1 Gamificació

La gamificació és una metodologia d'aprenentatge actiu, segons Kersey (2000), aquesta tipologia d'aprenentatge té com a objectiu involucrar als estudiants de forma activa a l'aula essent els protagonistes; els fa reflexionar sobre els aprenentatges i renuncien a ser merament oients a l'aula. Per poder aconseguir-ho, els fonaments d'aquesta metodologia consta d'alguns requisits bàsics, com ressenya (Koster 2005), són diversos, però els principals són: el repte, on amb una mobilització dels seus coneixements puguin arribar a solucionar el repte exposat; la diversió, si els estudiants gaudeixen del que fan, invertiran energia per participar; les normes, aquestes orienten als jugadors a saber els límits, les proves a superar i els beneficis si se superen; la interacció, els resultats per haver acabat o dut a terme una bona feina; per acabar, l'emoció, durant el transcurs del joc s'han de provocar diverses emocions en els jugadors, aquestes seran el motor de l'aprenentatge i del joc.

La gamificació s'ha emprat, entre altres contextos, per a contribuir en l'aprenentatge de les segones llengües ludificant el seu ensenyament. Garcia et al. (2020) citen que la gamificació es caracteritza com una metodologia agradable i divertida per contribuir en l'aprenentatge i adquisició d'una segona llengua; a més, ajudaria a minvar l'esquerda entre l'adquisició de continguts i la pràctica educativa.

Azzouz (2021) conclou que, la problemàtica de l'alumnat amb la pràctica d'una segona llengua és molt evident en la majoria d'aules. Els estudiants, sovint mostren queixes relacionades amb l'aprenentatge d'aquesta segona llengua, l'anglès. Reivindiquen que és estressant i complex, ja que, se'ls demana que facin ús de les capacitats d'escolta, lectura, parla i escriptura.

Ydewalle, G., & De Bruycker, W. (2007) assenyalen que, els escolars, tenen una exposició a la llengua anglesa en la seva vida diària. L'interès i la motivació són factors essencials per l'adquisició dels idiomes. Afegeix, que cal distingir entre recompenses i treball en executar diferents medis a l'aula, atès que, els alumnes reconeixen quan els hi estàs ensenyant i poden concentrar-se en els continguts. Però, quan estan davant d'un joc, pel·lícula o cançó, poden adquirir vocabulari i fins i tot frases que les poden utilitzar en la vida real. A això, li diuen aprenentatge incidental.

Hanus & Fox, 2015; Wu & Huang. (2019) afirmen que la investigació sobre la gamificació està mostrant resultats beneficiosos en la motivació i el compromís dels estudiants en l'aprenentatge de l'anglès com a segona llengua. En les aules tradicionals, els alumnes contempen l'error com un fracàs i gràcies als entorns virtuals, s'ofereix als estudiants un espai segur on puguin cometre errors sense ansietat durant el seu procés d'aprenentatge. És substancial diagnosticar les actituds dels estudiants i les emocions envers la gamificació durant el procés d'aprenentatge i adquisició d'una segona llengua. Tenir-ho en consideració afavorirà a l'objectiu de millorar la motivació i l'experiència d'aprenentatge.

2.2 El disseny universal per a l'aprenentatge (DUA)

L'any 2020, l'Organització de les Nacions Unides per a l'Educació, la Ciència i la Cultura (UNESCO), varen declarar un acord per tal que totes les escoles l'any 2030 haurien de garantir l'equitat educativa de qualitat, la inclusió i la promoció d'oportunitats d'aprenentatge per a tothom. A Catalunya, amb la Llei d'educació 12/2009, del 10 de juliol, es va decretar que el sistema educatiu català havia de comptar amb "la cohesió social i l'educació inclusiva com a base d'una escola per a tothom". Aquesta llei va ser decretada arran de la segregació en el sistema educatiu de certs col·lectius.

En el document del Departament *D'ensenyament De l'escola inclusiva al sistema inclusiu*, s'estableixen un principi per garantir una escola per a tothom, és a dir, inclusiva: reconeixement de la diversitat com a fet universal, educació inclusiva com a mirada única per donar resposta, personalització dels aprenentatges per potenciar

les seves habilitats, la igualtat i equitat com a dret per a tots els alumnes, educació integral amb èxit i la formació del professorat per proporcionar oportunitats de creixement. (p.8)

Susan Bray (2001) puntualitza l'educació inclusiva com un procés en el qual s'ofereix a tots els alumnes, sense cap mena de distinció, l'oportunitat de ser membre de l'aula ordinària i d'aprendre amb els seus companys i d'ells; incloent-hi els alumnes amb discapacitats més severes.

Peralta (2020), descriu sis perspectives en les quals cal tenir consideració quan es defineix inclusió, per a aquesta recerca, es tindran en consideració tres perspectives. En primer lloc, la respectiva a les Necessitats Específiques de suport Educatiu (NESE). En segon lloc, l'enllaçada als problemes conductuals. I per concloure, la inclusió per a grups en risc d'exclusió. A la pràctica, l'educació inclusiva necessita a més una transformació dels paradigmes educatius tradicionals, especialment a aquells que promouen un ensenyament a base de l'heterogeneïtat dels estudiants.

2.3 Les TIC com a eina inclusiva

Cabrero (2001), concep les Tecnologies de la Informació (TIC) com a un conjunt de mitjans, on s'inclouen textos, internet, realitat virtual, televisió, etc., utilitzats en l'àmbit social per a cobrir necessitats de comunicació. A més, afirma que, aquestes tecnologies es caracteritzen per la interactivitat de la informàtica educativa, mitjans audiovisuals, les telecomunicacions i una gran quantitat de recursos multimèdia.

Les eines TIC són promotores d'equitat, inclusió i pertinença en els diferents ambients educatius. A més, aquestes afavoreixen a desenvolupar certes habilitats com la de raonament, interpretació, argumentació presa de decisions, resolució de problemes, etc. Donades aquestes contribucions a l'aprenentatge i el gran ventall d'opcions que s'hi troba, ajuden a la inclusió d'alumnes en situacions de necessitats educatives especials. En aquests ambients, paper del mestre passa a ser de guia, donat que proporcionarà eines TIC que permetin a l'alumne desenvolupar al seu

ritme diferents competències amb un enfocament personalitzat i alhora col·laboratiu (Watts y Lee, 2017).

2.3 La motivació

Un dels aspectes més importants a fi que tingui lloc l'aprenentatge és la motivació. Segons Robbins S. i Judge T. (2009) hi ha tres elements claus en la definició de motivació: la intensitat, la direcció i la persistència. La intensitat es detalla com a l'energia de l'intent. És l'element principal en el qual ens basem quan es parla de motivació. S'ha de tenir en compte la qualitat de l'esforç, atès que, una intensitat elevada no deriva a culminació pròspera en relació amb l'execució de la tasca; llevat que, l'esforç es canalitzi cap a una direcció que sigui beneficiosa per a l'organització. En últim terme, la persistència és la mesura del temps durant el qual algú manté l'esforç. Els individus amb una motivació suficient es mantenen en la tasca el temps necessari per assolir l'objectiu.

La motivació es desglossa segons el propòsit, en trobem la intrínseca i l'extrínseca. La motivació intrínseca és concretada per Sánchez (2020) com la motivació que té per fonaments els components interns de la persona, tals com l'autodeterminació, curiositat, reptes i esforços. Segons Álvarez (2020) aquesta motivació porta als alumnes a patrons conductuals autònoms i inherents. Chóliz (2004) afegeix que, la motivació intrínseca mostra els aspectes interns de la persona i indueixen a tenir patrons de conducta específics que els porten a dur a terme accions per satisfer la necessitat del moment. Consecutivament, la motivació extrínseca és detallada per Rivera (2014) com la motivació donada per incentius externs, és a dir, premis o castics, que com a conseqüència, condueixen l'acció d'una conducta o comportament socialment desitjat (reforç) o l'erradicació de conductes no socialment apropiades (castics). Afegeix que, aquesta depèn molt de l'exterior, sigui per persones o per l'ambient. (p.32) Lamas (2014) aporta que, els alumnes motivats extrínsecament es comprometran a executar certes activitats quan ofereixen recompenses externes. A més, especifica que, és possible que aquests estudiants optin per activitats més senzilles, atès que, aquestes li asseguraran l'obtenció de la recompensa. (p.16)

3. EL MÈTODE

3.1 Objectius

El principal objectiu que s'ha establert per ser objecte d'estudi de la investigació és avaluar les contribucions de la gamificació, més específicament, l'eina Classcraft; pel que fa a la motivació en l'ensenyament-aprenentatge de la llengua anglesa en l'alumnat sisè de primària. Així mateix, cal esmentar els objectius més específics delimitats per poder assolir l'objectiu principal:

- Fomentar el bon ús de les tecnologies a cycle superior.
- Dissenyar un espai d'aprenentatge on els alumnes no tinguin por a l'error.
- Comprovar si Classcraft és una eina motivadora

3.2 Hipòtesi

La hipòtesi a confirmar o a rebatre a partir dels resultats de la present investigació sorgeix de l'afirmació: Classcraft fa que el compromís de l'alumnat cap al seu procés d'aprenentatge augmenti pel fet que les repercussions de les seves accions es veuen reflectides en el joc (Calvillo, K. 2021). A més, segons el creador de l'eina, Shawn Young (2013), l'eina ofereix un entorn d'aprenentatge inclusiu.

Seguint aquestes declaracions dels referents teòrics al·ludits anteriorment, emergeix la següent hipòtesi d'estudi: Classcraft una eina per a la gamificació motivadora.

3.3 Participants

L'estudi del present treball s'ha implantat a l'Escola Cor de Maria de Blanes. El prototip amb el qual s'ha realitzat la investigació ha estat amb les dues línies de 6è de primària. Ambdues, són aules altament heterogènies pel que fa a gènere, compàs d'aprenentatge i cultura. El grup d'estudi aplega un total de cinquanta-sis alumnes, dels quals vint-i-nou són noies i vint-i-set nois. La diversitat lingüística i social radia dins dels participants, on una petita ràtio d'alumnes és de procedència estrangera. A propòsit de la raó social, en el grup predomina un nivell socioeconòmic mitjà - alt.

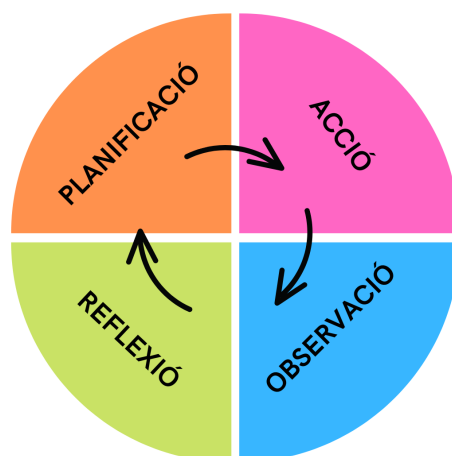
En l'àmbit cognitiu, els grups de 6è comprenen una gran diversitat pel que fa a les Necessitats Específiques de Suport Educatiu. Dos alumnes del grup d'estudi tenen un Pla de suport Individualitzat (PI) per autisme, tres alumnes per dislèxia i quatre per nouvinguts. A més, es compta amb alumnes que no tenen disposen de PI, però que necessiten l'ajuda del mestre per poder desenvolupar les tasques. Altrament, es troben alumnes que treballen de forma autònoma a un bon ritme i quatre alumnes que destaquen pel seu alt rendiment i nivell cognitiu, cosa que fa que puguin culminar les tasques amb més rapidesa.

3.5 La metodologia

A les classes s'observa que el centre segueix una metodologia d'ensenyament altament tradicional. A les hores dedicades a la llengua anglesa, el mestre exposa els continguts amb presentacions visuals projectades a la pantalla. Aquestes són llegides pel mestre en veu alta i alhora copiada pels alumnes a la seva llibreta. A més, combinen l'assignatura i l'adquisició de continguts amb el llibre, on el mestre llegeix i explica i els alumnes executen els exercicis per posteriorment, corregir-los. Aquesta metodologia emprada causa poca motivació als alumnes, alhora que poca capacitat per a mantenir l'atenció en els continguts que s'exposen i en les tasques a fer.

D'ençà de la situació, en aquesta investigació es pretén investigar si la causa de la poca motivació de l'alumnat és conseqüència de la metodologia aplicada a l'aula. Per analitzar-ho s'aplicarà la metodologia de la gamificació, on l'alumne pren possessió del seu ritme d'aprenentatge i el seu progrés té unes recompenses.

Tenint en compte que el propòsit de la present investigació, és millorar la motivació de l'aprenentatge de la llengua anglesa i, per tant, donar resposta a una problemàtica existent a l'aula es portarà a terme un estudi de cas dins la investigació-acció. Latorre (2004), descriu quatre fases per al mètode d'investigació-acció (vegeu gràfic 1).



Gràfic 1. Fases de la investigació

3.6 El procediment (fases, instruments de recollida forma d'anàlisi de les dades)

La primera fase engloba la preparació per poder efectuar l'estudi, d'ençà de la pregunta d'investigació i la recerca teòrica. Primerament, s'ha confeccionat un conjunt de sessions dins de la matèria de Llengua Anglesa en què els alumnes, per grups portaran el ritme del seu aprenentatge de forma gamificada. En segon lloc, s'han dissenyat els instruments per collir les evidències en diversos moments de la cerca. Més concretament, l'enquesta inicial, l'enquesta final i una graella d'observació.

En la segona fase, l'alumnat ha respost l'enquesta inicial en format anònim mitjançant l'aplicació Google Forms. Aquesta enquesta ens permet conèixer la motivació dels alumnes en l'àmbit de la Llengua anglesa. A posteriori, s'ha dinamitzat les classes d'anglès amb les sessions dissenyades amb l'eina de Classcraft.

A la tercera fase, mentre s'implementen les activitats mitjançant la plataforma de Classcraft, s'observa als alumnes i es valora amb una graella d'observació prèviament elaborada. Passades unes setmanes i cessades les activitats amb

aquesta eina, els alumnes responen una enquesta enfocada a la nova metodologia implementada.

Per finalitzar el procés, en la quarta fase s'analitzen les dades recollides en les enquestes, tant l'inicial com la final i es complementa amb l'observació duta a terme a la tercera fase. Un cop analitzades, es reflexiona i s'extreuen conclusions útils per reformular una nova planificació.

3.6.1 Instruments de recollida de dades

Per recollir la informació de les fases dos i tres s'empren els següents instruments de recollida de dades.

En primer lloc, l'enquesta inicial ha estat formulada per mesurar la motivació de l'alumnat envers les classes d'anglès i a la metodologia emprada. Aquestes dades serviran com a punt de partida per valorar si hi ha una millora de la motivació amb la nova metodologia. Per valorar la motivació s'ha tingut en compte diferents aspectes d'aquesta valorant-ne la motivació intrínseca i extrínseca; els ítems han estat inspirats en la investigació de Simón *et al.* (2008). L'enquesta d'opinió s'ha creat amb l'eina de Formularis de Google per ser totalment anònima per tal que poguessin respondre en total confiança (vegeu annex 1). Els ítems de l'enquesta són valorats en una escala lineal d'u a cinc, essent l'u l'opció més negativa i cinc l'opció més positiva.

En segon lloc, s'ha utilitzat l'observació participant en format de notes de camp. Aquesta eina resulta per considerar la variació de la motivació de l'alumnat durant les setmanes d'implementació, donat el cas que fluctués. Segons Sánchez (2009) gràcies a l'observació s'obtenen punts de vista complementaris i un parer més general, essent un complement idíl·lic per la resta d'eines de recollida de dades.

En la graella d'observació es valoren els ítems amb els barems de: sí, no i alguns. La graella mostra espais per anotar observacions (vegeu annex 2).

En tercer lloc, l'enquesta final, formulada en una escala lineal d'u a cinc, essent l'u l'opció més negativa i cinc l'opció més positiva. En aquesta es pretén plasmar i valorar l'increment o no de la motivació de l'alumnat amb la nova metodologia implementada. Els ítems d'aquesta, han estat extrets de l'enquesta inicial, però modificant. L'enquesta d'opinió s'ha creat amb l'eina de Formularis de Google per ser totalment anònima per tal que poguessin respondre en total confiança (vegeu annex 3).

3.6.2 Formes anàlisi de dades

Per constituir aquesta recerca s'implementa un estudi de cas de metodologia mixta, considerant que s'impliquen aspectes de l'enfocament quantitatiu, però també qualitatiu. L'estudi parteix d'un enfocament qualitatiu, pel fet que s'implementen enquestes on els alumnes responen les qüestions d'ençà de l'assignació d'un factor, d'u a cinc.

Això no obstant, l'estudi presenta enfocament qualitatiu tenint en compte que es consideren les vivències dels alumnes, l'investigador col·labora, participa amb els objectes d'estudi i disposa d'una part subjectiva. Aquesta última part es va incloure per observar si el nivell de motivació dels alumnes variava durant les setmanes d'implementació, atès que, aquesta pot variar un cop els alumnes s'aclimaten a aquesta nova eina.

4. Resultats

Aquest apartat recull la informació obtinguda dels diferents instruments emprats. Els resultats recollits permeten analitzar l'impacte de Classcraft en la motivació de l'aprenentatge de la llengua anglesa.

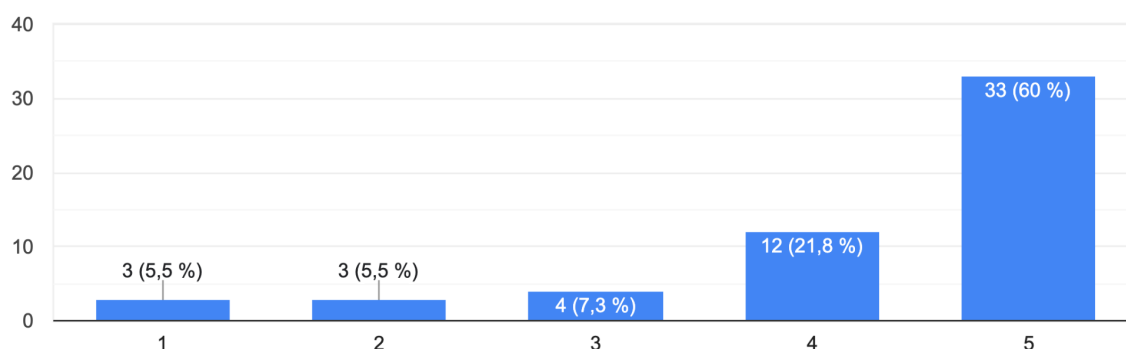
L'exposició dels resultats s'ordena cronològicament. En primer lloc, es mostren els resultats de l'enquesta inicial. En segon lloc, l'observació duta a terme durant les setmanes d'implementació. Per últim, l'enquesta final, on els alumnes valoren la seva implicació envers la implementació de Classcraft.

4.1 Resultats de l'enquesta inicial

L'enquesta inicial compta amb la resposta de cinquanta-cinc alumnes de sisè de primària. En primer lloc, es va preguntar als alumnes pels llibres, música i pel·lícules que consumeixen en llengua anglesa. Aquestes preguntes resulten evidenciar la predisposició, exposició i estimulació dels alumnes envers aquesta llengua. Els ítems de l'enquesta són valorats en una escala lineal d'u a cinc, essent l'u l'opció més negativa (totalment desacord) i cinc l'opció més positiva (totalment d'acord).

Els resultats d'aquestes primeres preguntes conclouen que, els alumnes no consumeixen llibres ni pel·lícules en llengua anglesa, però sí que més d'un 60% sovint escolta música anglesa (vegeu annex 4).

2- Escolto música en anglès
55 respuestas



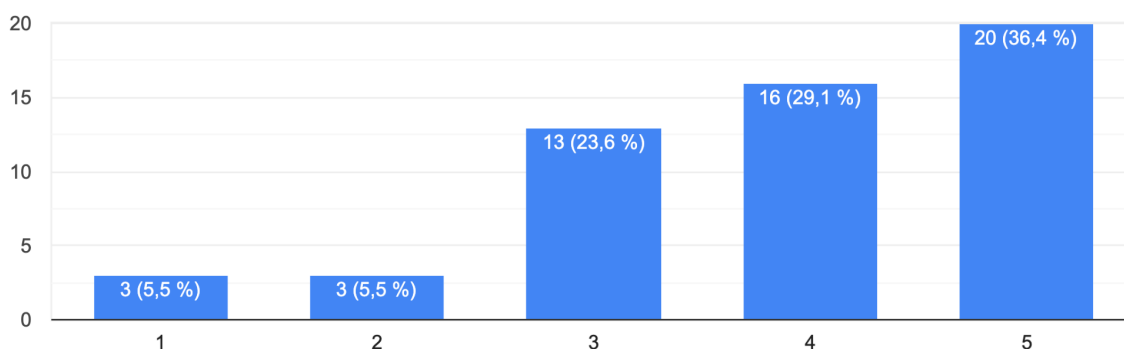
Gràfic 2. Resultats pregunta 2 "Escolto música en anglès".

D'altra banda, a la pregunta cinc "Jugo o interactuo amb altres persones a internet utilitzant l'anglès com a llengua per comunicar-me", un 47,3% dels alumnes assumeix que juga o interactua per internet amb persones utilitzant la llengua anglesa, mentre un 43,7% nega aquesta afirmació. Unes dades molt ajustades, que evidencien el consum de videojocs en línia.

Les preguntes de la sis a la dinou comprenen la part més relacionada amb la llengua anglesa a l'escola i la motivació envers aquesta. Sorprenentment, un 65% dels alumnes mostra curiositat i interès quan el mestre explica continguts nous.

6- Tinc curiositat quan el mestre explica coses noves

55 respuestas



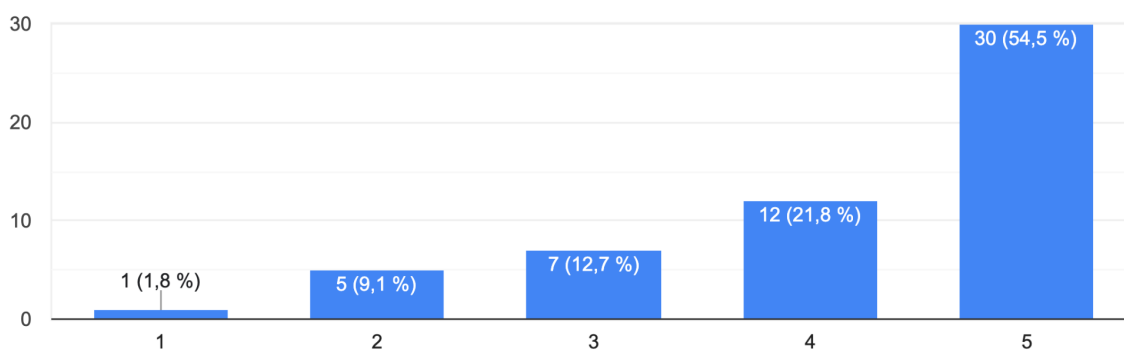
Gràfic 3. Resultats pregunta 6 "Tinc curiositat quan el mestre explica coses noves".

La pregunta set, compren la motivació extrínseca dels alumnes, amb relació a les qualificacions i l'estudi d'aquesta llengua. Essent els resultats un 76,3% dels alumnes afirmen estar totalment d'acord amb l'afirmació "Estudio anglès per obtenir bones qualificacions, mentre un 10,9% ho nega, quedant un 12,7% dels estudiants que no acaben de compartir ni negar del tot aquesta afirmació.

Les preguntes vuit i nou, estretament relacionades entre elles, esmenten la motivació de l'alumnat envers l'aprenentatge de la llengua anglesa. Un 65,5% esmenta que estudia anglès per un interès personal, mentre un 16,3% ho desmenteix. Comparat amb la pregunta anterior, l'evidència que l'alumant estudia aquesta llengua per una motivació extrínseca, les qualificacions.

7- Estudio anglès per obtenir bones qualificacions

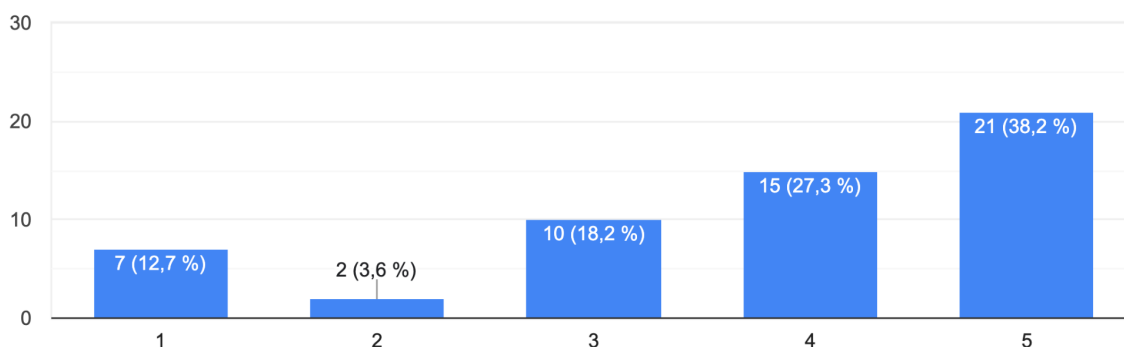
55 respuestas



Gràfic 4. Resultats pregunta 7 "Estudio anglès per obtenir bones qualificacions".

8- Estudio anglès perquè m'interessa aprendre'l per algun motiu personal.

55 respuestas



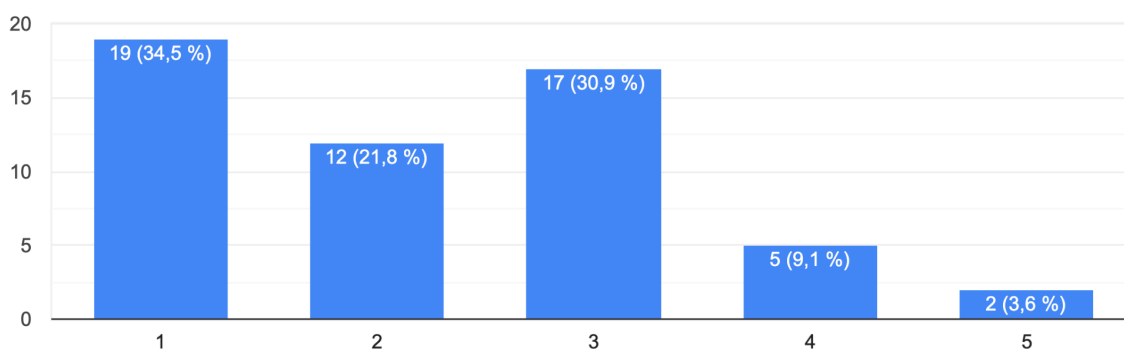
Gràfic 5. Resultats pregunta 8 “Estudio anglès perquè m'interessa aprendre'l per algun motiu personal”.

A la pregunta nou, els alumnes podien exposar el motiu personal que els portava a aprendre anglès, entre aquestes respostes trobem: “Perquè així podré viatjar a altres països” , “Perquè l'anglès és una llengua internacional i és molt important saber-la.”, “Per quan sigui gran poder treballar.”, “Poder comunicar-me amb persones als jocs” (vegeu annex 5).

Les preguntes deu i onze, van estretament lligades amb l'esforç i ganes per dur a terme les activitats d'anglès abans de la implementació de Classcraft. Aquestes demostren que el 56,3% dels alumnes no es dona per vençut fàcilment i que un 85,4% s'esforça per entendre les activitats; deixant una minoria del 7,3% que no s'esforça.

10- Em dono per vençut fàcilment quan no ho entenc alguna cosa

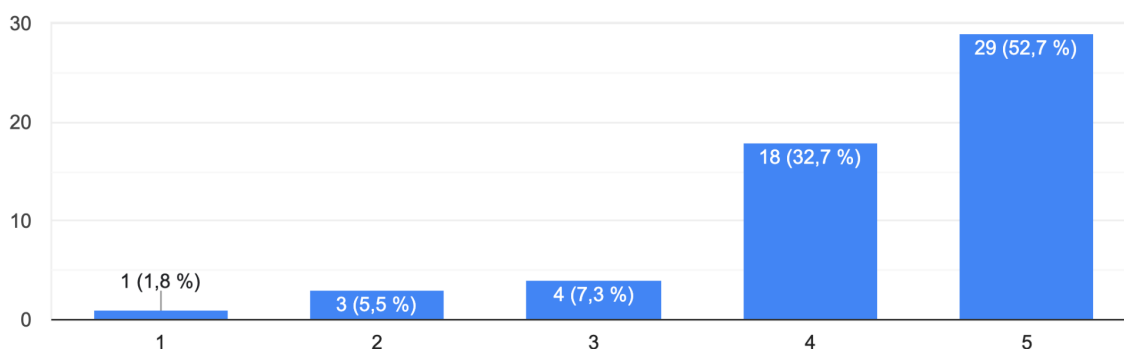
55 respuestas



Gràfic 6. Resultats pregunta 10 “Em dono per vençut fàcilment quan no entenc alguna cosa”.

11- M'esforço per entendre les activitats

55 respuestas

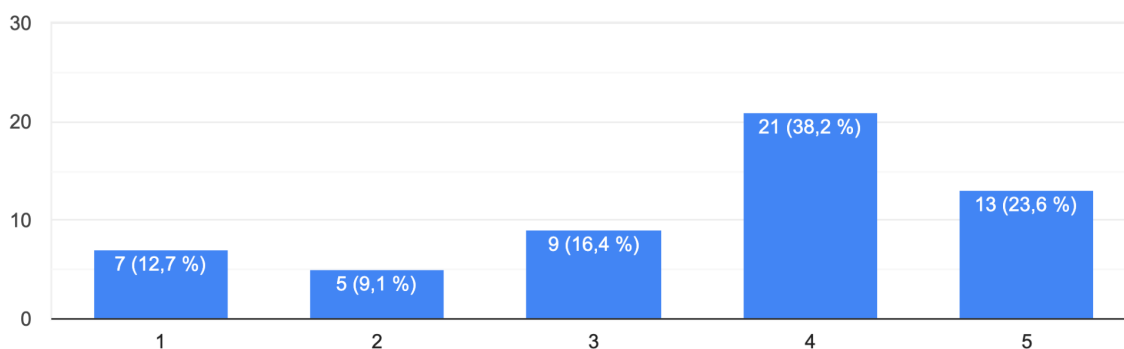


Gràfic 7. Resultats pregunta 11 "M'esforço per entendre les activitats".

Amb relació a l'escola, les preguntes catorze, quinze, setze i disset mostren la comoditat dels alumnes a l'escola, amb les seves instal·lacions, companys i envers la metodologia del mestre d'anglès per aprendre. Els resultats obtinguts d'aquestes tendeixen a ser positius, un 63,7% afirma que li agrada la classe d'anglès; un 69,1% afirma que se sent còmode a les classes d'anglès, envers un 12,8% que ho nega. Pel que fa a la diversió, els resultats baixen, un 21,8% afirma que no s'ho passa bé a les classes d'anglès (vegeu annex 6).

17- M'ho passo bé a les classes d'anglès

55 respuestas

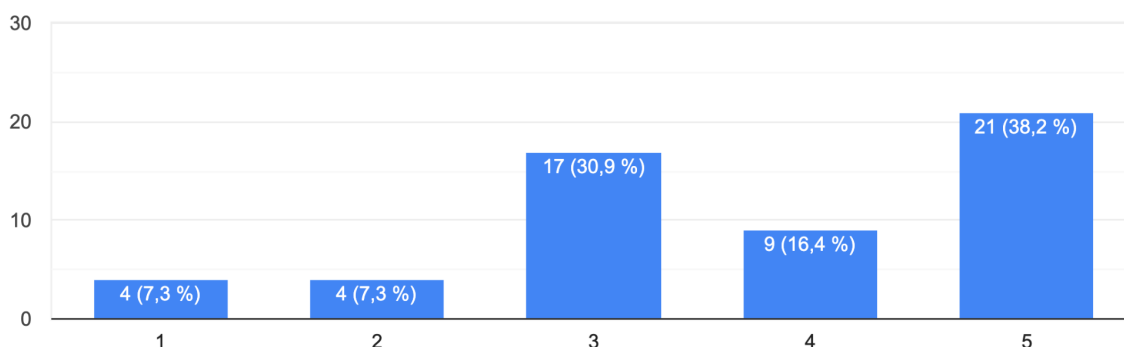


Gràfic 8. Resultats pregunta 17 "M'ho passo bé a les classes d'anglès".

Les preguntes divuit i dinou fan referència a les estratègies i els temes que el mestre explica a les classes d'anglès. Un 14,6% dels estudiants exposa que no li interessa els temes que s'exposen a les classes d'anglès, no obstant un 67,3% exposa que els hi agraden les estratègies emprades pel mestre d'anglès (vegeu annex 7).

19- M'interessen els temes que m'expliquen els mestres d'anglès

55 respuestas



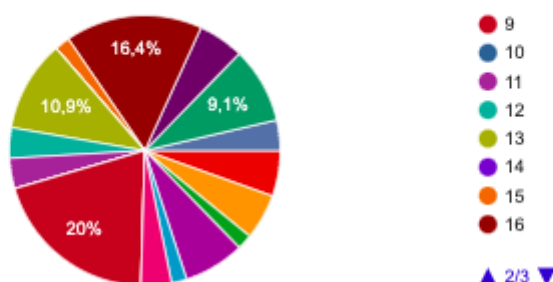
Gràfic 9. Resultats pregunta 19 "M'interessen els temes que m'expliquen els mestres d'anglès".

Per acabar l'enquesta inicial, fer referència a les preguntes dotze i tretze, on un 87,2% afirma que espera aconseguir una bona feina quan acabi d'estudiar; un 87,3% afirma que espera guanyar diners quan acabi d'estudiar. En aquestes s'exposa la motivació extrínseca dels alumnes d'aprendre anglès per assolir una feina que els proporcionï un bon sou i una bona feina en el futur (vegeu annex 8)

Un 20% dels alumnes conclou que la motivació per aprendre anglès és pels motius personals esmentats a la pregunta nou. Un 16,4% afirma que el més important per aprendre anglès és estar còmode a les classes; al 10,9% els motiva aprendre anglès pels diners que puguin guanyar en un futur; i un 9,1% considera important la metodologia emprada pel mestre per estar motivat/da i aprendre aquesta segona llengua.

Escriu a continuació el número de pregunta, que per a tu és més important perquè estiguis motivat/da a classe d'anglès

55 respuestas



Gràfic 10. Resultats pregunta 20 “Escriu a continuació el número de pregunta, que per a tu és més important perquè estiguis motivat/da a classe d’anglès”.

4.2 Resultats de l’observació

Per valorar si la motivació era lineal o es presentaven variacions es va dur a terme una observació mitjançant una graella durant les setmanes d’implementació.

OBSERVACIÓ SETMANA 1				
ÍTEM	SI	NO	ALGUNS	OBSERVACIÓ
Mostren ganes per conèixer l’eina	X			Pregunten amb interès per conèixer sobre l’eina i poder avançar.
Mostren interès per treballar i aconseguir punts de victòria	X			Molts alumnes es comporten amb més atenció i fan les tasques per aconseguir punts de victòria i poder pujar de nivell.
Mostren ganes per fer les tasques	X			Per fer les tasques mostren molta concentració i ganes de fer-ho bé.
Exposen que els hi agrada fer feina amb aquesta eina	X			Exposen amb paraules que els hi agrada i també amb la feina que fan, molts estan en hores mortes, o a les 22h connectats fent feina.
Pregunten sovint si a l’hora d’anglès es faran activitats amb Classcraft.	X			Pregunten amb insistència si es farà la feina amb Classcraft.

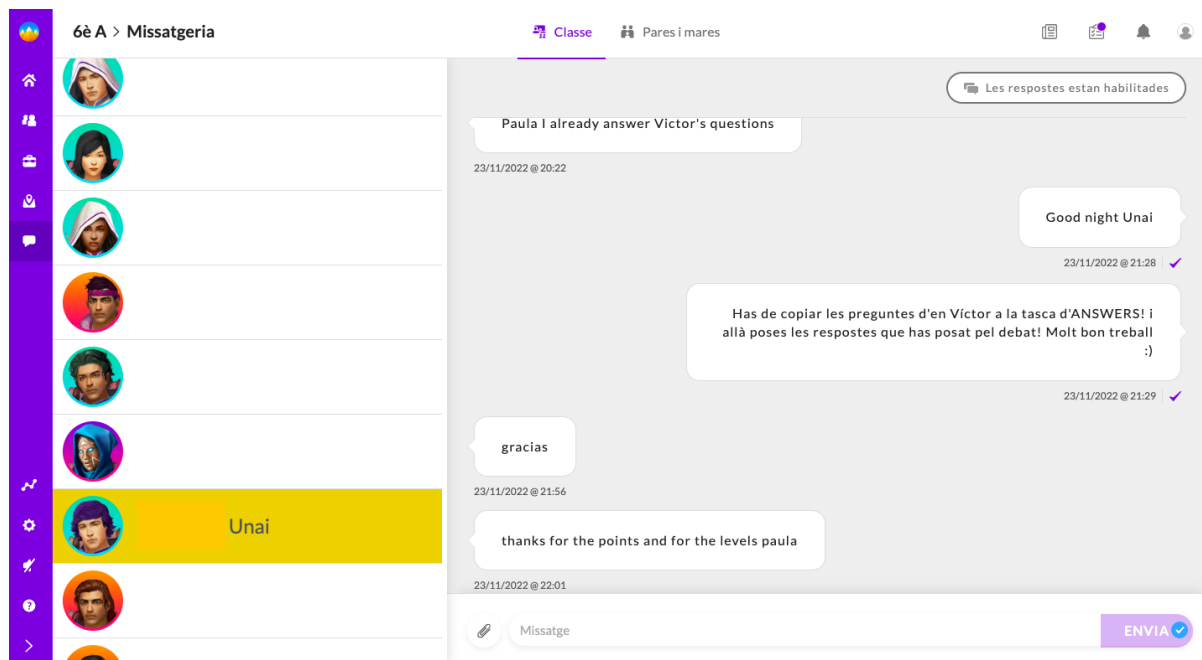
Taula 1. Graella observació setmana 1

OBSERVACIÓ SETMANA 3				
ÍTEM	SI	NO	ALGUNS	OBSERVACIÓ
Mostren interès per treballar i aconseguir punts de victòria	X			Les ganes i l’interès per treballar amb aquesta eina segueix com a la primera setmana.
Mostren ganes per fer les tasques	X			Les tasques proposades són diferents de les implementades fins ara i mostren bona actitud.
Exposen que els hi agrada fer feina amb aquesta eina	X			Ho exposen verbalment i acaben les feines d’altres assignatures per poder dedicar-hi temps a Classcraft. Durant hores lliures obren l’aplicació.
Pregunten sovint si a l’hora d’anglès es faran activitats amb Classcraft.	X			Segueixen demanant amb insistència fer feina amb aquesta eina.

Taula 2. Graella observació setmana 3

Els resultats de l’observació evidencien que la motivació dels estudiants no ha variat durant les setmanes d’implementació. Tots els alumnes, sense excepcions han mostrat interès constant per l’eina de Classcraft. La majoria, en hores lliures obria l’aplicació i enviava missatges positius als companys o bé feien canvis en els seus avatars. Per evidenciar algunes de les afirmacions mostrades en les taules

d'observació s'adjunta una imatge capturada on es mostra l'hora de connexió d'un dels alumnes.



Imatge 1. Conversació Classcraft alumne a les 20 i 22 h.

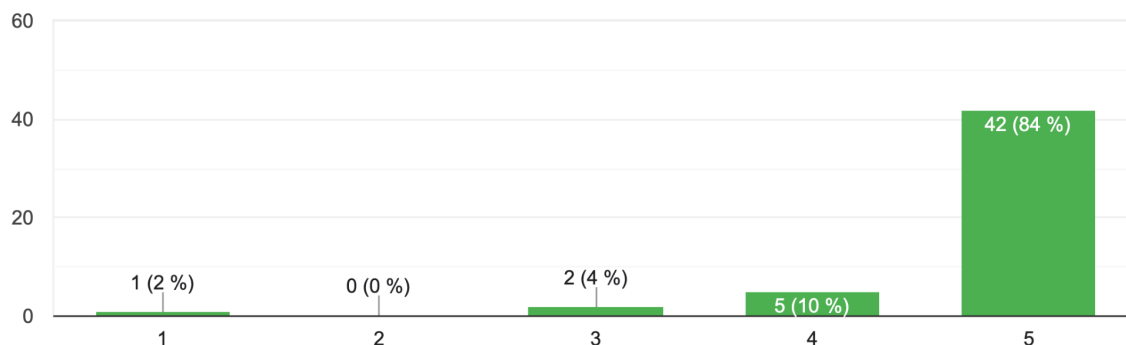
4.3 Resultats de l'enquesta final

En referència a l'enquesta final, l'esmentada va rigorosament enllaçada amb l'eina de Classcraft. Aquesta última ens permet constatar si hi ha evolució en algunes de les qüestions esmentades en la primera enquesta i donar a conèixer l'apreciació que els alumnes han tingut cap a aquesta eina implementada. Tanmateix, els ítems de l'enquesta són valorats en una escala lineal d'u a cinc, essent l'u l'opció més negativa (totalment desacord) i cinc l'opció més positiva (totalment d'acord).

En primer lloc, el 94% dels alumnes afirma que sent curiositat per aprendre coses noves amb Classcraft; consegüentment, el 66% dels alumnes valora que no s'ha donat per vençut fàcilment amb les activitats proposades amb Classcraft.

Tinc curiositat per aprendre coses noves amb l'eina de Classcraft

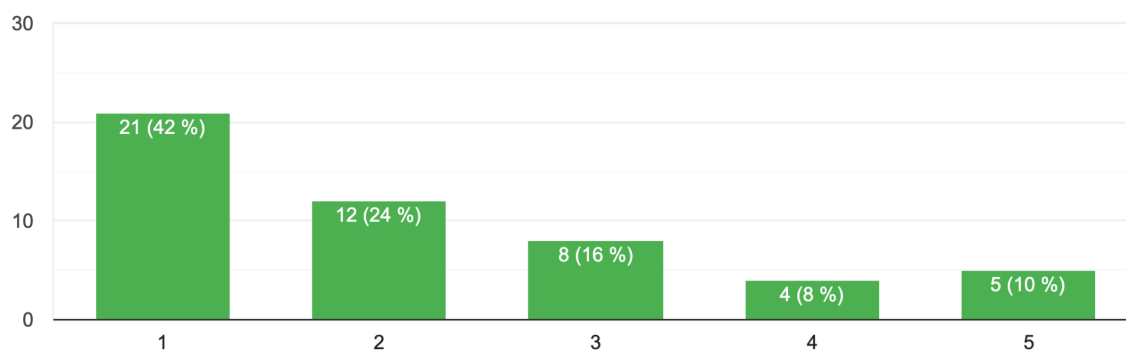
50 respuestas



Gràfic 11. Resultats pregunta 1 enquesta final "Tinc curiositat per aprendre coses noves amb l'eina de Classcraft".

M'he donat per vençut fàcilment quan no he entès les activitats

50 respuestas

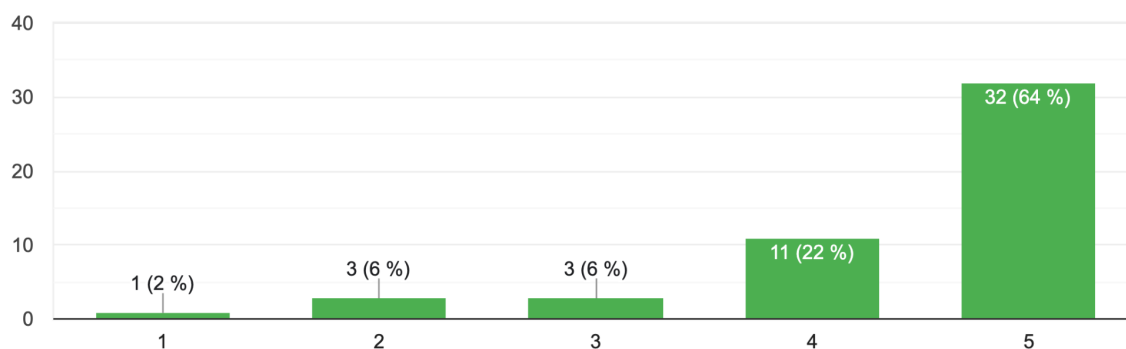


Gràfic 12. Resultats pregunta 2 enquesta final "M'he donat per vençut fàcilment quan no he entès les activitats".

Pel que fa a les activitats, el 90% dels alumnes afirma que s'esforça per entendre les activitats, mentre que el 10% restant se situa en un punt intermedi (vegeu annex 9). Estretament relacionat amb l'esforç, la motivació. Lles preguntes quatre i cinc denoten que el 86% de l'alumnat fa les activitats per obtenir bona puntuació al joc; altrament, el 78% afirma que aconsegueix les activitats per aprendre anglès.

Faig les activitats per obtenir bona puntuació al joc

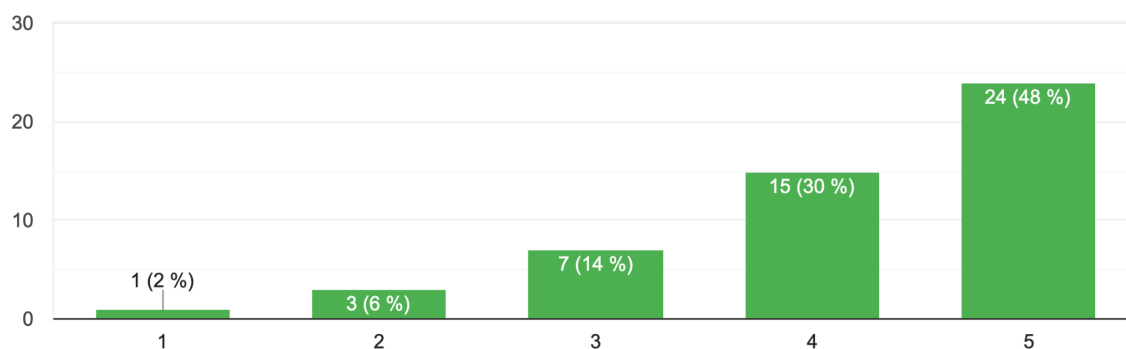
50 respuestas



Gràfic 13. Resultats pregunta 4 enquesta final "Faig les activitats per obtenir bona puntuació al joc".

Faig les activitats perquè vull aprendre anglès

50 respuestas



Gràfic 14. Resultats pregunta 5 enquesta final "Faig les activitats perquè vull aprendre anglès".

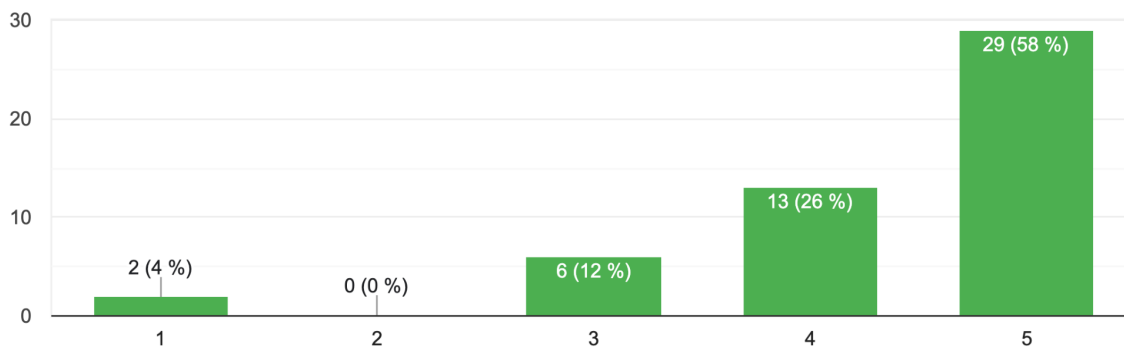
La sisena pregunta, dada la comoditat dels alumnes executant les tasques per Classcraft, el 92% dels estudiants afirmen sentir-se còmodes a complint les activitats mitjançant aquesta plataforma. Tanmateix, la setena pregunta, evidència que el 96% dels enquestats afirma gaudir de les tasques proposades amb Classcraft (vegeu annex 10).

Amb referència a l'estratègia emprada durant la implementació, la gamificació mitjançant Classcraft, el 92% afirma gaudir d'aquesta metodologia. Tanmateix, pel que fa a l'interès dels continguts esmentats durant l'aplicació, 84% dels enquestats afirma que ha mostrat interès per aquests continguts; mentre el 12% es manté

neutre i un 4% assegura que no s'ha interessat pels continguts proposats (vegeu annex 11).

M'interessen els temes que m'expliquen els mestres d'anglès si es treballen amb Classcraft.

50 respuestas



Gràfic 15. Resultats pregunta 9 enquesta final "M'interessen els temes que m'expliquen els mestres d'anglès si es treballa amb Classcraft".

Per acabar els enquestats articulen què és el que més els hi ha agradat de treballar amb Classcraft. Entre aquestes respostes els enquestats apunten que el fet de treballar en clans i tenir un rol ha estat un aspecte que els ha motivat molt.

Escriu a continuació què és el que més t'ha agradat de treballar amb Classcraft.

50 respuestas

que podiem fer clans

M'agradat lo del rol de guardia mag o curander es una bona idea

El que mes ma agradat a sigut fer les activitats i aixi poder aprendre.

Que he pogut saber en que m'he equivocat.

The answers

Que no tenim que fer-oh a la llibreta. I que hi ha clans.

les misiones

La entrevista

El que m'ha agradat es que si aprens angles pots aconseguir recompensas i això em motiva fer mes activitats.

Imatge 2. Resultats pregunta 10 enquesta final "Escriu a continuació què és el que més t'ha agradat de treballar amb Classcraft".

5. Discussió i conclusions

La intenció del present estudi era constatar la influència de Classcraft sobre la motivació dels alumnes de sisè de primària en l'aprenentatge de la llengua anglesa. A més, d'exposar-ne alguna la productivitat i les restriccions de l'eina amb el propòsit d'oferir successores aplicacions.

D'ençà dels resultats obtinguts, s'observa que l'estimació general dels alumnes cap a l'eina de Classcraft és molt positiva, ressaltant aspectes de l'eina com el treball per equips i els rols. A més, recull la curiositat dels alumnes per aprendre amb aquesta plataforma (vegeu gràfic 11).

Per constatar o invalidar la hipòtesi de la recerca, cal analitzar els resultats mitjançant les dues perspectives de la motivació. Val a dir, que els resultats han estat extrets de la participació de cinquanta-cinc estudiants de sisè de primària i, per tant, les conclusions extretes són dins del marc d'aquesta mostra.

Com bé s'ha esmentat anteriorment, la motivació intrínseca és la que neix de les persones, sense necessitat de rebre estímuls externs. Per Ambrose i Kulik (1999), aquesta motivació és la verdadera i és la que s'hauria de buscar despertar en les persones per aconseguir un canvi real en el seu comportament. Segons la resposta dels alumnes a la pregunta "Estudio anglès perquè m'interessa aprendre'l per algun motiu personal", a l'enquesta inicial, un 16,3% dels estudiants no ho fa per un motiu personal; un 18,2% té motius personals, però no acaba de ser el motiu de pes (vegeu gràfic 5). Addicionalment, amb la pregunta nou (vegeu annex 5), s'ha observat que els alumnes donen importància a l'adquisició de la llengua anglesa, ja que, aquesta és important arreu del món i els hi pot servir molt per viatjar. Alguns exposen que la seva motivació és aprendre'l per poder comunicar-se amb altres jugadors per internet.

Pel que fa a la motivació extrínseca, contràriament a la intrínseca és la que depèn dels estímuls exteriors com les qualificacions pels estudiants o el salari pels treballadors. En la recerca s'ha tingut en compte com a motivació extrínseca de l'alumnat, les qualificacions de l'assignatura i la puntuació de Classcraft. Per poder

mesurar-ho, en primer lloc, es va preguntar als estudiants si esperaven guanyar diners en acabar d'estudiar. En aquesta pregunta, el 72,7% va indicar que estava d'acord amb l'afirmació. No obstant això, un 76,4% va afirmar que esperava poder guanyar diners quan acabés d'estudiar, mentre un 3,6% ho negava (vegeu annex 8). Ambdues preguntes van estretament lligades, ja que, per molts alumnes obtenir una bona feina és sinònim d'un bon sou, pel fet que, molts encara no són conscients de la importància de les condicions laborals. Altrament, a la pregunta set de l'enquesta inicial el 54% dels alumnes declara estudiar anglès per assolir bones qualificacions (vegeu gràfic 4), envers el 38,3% que ho fa per motius personals (vegeu gràfic 5).

Per reafirmar la motivació extrínseca dels alumnes envers Classcraft a l'enquesta final un 64% afirmava que feia les activitats per aconseguir bona puntuació, mentre un 2% ho nega (vegeu gràfic 13). Altrament, en aquesta enquesta final es contrasta que el 48% dels alumnes fa les activitats per aprendre anglès (vegeu gràfic 14). Tot i que, hi ha una diferència del 16%, la motivació extrínseca lidera en aquesta mostra d'alumnes. Analitzant aquestes dades, evidència que la gamificació, en assumir característiques pròpies del joc dilata la motivació extrínseca dels estudiants. Tot i que s'hauria d'ajudar als alumnes a aconseguir una motivació intrínseca, podríem dir que obtenir aquests resultats i incidir en la motivació dels alumnes amb la gamificació és tot un èxit en l'àmbit educatiu.

Altrament, el plantejament de la gamificació és acollir a tota mena d'alumnat fent que participin i les seves habilitats acadèmiques no siguin el més important a l'hora de treballar. A la pregunta realitzada a l'enquesta final "Em sento còmode fent les activitats per Classcraft", el 64% dels alumnes mostra estar d'acord amb l'afirmació mentre no hi ha alumnes que ho neguin (vegeu annex 10). Si ho comparem amb la mateixa pregunta a l'enquesta inicial només un 47,3% afirma sentir-se còmode i més del 5% no ho està. Els resultats exhibeixen que emprar les TAC de forma gamificada, en contextos similars podria augmentar el benestar dels estudiants a l'aula i possiblement incidiria lleugerament en la disminució de l'abandonament precoç dels estudiants.

Com a conclusió final i observant els resultats de la pregunta "M'agraden les estratègies per aprendre que utilitza el mestre d'anglès (CLASSCRAFT)", prop d'un

90% dels estudiants han indicat que és certa l'afirmació mentre, una minoria del 4% indica que no li ha agradat l'estratègia (vegeu annex 11). Analitzant els resultats de la mencionada pregunta alhora amb les anteriors, es podria afirmar que l'eina de Classcraft és una eina motivadora pels estudiants.

No obstant això, m'agradaria incidir en un aspecte més enllà dels resultats obtinguts. Avui dia, a Catalunya es compta amb el PEDC (Pla d'Educació Digital de Catalunya). Aquest pla té com a objectiu que els alumnes siguin digitalment competents en acabar l'etapa obligatòria d'estudis. Per poder assolir aquest pla amb èxit seria necessari que a les escoles s'apliqués o es fes un canvi en la metodologia d'ensenyament-aprenentatge. Com s'esmentava anteriorment, existeixen diferents models que impulsen les TAC; el model TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge), seria un model a proposar per augmentar la motivació dels estudiants i disminuir la problemàtica del fracàs escolar i l'abandonament precoç. Tanmateix, per una bona implementació d'aquest model, caldria una renovació i formació cap als docents per poder aconseguir el propòsit. Atès que, el personal docent som el motor real del canvi en el sistema educatiu, les noves metodologies estan, arrelen per quedar-se, ara cal implementar-les i fer de les aules un espai motivador per a tots tipus d'alumnat. Observant en el present estudi, els alumnes estan predisposats al canvi, i nosaltres, els docents?

Sona molt idíl·lic pensar en una escola amb una metodologia innovadora, motivadora i inclusiva, però la realitat a molts centres educatius és una altra. Molts mestres i inclús centres, ja no estan disposats a realitzar canvis en la seva manera d'ensenyar i per altres és molt complicat aprendre a utilitzar les eines digitals que tenen a l'abast. La complexitat radica en el fet que cal un canvi en la mirada cap a l'estudiant i cap a la societat del futur. Un canvi de mirada i ganes de canviar l'educació són la guspira que calen per iniciar el gran canvi, no és impossible, però s'han de desencadenar petites passes i no rendir-se com a docent fins a aconseguir el propòsit.

Pel que fa a les limitacions, en primer lloc, esmentar Classcraft permet elaborar activitats senzilles o vinculades amb Google Classroom, per algun tipus d'alumnat aniria millor poder fer activitats en línia interactives. Per tant, per poder fer

l'experiència més atractiva i inclusiva, caldria reformular algunes activitats o compaginar Classcraft amb alguna altra plataforma que proporcioni més interacció i no només escriptura o enregistrament en vídeo. Per exemple, per algun tipus d'alumnat o enfocat a edats més primerenques, seria òptim poder proporcionar mitjançant aquesta eina, activitats on els alumnes poguessin relacionar amb fletxes o que comptessin amb elements d'interacció enregistraments de veu.

En segon lloc, tenir a l'abast eines digitals com ordinadors o tauletes. Tot i que, avui dia ja totes les escoles doten d'aquest material, ens podem trobar amb alumnes o situacions precàries envers la tecnologia. S'ha de tenir en compte de no excloure aquest tipus d'estudiant, vulnerable d'exclusió social. Per fer-ho més inclusiu, caldria també, tenir en compte aquell alumnat amb limitacions de motricitat i les seves adaptacions envers el material.

Per acabar, cal esmentar que la recerca i implementació ha tingut una durada de tres mesos i els resultats obtinguts estan estrictament lligats a aquesta temporització. Aquesta investigació queda oberta per a futures recerques enfocades a conèixer i millorar la motivació de l'alumnat mitjançant metodologies innovadores en diferents contextos; i així poder observar resultats a llarg termini.

6. Bibliografia

Álvarez, J. (2020). *Relación de la motivación intrínseca y extrínseca con el aprendizaje del inglés en el grado once*. Universidad Cuauhtémoc. Aguascalientes, México.

AMBROSE, M.; KULIK, C. *Old friends, new faces: motivation research in the 1990s*. Journal of Management, 25, p. 231-292, 1999.

Azzouz Boudadi, N. (2021). *Gamification in learning English as a second language: A methodological framework to improve psychobehavioural factors and speaking fluency* (Doctoral dissertation, Universitat d'Andorra).

C. M. (2011). *Exploring Newtonian mechanics in a conceptually-integrated digital game: Comparison of learning and affective outcomes for students in Taiwan and the United States*. Computers and Education, 57(3), 2178–2195.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.05.007>

Chóliz, M (2004). *Psicología de la motivación: el proceso motivacional*. Recuperat de: <https://www.uv.es/=cholz/asignaturas/motivacion/Proceso%20motivacional.pdf>

Clark, D. B., Nelson, B. C., Chang, H. Y., Martinez-Garza, M., Slack, K., & D'Angelo,

Garello, M., Rinaudo, M., & Donolo, D. (2011). *Valoración de los Estudios de diseño como metodología innovadora en una investigación acerca de la construcción del conocimiento en la universidad*. RED-DUSC. Revista de Educación a Distancia-Docencia Universitaria en la Sociedad del Conocimiento, 5, 1-34.
<https://www.um.es/ead/reddusc/5/garello.pdf>

Generalitat de Catalunya, Departament Educació. (2022) Pla d'educació digital de Catalunya, Un pla per aprendre en un món digital.

Jurado, A., & Araguz, A. (2015). *Cómo y por qué “gamificar” un curso de formación en Red: veamos un ejemplo* [entrada blog 3/07/2015]. Educalab, INTEF, Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://bit.ly/3kbOhMQ>

Kampylis, P., Punie, Y., & Devine, J. (2016). *Promoción de un aprendizaje eficaz en la era digital. Un marco europeo para organizaciones educativas digitalmente competentes. INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Ministerio de Educación.* <http://educalab.es/documents/10180/579859/Marco-ES.pdf>

Koster, R. (2005) *A theory of fun for game design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.

Lamas, H. (2008). *Aprendizaje autorregulado, motivación y rendimiento académico*. Obtenido de Scielo: <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v14n14/a03v14n14.pdf>

Latorre, A. (2004). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*, 4, 7-21.

Lozano, R. (2011). *De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento*. Anuario ThinkEPI, 5, 45–47. Recuperat a partir de <https://thinkepi.profesionaldelainformacion.com/index.php/ThinkEPI/article/view/30465>

Marczewski, A. (2015). *Even Ninja Monkeys like to play*. London: Blurb Inc, 1(1), 28.

Marin Santiago I. (2018). *¿Jugamos? como el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación

Moliner García, O.; Arnaiz Sánchez, P., y Sanahuja Ribés, A. (2020). *Rompiendo la brecha entre teoría y práctica: ¿Qué estrategias utiliza el profesorado universitario para movilizar el conocimiento sobre educación inclusiva?* Educación XX1, 23(1), 173-195, doi: 10.5944/educXX1.23753

Peralta, S. (2020). *Anàlisi del nivell d'inclusió educativa en els centres d'Educació Secundària Obligatòria de Mallorca*. [Treball final de grau]. Departament de Pedagogia Aplicada de l'Educació, Universitat de les Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152658/Peralta_Palou_Sandra.pdf?sequence=1&isAllowed=

Rivera, G. (2014). *La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Salud Comunitaria del Instituto República Federal de México de Comayagüela, M.D.C., durante el año lectivo 2013*. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Tegucigalpa, Honduras. Recuperat de: <http://data.cervantesvirtual.com/manifestation/745846>

Rodgers, D. (2018). *The TPACK framework explained (with classroom examples)*. Blog post on Schoology Exchange. <https://www.schoology.com/blog/tpack-framework-explained>.

Salazar, J. E. C., Chabla, X. L., Santos, J. P., & Bazán, J. L. T. (2020). *Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes*. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), 86-93.

Sánchez A. (2009). *La observación en el aula. Reflexiones y Experiencias Innovadoras en el Aula*, (7).

Sánchez, M. (2020). *La Motivación en el Aprendizaje del Inglés a través del Trabajo por Proyectos de los Estudiantes del Grado Séptimo de una Institución Educativa Oficial de Cali*. Universidad Icesi Cali. Cali, Colombia. Recuperado de: 244 https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/85570/1/T01859.pdf

Simón, K. J. H., Escobedo, P. A. S., & Cuervo, Á. A. V. (2008). *Instrumento para medir motivación*. *Perspectivas docentes*, (36), 21-30.

Vallejo, C. (2013). *Introducción de las tecnologías en la educación*. Observatorio tecnológico. España: Ministerio de educación, cultura y deporte.

Watts, C. E., & Lee, L. L. (2017). *Las TIC como herramientas de inclusión educativa. Acta Scientiae Informaticae*, 1(1).

<https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/asinf/article/view/1167/1443>

Ydewalle, G., & De Bruycker, W (2007). *Eye movements of children and adults while reading television subtitles*. *European psychologist*, 12, 196-205

7. Annexos

Annex 1 - Enquesta inicial

EM MOTIVEN LES CLASSES D'ANGLÈS?

Per respondre al qüestionari, fes-ho amb sinceritat, és totalment anònim. Per tant, no s'ha de posar el nom a cap lloc. Aquesta enquesta serveix per valorar la vostra motivació i valorar si s'han de fer canvis a l'hora de fer les classes d'anglès. És per això, que és important que valoreu amb sinceritat. Per respondre teniu unes caselles d'1 al 5. Essent 1 quan no esteu d'acord amb l'afirmació i 5 quan si esteu d'acord amb l'afirmació.

EN DESACORD VOL DIR QUE NO, QUE **NO ÉS CERT** EL QUE DIU L'ANUNCIAT O QUE NO HO FAS O NO HA PASSAT

TOTALMENT D'ACORD VOL DIR QUE SI, **QUE ÉS CERT** EL QUE DIU L'ANUNCIAT, QUE SI HO FAS O SI HA PASSAT.

 paulaloreenzo15@gmail.com (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)



*Obligatorio

Sóc (NO POSAR NOM) *

Nen

Nena

1- Consulto o llegeixo llibres en llengua anglesa *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

2- Escolto música en anglès *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

3- Miro pel·lícules, sèries, dibuixos animats o vídeos a internet en anglès *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

4- Participo en un extraescolar d'anglès per elecció pròpia *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

5- Jugo o interactuo amb altres persones a internet utilitzant l'anglès com a llengua per comunicar-me *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

6- Tinc curiositat quan el mestre explica coses noves *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

7- Estudio anglès per obtenir bones qualificacions *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

8- Estudio anglès perquè m'interessa aprendre'l per algun motiu personal. *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

9- EXPLICA EL MOTIU PER EL QUAL T'INTERESSA APRENDRE ANGLÈS *

Tu respuesta _____

10- Em dono per vençut fàcilment quan no ho entenc alguna cosa *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

11- M'esforço per entendre les activitats *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

12- Espero aconseguir una bona feina quan acabi d'estudiar *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

13- Espero poder guanyar diners quan acabi d'estudiar *

	1	2	3	4	5	
EN DESACORD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	TOTALMENT D'ACORD

14- M'agraden les instal·lacions de l'escola *

	1	2	3	4	5	
EN DESACORD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	TOTALMENT D'ACORD

15- M'agrada l'aula d'anglès *

	1	2	3	4	5	
EN DESACORD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	TOTALMENT D'ACORD

16- Em sento còmode a les classes d'anglès *

	1	2	3	4	5	
EN DESACORD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	TOTALMENT D'ACORD

17- M'ho passo bé a les classes d'anglès *

	1	2	3	4	5	
EN DESACORD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	TOTALMENT D'ACORD

18- M'agraden les estratègies per aprendre que utilitza el mestre d'anglès *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

19- M'interessen els temes que m'expliquen els mestres d'anglès *

1 2 3 4 5
EN DESACORD TOTALMENT D'ACORD

Escriu a continuació el número de pregunta, que per a tu és més important perquè estiguis motivat/da a classe d'anglès *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

Annex 2 - Graella d'observació

OBSERVACIÓ SETMANA 3				
ÍTEM	SI	NO	ALGUNS	OBSERVACIÓ
Mostren interès per treballar i aconseguir punts de victòria				
Mostren ganes per fer les tasques				
Exposen que els hi agrada fer feina amb aquesta eina				
Pregunten sovint si a l'hora d'anglès es faran activitats amb Classcraft.				

ALTRES OBSERVACIONS

Annex 3 - Enquesta final

Tinc curiositat per aprendre coses noves amb l'eina de Classcraft *

1 2 3 4 5

En desacord Totalment d'acord

M'he donat per vençut fàcilment quan no he entès les activitats *

1 2 3 4 5

En desacord Totalment d'acord

M'esforço per entendre les activitats *

1 2 3 4 5

En desacord Totalment d'acord

Faig les activitats per obtenir bona puntuació al joc *

	1	2	3	4	5	
En desacord	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalment d'acord

Faig les activitats perquè vull aprendre anglès *

	1	2	3	4	5	
En desacord	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalment d'acord

Em sento còmode fent les activitats per Classcraft *

	1	2	3	4	5	
En desacord	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalment d'acord

M'ho passo bé a les classes d'anglès fent feina amb Classcraft *

	1	2	3	4	5	
En desacord	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalment d'acord

M'agraden les estratègies per aprendre que utilitza el mestre d'anglès (CLASSCRAFT) *

	1	2	3	4	5	
En desacord	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalment d'acord

M'interessen els temes que m'expliquen els mestres d'anglès si es treballen amb Classcraft. *

1 2 3 4 5

En desacord Totalment d'acord

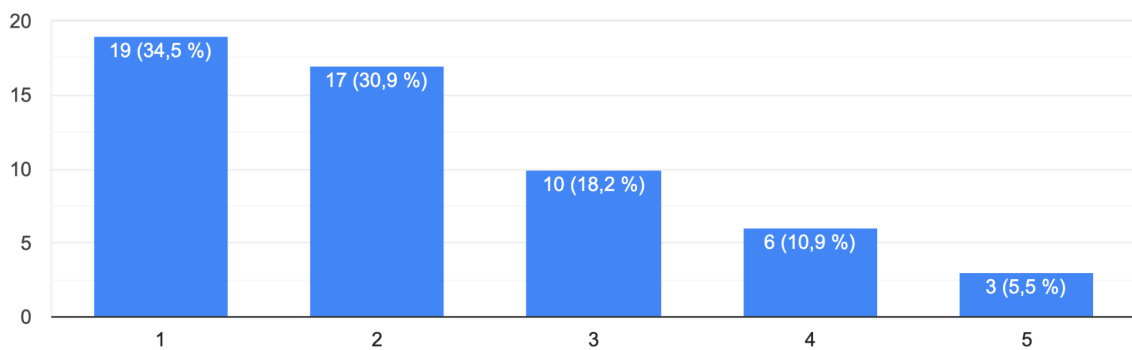
Escriu a continuació què és el que més t'ha agradat de treballar amb Classcraft. *

Tu respuesta _____

Annex 4 - Resultats enquesta inicial preguntes 1 i 3 envers l'exposició i estimulació de la llengua anglesa sobre l'alumnat de 6è de primària.

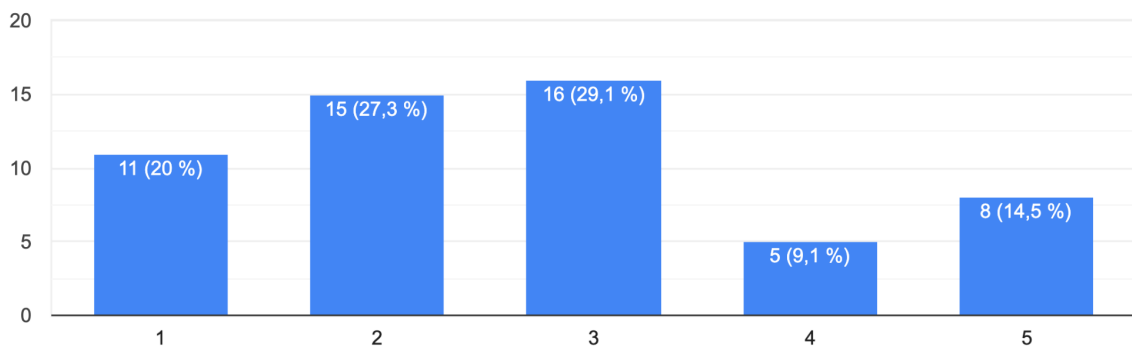
1- Consulto o llegeixo llibres en llengua anglesa

55 respuestas



3- Miro pel·lícules, sèries, dibuixos animats o vídeos a internet en anglès

55 respuestas



Annex 5 - Resultats enquesta inicial pregunta 9.

9- EXPLICA EL MOTIU PER EL QUAL T'INTERESSA APRENDRE ANGLÈS

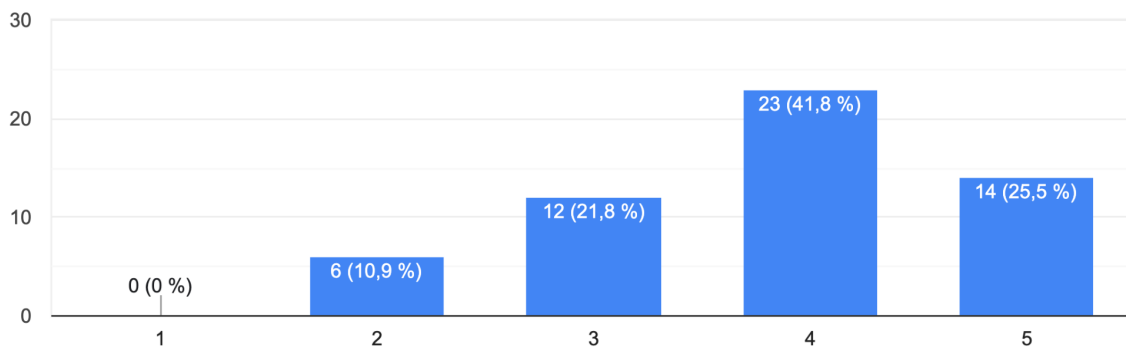
55 respuestas

Perque puc aprendre coses noves o coses que ja se
Per què quan sigui gran hauré de utilitzar l'angles per casi tot: treball si alguna persona és d'un altre pais, etc.
Perque es la llengua internacional i es pot parlar a tot el mon
Perque es molt necessari, em servira molt i em serveix perque tinc bastants amics anglesos i de aqui quant sigui gran em sera molt important.
Perquè així no necessito el Google Translator quan, per exemple, comenci a jugar un joc en anglès que no es pot traduir
M'agradaria aprendre angles perque en alguns jocs la majoria de jugadors son inglesos pero tambe per nar de viatge etz
Me interesa porqué creo que es un idioma muy importante, y me parece bonito. También porque me gustaría poder entenderlo a la perfección, además de que me gustaría viajar a países y ciudades donde utilizan este idioma

Annex 6 - Resultats enquesta inicial preguntes 14, 15 i 16 envers la comoditat dels alumnes a l'escola, instal·lacions, companys i envers la metodologia.

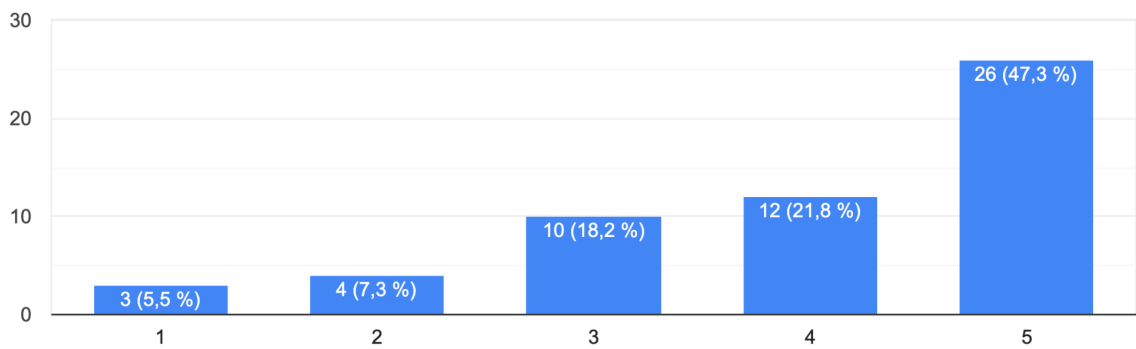
14- M'agraden les instal·lacions de l'escola

55 respuestas



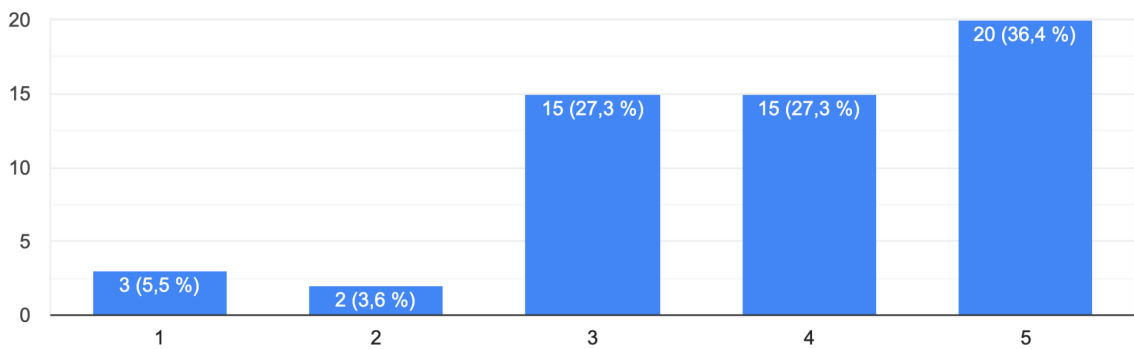
16- Em sento còmode a les classes d'anglès

55 respuestas



15- M'agrada l'aula d'anglès

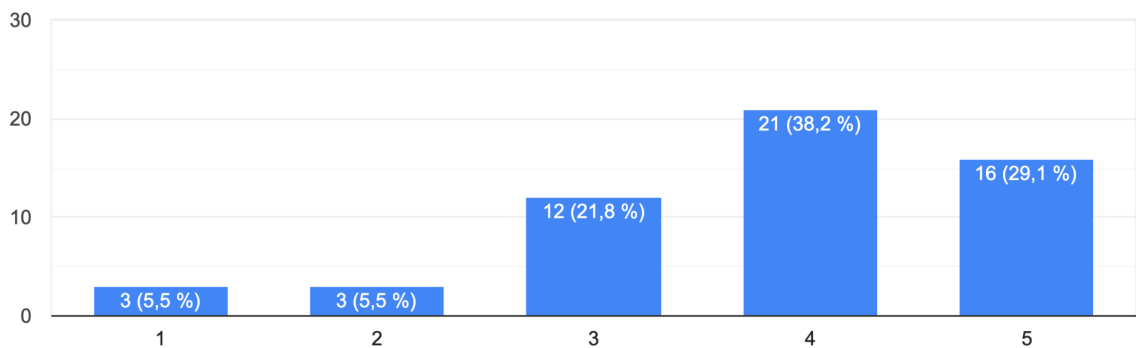
55 respuestas



Annex 7 - Resultats enquesta inicial pregunta 18.

18- M'agraden les estratègies per aprendre que utilitza el mestre d'anglès

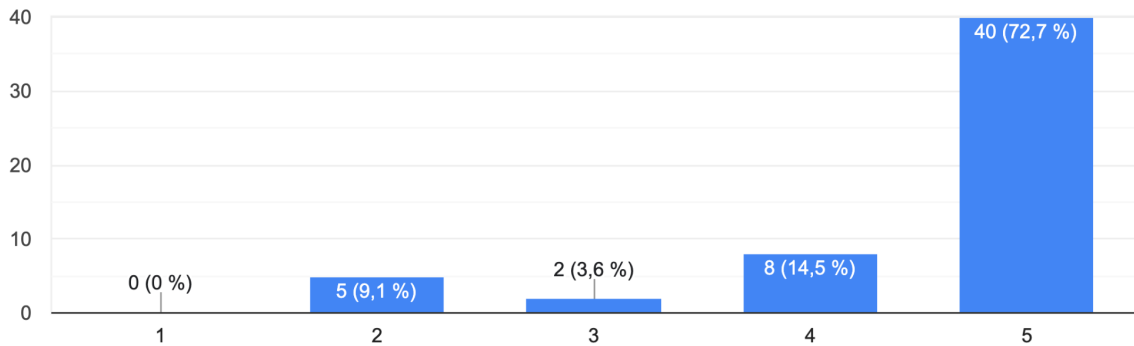
55 respuestas



Annex 8 - Resultats enquesta inicial preguntes 12 i 13.

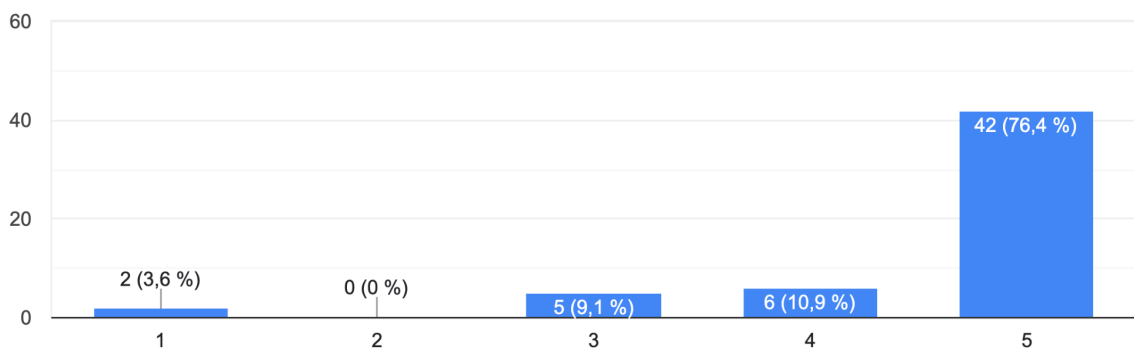
12- Espero aconseguir una bona feina quan acabi d'estudiar

55 respuestas



13- Espero poder guanyar diners quan acabi d'estudiar

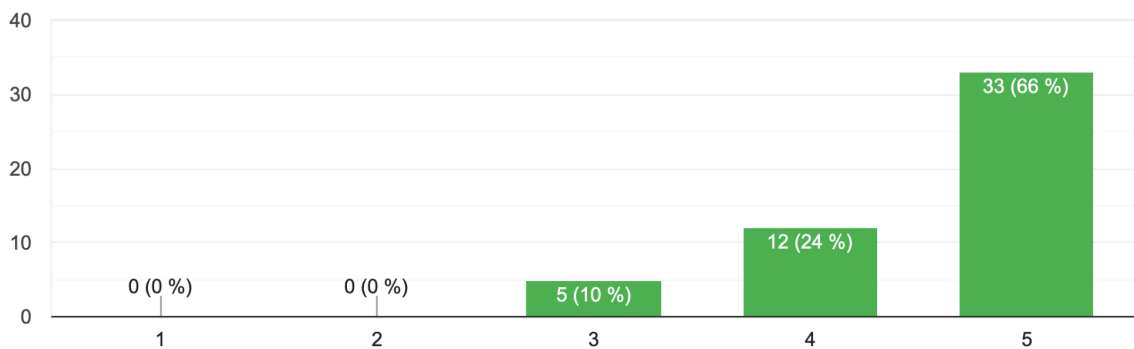
55 respuestas



Annex 9 - Resultats enquesta final pregunta 3.

M'esforço per entendre les activitats

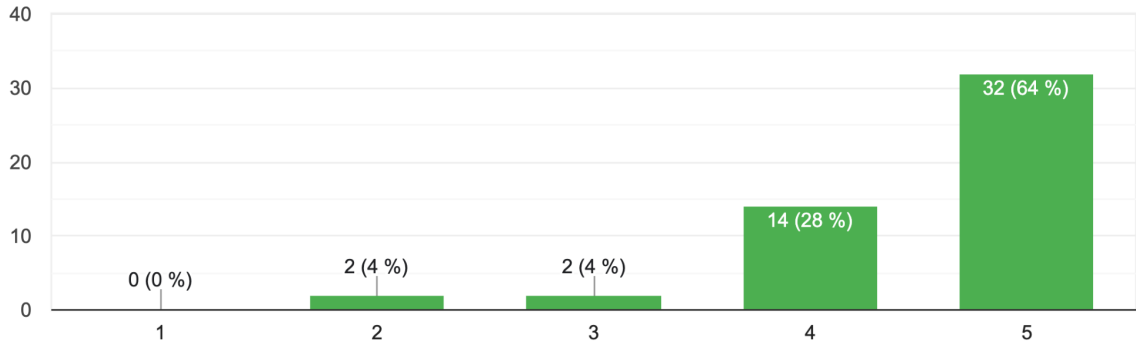
50 respuestas



Annex 10 - Resultats enquesta final preguntes 6 i 7

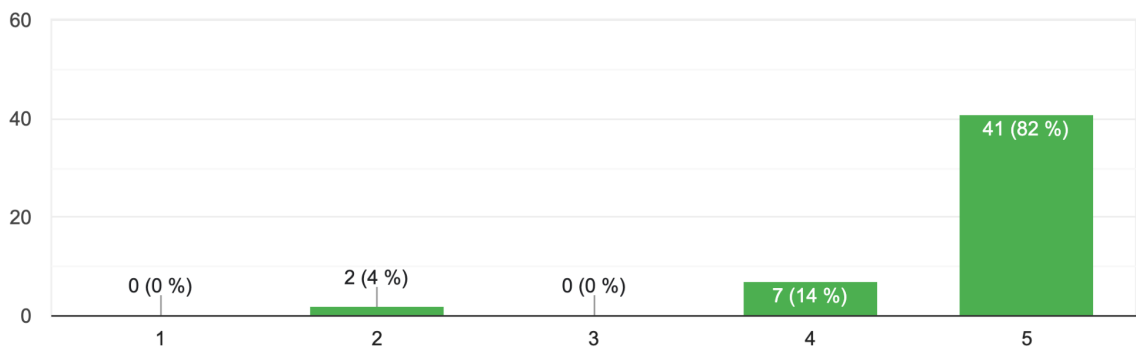
Em sento còmode fent les activitats per Classcraft

50 respuestas



M'ho passo bé a les classes d'anglès fent feina amb Classcraft

50 respuestas



Annex 11 - Resultats enquesta final pregunta 8

M'agraden les estratègies per aprendre que utilitza el mestre d'anglès (CLASSCRAFT)

50 respuestas

