

Informe de resultats: Grup de discussió amb docents sobre gamificació i ODS

En aquest document es mostren els principals resultats obtinguts arran d'un grup de discussió per avaluar la implementació de la proposta educativa dissenyada en el marc dels projectes ACORD de la Generalitat Valenciana. Al grup de discussió han participat cinc docents implicats i l'han conduït tres investigadors del grup de recerca *GREAT* de la Universitat Jaume I. Les preguntes realitzades en aquest grup s'han plantejat arran dels elements de la gamificació proposats per Werbach i Hunter (2012) i del qüestionari dels Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) que proposa Vedruna (2021).

Al llarg d'aquests dos cursos de projecte, s'ha evidenciat un impacte positiu tant en el desenvolupament personal i social de l'alumnat com en la pràctica docent. La proposta ha permès treballar els ODS a través de metodologies actives com l'Aprenentatge i Servei (ApS), que ha connectat el currículum amb accions reals a l'entorn, afavorint el compromís i la participació dels infants. Paral·lelament, la gamificació ha esdevingut una eina clau per augmentar la implicació i la motivació de l'alumnat, generant un entorn d'aprenentatge estimulanti i participatiu.

D'altra banda, el projecte ha contribuït significativament al desenvolupament de la competència digital, tant en estudiants com en docents. L'ús d'eines tecnològiques i plataformes digitals ha millorat l'autonomia de l'alumnat, el seguiment del seu progrés i la capacitat per organitzar i gestionar tasques d'aprenentatge. En el cas del professorat, aquest procés ha suposat una oportunitat per innovar i adaptar les pràctiques educatives als nous contextos, tot fomentant una pedagogia més flexible, col·laborativa i connectada amb la realitat.

1. Impressions generals sobre la gamificació i els ODS

Els docents valoren positivament la introducció de la gamificació com a mitjà per treballar els ODS. Destaquen un augment de la motivació de l'alumnat, així com una major implicació en les activitats escolars. Es genera un fort sentiment de pertinença, cohesió de grup i identitat compartida, i es percep que l'alumnat integra millor els continguts i valors dels ODS a través de les missions gamificades.

També s'observa una transferència significativa dels aprenentatges més enllà de l'entorn escolar, amb exemples com propostes de canvi social dins la comunitat.

2. Objectius assolits en relació amb els ODS

Els principals assoliments inclouen:

- La presa de consciència generalitzada sobre l'existència i rellevància dels ODS.
- La consolidació d'habilitats transversals, com la reflexió i la responsabilitat social.
- L'enfortiment del treball emocional i la integració amb altres projectes del centre.
- La creació de materials de suport i l'organització d'activitats amb impacte social, com projectes vinculats a l'APS.

A més, tal com indiquen els docents:

«la responsabilitat social també seria un altre aprenentatge. La transferència de traspasar els murs de l'escola i aconseguir un impacte social. Ací estaria l'aprenentatge de l'APS. [...]L'aprenentatge fora dels murs de l'escola».

3. Dinàmiques de treball implementades

La col·laboració i el treball en equip han estat centrals, evitant una competitivitat entre grups que pogués ser contraproduent. La participació s'ha basat en una «competència sana» i en el fet que cada alumne aporta valor al conjunt. Aquest enfocament ha afavorit la motivació i l'esforç sostingut, fent que les experiències siguin percebudes com a significatives i lúdiques. De fet, els docents destaquen que:

«a banda de la motivació s'ha millorat la cohesió grupal, l'autonomia i la integració. Els xiquets amb més necessitats es senten més participants en el dia a dia».

«ells aprenen tot el que fa cadascú i tot enriqueix. Aprenen a afrontar els desafiaments. La col·laboració».

Tot i això, es detecten moments d'individualisme i por a l'error, aspectes que es proposa abordar des d'una perspectiva formativa de cara al futur.

4. Mecàniques de gamificació utilitzades

S'ha fet un ús destacat de la plataforma *MyClassGame*, que inclou punts, nivells, recompenses i altres elements propis de la gamificació que motiven l'alumnat. També s'ha emprat una «botiga» on es poden canviar punts per avantatges escolars, així com eines com *Kahoot* o *Plickers*.

El disseny flexible de les missions permet adaptar-les a les necessitats del grup classe. Tanmateix, es proposa una millor planificació temporal i una major formació del professorat per aprofitar al màxim el potencial de la plataforma. A més, en relació aquest tipus de mecàniques fan que:

«al tindre eixe repte s'estimula l'esforç. Veuen una motivació perquè veuen un objectiu i veuen la trajectòria».

5. Components de la gamificació i el seu impacte

Els components més destacats són:

- Insígnies diverses (ex. «lluitador», «lingüista») que reconeixen diferents tipus d'habilitats.
- Taules de classificació amb nivells com «ambaixador de la NASA».
- Certificats per assoliment de punts.
- Registres visibles de les compres a la botiga (amb gomets, per exemple).

Aquests elements fomenten una motivació interna i externa, generant «piques sans» i mantenint l'interès. Tot i això, es veu necessari fer més visible el progrés fora de l'aplicatiu per potenciar la implicació. En aquest sentit, també es important que:

«ells entenguin que l'error forma part de l'aprenentatge, dintre de l'autoestima, millorar la reflexió».

6. Impacte en la comprensió i aplicació dels ODS

Els ODS més treballats han estat els relacionats amb la igualtat de gènere, el consum responsable, la pau, l'aigua i la fi de la pobresa, gràcies a la seva concreció i aplicabilitat. En canvi, aquells més abstractes, com les aliances, han tingut menys presència.

Es destaca la importància de treballar objectius amb un resultat visible i tangible, ja que això incrementa la motivació i la transferència.

7. Reptes i propostes de millora

Els principals reptes identificats inclouen:

- El manteniment del nivell narratiu i motivacional al llarg del temps.
- La necessitat de professorat estable i formats en la metodologia.
- L'establiment d'una estructura trimestral més clara i planificada.
- Augmentar les possibilitats de participació dels docents especialistes dins la dinàmica.
- La creació de materials formatius per facilitar la incorporació a la proposta als docents nous.

A nivell global, també es considera fonamental que la gamificació estigui plenament integrada dins el projecte educatiu del centre i que una comissió específica asseguri la seva continuïtat i qualitat.

Bibliografia

Vedruna. (2021). *Eina de diagnosi*. <https://vedrunaods.cat/eina-diagnosi/>

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