
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Camero Sánchez, Denise. *TFG ApS en col·laboració amb CompREd. Adaptacions pedagògiques per al disseny de jocs de taula inclusius per a alumnat amb TDAH: Hola, soc neurodivergent. Puc jugar amb vosaltres?.* Treball de Final de Grau (Universitat Autònoma de Barcelona), 2025 (Grau en Pedagogia). 157 pàg.

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/325151>

under the terms of the  license.

**TFG ApS en col·laboració amb CompREd.
Adaptacions pedagògiques per al disseny de jocs de
taula inclusius per a alumnat amb TDAH.**

Hola, soc neurodivergent. Puc jugar amb vosaltres?

Autor/a: Denise Camero Sánchez

Tutor/a: Carla Quesada Pallares, Departament de Pedagogia Aplicada

Grau: Pedagogia, Facultat de Ciències de l'Educació

Curs: 2024/2025

Data de lliurament: 01 de juny del 2025

Data de defensa: 26 de juny del 2025

UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Agraïments

Vull agrair a la meva tutora Carla Quesada, per guiar-me en aquest camí i resoldre els meus interminables dubtes. A l'Allan Baez, per donar-me la mà i oferir-me aquesta oportunitat. A tota la gent que ha estat part d'aquest procés d'una forma o una altra. A la meva família per mantenir-se ferma al meu costat en tot moment. A la meva inseparable companya Paula Torrente per saber aconsellar-me de la millor de les maneres. I per últim, però no menys important, a la meva parella Albert Bolívar per sempre confiar en mi i tenir un somriure preparat i fer-me feliç.

Resum

Català

El present Treball de Final de Grau en modalitat Aprenentatge-Servei, té com a objectiu elaborar una guia d'adaptacions pedagògiques de jocs de taula per a nens de 10 a 12 anys amb TDAH, dirigida a professionals de l'educació. El projecte ofereix un assessorament al grup CompRED en el disseny del joc Urania, encara en desenvolupament, prenent com a referència un joc similar. Mitjançant una metodologia qualitativa, es van identificar les dificultats de l'alumnat amb TDAH a través d'entrevistes a experts en el trastorn i en jocs de taula i persones amb TDAH. A partir de l'anàlisi de les entrevistes, es van proposar adaptacions per a reduir les barreres detectades.

Paraules clau: Jocs cooperatius, TDAH, ludificació

Castellano

El presente Trabajo de Final de Grado en modalidad Aprendizaje-Servicio, tiene como objetivo elaborar una guía de adaptaciones pedagógicas de juegos de mesa para niños de 10 a 12 años con TDAH, dirigida a profesionales de la educación. El proyecto ofrece un asesoramiento al grupo CompRED en el diseño del juego Urania, aún en desarrollo, tomando como referencia un juego similar. Mediante una metodología cualitativa, se identificaron las dificultades del alumnado con TDAH a través de entrevistas a expertos en el trastorno y en juegos de mesa y personas con TDAH. A partir del análisis de las entrevistas o, se propusieron adaptaciones para reducir las barreras detectadas.

Palabras clave: Juegos cooperativos, TDAH, ludificación

English

This Final Degree Project in Service-Learning modality aims to develop a guide to pedagogical adaptations of board games for children from 10 to 12 years old with ADHD, aimed at education professionals. The project offers advice to the CompRED group in the design of the game Urania, still in development, taking as a reference a similar game. Through a qualitative methodology, the difficulties of students with ADHD were identified through interviews with experts in the disorder and in board games and people with ADHD. Based on the analysis of the interviews and the model game, adaptations were proposed to reduce the barriers detected.

Keywords: Cooperative play, ADHD, Playful learning

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	5
2. AVALUACIÓ DE NECESSITATS	6
3. FONAMENTACIÓ TEÒRICA	7
1. LUDIFICACIÓ	8
1.1. GAME THINKING. DIFERÈNCIA ENTRE GAMIFICACIÓ I LUDIFICACIÓ	8
1.2. CARACTERÍSTIQUES I BENEFICIS DE LA LUDIFICACIÓ	9
2. TRASTORN DEL DÈFICIT D'ATENCIÓ I HIPERACTIVITAT	10
2.1. QUÈ ÉS I COM AFECTA?	10
2.1.1 Afectacions del TDAH a les funcions executives	11
2.1.2. Diagnòstic i coexistència amb altres trastorns	12
2.2. COM AFECTEN ELS SÍMPTOMES DEL TDAH A L'ESCOLA?	13
3. JOCS DE TAULA	14
3.1. TIPOLOGIA DEL JOC "URANIA"	14
3.2. ELEMENTS DELS JOCS DE TAULA	15
4. INTERVENCIÓ	16
4.1. Objectius	16
4.2. Metodologia i disseny	16
4.3. Selecció del joc model	17
4.4. Instrument de recollida d'informació	18
4.5. Disseny de l'avaluació	19
5. APLICACIÓ DE LA INTERVENCIÓ	20
6. RESULTATS	22
7. CONCLUSIONS	29
8. BIBLIOGRAFIA	31
9. ANNEXOS	33
Annex 1 - Entrevista contacte de CompREd	33
1. Construcció del guió de l'entrevista	33
2. Transcripció i anàlisi de l'entrevista	34
Annex 2 - Estratègia de cerca de la literatura	38
Annex 3 - Planificació	46
Annex 4 - Acte reunió amb un membre de CompREd	47
Annex 5. Construcció del guió per a les entrevistes	49
Annex 6. Procés de validació del contingut del guió de les entrevistes.	53
1. Qüestionari de validació de jutges.	53
1. PREGUNTES PER A EXPERTS EN TDAH	54
2. PREGUNTES PER A PERSONES AMB TDAH	56
3. PREGUNTES PER A EXPERTS EN JOCS DE TAULA I/O LUDIFICACIÓ	59
2. Bolcat i anàlisi de respostes.	62
a. Bolcat experts en TDAH	62
b. Bolcat experts en jocs de taula	72
c. Bolcat persones amb TDAH	80

	4
3. Guió final.	89
a. Entrevista experts en TDAH	89
a. Entrevista experts en jocs de taula	92
a. Entrevista persones amb TDAH	94
Annex 7. Qüestionari de retroalimentació	96
Annex 8 - Fitxa d'observació	97
Annex 9 - Anàlisi de les entrevistes	98
1. Transcripció i selecció dels temes rellevants.	98
a. Experts en TDAH	98
b. Experts en jocs de taula	98
c. Persones amb TDAH	98
2. Matriu de dades per experts	99
a. Matriu de dades dels experts en TDAH	99
b. Matriu de dades dels experts en jocs de taula	121
c. Matriu de dades de les persones amb TDAH	129
3. Matriu de dades triangulada pels tres perfils	138

Índex d'imatges

Imatge 1. Game Thinking Spectrum	8
Imatge 2. Carta d'aventurer i figura	24
Imatge 3. Autoinstruccions	24
Imatge 4. Carta "Les aigües pugen"	25
Imatge 5. Proposta carta "Les aigües pugen"	25
Imatge 6. Lloseta "Pista d'aterratge"	25
Imatge 7. Comparació de dues llosetes amb figures semblants	26
Imatge 8. Lloseta amb càrrega visual	26
Imatge 9. Proposta de lloseta	26
Imatge 10. Proposta de taulell	27

1. INTRODUCCIÓ

El present Treball de Fi de Grau s'emmarca en l'ús de la ludificació per treballar la pràctica basada en l'evidència al món socioeducatiu. Aquesta temàtica es concreta en la necessitat d'elaborar recursos educatius inclusius per a la reducció de barreres de l'aprenentatge i la participació que poden tenir els alumnes. Aquest treball aborda únicament els recursos dirigits a les necessitats educatives que presenten els infants amb un dels trastorns que més afecten aquesta població: el Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat, afectant "entre el 3% i el 10% de la població infantil." (Ramos, 2016, p. 230).

L'educació inclusiva té com a objectiu oferir una educació de qualitat a tot l'alumnat, tenint en compte la diversitat existent, planificant l'educació des de la prevenció. L'informe "L'educació inclusiva a Catalunya", elaborat pel síndic de greuges, manifesta carències que impedeixen la plena inclusió educativa d'alumnat amb necessitats educatives específiques (Farreras, 2025).

La necessitat es treballa des d'una modalitat d'Aprenentatge-Servei, metodologia que combina objectius d'aprenentatge amb servei a la comunitat, per la qual cosa s'apliquen els coneixements adquirits al grau partint d'una necessitat real del context més pròxim (Puig, 2012). L'entitat amb la qual es col·labora és el grup d'innovació docent de la UAB, Grup d'Innovació en Competència de Recerca en Educació (CompREd). Les actuacions es desenvolupen en el projecte Urania: Vivenciant la professió investigadora a través del joc de taula educatiu en alumant de cicle superior de primària (Quesada, 2024, p.1).

La finalitat d'aquest treball és facilitar el disseny del joc del projecte de CompREd per a què aquest contempli la participació d'infants amb Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat. L'objectiu d'aquest treball es conforma a partir de les següents qüestions: Quines són les dificultats que presenten els alumnes amb TDAH en el procés d'ensenyament-aprenentatge? Quins elements del joc s'han d'adaptar per a la inclusió de l'alumnat amb TDAH? Per tant, l'objectiu general d'aquest treball és crear una guia d'adaptacions pedagògiques de jocs de taula per a infants d'entre 10 i 12 anys amb Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat dirigida a professionals de l'educació.

Aquest projecte es vincula amb l'essència professional de la pedagogia. El resultat d'aquest Treball de Fi de Grau esdevé d'una de les principals tasques de la nostra professió: dissenyar materials i recursos educatius. A més, és la materialització d'un dels punts més importants del codi deontològic del pedagog: "Tenir present que la finalitat última de l'acció pedagògica és contribuir al desenvolupament i creixement de les persones, grups i comunitats" (COPEC, 2013). Concretament, aquest projecte és de vital importància per a la creació de la meua identitat professional, ja que em vull encaminar cap a l'assessorament i la intervenció a persones amb trastorns de l'aprenentatge.

El treball està estructurat de la següent forma. S'inicia amb una avaluació del grup d'innovació docent CompREd per a definir la necessitat que s'aborda respecte al projecte en el qual s'intervé. A continuació, s'ha realitzat un procés de recollida d'informació per a la creació d'un marc teòric que sustentin les actuacions de les intervencions, definides i planificades en les següents pàgines. Posteriorment, s'exposa el seguiment de les actuacions desenvolupades on es recull els imprevistos i modificacions que s'han realitzat al llarg de la intervenció. Es finalitza el treball amb l'avaluació de la intervenció i la redacció de les conclusions del treball on es reflexiona sobre la pròpia intervenció, les competències pedagògiques activades durant el treball i una reflexió personal en l'experiència d'aprenentatge obtinguda del desenvolupament del treball.

2. AVALUACIÓ DE NECESSITATS

Per realitzar l'avaluació de necessitats, s'ha realitzat una entrevista amb el membre referent de CompREd ([Vegeu Annex 1](#)) i la informació extreta d'aquesta, s'ha complementat amb: la revisió literària de la seva pàgina web, la memòria tècnica del projecte i la participació en una jornada d'uns dels seus projectes que desenvolupen conjuntament amb el CitiLab de Cornellà. A més, s'han intercanviat correus amb el membre per aclarir alguns aspectes respecte a CompREd.

Per situar, entendre i desenvolupar correctament l'anàlisi de necessitats hem de conèixer el context. Aquesta entitat s'ubica la Universitat Autònoma de Barcelona, situada en Bellaterra. El grup d'innovació docent CompREd el formen docents de la Facultat d'Educació expertes en recerca, educació i psicologia, que treballen coordinant-se i col·laborant per a innovar, compartir i millorar l'ensenyament i l'aprenentatge de la recerca educativa. La seva missió és “promoure la innovació docent i l'aprenentatge col·laboratiu, connectant la recerca amb l'aula, des de l'educació primària fins a la universitària.” (CompREd, 2025). És per això que els seus projectes, recursos en obert per a la promoció de l'ús de tecnologies per als processos d'ensenyament-aprenentatge són dirigits tant a alumnat com a l'equip docent.

Entre els projectes que actualment desenvolupen, es troba la creació i disseny d'un joc de taula per a l'alumnat de 5é i 6é de Primària. El projecte rep el nom de “*Urania: Vivenciando la profesión investigadora a través del juego de mesa educativo en alumnado de ciclo superior de primaria.*”. Durant l'entrevista amb el membre de CompREd, va explicar el motiu pel qual el joc està destinat a aquest grup d'edat i crec adient justificar-ho abans d'endinsar-nos en la descripció projecte perquè l'objectiu principal del joc és “promoure l'interès cap a les professions investigadores” (Quesada, 2024, p.1). I és que entre els tretze i els setze anys és quan l'individu es comença a plantejar de forma seria en el seu futur i quina professió volen desenvolupar quan siguin grans. Per això, l'aplicació d'aquest joc és idoni en l'alumnat de cicle superior, atès el seu moment evolutiu de presa de decisions en l'orientació del seu camí professional.

El disseny del joc com a tal encara no està definit. S'han planificat les tasques per a desenvolupar el disseny, la creació i validació del joc, perquè aquest projecte està de l'espera de l'aprovació de la Fundació Espanyola per a la Ciència i la Tecnologia (FECYT) per a rebre la subvenció necessària per dur-lo a terme. Encara i això, hi ha una idea prèvia de quines característiques vol que en tingui. En primer lloc, s'ha establert que els jugadors adoptin un rol d'agents investigadors i hauran de resoldre “missions científiques”. Es vol que el joc activi les competències de treball en equip, resolució de problemes i pensament crític (Quesada, 2024). Per tant, serà un joc de tipus cooperatiu o col·laboratiu on els jugadors han de col·laborar per assolir un mateix objectiu.

A més, es contempla la creació de dos manuals. Un dirigit cap a l'alumnat, que seria el llibret que trobem en tots els jocs indicant les funcions dels jugadors, les normes i de més. L'altre manual és per al professorat, on s'inclouen les instruccions i adaptacions pedagògiques segons les necessitats de l'alumnat. L'equip de CompREd preveu fer les següents adaptacions per a infants amb necessitats auditives i visuals:

“Està prevista l'adaptació del manual del jugador/a perquè, a més del format escrit, estigui disponible com a narració oral, la qual cosa permetrà incloure a professorat i alumnat amb deficiències visuals. També es crearà un vídeo explicatiu del joc per a aquelles persones amb dificultats de comprensió escrita. Finalment, cal esmentar que si bé les fitxes del tauler seran

3D (facilitant el sentit del tacte), s'inclouran codis QR en les cartes perquè, amb el seu escaneig, se senti un àudio descriptiu d'aquesta.” (Quesada, 2024, p.5)

Quan es va desenvolupar l'entrevista amb el membre de contacte de CompREd, degut a motivacions personal, professionals i socials, se li va preguntar si també volien considerar les dificultats dels alumnes amb TDAH, ja que segons la Societat Espanyola de Psiquiatria i Salut Mental, a Espanya un 6,8% de menors compleixen els criteris clínics per al diagnòstic del TDAH. El membre de CompREd, va respondre que no ho tenien previst i va veure molt potencial en aquesta iniciativa, pel fet que tenien previst realitzar adaptacions per a discapacitats visuals i les auditives com s'ha especificat anteriorment. D'aquesta manera, fent servir la classificació de Bradshaw (1972), es va detectar una necessitat sentida que esdevé d'una necessitat comparativa.

Per altra banda, en el context professional i educatiu en el qual es desenvolupa la pràctica CompREd, hi ha una necessitat normativa que esdevé de la seva missió com a grup: La necessitat d'oferir recursos i eines als equips docents per a la millora de la seva pràctica.

Partint d'aquestes necessitats s'urgeixen les següents preguntes que orienten el treball:

- Quines són les dificultats que presenten els alumnes amb TDAH en el procés d'ensenyament-aprenentatge?
- Quins elements d'un joc s'han d'adaptar per a la inclusió de l'alumnat amb TDAH?

3. FONAMENTACIÓ TEÒRICA

Per sustentar les actuacions desenvolupades al TFG, s'ha dut a terme una anàlisi de la literatura existent per a la creació d'una fonamentació teòrica. Per poder construir-la, s'ha fet una selecció documental dels últims 10 anys a les bases de dades ERIC i Google Scholar. Aquest procés s'ha iniciat amb la selecció final de quatre paraules clau: Ludificació, jocs de rol, TDAH i neurodiversitat.

Posteriorment, s'han generat diverses combinacions mitjançant l'operador booleà AND, OR i NOT. Amb els resultats d'aquestes combinacions s'ha fet una primera selecció de documents a partir del títol i posteriorment s'han llegit els seus resums excloent aquells amb poca relació amb l'estudi obtenint un total de 27 documents. Els documents recollits es troben en tres idiomes: Català, castellà i anglès. Durant el procés de construcció de la fonamentació teòrica, s'han realitzat altres cerques per aprofundir en conceptes i temes rellevants ([Vegeu Annex 2](#)).

Cal esmentar que la diferència entre gamificació i ludificació no està consolidada. Existeixen estudis que analitzen els beneficis de la gamificació, sobretot amb videojocs, però no la ludificació. A més les investigacions que comporten informació d'alumnat neurodivergent, la majoria se centren en el Trastorn de l'Espectre Autista.

1. LUDIFICACIÓ

1.1. GAME THINKING. DIFERÈNCIA ENTRE GAMIFICACIÓ I LUDIFICACIÓ

Experiència

La diferència entre ludificació, “Playfull learning”, i gamificació, “Gamification”, encara no està consolidada, pel que hem d’aclarir els conceptes “Playfull” i “Gamefull”. El concepte “**Playfull**” fa referència a una experiència completa del fet **jugar** i es pot associar a un joc sense necessitat de seguir l’objectiu que ens planteja aquest. En canvi, si parlem de “**Gamefull**” estem parlant de l’experiència esdevinguda de jugar a un **joc** amb unes regles fixes (Borrás, 2022).

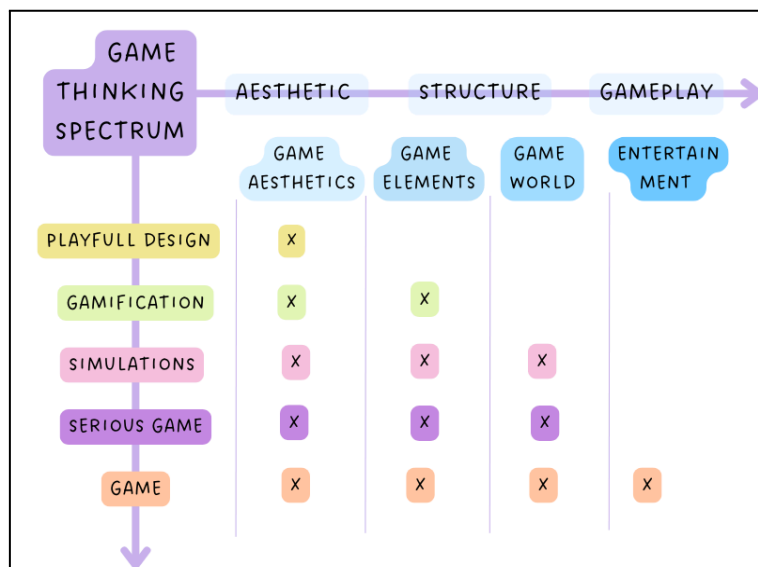
Motivació

Per aprofundir en les seves diferències ens basarem en el Game Thinking. Com Marczewski (2015) defineix, aquesta metodologia empra “els jocs o aproximacions similars als jocs per a solucionar problemes o crear millors experiències per als usuaris.” (Moreno 2023, p.7). Aquests principis i elements es poden aplicar a contextos no lúdics, com l’educació. Tenint present el context educatiu, el “Playfull learning” pretén que l’estudiant desenvolupi el seu procés d’aprenentatge activament i que li generi curiositat. En canvi, el concepte “Gamefull” presenta estímuls externs per a la involucració de l’alumnat (Moreno, 2023). I aquesta és la seva principal diferència, el **tipus de motivació**.

La ludificació és una experiència immersiva que transforma els principis educatius tradicionals, en nous criteris d’aprenentatge fonamentats en la motivació (Caponetto, Earp y Ott, 2014). Quan una persona realitza una acció degut que l’**activitat en si mateixa** el proporciona una satisfacció (ludificació), es mogut per la **motivació intrínseca**. En canvi, quan hi ha una **motivació extrínseca**, l’acció es desenvolupa per a l’**assoliment d’un reconeixement o premi** (gamificació) (Torres; Romero; Pérez, 2018).

Estructura del joc. Game Thinking Spectrum

El Game Thinking presenta diferents **graus d’aplicació** d’elements dels jocs. És per això que Marczewski va elaborar el “Game Thinking Spectrum”.



Imatge 1. Game Thinking Spectrum.

Adaptació de: Moreno (2023) i Borrás (2022)

Com es veu a l'esquema, el *Game Thinking* s'estructura a partir de la incorporació gradual de tres aspectes:

1. **Estètica:** Elements visuals, narratius i emocionals.
2. **Estructura:** Elements que constitueixen un joc, com les regles de joc, recompenses, rols i habilitats, etc.
3. **Joc:** Component lúdic que contempla aspectes com les interaccions entre jugadors o estratègies i dinàmiques dintre del sistema del joc.

Per concloure aquest apartat aclarim els conceptes analitzats. La gamificació utilitza elements del joc en contextos inusuals com el procés d'ensenyament-aprenentatge, creant noves mecàniques per assolir un objectiu que tampoc té a veure amb el joc. Per exemple a un joc de cotxes de carreres, on els jugadors avancen una passa el seu cotxe per cada operació matemàtica ben calculada. En canvi, la ludificació o "Playfull Design" no empra elements propis del joc, sinó que fa servir, únicament, la sensació o experiència de jugar acompanyant-lo amb elements visuals, com els paisatges d'aprenentatge. Aquesta eina pedagògica consisteix en l'ús d'un mapa on es van marcant els assoliments d'aprenentatge a mesura que es compleixen (Moreno, 2023; Borrás, 2022).

1.2. CARACTERÍSTIQUES I BENEFICIS DE LA LUDIFICACIÓ

La ludificació té els objectius d'augmentar la motivació de l'alumne i optimitzar la participació de l'alumnat en l'activitat desenvolupada per a l'estimulació de l'aprenentatge (Torres et al., 2018).

Com s'ha esmentat anteriorment, la ludificació presenta una motivació intrínseca, és a dir, desenvolupar l'activitat ludificada en si mateixa, ja aporta a l'alumnat una satisfacció. Perquè floreixi la motivació intrínseca hi ha tres motius, que s'anomenen motivadors, en base a les necessitats de les persones com a éssers socials e intel·lectual i esdevenen de la Teoria de l'Autodeterminació. Aquests motivadors són:

- **Competència:** Satisfacció deguda a ser capaç i tenir l'oportunitat de completar i realitzar reptes.
- **Relacions interpersonals:** Necessitat dels éssers d'interactuar amb altres per a l'obtenció d'afecte, sentiment de pertinença i desenvolupament d'habilitats.
- **Autonomia:** Satisfacció en vers la capacitat d'escollir i prendre decisions en funció de les necessitats individuals i les preferències. (Borrás, 2022)

El resultat d'aquesta satisfacció té un impacte en diversos àmbits relacionats amb els motius anteriors (Torres et al., 2018):

- **Productivitat:** Aquesta augmenta en quantitat i, el que és més important, en qualitat i es reflecteix en els resultats acadèmics.
- **Interacció social:** L'alumnat està més disposat a treballar juntament amb els altres alumnes.
- **Participació o compromís:** L'alumnat presenta més voluntat per participar en les activitats que es proposen.

Hi ha estudis com el desenvolupat per Abril (2020) on va emprar l'aprenentatge lúdic en alumnat amb TDAH conclouent que era una estratègia pedagògica efectiva. Aquesta va promoure la millor d'habilitat de lògic i com a conseqüència va augmentar la seva motivació en les activitats acadèmiques (Huanilo, 2024).

2. TRASTORN DEL DÈFICIT D'ATENCIÓ I HIPERACTIVITAT

2.1. QUÈ ÉS I COM AFECTA?

El Trastorn per Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat (TDAH) és un trastorn del neurodesenvolupament (Sánchez et al., 2022) causat per la maduració més lenta del lòbul frontal, concretament a l'escorça prefrontal. Mitjançant la neuroimatge es pot veure l'alteració de la mida de les àrees del cervell en comparació amb persones neurotípiques (aquelles que no presenten cap trastorn del neurodesenvolupament) i es pot veure una disminució del volum cerebral (Castellanos et al., 2013) (Cebrián, 2023). L'alteració d'aquesta part del cervell provoca les dificultats típiques del TDAH:

- **Inatenció:** Dificultat per regular la concentració.
- **Hiperactivitat:** Excés de moviment no corresponent amb la situació o l'entorn.
- **Impulsivitat:** Actes precipitats que es produeixen en el moment sense pensar.

Aquestes dificultats afecten al funcionament de la persona i al desenvolupament d'activitats socials, acadèmiques i laborals. A continuació es presenten els símptomes de la inatenció i la hiperactivitat i impulsades descrites al DSM 5 (American Psychiatric Association, 2014):

Inatenció	
<u>Atenció selectiva:</u> - Dificultat per prestar atenció. - Per descuit, té errors a les tasques o activitats que desenvolupen. - Amb freqüència, té dificultats per mantenir l'atenció en activitats recreatives. (Classes, converses o lectures llargues). - Sembla no estar escoltant quan es parla directament amb la persona. (Està "al seu món" o "desconnectat"). - Amb freqüència perd elements necessaris per a desenvolupar les seves tasques, siguin acadèmiques o laborals. - Es distreu amb facilitat a causa d'estímul externs. (Inclús degut a pensaments no relacionats).	<u>Atenció sostinguda:</u> - Dificultat per organitzar tasques o activitats. (Dificultat en la gestió de tasques seqüencials, endreçar el material i l'espai, mala gestió del temps). - No segueix les instruccions i no termina tasques. (Es distreu molt ràpidament i fàcilment). - Evita o no li agraden les tasques que requereixen una concentració llarga. - Amb freqüència s'oblida de tasques quotidianes.
Hiperactivitat	Impulsivitat
- Juguineja o colpeja amb les mans o peus o es regira al seient. - Amb freqüència s'aixeca en situacions que s'espera estar assegut. - Ronda o grimpia, o està inquiet, en situacions en les quals no és apropiat o no hi ha motiu per fer-ho.	- Amb freqüència, interromp o s'interposa en altres. (En converses, jocs o activitats, pot fer servir les coses d'altres persones sense el seu permís, avançar-se al que fan les altres persones).

- Incapaç de jugar o ocupar-se tranquil·lament d'activitats. - Amb freqüència, es mostra ocupat "com si l'impulsa un motor". (No pot estar quiet durant un llarg temps)	- Amb freqüència, parla excessivament.
--	--

Taula 1. Síntomes del TDAH

Elaboració pròpia.

Existeixen tres tipus de TDAH: Aquell que combina els dos criteris, és a dir, inatenció i hiperactivitat, aquell on predomina la inatenció i el que predomina la hiperactivitat.

A més els símptomes es poden mostrar en més o menys quantitat. És per això que el TDAH es classifica en tres nivells: Lleu, Moderat i Greu, de pocs o cap símptoma només produint dificultats a la seva interacció social i rendiment acadèmic.

2.1.1 Afectacions del TDAH a les funcions executives

Les principals dificultats del TDAH van més enllà dels símptomes propis del criteri diagnòstic. Les dificultats que es presenten en les persones amb TDAH, és a causa d'una afectació en les **funcions executives**: Activitats mentals d'alta complexitat que permeten adaptar-se a l'entorn i assolir fites (Bauermeister, 2008). Les funcions cognitives formen part del nivell més elevat dintre de la jerarquia cognitiva, pel que les fem servir quasi en totes les nostres activitats de la nostra vida. (Hernández, 2019).

Les funcions executives es desenvolupen des dels 4 fins als 19 anys. En aquest interval de temps es destaquen 3 períodes on aquestes activitats mentals es defineixen i poleixin. Concretament, entre els 9 i 12 anys es produeix un d'aquests pics de desenvolupament. Entre els 9 i 10 anys els infants refinen el seu control sobre els impulsos. També en aquestes edats es consolida la capacitat de planificació i organització (Hernández, 2019).

A continuació es presenta una taula identificant les funcions executives que s'empren en l'àmbit escolar i quan es juga, comparant-se amb les dificultats o accions pròpies dels infants amb TDAH (Moreno, 2022; NeuronUP, s.f.; Pastene i Brenner, 2024; López, s.f.; Hernández, 2019).

Funció executiva	Afectacions del TDAH
Autorregulació i inhibició de resposta: Habilitat per reflexionar sobre la situació i les conseqüències de les decisions.	Actuació automàtica i impulsivitat a l'hora de prendre decisions.
Planificació: Habilitat per identificar, organitzar i seqüenciar les nostres accions per assolir una fita.	Dificultat per prioritzar tasques a causa de la falta de motivació i estimulació de la tasca. A més, per la seva impulsivitat d'acabar la tasca o donar una resposta, poden no tenir en compte passes.
Gestió i estimació temporal: Capacitat per calcular de manera	Dificultat per calcular correctament el temps que es triga en desenvolupar una tasca o anar d'un lloc a un altre. És per

aproximada la duració del desenvolupament d'una tasca o acció. A més, de ser conscient en l'acte	això que moltes vegades arriben tard o massa d'hora o no acaben les activitats o tasques a temps. Això els hi provoca frustració i desmotivació, per tant, van deixant per al final les tasques més rutinàries o feixugues (Procrastinació).
Constància: Habilitat per persistir en el desenvolupament d'un conjunt d'accions que porten a l'assoliment d'una fita.	Hiperfocus: L'estat d'hiperfocus es dona quan la persona "connecta" amb una activitat o tasca que els hi és molt estimulant. Quan entra en estat d'hiperfoc, es troba en un alt grau de concentració en una tasca particular i no desvia la seva atenció fins que aquesta tasca s'acaba o assoleix el seu objectiu. El símptoma d'inatenció es reverteix, però també perden la noció del temps i no calculen quant de temps es passen centrats en l'activitat.
Memòria de treball: Capacitat per emmagatzemar de forma temporal informació amb la qual estem treballant.	Oblits d'una passa o informació rellevant per resoldre un problema o desenvolupar una activitat correctament.
Flexibilitat cognitiva: Habilitat per modificar allò que estava planificat o consolidat adaptant la nostra conducta o pensament.	Presentació de rigidesa cognitiva, és a dir, oposen resistències als canvis i els hi costa adaptar-se a nous contextos. També dificulta la capacitat de visualitzar una problemàtica des de diferents punts de vista. Altres persones poden confondre aquesta dificultat amb una actitud tossuda.

Taula 2: Funcions executives emprades en l'àmbit escolar i durant el desenvolupament del joc.

Elaboració pròpia.

Totes aquestes dificultats fa que, les persones amb TDAH, reprimeixin les seves accions i en cas de no fer-ho, altres persones neurotípiques els hi donin cops d'atenció (Molina, 2021). També cal tenir en compte la gran intensitat de les seves emocions, sigui quina sigui (López, s.f.) i que degut a la seva impulsivitat tendeix a desobeir, tenir problemes de conducta i una baixa tolerància a la frustració. Totes aquestes dificultats els hi afecta negativament el seu estat d'ànim, fins al punt que les persones amb TDAH tendeixen a tenir una baixa autoestima. A més els hi dificulta a l'hora d'establir relacions interpersonals. Aquestes dificultats i baixa autoestima poden genera moltes inseguretats fent que, per a relacionar-se o no rebre sancions, vulguin aparentar ser una altra persona o no iniciïn tasques perquè "saben que no ho faran bé" (Mena, 2017).

2.1.2. Diagnòstic i coexistència amb altres trastorns

Segons el DSM 5 (American Psychiatric Association, 2014), per a poder diagnosticar el TDAH els símptomes han de persistir durant sis mesos i ser presents en diferents àmbits com la casa o l'escola. Encara que el TDAH es pot diagnosticar a qualsevol edat, els símptomes han d'estar presents abans dels 12 anys.

Tot i saber-ho, hi ha diferents aspectes que porten a no diagnosticar-ho, com pot ser la cultura, l'equip docent o el pensament de les famílies encaminades a atribuir el comportament de l'individu a un mal comportament abans que a un trastorn (American Psychiatric Association, 2023). O per el contrari, que l'equip mèdic realitzi un sobrediagnòstic, ja que hi ha altres trastorns que tenen símptomes similars al del TDAH i es realitza una avaluació poc exhaustiva centrant-se en els símptomes més

generals (Cebrián, 2023). A més, el TDAH és un trastorn comòrbid, és a dir que pot, coexistir amb altres trastorns com per exemple d'aprenentatge, d'espectre autista, de conducta... (Austerman, 2015 de Molina, 2021).

Un diagnòstic erroni comporta un tractament incorrecte afectant el pacient de forma física, psicològic i social. A més, el seu entorn familiar, laboral o educatiu, també es veu afectat, ja que les orientacions que reben no són efectives (Consejo General de la Psicología de España, 2022)

2.2. COM AFECTEN ELS SÍMPTOMES DEL TDAH A L'ESCOLA?

La simptomatologia d'aquest trastorn afecta directament el rendiment acadèmic i l'actitud dels alumnes en vers els estudis (Pérez De Diego, 2024). Els símptomes dels infants amb TDAH poden dificultar el ritme d'aprenentatge de la classe i alentir el seu propi, ja que a més de la seva falta d'atenció i impulsivitat cognitiva i conductual, presenten uns coneixements de les matèries no sempre adequats. La seva conducta es pot malinterpretar per l'equip docent donant peu a excessius càstigs i dificultar la relació amb els seus companys. És per això que s'han de tenir presents els següents aspectes (Mena, 2017):

- **Erros en les activitats:** La dificultat per mantenir l'atenció focalitzada en una activitat i la seva impulsivitat per donar una resposta, donen peu a què les tasques que desenvolupin estiguin malament o amb errors.
- **Dificultat per comprendre i seguir activitats.** Deguda la facilitat per canviar el focus d'atenció i retenir informació poden no entendre què han de fer. A més, els hi costa seguir les instruccions d'un enunciat o del professorat degut la seva resistència a desenvolupar tasques que requereixen un esforç mental sostingut.
- **Dificultats per tenir una rutina o estratègia d'estudi:** A causa de l'inadequat ús del temps i metodologia i la seva poca flexibilitat cognitiva, el seu rendiment acadèmic tendeix a ser baix. Això es dona perquè l'infant no troba la manera més idònia per fer els deures, treballs o activitats. També solen aixecar-se o moure les cames i les mans excessivament, el que els interromp desviant la seva atenció.
- **Mala gestió del temps i desmotivació:** Poden no entregar una tasca o bé perquè no s'han planificat correctament o perquè no els hi estimulava fer-la. A més, a l'hora de fer tasques amb una limitació de temps poden sentir molta angoixa i pressió, provocant que els hi sigui més difícil entendre la tasca o que directament ni ho intentin "perquè saben que no ho faran bé". També, pot ser que no les lliurin a temps per què no s'han planificat bé o perquè no els hi estimula prou i fan altres coses.
- **Actitud i relació amb els companys deficients:** La seva impulsivitat i poca tolerància a les frustracions els hi dificulta el treball en equip i establir relacions entre els seus iguals. A més tendeixen a interrompre, tant al professor com als companys, semblar no estar escoltant quan se li parla directament i presentar un comportament agressiu.

Aquestes dificultats poden estar més o menys presents segons el tipus de TDAH de l'alumne.

3. JOCS DE TAULA

3.1. TIPOLOGIA DEL JOC “URANIA”

Els jocs de taula es defineix “com un sistema matemàtic interactiu, materialitzat, emprat per a explicar una història” (Daviau, 2011; extret de Uribe, Utrilla i Santamaria, 2016). Per tant, els jocs de taula consten d'unes regles i unes mecàniques que poden estar afectades per l'atzar, estratègies o una combinació de les dues. Aquestes interaccions es donen en un grup d'elements físics com un tauler, daus, cartes o figures dissenyats en funció d'una o diverses temàtiques que formen un esquema mental en els jugadors. (Uribe, Utrilla i Santamaria, 2016).

Hi ha diferents classificacions de jocs de taula i segons les relacions entre els jugadors o dinàmiques hi ha tres tipus de jocs de taula: competitiu, col·laboratiu i cooperatiu. (Uribe, Utrilla i Santamaria, 2016). Segons les característiques mencionades a la Memòria tècnica del projecte de CompREd i les habilitats especificades que el joc vol desenvolupar, el joc Urania és un joc cooperatiu. Els jocs cooperatius són aquells on els jugadors actuen per a assolir una fita comuna. Per assolir-lo, es desenvolupen estratègies de manera conjunta que guien les accions individuals en els torns, tirades i rondes de cada jugador. Per tant, no hi ha competició entre jugadors, sinó que guanya o perd l'equip contra el taulell (Zapardiel, 2014).

Segons Garcia (2021), incorporar mecàniques de joc com la resolució de problemes pot millorar el seu aprenentatge i concentració (Huanilo, 2024). Per la qual cosa, els jocs cooperatius són una eina per a l'ús de metodologies actives i lúdiques. Aquestes milloren la motivació i participació dels estudiants amb TDAH en el seu procés d'ensenyament aprenentatge.

En canvi, segons els components del joc Urania també es classifica com a eurogame (Pastor, 2022). El que defineix els Eurogames és l'elegància del joc físic, pel que és un joc simplificat i poc carregat perquè no interfereixi amb l'experiència del jugador. Però no deixa de tenir un disseny atractiu i profund (Dado Crítico, s.f.). Pel que són jocs senzills, on les regles són simples, les mecàniques estan poc o gens vinculades amb la temàtica i hi ha una interacció directa entre els jugadors (Pastor, 2022). Aquest últim element, evita els conflictes entre jugadors perquè les accions dels altres jugadors no interfereixen quasi en les estratègies dels companys. A més, aquests jocs estan dissenyats perquè tots els jugadors participin, posant límits o característiques especials a les accions de cadascun dels jugadors, és a dir, s'introdueixen rols. La característica que distingeix als Eurogames de la resta, és la poca influència de l'atzar en el joc. Pel que les estratègies dels jugadors són d'alta importància per assolir l'objectiu. Aquesta mínima influència de l'atzar sol afectar al taulell o escenari oferint així més mecàniques al joc (Dado Crítico, 2022).

Aquests tipus de jocs són idonis per aplicar la Teoria del Flow (Csikszentmihalyi, 1975) al joc, ja que podem proporcionar a l'alumnat l'estat del *flow* o l'experiència òptima. Aquest estat és aquell on “la persona es troba completament absorta en una activitat per al seu gaudi i plaer, durant el qual el temps vola i les accions, pensaments i moviments succeeixen d'una a altra sense pausa” (Csikszentmihalyi, 1975). Per a poder assolir aquest estat i aplicar la Teoria del *Flow* a un joc de taula, aquest ha de:

- Suposar un repte per al jugador, però no ser massa complicat.
- Les fites han d'estar dissenyades i explicades de la manera més clara possible.
- Oferir una retroalimentació clara i immediata al jugador.

3.2. ELEMENTS DELS JOCS DE TAULA

1. Regles

Les regles del joc han d'estar escrites de manera clara i concisa, i sobre tot breu. Les persones no tendeixen a llegir els manuals llargs ni aprendre regles molt llargs, i menys infants amb TDAH. Contra més passos tingui el joc, més probable serà que les regles donin pas a confusions i els jugadors no vulguin repetir l'experiència (Uribe, Utrilla i Santamaria, 2016).

2. Mecanismes i accions del joc

Entenem per mecànica les regles i accions que defineixen totes les condicions que es poden donar en el joc (Hernández, 2019). La mecànica ha de definir les accions que es poden realitzar i quines conseqüències tenen aquestes. Aquestes accions permeten realitzar interaccions amb el taulell, el mecanisme i els altres jugadors, per tal d'assolir l'objectiu. A aquestes accions se li poden afegir accions concretes si hi ha un sistema de **rols**. En aquest cas, cada jugador podrà realitzar moviments que altres jugadors no, obtenint beneficis i modificant les estratègies col·lectives i individuals.

La mecànica del joc ha de ser equilibrada entre l'estratègia i l'atzar. És a dir, les conseqüències de l'atzar i de les estratègies poden modificar-se degut a l'altre element, però cap dels dos ha de predominar. Per exemple, si tenim una mala ratxa a causa de l'atzar, escollint i dissenyant estratègies podem reencaminar les nostres accions per assolir l'objectiu. Però, encara i tenir una mala ratxa, l'atzar no pot definir si els jugadors guanyen o perden. Si això passa, el joc es torna avorrit i desmotivant (Uribe, Utrilla i Santamaria, 2016). La gran tasca del dissenyador d'un joc és aplicar adequadament la Teoria del *flow* per aconseguir un conjunt de regles equilibrades que permetin gaudir als jugadors (Hernández, 2019).

3. Dinàmiques dels jugadors

Les dinàmiques són visualitzades i materialitzades en estratègies i interaccions entre jugadors i entre jugadors i taulell. És a dir, és quan les mecàniques es desenvolupen en el joc i els jugadors seleccionen i prioritzen accions segons la seva situació i conveniència en vers la situació en el joc i l'assoliment de l'objectiu (Hernández, 2019; Uribe, Utrilla i Santamaria, 2016).

4. Etales i temàtica

Hi ha diferents etapes en el joc, concretament tres, igual quan es narra una història. Connectant amb el Game Thinking Spectrum, estem parlant de l'estètica. L'inici és la primera, on es presenten els elements del joc i s'introdueix la metàfora o història que guia el joc. Aquest primer acte dura la primera ronda del joc.

En començar la segona ronda fins que la partida comença a determinar si els jugadors assoliran o no el seu objectiu. Aquí és on es comprova si les mecàniques estan compensades i es pot assolir l'estat de *flow*. Aquest aspecte és d'important rellevància quant als infants amb TDAH perquè sinó, es començaran a avorrir a mesura que passin les rondes.

Per últim, està el tercer acte, quan els jugadors arriben a dissenyar l'estratègia final per assolir l'objectiu. Aquesta etapa final ha de ser prou interessant i interactiva perquè els jugadors, neurodivergents i neurotípics, vulguin tornar a jugar per a viure de nou l'experiència. Centrant-nos en l'alumnat amb TDAH, és on més atent hauria d'estar, ja que és un dels moments més excitant de la partida. És possible que si no han estat atents durant el segon acte, no puguin pensar en una estratègia correcta o col·laborar amb els seus companys per a dissenyar-ne una (Hernández, 2019; Uribe, Utrilla i Santamaria, 2016).

4. INTERVENCIÓ

4.1. Objectius

Amb el fi de proporcionar respostes a les necessitats, s'han formulat uns objectius a partir de les preguntes que es van elaborar prèviament durant el procés de diagnosi. Per aquest motiu, s'ha definit un objectiu general que concreta en quatre específics. Aquests s'han elaborat per tal d'orientar les actuacions necessàries per assolir-los. A continuació es presenten les preguntes i els objectius de la intervenció:

- Quines són les dificultats que presenten els alumnes amb TDAH en el procés d'ensenyament-aprenentatge?
- Quins elements d'un joc s'han d'adaptar per a la inclusió de l'alumnat amb TDAH?

Objectiu general: Crear una guia d'adaptacions pedagògiques de jocs de taula per a infants d'entre 10 i 12 anys amb Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat dirigida a professionals de l'educació.

Objectius específics:

1. Identificar les dificultats de l'alumnat amb TDAH en l'àmbit escolar i quan juga a jocs de taula cooperatius.
2. Identificar elements dels jocs de taula cooperatius que s'han de modificar o incorporar per a la participació d'infants amb TDAH.
3. Analitzar quins elements es troben inclosos a un joc de taula model per a la inclusió d'infants amb TDAH.
4. Elaborar una proposta d'adaptacions inclusives per a infants amb TDAH, dels elements no inclusius en el joc de taula model.

Quan en els objectius, apareix el nom joc de taula model, fa referència a un joc de taula real que se selecciona com a "model" del joc Urania amb la finalitat d'analitzar un joc cooperatiu i poder realitzar les adaptacions necessàries per a la participació dels infants amb TDAH.

4.2. Metodologia i disseny

Per assolir el nostre objectiu i elaborar la guia d'adaptació per a infants amb TDAH, s'empra una metodologia qualitativa i la tècnica seleccionada és l'entrevista semiestructurada. A continuació es mostra una taula on s'exposa el disseny i les actuacions que es desenvolupen en el treball.

OBJECTIUS DEL TREBALL	ACTUACIONS	RECURSOS	RESULTAT
	Seleccionar el joc model.	- Membre de CompRED - Propostes de jocs.	Joc model
1. Identificar les dificultats de l'alumnat	Aplicació d'entrevistes a	- Guió d'entrevistes. - Experts en TDAH.	1. Dificultats que presenten infants amb

amb TDAH quan juga a jocs de taula cooperatius	infants amb TDAH.		TDAH quan juguen a jocs de taula col·laboratius.
2. Identificar les parts dels jocs de taula cooperatius que s'han de modificar o incorporar per a la participació d'infants amb TDAH.	Aplicació d'entrevista a experts en TDAH.	- Guió d'entrevistes. - Experts en TDAH.	
	Aplicació d'entrevista a experts en jocs de taula.	- Guió d'entrevistes. - Experts en jocs de taula	2. Elements a tenir en compte en jocs de taula col·laboratius segons les necessitats d'infants amb TDAH.
3. Analitzar quins elements es troben inclosos al joc de taula model per a la inclusió d'infants amb TDAH.	Anàlisi dels elements del joc model en funció dels resultats anteriors.	- Joc model - Resultat 2.	3. Propostes d'adaptacions per a la inclusió d'infants de jocs amb TDAH al joc model.
<u>Objectiu general:</u> Crear una guia d'adaptacions pedagògiques de jocs de taula per a infants d'entre 10 i 12 anys amb Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat dirigida a professionals de l'educació.	Estructuració dels resultats 2 i 3.	- Resultat 2 i 3.	4. Informe d'adaptacions pedagògiques de jocs de taula per a infants d'entre 10 i 12 anys amb Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat.

Taula 3. Conjunt d'accions per a l'assoliment dels objectius.

Per a veure la planificació de les accions [vegeu l'annex 3](#). Durant el desenvolupament de les diverses actuacions hi ha hagut una participació directa d'alguns dels membres del grup CompREd. En la taula queden reflectides algunes de les accions en les quals participen i la resta es veu al llarg del treball.

4.3. Selecció del joc model

Per a poder treballar sobre un marc existent es decideix treballar sobre un joc de taula cooperatiu real. Per a la selecció d'aquest joc model s'ha emprat de referència les idees en vers com es vol estructura el joc i les competències que es volen treballar segons CompREd. Aquestes característiques les trobem a la seva memòria tècnica del projecte (2024).

L'objectiu principal del projecte és promoure l'interès cap a les professions investigadores i quina millor manera que amb un joc de taula. Al joc Urania hi haurà d'haver rols especials per tal de conèixer les diferents vies d'investigació i missions i petits assoliments per tal de simular el treball

que fan els investigadors. A més, es treballaran les competències de resolució de problemes, el pensament crític i el treball col·laboratiu.

Per a trobar un joc amb aquestes característiques s'ha fet una reunió amb una de les membres del grup CompREd per tal d'exposar diverses propostes per part de les dues ([Vegeu Annex 4](#)). Finalment, després d'identificar fortaleeses i debilitats de cada proposta se selecciona el joc: "La Isla Prohibida."

Aquest joc està dissenyat per Matt Leacock, publicat per Gamewright Games l'any 2010. L'objectiu del joc és recuperar els quatre Tresors Sagrats de l'illa i que tots els aventurers puguin sortir d'aquesta amb vida. Per això, cada jugador té un rol d'aventurer amb una habilitat especial que afavoreix l'assoliment de l'objectiu. Per a poder aconseguir l'objectiu final s'han d'aconseguir els 4 tresors abans que l'illa s'enfonsi. Pel que hi ha missions específiques durant la partida. Per a aconseguir els tresors els aventurers han de treballar en equip per a ajudar-se mútuament a avançar fent servir els seus rols. És per això que han de coordinar-se pensant en una estratègia per a confrontar les adversitats de l'illa i sortir victoriosos. En l'elaboració d'aquesta estratègia es treballa la competència comunicativa, la resolució de problemes i el pensament crític per tal d'escollir la seqüència i les accions més adients en cada moment. (Devir, s.f.)

4.4. Instrument de recollida d'informació

Com s'esmenta a la metodologia, la tècnica per a recollir informació és l'entrevista. Concretament, és semiestructurada per a obtenir la informació indispensable al mateix temps que es disposa d'una flexibilitat per indagar en alguns dels aspectes que es considerin rellevants durant el transcurs de l'entrevista.

L'entrevista s'estructura en diverses dimensions referents a les dificultats que presenten les persones amb TDAH ([Vegeu Annex 5](#)). A partir d'aquí s'han desenvolupat les preguntes per a tres perfils diferents d'informants: Experts en TDAH, experts en jocs de taula i persones amb TDAH. Les preguntes estan encaminades a la mateixa temàtica, però estan formulades de manera que s'adeqüen al camp de coneixement o possibilitat de resposta de cada perfil.

Aquestes entrevistes han estat sotmeses a un procés de validació segons tres criteris (Arfuch, 1995):

Claredat: La pregunta és clara, s'entén correctament i no genera possibles confusions.

Pertinència: La pregunta està clarament relacionada amb la cerca d'informació per a l'assoliment de l'objectiu.

Importància: La pregunta és rellevant per poder extreure el màxim d'informació.

Els jutges han estat els següents:

- JAB: Dr. en Qualitat i processos d'innovació educativa expert en projectes de recerca.
- JPO: Dra. en Qualitat i processos d'innovació educativa especialitzada en la inclusió educativa.
- JAC: Dra. en Psicologia dels processos d'aprenentatge.
- JMD: Dra. en Pedagogia especialitzada en dinàmiques de grup aplicades a l'educació
- JMM; Doctorand en Educació.

Alguns dels jutges són membres de CompREd. Per motius de confidencialitat i respecte a la privacitat el nom dels diversos participants no apareixerà reflectit en el treball. Aquesta decisió és deguda a la

necessitat de protecció de dades i la garantia que la informació emprada no pot ser vinculada de forma directa a cap persona. Per tal de diferenciar als participants se'ls identifica amb uns codis.

La fase de validació consta de tres passes. Primer s'ha passat el qüestionari de validació als jutges, després s'ha fet un bolcat de les dades i posteriorment s'han analitzat per tal de construir les preguntes finals de l'entrevista ([Vegeu Annex 6.](#))

Finalment els entrevistats han estat els següents. Cal esmentar que alguns dels entrevistats són membres de CompREd:

Expertes en TDAH

- ET1: Dra. en Psicologia de l'educació.
- ET2: Dra. en Ciències de l'Educació.
- ET3: Psicòloga i terapeuta familiar, directora dels projectes d'una fundació per a persones amb trastorns del neurodesenvolupament.
- ET4: Pedagoga en un centre de logopèdia, psicologia i psicopedagogia.
- ET5: Pedagoga especialitzada en necessitats educatives especials.

Experts en jocs de taula

- EJ1: Cofundador d'una editorial de jocs de taula i exdirector i dissenyador d'un festival de jocs de taula.
- EJ2-n: Propietària d'una botiga de diversos jocs, entre els quals hi ha jocs de taula cooperatius i educatius.
- EJ3: Bibliotecària membre d'un club de jocs de taula. Presenta coneixement en educació especial.

Persones amb TDAH

- PT1: Adult de 34 anys amb TDAH.
- PT2: Adulta de 35 anys amb TDAH, medicada.
- PT3: Adulta amb TDAH de 49 anys amb TDAH, medicada i amb altres dos trastorns.

4.5. Disseny de l'avaluació

Quan es faci el retorn del treball realitzat a CompREd, es passarà un qüestionari per avaluar el grau d'assoliment de la necessitat detectada ([Vegeu Annex 7](#)). S'avaluarà mitjançant tres preguntes que valoren l'adequació del joc model seleccionat al joc Urania, el grau d'assoliment de la necessitat detectada i el grau d'utilitat del treball per a l'ús en altres projectes de CompREd. Totes tres preguntes es responen amb una escala de Likert de l'1 al 5 on 1 és "Gens" i 5 "Molt".

5. APLICACIÓ DE LA INTERVENCIÓ

Prèviament al desenvolupament de les accions, es va assistir a un taller organitzat pel Servei Per a la Inclusió de la UAB, més conegut com a PIUNE. El servei té com a objectiu oferir suport a estudiants amb Necessitats Educatives Específiques, però a més realitza tallers per a fer conèixer les diverses realitats de l'alumnat amb NEE. El taller va tenir l'11 de desembre del 2024 i rep el nom de “Neurodivergència, salut mental i suport acadèmic”. Es va trobar interessant poder assistir-hi, per a poder conèixer més sobre el dia a dia de les persones neurodivergents. D'aquest taller vaig aprendre moltes coses, però un dels nous conceptes, del que no hi havia sentit parlar i tampoc hi apareixia la bibliografia consultada, ha estat el “masking”. Aquest concepte visibilitza tot l'esforç de contenció que realitzen les persones neurodivergents per tractar de seguir i imitar les normes, actituds i comportament de les persones neurotípiques. Aquest concepte apareix indirectament en el relat de les persones amb TDAH entrevistades, tot i que cap de les preguntes tenien intenció de tractar aquest aspecte. Fet que destaca la importància de donar a conèixer i tenir en compte aquest comportament per part de les persones neurodivergents.

Seguint la planificació establerta, la primera de les accions per a l'assoliment de l'objectiu final va estar seleccionar el joc model. Com ja s'ha esmentat en un altre apartat, es va dur a terme una reunió per a poder reflexionar seleccionar el joc més idoni, finalment escollint el joc “La Isla Prohibida” (Leacock, 2010). La comunicació prèvia a la reunió amb la membre del grup CompREd ha estat via correu i fluida.

En ser un joc el qual jo he jugat, només es va rellegir les normes del joc i fer una ullada a les diverses peces que conformen el joc per a recordar exactament tots els elements. Després de la revisió es van dissenyar les preguntes per les entrevistes als tres perfils on les dimensions són una selecció dels símptomes i funcions afectades pel TDAH que interfereixen en el desenvolupament del joc seleccionat a partir la teoria exposada. Seguidament, es procedeix a la seva validació en la qual han participat dos membres del grup CompREd i altres jutges. A tots ells se'ls va contactar per correu. Un cop es van obtenir totes les respostes es va fer un bolcat i anàlisi de les dades. Les dades assenyalen que les preguntes estaven força ben formulades, encara que hi havia vegades que no eren clares degut al meu coneixement al joc i la relació que en feia amb les possibles dificultats. Per tant, algunes eren massa directes o podien portar a confusió sense una prèvia contextualització.

En obtenir el guió final de les entrevistes, automàticament va començar el procés de posada en contacte amb les diverses persones i entitats les quals es volien entrevistar. Algunes de les persones a entrevistar han estat membres de CompREd i el seu contacte va ser facilitat per una altra de les membres. De tots els correus enviats es van obtenir resposta i confirmació excepte dos. Una de les entitats no va respondre i una altra va respondre exposant que no hi havia cap persona qualificada per a l'entrevista i va proposar un professional conegut amb qui finalment es va fer l'entrevista. La majoria de les entrevistes es van realitzar per Teams per tal de facilitar trobar una data i lloc per a dur-les a terme. Les restants es van realitzar en un punt de trobada o en la mateixa entitat. Les entrevistes fetes via Teams, amb el permís dels entrevistats, es van gravar i transcriure automàticament, fet que va agilitzar posteriorment la seva correcta transcripció. Els vídeos s'eliminen automàticament de la plataforma Teams passats 60 dies. Les entrevistes presencials es van gravar amb el meu telèfon mòbil i es van transcriure manualment.

Primerament, es van entrevistar a la gran majoria de les persones expertes en TDAH, seguits dels experts en jocs de taula i finalment a les persones amb TDAH. Una de les persones amb TDAH entrevistades va esmentar ser un jugador usual de jocs de taula pel que un cop finalitzada l'entrevista se li va proposar de jugar al joc, ja que a les entrevistes presencials portava el joc físicament. Es va fer una observació participant en la qual moltes de les dificultats i beneficis dels elements del joc es van poder veure de primera mà ([Vegeu Annex 8](#)). A més, a partir de la fonamentació teòrica, la informació dels experts en TDAH que ja s'havia entrevistat i l'experiència de poder jugar amb una persona amb TDAH s'ha desenvolupat una altra proposta de millora del joc no extreta de l'anàlisi de les entrevistes, però sí esmentada en la reunió per a la selecció del joc.

Un cop realitzades totes les entrevistes es va procedir a la seva anàlisi ([Vegeu Annex 9](#)). Aquesta ha estat la part més complicada de tot el treball. Durant la lectura de les transcripcions per la identificació d'aspectes rellevants que responguessin als objectius *1. Identificar les dificultats de l'alumnat amb TDAH quan juga a jocs de taula cooperatius*, i *2. Identificar les parts dels jocs de taula cooperatius que s'han de modificar o incorporar per a la participació d'infants amb TDAH*, s'ha adonat que l'objectiu *3. Analitzar quins elements es troben inclosos al joc de taula model per a la inclusió d'infants amb TDAH*, també quedava en gran part assolit. És per això que les dimensions d'anàlisi s'han configurat mitjançant un raonament inductiu a partir de les dades empíriques de les entrevistes. D'aquesta manera es detecten aquells elements positius i negatius del joc derivats de les diferents dificultats que presenten els infants amb TDAH. Pel que la planificació de les accions es veu modificada, degut a l'adaptació de les dades. En obtenir les fortaleces i les debilitats es van dissenyar les modificacions dels elements físics del joc seguint les instruccions dels experts amb la plataforma de disseny Canva.

En acabar tot el treball es farà un retorn a l'entitat del treball desenvolupat, posant èmfasi en els resultats. Encara i estar fora del termini d'entrega del treball, aquest retorn es farà el dia 4 de juny del 2025, aprofitant la reunió plenària que CompRED té planificada.

6. RESULTATS

Per a l'anàlisi de les entrevistes s'ha fet servir el Model de Taylor i Bodgan (1987). El model consta de tres fases. La primera és la fase de descobriment, on es fan diverses lectures de la informació obtinguda per identificar les temàtiques rellevants, es desenvolupen conceptes i es consulta el material bibliogràfic. La segona fase és la codificació on es refinen les idees i es classifiquen les dades en categories. En aquesta anàlisi també s'han desenvolupat subcategories. L'última fase és la interpretació de les dades obtingudes en el seu context amb el qual s'elabora l'informe.

A continuació es presenta l'informe obtingut. Per tal d'estructurar la informació l'informe es presenta en l'ordre cronològic amb què els elements es van incorporant a la partida: presentació del joc, primeres rondes, nus i assoliment o derrota.

Els experts en TDAH coincideixen totalment que el joc per a un infant amb TDAH seria bastant complicat de jugar per diversos motius, encara que no és impossible. A més, els experts en jocs no el defineixen com a un joc difícil. La principal dificultat que presenta, és la gran quantitat de mecàniques i que aquestes estiguin interrelacionades. Fet que complica als infants poder recordar les normes del joc, degut a la seva inatenció i l'afectació a la seva memòria de treball (Moreno, 2022). Això ens porta a parlar d'uns dels elements del joc, el manual d'instruccions. Tant els experts amb TDAH com les persones amb TDAH mencionen que el més probable és que, en cas que es demanés llegir als infants amb TDAH les instruccions individualment, únicament llegirien els títols i mirarien les imatges, ja que les descriuen com a molt extenses. Aquesta resistència a la lectura, és degut a la dificultat de mantenir la constància en una tasca (Hernández, 2019). És per això que el millor per a presentar el joc als infants és que algú, podria ser el professional encarregat de dinamitzar l'activitat o algun company, els hi expliqués. Seria molt positiu que l'explicació estigués acompanyada d'un suport visual per tal que puguin seguir amb facilitat allò que se'ls hi explica. Aquest suport pot ser, des del mateix joc ja muntat o un vídeo explicatiu curt, clar i senzill. Aquí apareix un altre fet molt rellevant: la forma en què es presenta el joc.

Aquella persona que introdueixi als infants el joc, l'ha de plantejar com un repte divertit i motivador a assolir. Principalment, perquè la motivació dels infants amb TDAH i la seva atenció està estrictament relacionada. Aquest aspecte el resol molt adequadament la introducció que hi apareix a la portada del manual del joc. La presentació del joc no s'explica tècnicament, sinó que narra una història, contextualitzant l'objectiu del joc en un espai temporal, físic i que involucra a uns aventurers els quals passaran a ser els jugadors. La persona que introdueixi el joc ha de traslladar aquesta emoció i remarcar l'objectiu principal i les passes bàsiques per assolir-ho per dos motius. Per una banda, perquè els jocs cooperatius són molt recents i no hi estem acostumats al que comporta. Històricament, els jocs sempre han estat competitius i almenys hi ha hagut un guanyador, però en aquest cas no (Zapardiel, 2014). Per tant, s'ha de remarcar la possibilitat de perdre contra el joc.

Per altra banda, als infants amb TDAH, el fet de cooperar i treballar en equip els hi costa molt degut a la seva rigidesa cognitiva i la seva impulsivitat (Hernández, 2019; Moreno, 2022). Pot passar que en haver d'assolir un objectiu comú, es planifiqui una estratègia on l'alumne amb TDAH no estigui d'acord i, per tant, li costi d'acceptar o directament quan faci les seves tirades no tingui en compte a la resta de l'equip ni allò que s'havia acordat. Aquest exemple és fruit que la seva rigidesa cognitiva no els permet ser conscients de les conseqüències de les seves accions des de diferents punts de vista. Per tant no tenen en compte les accions dels companys i el que això suposa per guanyar. Tot això, segurament, farà que l'equip doni un cop d'atenció a l'infant, que pot fer que es desbordi i se senti molt frustrat, fins al punt que insulti als companys o vulgui deixar de jugar. Per això, a més de les

adaptacions pedagògiques que es proposen, és quasi determinant que: El tant que hagi estat treballada la inclusió de la persona amb TDAH a l'aula, fent que els companys entenguin les seves dificultats i la seva forma de regular-se, serà el tant que l'infant pugui gaudir i participar en el joc (Molina, 2021; Moreno, 2022). Per què? Perquè és molt important que els seus companys o els jugadors amb qui formi equip, siguin conscients de les seves dificultats i d'allò que comporta. Per això, és convenient que l'equip ja el conegui, per a poder oferir-li suport durant la partida de diferents maneres. Com per exemple anar recordant-li l'ordre de les passes, el que s'havia acordat, oferir-li consell assertivament, no donar gaire importància si s'aixeca de la cadira o fa altres moviments durant el joc... D'aquesta manera també els alumnes amb TDAH senten més confiança en si mateixos i amb la resta, i poden desenvolupar millor les seves habilitats, competències i tècniques de regulació.

Cal tenir molt present el següent: Els límits de frustració, la durada del focus d'atenció i la resta de les afectacions pel TDAH són diferents en cada infant i varien en el mateix infant segons el seu estat d'ànim i físic, si es mediquen o no, si van a teràpia o no, si capaços d'autoregular-se o no... Per tant, tots els suports i modificacions que s'exposen en el treball no estan garantits que funcionin sempre i en la seva totalitat. Com a conseqüència, serà important que els seus companys i el dinamitzador puguin ajudar-lo a regular-se.

Parlem de les dinàmiques de grup. En un grup hi ha líders i persones liderades (Lewin, Lippit i White, 1939). I és que en el cas que l'alumne no tingui un grup d'amics per formar equip, una bona estratègia, recomanada pels dos perfils d'experts, és que l'encarregat de dinamitzar l'activitat integri en l'equip de la persona amb TDAH un alumne que sigui assertiu, tingui cert grau de presència a l'aula i pugui assumir el rol de líder en el grup. Aquest alumne per les seves característiques establirà un lideratge democràtic i farà que s'incloguin les idees de tots els jugadors i en cas de conflicte mediarà la situació. Tot i que hi hagi un líder, hi ha una gran diversitat d'infants, més enllà de neurotípics i neurodivergents, pel que cadascú tindrà una manera de treballar i acceptarà millor o pitjor el treball en equip, les retroalimentacions, els debats... En termes de TDAH és positiu que el seu equip tingui una predisposició a participar i una comunicació assertiva i ells mateixos ho expressen. Aquestes característiques ajudaran a la persona amb TDAH a integrar-se en les converses, participar i sentir-se més segur per ser ell mateix. Tots els entrevistats amb TDAH coincideixen que els agradaria que els membres del seu equip tinguessin una manera de fer semblant, però amb fortaleces i debilitats diferents per tal que, en cas de distribuir-se tasques o assoliments a aconseguir, tothom estigui còmode.

Els entrevistats amb TDAH valoren molt l'espai segur i de confiança, fet que també remarquen els experts en TDAH. Aquesta característica del grup farà que cap membre vulgui imposar les seves decisions, dinàmica que els experts en jocs remarquen que sol passar en els jocs. S'ha d'intentar que això no passi, ja que tots els entrevistats amb TDAH esmenten que no els agraden els ambients competitius i que de fet, si se'ls posa pressió en els jocs, perden la motivació i les ganes de participar. Llavors ens interessa que hi hagi un bon ambient. Els jocs de taula, segons els experts en TDAH, creen un ambient de socialització i gaudi. Però es poden donar situacions en què un membre de la partida sigui massa competitiu o hi hagi un jugador disruptiu que vulgui no ajudar l'equip a guanyar. Una estratègia per a poder crear o reforçar el vincle entre els membres de l'equip i poder generar un bon ambient, és que entre els membres s'ofereixin retroalimentació positiva (Mena, 2017). Aspecte que introdueix ja el lideratge democràtic. Per exemple, si han fet una acció que ajuda a més d'una persona dir: "Ei, ben pensat!". I en el cas que l'acció pugui haver estat desencertada explicar objectivament i assertivament el perquè. Els mateixos entrevistats amb TDAH posen en relleu, el fet de la creació d'aquest vincle quan el grup funciona bé. Aspecte que podem promoure amb el joc, ja que els jocs de taula, segons els experts en TDAH, creen un ambient de socialització i gaudi.

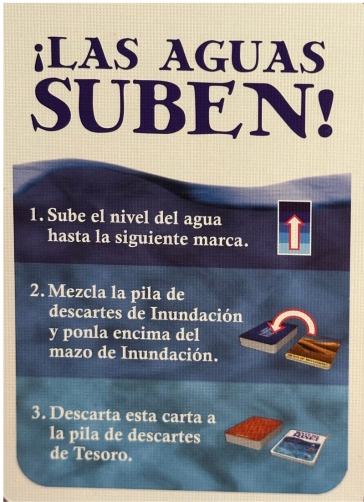
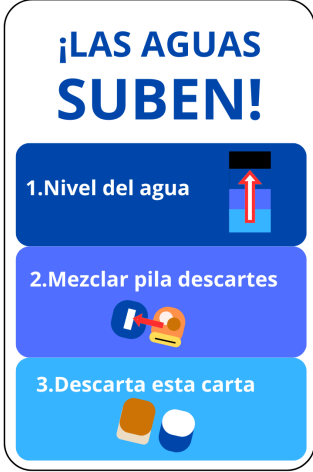
D'acord, ja coneixen el joc i tenim l'equip de jugadors format. Anem a jugar. Durant les primeres partides, no només les persones amb TDAH, sinó també les persones neurotípiques s'oblidaran d'algunes accions, pel que com comenten els experts en jocs: "... aquest joc demana més partides." (EJ1). Especialment, els infants amb TDAH necessitaran un entrenament per a poder retenir totes les mecàniques del joc. Durant aquestes partides inicials, i probablement en la resta també, però amb menys freqüència, la resta de jugadors o el dinamitzador haurà d'estar recordant les normes del joc fins que la persona amb TDAH s'hagi habituat a ell. Una bona opció perquè tampoc s'hagi d'estar sempre dirigint-se cap a l'infant amb TDAH, és que algun dels jugadors vagi narrant les decisions que es van fent, la seqüència de les accions, com va canviant el mapa... D'aquesta forma ningú perd el fil del joc i l'infant no se sent tan assenyalat.

D'aquesta estratègia en deriva una altra, l'assignació de tasques o rols. Com ja hem esmentat, el més probable és que aparegui un líder, i per això es pot crear també el rol del narrador encarregat d'aquesta tasca explicativa del joc. També pot haver-hi el responsable de moure les llosetes i un altre d'agafar les cartes corresponents en el moment que toca. Aquests encomanaments fan que els jugadors estiguin atents i sobre tot l'infant amb TDAH participi de forma activa en el joc, essent més fàcil mantenir l'atenció.

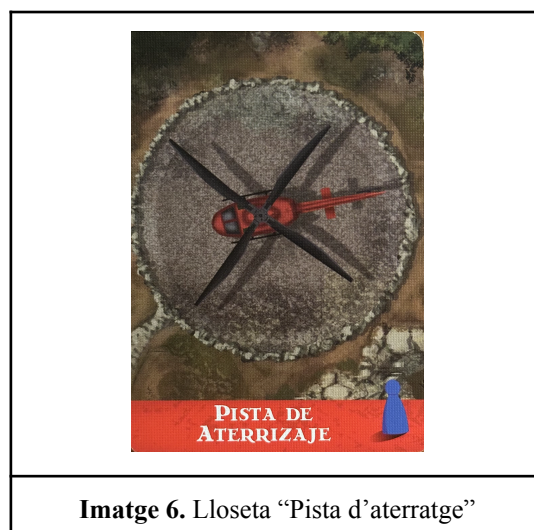
Pel que fa als elements físics, per jugar haurem repartit les cartes d'aventurer amb aquell que hem escollit i tindrem una peça a les llosetes del mateix color que la nostra carta per identificar-nos. Aquesta relació de colors ajudarà als infants amb TDAH a identificar i relacionar les accions especials i les persones que les poden fer. La part de darrere de les cartes d'aventurar són unes autoinstruccions, una recomanada per tots els entrevistats, emfatitzant les persones amb TDAH, ja que diuen que la seva tècnica per recordar el que han de fer és crear llistes de prioritats amb frases curtes. Característica que comparteix amb les autoinstruccions. L'únic aspecte que s'hauria de modificar és que per sintetitzar la frase dels moviments permesos, apareix la paraula "adjacent", la qual és probable que els alumnes no coneguin el seu significat. Es podria substituir per "dreta, esquerra, a dalt i a baix." o posar el dibuix amb fletxes que apareix a les instruccions. Es mantindria el reforç on diu "no en diagonal".

Imatge 2. Carta d'aventurer i figura	Imatge 3. Autoinstruccions

En canvi, la carta de "Les aigües pugen" està molt carregada d'informació. S'han de realitzar frases més curtes i donar més visibilitat a les imatges.

	
Imatge 4. Carta “Les aigües pugen”	Imatge 5. Proposta carta “Les aigües pugen”

Pel que fa a les llosetes, trobem una gran càrrega visual que es converteix en un sobre estímul. Aquestes presenten un disseny i una gamma cromàtica molt semblant entre elles i individualment. Els dissenys haurien de ser més clars i amb més diferència cromàtica. És clar que les modificacions del disseny de les llosetes s’han de fer a les cartes d’inundació també. Tot i això, trobem que les llosetes s’identifiquen amb un nom, la qual ens permet trobar-les fàcilment al mapa. A més, en ser més gruixudes i rígides, els experts en TDAH esmenten, ser un estímul tàctil ric, igual que les figures de tresor. Podríem agafar com a model per al disseny de la resta de llosetes, la lloseta “Pista d’aterratge”. Té un dibuix senzill i definit amb tres colors predominants diferents entre si: vermell, gris i marró.



Imatge 6. Lloseta “Pista d’aterratge”

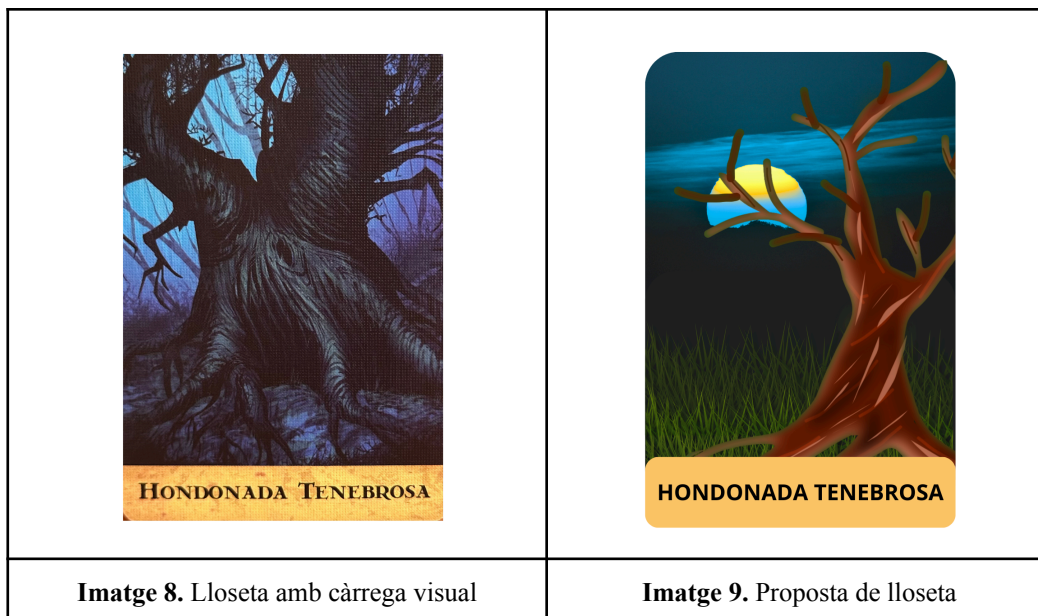
N'hi ha algunes llosetes que tenen uns colors intensos i dibuixos clars i senzills i, per tant, no caldria modificar. El criteri per a seleccionar les llosetes a modificar seria el següent:

- Tenir un color de fons diferenciat dels colors de la figura principal.
- La forma de la figura principal és clara.

Encara que algunes llosetes tinguin formes semblants, en complir els criteris anteriors es poden diferenciar entre elles clarament. A més, pel nom que reben, com les llosetes com “Porta de coure” i “Porta de bronze”, es fa una associació del nom al dibuix i els colors.

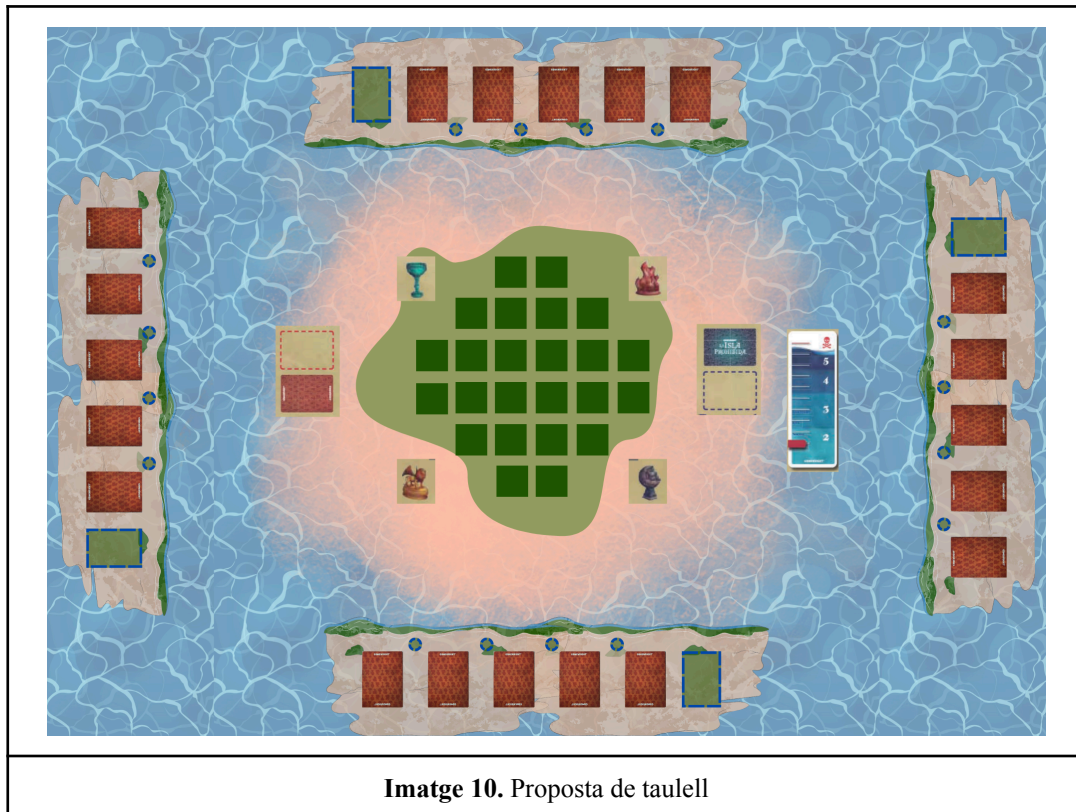


Com es pot veure, la lloseta “*Hondonada tenebrosa*” no segueix els criteris. Presenta un dibuix únicament amb colors blaus i una figura difuminada entre els colors. Mantenint la idea de fosc i el criteri del fons diferenciat, en aquest cas amb una llum vibrant, es podrien ressaltar els colors de l’arbre i donar punts de llum amb els colors verd de la gespa i el groc de la lluna com es mostra a l’altra imatge.



En aquest joc predominen els canvis esperats, per les mecàniques del joc, i inesperats, per l’atzar. És per això, que a l’explicació ha de quedar clar que aquests canvis passaran per tal que els infants amb TDAH siguin conscients, ja que els hi genera neguit i en alguns casos frustració. Però és cert que aquests canvis són allò que dona emoció al joc. Per què a mesura que es desenvolupa el joc, arribar a l’objectiu sembla més difícil, però a l’hora el final es veu més a prop i aquesta contradicció empenta als jugadors a afanyar-se i pensar millor en les seves estratègies.

El mapa està en constant canvi, i per això segons l'experiència es podrien confondre les posicions de les llosetes, fent que canviï l'itinerari de les llosetes i els jugadors es puguin confondre. Es podria crear un taulell amb els perímetres de totes les peces del joc oferint un espai a més d'oferir un espai per a cada jugador. La proposta és la següent:



El material en comptes de també ser cartó, podria ser cautxú natural, igual que les catifes dels ratolins de l'ordinador, per tal d'enriquir més l'experiència tàctil. Com es veu a la imatge 8, el centre es troba el mapa disposat igual que marquen les instruccions, però a més els jugadors tenen el seu espai. D'aquesta manera també es recorda que només es poden tenir cinc cartes, mecànica que ens en vam oblidar durant la jugada amb el voluntari. La imatge és una idea, i per això no està escalat.

En haver de pensar en l'estratègia és possible que l'entre torn s'allargui, o sigui, el temps entre que el jugador fa la seva tirada i la resta juga el seu torn. Tots dos experts expliciten que és el principal fet perquè un infant amb TDAH, i un neurodivergent també, perdi l'atenció i es desmotivi. Per a combatre aquest fet, ja s'esmenten estratègies per mantenir l'atenció com la narració de la partida o l'assignació de tasques. A més, segons els experts en jocs i la mateixa experiència, l'entre torn no sol ser llarg. Però és possible que algun dels jugadors vulgui analitzar la situació determinadament o meditar a fons la seva acció i pot fer que l'entre torn s'allargui. També cal aclarir que el joc no dura molt temps. A les instruccions indica que té una durada d'entre 20 i 30 minuts i amb l'experiència jugada amb la persona amb TDAH la partida va durar 20 minuts aproximadament.

El fet de veure que la partida està a punt de guanyar-se és motivador per als infants amb TDAH. Igual que ho són les petites fites com per exemple aconseguir un tresor, aspecte observat en l'experiència. Per contra, tenir una ratxa de mala sort amb les cartes o veure que la partida probablement no es guanyarà, fa que la persona amb TDAH es desmotivi i pugui frustrar-se. Cal esmentar, que tots els entrevistats amb TDAH comenten que, en ser un joc, la importància de perdre o guanyar no és tan

elevada. Prefereixen passar-ho bé i, per tant, és probable que no els hi afecti tant. Però els entrevistats eren tots adults i en cas dels infants és probable que siguin més competitius i si els hi afectés més.

Quan el joc ja s'hagi jugat moltes vegades es podrien introduir canvis a les normes per tal de flexibilitzar el joc i adaptar-lo al gust. També es podria fer una expansió del joc, incorporant nous personatges, tresors i reptes.

Per finalitzar, tots els entrevistats han esmentat que la confrontació de les dificultats que comporten el joc, per a persones neurotípiques o neurodivergents, són un aprenentatge. En concret, per als infants amb TDAH, exposar-se a les seves dificultats en un ambient de joc i tenint l'ajuda del grup, fa que desenvolupin estratègies d'autoregulació que podran extrapolar a altres situacions. A part de posar en pràctica i millorar les competències que intervenen en el joc.

7. CONCLUSIONS

Durant el desenvolupament d'aquest Treball de Fi de Grau en modalitat ApS, s'ha pogut assolir l'objectiu principal: Crear una guia d'adaptacions pedagògiques de jocs de taula per a infants d'entre 10 i 12 anys amb Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat dirigida a professionals de l'educació. L'informe final ofereix unes pautes clares per a poder dissenyar el joc Urania pensant en els infants amb TDAH, sense la necessitat que els membres del grup CompREd coneguin les implicacions del trastorn. Aquestes pautes ofereixen unes instruccions contextualitzades en el joc model, "*La Isla Prohibida*", per tal de facilitar l'aplicació dels punts clau durant el disseny del joc Urania. A més, s'acompanya l'explicació amb suports visuals que permeten una major comprensió dels elements detectats al joc model que dificulten la participació dels infants amb TDAH i com haurien de ser aquests. Per la qual cosa aquest treball s'acota a la modalitat seleccionada.

Aquest estudi ofereix un assessorament sobre els punts forts i les debilitats de la ludificació amb infants amb TDAH. S'ha comprovat empíricament que deguda la inatenció i la hiperactivitat d'aquests infants hi ha múltiples dificultats afectant les funcions executives, que reflectides pràcticament són, principalment: Inconvenients per a poder seguir una consecució de tasques, l'obstrucció de la constància en una tasca durant un temps mitjà o llarg i les problemàtiques per al desenvolupament de la flexibilitat cognitiva (Bauermeister, 2008; Hernandez, 2019; Moreno, 2022). Durant el procés de treball d'aquestes habilitats els infants han d'aprendre a gestionar les seves emocions, sobretot la frustració i la desmotivació. Ja que per a combatre aquestes dificultats serà essencial l'estat d'ànim dels infants i la seva motivació per a fer front a aquestes adversitats.

La ludificació, en aquest treball, s'ha materialitzat en un joc cooperatiu. Pel que també hi ha un assessorament sobre l'estructura i el disseny dels elements físics i socials que hi intervenen. Els elements físics es poden resoldre amb les dades anteriorment mencionades. Però no podem intervenir en els elements socials si el grau d'inclusió a l'aula d'aquest infant és baix. És de gran ajuda per als infants amb TDAH poder autoregular-se lliurement i, durant aquest procés, rebre suport de la resta del seu grup classe. Aquest suport dels seus iguals contraresta la motxilla de fracassos que solen portar, les seves inseguretats i augmentar la seva autoestima. A més, també serà positiu per a la resta, ja que com els factors externs que poden interferir en la regulació de l'infant són mínims, aquest podrà donar el millor de si, tenint una bona conducta i participant activament a l'aula, enriquint el procés d'aprenentatge de tots. (Mena, 2007).

Una de les limitacions del treball ha estat que, els entrevistats del perfil de persones amb TDAH només són adults. Hauria estat enriquidor poder entrevistar a infants amb TDAH amb les edats establertes a l'objectiu per tal d'apropar-se més a la seva realitat i la dels futurs alumnes que jugaran a Urania, però poder contactar a aquest perfil ha estat difícil. Quan el treball ja estava quasi finalitzat es va tenir l'opció de poder entrevistar a dos infants amb TDAH gràcies als contactes fets durant les entrevistes anteriors. Però per motius evidents de temps, no es van poder dur a terme. És per això que CompREd, quan arribi a l'activitat 3-Pilotatge a escoles col·laboradores del seu projecte, planificada en la seva memòria tècnica, pogués identificar d'entre les escoles col·laborades si hi ha alumnat amb TDAH. En cas afirmatiu, seria convenient que alguns d'ells puguin participar en els tallers de pilotatge.

Encara i la contextualització de l'informe final, amb els resultats que donen resposta als objectius específics 1. Identificar les dificultats de l'alumnat amb TDAH en l'àmbit escolar i quan juga a jocs

de taula cooperatius, i 2. Identificar elements dels jocs de taula cooperatius que s'han de modificar o incorporar per a la participació d'infants amb TDAH, el grup CompREd pot crear un recurs en obert per a la seva base de dades sobre aspectes a tenir en compte a l'hora de treballar amb infants amb TDAH dirigit a docents.

El treball no només, resol la necessitat d'un grup d'innovació docent, sinó que també augmenta la literatura sobre la ludificació, diferenciant-se amb la gran quantitat de literatura sobre la gamificació. A més de l'aprofundiment d'aquest concepte, augmenta els estudis per a l'alumnat amb TDAH, ja que la neurodivergència més estudiada és l'autisme. Més enllà dels beneficis en vers la literatura, les modificacions que s'ofereixen faciliten la comprensió del joc per a tots els destinataris els quals puguin jugar. Posant especial èmfasi en alumnes amb dificultats de lectoescriptura. Una part de les modificacions són dirigides a la comprensió de les explicacions i la retenció de les relacions de les accions, dificultats que comparteixen tots dos perfils.

Com a reflexió final és imperiós mencionar la importància d'aquest treball en la definició com a professional. Aquest estudi m'ha ajudat a donar una passa endavant en la construcció del meu perfil com a pedagoga perquè vull especialitzar-me en Trastorns de l'Aprenentatge i altres dificultats que afecten el procés d'ensenyament-aprenentatge. Amb aquest treball he pogut perfilar les meves competències per dissenyar recursos adaptats a diverses necessitats. A més, de l'habilitat per a interpretar la informació rellevant per tal d'emetre judicis per millorar la pràctica educativa inclusiva.

8. BIBLIOGRAFIA

American Psychiatric Association. (2014). Trastorns del neurodesenvolupament: Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat. A American Psychiatric Association, *DMS 5: Manual diagnòstic i estadístic dels trastorns mentals* (5^a ed., pp. 33-37). Editorial Medica Panamericana.

American Psychiatric Association. (2023). *¿Qué es el TDAH?*. <https://goo.su/7PbhyR8>

Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Madrid.

Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.

<https://burjcdigital.urjc.es/server/api/core/bitstreams/c7d47641-0e2b-4be0-8dec-dfe0327d443d/content>

Castellanos, F. X., Chalita, P. J., Proal, E., Olvera, J. J. G., & Blancas, A. S. (2013). Neurobiología del autismo y del trastorno por déficit de atención/hiperactividad mediante técnicas de neuroimagen:: divergencias y convergencias. *Revista de neurología*, 57(1), 163-175. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4719593>

Cebrián, M. et al.(Presentadors). (2023, 1 de març). ¿Qué es y qué no es el TDAH? (271). A *Entiende tu mente*.

https://open.spotify.com/episode/6A7BmF68QwyUAIIn4EcMJ3d?si=_IFIYX8xRSCnRZFB9MiAeQ

Devir. (s.f.). *La Isla Prohibida*. <https://devir.es/la-isla-prohibida>

Farreras, C. (2025, 27 gener). El número de alumnos con autismo y trastornos de aprendizaje se ha doblado en cinco años. *La Vanguardia*.

https://www.lavanguardia.com/vida/20250127/10321870/numero-alumnos-autismo-trastornos-aprendizaje-doblado-cinco-anos.html?utm_term=botones_sociales

Hernández Sánchez, A. (2019). *Desarrollo de las funciones ejecutivas mediante la aplicación de juegos de mesa*.(Treball de Fi de Màster, Universitat de Valladolid).

[https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/38988/TFM-G1062.pdf?sequence=1&isAllowed=](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/38988/TFM-G1062.pdf?sequence=1&isAllowed=1)

Huanilo Toribio, S. G. (2024). *Estrategias didácticas y enseñanza en niños con déficit de atención e hiperactividad en una institución*. [Universidad César Vallejo]

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/154228>

López Gómez, D. (s.f.). Qué es el TDAH. *menteAmente*.

<https://www.menteamente.com/sintomas-del-tdah>

Mena, B. (2017). *CAPÍTULO 6. INTERVENCIÓN DESDE EL ÁMBITO ESCOLAR EN EL TDAH*. Fundació Adana.

<https://www.fundacionadana.org/wp-content/uploads/2017/01/intervencion-desde-el-ambito-escolar-en-el-tdah-b-mena.pdf>

Molina López, P. (2021). *Alumnado con TDAH y gamificación en el aula: oportunidades y retos*. (Treball de Fi de Màster, Universidad Internacional de Andalucía).

<https://dspace.unia.es/handle/10334/6515>

Moreno Armijo, M. A. (2023). La versatilidad de las metodologías basadas en Game Thinking y su aplicación en la asignatura de Física y Química.
https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/166662/tfm_2022-23_MFPR_mma762_5920.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno, P. (2022, 11 agost). *La disfunción ejecutiva: TDAH y dificultades en las Funciones Ejecutivas*. Red Cenit.
<https://www.redcenit.com/la-disfuncion-ejecutiva-tdah-y-dificultades-en-las-funciones-ejecutivas/>

NeuronUp(s.f.). *Funciones ejecutivas*.
<https://neuronup.com/areas-de-intervencion/funciones-cognitivas/funciones-ejecutivas/>

Pérez De Diego, L. (2024). *El niño con tdah en la escuela: revisión bibliográfica y retos actuales. Guía de intervención en Funciones Ejecutivas*. [Treball de Fi de Grau, Universidad Pontifica Comillas]. Repositorio Universidad Pontifica Comillas.
<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/83957/PEREZDEDIEGOPRIMARIA2024.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, M. V., Ramírez, S. C., Grases, M. A., Roca, E. P., Lozano, C. F., & Campos, M. L. (2022). TDAH en atención primaria: prevalencia y derivación a atención especializada. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 39 (1), 3-9. <https://doi.org/10.31766/revpsij.v39n1a2>

Torres Toukoumidis, Á., Romero Rodríguez, L. M., & Pérez Rodríguez, M. A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental.
<https://www.aacademica.org/angel.torrestoukoumidis/20.pdf>

Yugcha Ulpo, M. F., Montalván Vélez, C. L., Acurio Acurio, B. M., Mendoza Mendoza, S. D. C., & Orna Quintanilla, K. A. (2023). Ludificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en la educación actual: un enfoque investigativo: How gamification influences in education today: a research approach. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 4(1). Recuperado a partir de <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/68>

9. ANNEXOS

Annex 1 - Entrevista contacte de CompRed

1. Construcció del guió de l'entrevista

OBJECTIU	DIMENSIO	ELEMENTS ANALÍTICS	PREGUNTES
Establir una relació cordial amb el mentor del centre.	Professionalització	Àmbit de l'educació al qual pertany	En quin àmbit de l'educació ets expert?
	Integració al grup	Temps que treballa amb l'equip	Quant vas decidir voler formar part del grup CPRD?
		Tasques a les quals es dedica	Quines son les teves funcions dintre del grup CPRD
Conèixer el grup d'investigació CompRed.	Aproximació a CompRed	Objectius del CPRD	Per què va sorgir aquesta entitat?
		Línies d'actuació	Quina és la finalitat de CPRD i com ho aconsegueix?
		Programes actuals	Quins programes s'estan desenvolupant actualment?
	Equip de CPRD	Àmbits o àrees dels professionals	El grup CompRed esta format només per professionals de l'educació? · En cas afirmatiu, quina es la seva especialització? · En cas negatiu, a quins altres àmbits pertanyen?
		Tasques	Quina funció desenvolupa cada membre de l'equip?
Conèixer el projecte en el qual incidirà amb l'ApS.	Anàlisi del Joc	Ubicació dintre de CPRD	El joc en el qual jo desenvoluparé, el meu TFG, a quin programa pertany
		Necessitat	Per què va sorgir la creació d'aquest joc?
		Finalitat	Que es vol aconseguir o promoure amb el joc?
		Instruments del joc	
		Elecció del mètode d'aprenentatge	Per què vas escollir fer un joc de rol i no un altre tipus d'instrument?
		Destinatari	A qui va dirigit el joc?

			Es contempla la variabilitat de necessitats educatives?
		Competències específiques	Quines habilitats desenvolupa el joc?

2. Transcripció i anàlisi de l'entrevista

D: Buenos días. CC, me presento, soy Denise Camero, estoy en cuarto de pedagogía y voy a voy a hacer el TFG en formalidad ApS porque me llamó mucho la atención del tema de la edificación y Carla me dio la opción de poder ayudaros de esta forma a vosotros, y me pareció una gran idea. Por lo tanto, me gustaría empezar la entrevista conociéndote a ti un poco. Así que, bueno, en el ámbito profesional de que eres experto?

CC: Pues soy graduado en pedagogía por la Universidad Autónoma de Barcelona, pero sí que es cierto que desde mi tercer año me hice un perfil en una. Línea específica de de conocimiento más guiado en el la aspectos de las metodologías activas y, sobre todo, en la en la, en los métodos de evaluación de la educación. Por una parte, metodologías activas como flipped Classroom, ApS concretamente, gamificación ludificación, entre otros. Y la parte de métodos, de métodos mixtos, de quali y quanti a la hora de evaluar. Actualmente estoy en el master de investigación en educación. Esto es por lo que hace a una via mas profesional, luego por lo que hace a una via mas informal, por así decirlo, al anàlisi de mètodes y también al estudio de metodologias innovadoras. Además he estado vinculado a la pedagogía crítica, a los movimientos culturales y educativos mas laternativos.

D: Muy bien, muy empoderador. ¿Cuando decidiste formar parte de CompRed? ¿Como se formó esta unión?

CC: Pues mira con CompRed me inicié hace 4 años, que fue en el prácticum 1 de la carrera de Pedagogía. Hice mis prácticas. Yo tenia claro que quería hacer alguna vía más académica, mas de investigacion y me pareció que era la mejor forma de comenzar. Y ese primer año llevé a cabo, sobre todo dos grandes proyectos. Uno que fue todo todo el desarrollo y formación a estudiantes de bachillerato en formación, en su trabajo de recerca. El trabajo de recerca, el trabajo de investigación de de bachillerato. Por una parte, formábamos a los estudiantes en cuatro sesiones y una gran sesión para que pudiesen aterrizar su sus temas de investigación. Por otra parte, también hacíamos la parte de formación al profesorado para que a largo plazo el profesorado sea el que pueda, pues hacer la formación correcta, no?

Y luego en segunda parte la parte más logística y de formación de CompRed. Desde CompRed organizamos unas jornadas universitarias en el cual los estudiantes de Pedagogia y Educación social podian participar. Básicamente para, por una parte, ver cómo la investigación se puede aplicar en cualquier ámbito. Da igual si al final trabajan en una empresa o si trabajan en una escuela o si trabajan en un ayuntamiento. La investigación es algo que se puede aplicar en cualquier espacio y también para que puedan tener herramientas a la hora de afrontar su TFG.

D: Y entonces, actualmente, dentro de CompRed de que te encargas?

CC: Dentro de CompRed hay varias personas y sobre todo, todo va siempre, enfocado a la generación de contenido que pueda ayudar a las personas a preparar o a encarar trabajos de Final de Master, trabajos de Final de de grado y trabajos de final de Bachillerato. Y pues actualmente me estoy enfocando básicamente en dos proyectos. Un proyecto que es la posible iniciación de un juego de mesa basado en un juego de rol para acercar la vocación investigadora en estudiantes de primaria.

D: Vale este tema lo recabaremos más adelante, que es uno de los temas que quiero profundizar después. Primero me gustaría, bueno, ya te has encaminado tú en un poco de CompRed a que se dedica, me has dicho que ofrece recursos para todas esas personas que están acabando sus grados o sus formaciones en un grado de conocimiento más elevado. Entonces estos recursos, son libres o hay que pedirlos directamente a CompRed? Como va esto?

CC: Son recursos, es un repositorio al final de todo aquello que, los que formamos parte, estamos trabajando, cada quien en su ámbito. Como te decía, hay gente que está haciendo talleres en Universidades, hay gente que está haciendo talleres en centros de investigación, hay alguien que hace formaciones en escuelas. Pues todo ese contenido que vamos generando y duplicando, nos dimos cuenta que muchas veces éramos cuatro haciendo el mismo contenido a la vez. Pues en vez de hacer eso creamos contenidos que se sube al repositorio para no hacer un trabajo extra, en un repositorio que es abierto y gratuito, que está al abasto de estudiantes, profesores y profesionales.

D: De acuerdo, entonces los programas actuales que se están llevando a cabo cuáles son?

CC: Mira, de momento se encuentra un proyecto muy interesante con el City Lab de Cornellà de Llobregat; qué, lo que es, es básicamente generar fichas metodológicas. Esas fichas metodológicas, lo que permite es que los estudiantes se encuentran encarando el TFG, si tienen duda de cómo, de qué utilizar para hacer todas la parte de métodos del trabajo. Pues, yo estoy haciendo un trabajo sobre la ludopatía, verdad? Pues, no sé cuál sería el mejor método para aplicar o para recoger la información. Son unas fichas muy, muy ilustrativas, muy pedagógicas. La entrevista, la etnografía, el cuestionario, en el cual se marcan los detalles. Pues que, es el significado de esa técnica, para que se pueda aplicar, en qué caso se usa y como será el análisis de datos. Eso por una parte. Después con caixabank, que estamos haciendo... No con la Fundación la Caixa, estamos haciendo una caja de autoaprendizaje. Básicamente, lo que es eso mismo que te comenté antes para los alumnos. También, pero en formato para profesores. O sea, es una caja con 6 bloques y también con fichas y los profesores que coordinan TR pueden pedir esas cajas de autoformación para poder encararlos.

D: Me parece superinteresante porque justamente, te lo comento para, bueno, un poco, compartir información y si crees que esto me puede ayudar en mi TFG actualmente. Yo en las prácticas estoy en un CRP vale en Badalona concretamente, y me estoy encargando de actualizar todas estas maletas y estoy creando una, una check list o un instrumento de evaluación basado en el modelo DUA, Diseño universal del aprendizaje. Entonces me parece superinteresante, porque creo que es un recurso superútil que puede promover a mucho. ¿También la creatividad, no? Y poder que cada alumno o profesor, bueno, profesional pueda expresar sus conocimientos de muchas maneras.

CC: Y aparte que, es también, no solamente, es centrarse, que muchas veces se juzga o se critica a estudiantes sus capacidades de investigación, pero muchas veces también el profesorado, tiene unas "mancances", una falta en estas competencias. Entonces, yo creo que poder reforzarlas es una gran vía. Y por último, hay muchos más proyectos, pero bueno. Así como por último están estas Jam Sessions. Son en Cornellà de Llobregat, todas las escuelas públicas durante 3 veces al año se juntan dos escuelas de bachillerato.

Vienen al City Lab, que es el centro de aprendizaje y en el sitio somos 10 personas del equipo. Lo que hacemos es que durante 3 horas estamos con estos 50 alumnos, en un primer momento hacemos una primera charla para explicar que que es la recerca en Educación, como se hace un TFG, como se aterriza... Y las otras 2 horas de las sesiones estamos los 10 principales a disposición de los estudiantes para poder orientar la investigación, entonces somos 10 miembro de CompRed, más los profesionales del City Lab que son dos, más los tutores de bachillerato. Entonces son 2 horas que los alumnos tienen 15 profesionales a su disposición para hacer preguntas, para encarar, para encaminar líneas de investigación y bueno, al final, con el objetivo de fortalecer las competencias en investigación.

D: De acuerdo entonces entiendo, que todos los profesionales que forman el grupo de CompRed son pedagogos. Bueno, expertos en educación, pero concretamente, ¿cuáles son los perfiles que compone CompRed?

CC: Hay varios perfiles, pero, hay una cosa que los une. El perfil así más general, son profesionales de la educación. Son todos y todas profesoras universitarias o que se encuentran en el ámbito académico universitario, técnicos de investigación o profesor universitario con perfiles de educación y de Psicología. Hay desde profesoras universitarias de educación primaria, de educación primaria en inglés, pedagogas, profesoras especialistas en psicología y lo que unifica son los métodos mixtos. Casi todas son especialistas en el uso de metodologías de carácter mixto, tanto cuali y como cuanti, y con un énfasis muy, muy potente o muy sólido en lo que es el fortalecimiento de las competencias de investigación, o sea, cómo hacer para que los estudiantes ganen o tengan unas competencias investigativas más correctas o más elevadas.

D: Muy bien. Entonces, entiendo que retomando el proyecto en el que yo participaré, que hemos estado comentando al principio, el juego va en esa dirección, no? De fortalecer esas competencias investigadoras en concretamente qué destinatarios?

CC: Sí. Yo creo que es importante iniciar primero por los destinatarios, para luego ver el objetivo. Los destinatarios del juego en este primer planteamiento que se ha hecho, serían alumnos de quinto y sexto entre sexto de Primaria. ¿Por qué quinto y sexto? Porque la literatura nos indica que en quinto y sexto de Primaria. Es un momento crucial y es el primer momento de la vida del estudiante que se va a encarar a su mundo profesional o que tiene la idea de qué quiere ser en el futuro. Como mínimo la idea, o sea, es donde nace la vocación. Pues yo en el futuro quiero ser pues maestra o quiero ser médica. Pues es el primer momento en el cual se pasa por la cabeza de manera firme.

D: Sí. Siempre de pequeño bueno, en la primera infancia decimos yo quiero ser bombero, yo quiero ser doctor... y aquí es la primera vez donde la persona decide o se plantea mínimamente de una forma sería cuál quiere que sea su camino y su futuro.

CC: Exacto. Con el riesgo de que supone, pues, que evidentemente al final está orientado a lo que la sociedad o el aula impulsa. Al ser esto algo tan importante, porque acabamos viendo que después, cuando se llega a la hora de decidir vías de investigación o actividades científicas, muchas veces llegan pocas personas. Por diferentes razones, sobre todo por unos estereotipos sociales que pues que las personas investigadas, pues son muy solas o las personas investigadoras no tienen vida social. Las personas investigadoras, es mucho esfuerzo y es mucho trabajo que te obliga a desligarte del resto. O que solamente hay hombres investigadores porque el acceso a las mujeres es muy limitado. Hay diferentes estereotipos de género, de clases sociales que son bueno, que cuestan cambiarlos. Entonces, con ese juego, pues considerábamos que era el como la mejor forma, de una manera activa, lúdica, graciosas y si cabe, este adjetivo, de acercar lo que eran las vocaciones investigadoras a estudiantes de primaria. También con una mirada muy puesta en que alguien que investiga o alguien que realiza una actividad científica no siempre es alguien que está, pues en un laboratorio con una bata, no?

D: Sí, para un poco este dibujo que tenemos todos de científico loco, con las gafas mezclando potingues.

CC: Exactamente. O sea, era como bueno, pues que las personas que hacemos investigación en educación o en Ciencias Sociales o en enfermería o en otras carreras más del ámbito humanista/social también es investigación y no se va con bata ni con gafas, porque es como la idea que se tiene. Pues que los investigadores, pues van a ciencias químicas o a biología o y no.

D: ¿Pero también salir un poco de esta norma preestablecida, inventada de si eres Investigador si o si te dedicas a un campo científico o tecnológico, no?

CC: Claro, y que que hacemos, pues los educadores o los filólogos, o eso, pues no es ciencia. Pues sí, sí que es ciencia. Sí que es investigación, pero hace falta acercarlo. Hace falta acercarlo.

D: ¿De acuerdo entonces, para estos alumnos porque habéis decidido que sea un juego de rol. ¿Cuál es la finalidad de que sea un juego de rol o no una simple charla?

CC: Uno por dos operativos, no? **Por una parte, la parte investigativa, hay mucha literatura, evidencia científica, evidencia basada en práctica que los juegos de rol, facilitan el aprendizaje. Porque hacen que el alumno se ponga en la piel, hoy que pueda vivenciar eso que está pasando. Seguramente esos alumnos que ya han vivenciado, seguramente, estereotipos de género previos con lo que tienen que estudiar, pues lo que permite es esto. Es cambiar las perspectivas siendo tu parte del juego y eso facilita a la hora de en un futuro, pues vivenciar cosas porque ya has tenido una experiencia previa. Al final es un método experiencial, no? De, pues yo he vivido esto porque lo puede jugar y puede ser el personaje que salía en el juego no. Y luego porque aparte de que, bueno, en esas edades el juego se lleva muy bien, es muy fácil.** Y también a nosotros como grupo de investigación, nos facilitaría en este caso el poder hacer un estudio investigativo sobre si el juego ha funcionado o no ha funcionado o sería mejor otra técnica.

D: De acuerdo; y contempláis, de alguna manera, la variabilidad del alumnado?

CC: En un primer momento, o sea, cuando se hizo esta primera redacción, de lo que es el proyecto, siendo conscientes de las limitaciones que tenemos a nivel, tanto la viabilidad económica y de financiación como la de dedicación completa, solo se contempló aquellas diversidades visuales y..., sobre todo, visuales. Sí, visuales únicamente. Mediante un código QR, el alumno con un acompañante, pues se puede pasar la tarjeta y el móvil, lo que hace es reproducir lo que dice la tarjeta, el texto de la tarjeta. Y también porque se harán, en caso de que salga todo adelante, unas fichas en formato 3D que podrán ser palpables. En vez de ser planas, puedan ser palpables y podrás saber si eso es una antropóloga o si es un investigador o científico.

D: De acuerdo en función de la forma, la forma se asocia a una investigadora. ¿Bueno a una profesión o otra no?

CC: Exatcamente.

D: Y el profesorado recibirá... ¿Bueno, cuando hagáis estas pruebas, recibirá algún tipo de formación, consejos, pautas para poder aplicar, o estaréis también vosotros cuando se aplique para observar la situación?

A: Hay dos fases, una primera fase que es la prueba piloto que se hace solamente en dos centros con un grupo reducido de estudiantes y profesorado. **Entonces estas pruebas piloto lo que nos permiten es pues, identificar sesgos, identificar posibles mejoras en el juego, identificar si las misiones no están bien elaboradas, etcétera, Y aquí mismo ya se contempla, también ver la parte de cómo se explica y cómo se está realizando con el profesorado. Si hace falta hacer más intervención o menos, una formación previa... Sí que es cierto que el juego va acompañado de una guía didáctica.**

D: Ah muy bien

CC: **Esta acompañado de un manual del jugador, que es el que se le da a los niños. Luego una guía didáctica de profesorado de nuestra explicación y cómo se juega, cómo se utiliza. Aparte es un juego que permite al estar en abierto, cuando si se llega a realizar, estará en formato abierto. Permite que los profesorados puedan adaptar nuevas misiones,** o sea, el juego tendrá, me lo invento, 3 misiones concretas de desarrollo, pero si tú eres un profesor muy entregado y muy dinámico, puedes montarte tus propias misiones. ¿No? Pues, que el antropólogo pueda ayudar a la psicóloga, porque si no, si no colaboran no llegan a tal sitio, entonces lo puedes adaptar.

D: Entonces entiendo que es, que quiere llegar a ser un modelo para fomentar esta creatividad o el uso de recursos diferentes que no sea una actividad en clase o un libro de texto para aprender.

CC: Exacto. Si, si. Al final es bueno, yo creo que si yo fuese profesor bueno, o sea, no lo sé porque no, no lo soy. Pero creo que es un buen momento para utilizarlo también en las horas de tutoría, más allá que para entretener, para vincular todos los conocimientos del resto de asignaturas y para fortalecer en todas las partes más competenciales.

D: Que puede ser una vía para sacar o hacer florecer aquello que... los gustos personales no y poder encaminar. ¿A partir de ahí, al alumnado a, bueno en su futuro, no?

CC:Exactamente.

D: Me parece superinteresante esta idea, estoy supermotivada la verdad, porque yo también creo que aprendemos jugando. No jugamos para aprender entonces, haré todo lo que esté en mi mano para ayudaros con mi TFG y hasta aquí la entrevista. Estamos en contacto y cualquier cosa nos podemos comunicar por el correo.

CC: Genial Denise, muchas gracias.

D:A ti.

Annex 2 - Estratègia de cerca de la literatura

1. Disseny de l'estratègia de cerca

Paraules clau

	→ AND →			
	Concepte 1	Concepte 2	Concepte 3	Concepte 4
	Ludificació	jocs de rol	TDAH	neurodiversitat
	Ludificación	juego de rol	TDAH	neurodiversidad
	Playful learning	rol play	ADHD	nerurodivergence
OR →	actividades lúdicas	juegos de mesa	funcions executives	

NOT tecnologia

Combinacions

Ludificació **AND** jocs de rol

Jocs de rol **AND** TDAH

Ludificació **AND** TDAH

Jocs de rol **AND** inclusió educativa

Ludificació **AND** Inclusió educativa

Inclusió educativa **AND** TDAH

2. Aplicació de l'estratègia de cerca

ERIC

Combinació dels termes buscats	1a selecció	2a selecció
Playful learning AND rol play	0	
Playful learning AND	Autogestión basada en juegos:	No, perquè no és obert

ADHD AND Elementary School Students	<u>cómo abordar la falta de atención durante la lectura independiente y la respuesta escrita</u>	
	<u>Juego de andamiaje inmersivo en 3D para mejorar el aprendizaje del mandarín en niños con TDAH</u>	1
	<u>Conductas relacionadas con el TDAH y respuesta a la instrucción de lectura</u>	no relacionado con el tema (lectura)
	<u>Dificultades de aprendizaje en niños con síntomas de TDC y/o TDAH: análisis desde un enfoque categórico y continuo</u>	No relacionado con el tema
	<u>Comparación del rendimiento gráfico de estudiantes con y sin TEA y TDAH según FEATS</u>	No
	<u>Síntomas del TDAH y estrategias de rendimiento desadaptativas: la predicción recíproca del rendimiento académico más allá de la transición a la escuela secundaria</u>	echarle un ojo
	<u>Visualización para ayudar a niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad a aprender a resolver problemas matemáticos: un ensayo controlado aleatorio</u>	Sí. Los resultados mostraron que, independientemente del tipo de visualización, la capacidad de los niños para resolver problemas matemáticos mejoró significativamente. Por lo tanto, se debe alentar a los niños con TDAH a <u>utilizar la visualización</u> para ayudar a que el proceso de resolución de problemas matemáticos sea más accesible para ellos
	<u>La inclusión de los estudiantes más vulnerables a la exclusión mediante el aprendizaje cooperativo: un estudio de caso</u>	NO, aprendizaje COOPERATIVO

	<u>longitudinal</u>	
	<u>Disparidades sociodemográficas en el sobrediagnóstico y el sobreatamiento del trastorno por déficit de atención e hiperactividad durante la escuela primaria</u>	NO
	<u>Creencias y experiencias de los docentes: enseñanza de alumnos con trastorno por déficit de atención e hiperactividad en aulas inclusivas desde preescolar hasta quinto grado</u>	Experiencias de profes de edu especial con TDAH ... información útil sobre la enseñanza a estudiantes con TDAH, lo que conducirá a la implementación de programas y recursos para la enseñanza...
	<u>La asociación entre el funcionamiento ejecutivo y el desempeño académico, conductual y social en niños con TDAH</u>	Sí. dificultades académicas y en las relaciones sociales.
	<u>El agente pedagógico potencia el aprendizaje de las matemáticasF en estudiantes con TDAH</u>	Revisar. Según esta investigación, el uso del agente pedagógico puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes con TDAH; por lo que puede considerarse como una intervención escolar válida para estos estudiantes.
	<u>Aprender hablando: uso de multimedia para mejorar el desarrollo de la explicación científica en estudiantes neurodivergentes</u>	NO
	<u>Investigación sobre las preferencias de estilos de aprendizaje y el rendimiento académico de estudiantes de primaria con TDAH</u>	Sí. Incluir sus gustos en el proceso de en-ap.
	<u>Adaptaciones para pruebas académicas para el TDAH: ¿Ayudan?</u>	Adaptaciones que se ponen en alumnos con TDAH y NO funcionan.
	<u>Inclusión de alumnos con</u>	NO

	<u>síntomas de TDAH en clases ordinarias con PBS</u>	
	<u>Prácticas docentes, dinámicas entre pares y facilitadores académicos: un estudio piloto que explora los efectos directos e indirectos entre los niños en riesgo de TDAH y sus compañeros de clase</u>	NO
	<u>Mejora de la resolución de problemas verbales y competencias matemáticas básicas en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad y dificultades de aprendizaje matemático</u>	NO ES ABIERTO
	<u>Estudiantes diagnosticados con trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un estudio de conductas centradas en la tarea y fuera de ella en aulas tradicionales y aulas Montessori</u>	NO ESTA disponible el texto enterio
	<u>Relaciones entre la atención y las funciones ejecutivas con el lenguaje oral, la lectura y las habilidades y sistemas de escritura en la niñez media y la adolescencia temprana</u>	NO relacionado con e tema
	<u>Neurofeedback como intervención para mejorar el rendimiento lector en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad, subtipo inatento</u>	No esta a mi alcance de ejecucion
Playful learning AND educational inclusion AND Primary Education	<u>Explorando el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades en educación especial: una revisión sistemática</u>	No, habla de gamificación y educación especial.

	<u>El impacto de los juegos educativos en los resultados de aprendizaje: evidencia de un metanálisis</u>	Sí. juegos, motivación.
	<u>Un estudio sobre el comportamiento, la cognición y las actitudes de los estudiantes en el aprendizaje cooperativo mediante la gamificación</u>	No
	<u>Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación y formación profesional: una revisión sistemática de la literatura</u>	No, educación superior.
	<u>La influencia de los elementos de gamificación en los entornos educativos</u>	NO, gamificación
	<u>Gamificación personalizada en educación: una revisión de la literatura y una agenda futura</u>	Sí, personalización
	<u>Pedagogía del juego: perspectivas del aprendizaje lúdico para el aprendizaje de idiomas</u>	Revisar
	<u>Atrévete a jugar: Cultivando prácticas de enseñanza lúdicas en el aula de los colegios comunitarios</u>	Sí
	<u>Pluralidades lúdicas: exploración del juego y las alfabetizaciones lúdicas en distintas edades, espacios y lugares</u>	Revisar
	<u>Los beneficios del aprendizaje lúdico: conclusiones clave derivadas de la investigación y el análisis de los paisajes del aprendizaje lúdico</u>	Revisar
	<u>Aprovechar el potencial de los</u>	Revisar

	<u>grandes modelos lingüísticos en la educación mediante el aprendizaje lúdico y basado en juegos</u>	
rolplay AND ADHD AND Elementary school students	0	
Rol play AND education inclusion	<u>Cómo se relacionan las oportunidades de juego en la escuela primaria con el rendimiento académico y el bienestar socioemocional: revisión sistemática</u>	no, porque no está en abierto

GOOGLE SCHOLAR

juegos de rol AND ludificación AND beneficios
Pionce-Mendoza, K., Véliz-Briones, V., & Mendoza-Bravo, K. (2023). La ludificación en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior. <i>Revista Innova Educación</i>, 5(4), 83-104. https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/907/823
García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. <i>Gamificación en Iberoamérica</i>, 71-95. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60124162/Gamificacion_en_Iberoamerica_pag_YA20190726-116674-1e19yjr-libre.pdf?1564164710=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D Gamificacion_en_Iberoamerica_Experiencia.pdf&Expires=1733827221&Signature=DzqEPF~QH5vkoScPHS1MKzaw~3-trgCIWxcq2CVdaKkLbL5Q3vpik8ooyEDaRRRU1ogDTuzH15n39vIyamzdb7OyiQ3Qp6NmBd3Gu9vBHS5jaCJuVMffhNvqpy5VrugPqW4YcBA~e3AcMx4c4wsiG3UDJX8NAO2TaPSa3XKfEZHaF8~kgLWackzCAhyQumBzbm3gNTaErbrCY09p8bJn6DWiIoLmx23-HfMUZ9JAYCVFPWciohwBpsHAR81utV1HN5EhkBmxIWCKupXraBa8LwOC4gPqSzKTo2rRGMBSjzFMlpCbTj3DN8praaS4~WqtLNiZ0cm0GEv3hVW0kWE8w__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=71 Pag 55 → Videojuegos y aprendizaje ¿Por qué la gamificación y los juegos educativos no son suficientes? - ¿Por qué los videojuegos educativos no han funcionado? Pag 71 → Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje - 82: The World Peace Game - 85: Juegos para más de un jugador - 88: Decálogo para implementar con éxito la gamificación en las prácticas educativas Pag 349 → Roma. Un juego de rol para vivenciar la vida en la República y el Imperio Romano

<https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Rubio, M. (2017). Ethos Files: Un juego de rol para el área de “Valores éticos”. En R. S. Contreras y J.L. Eguia (Eds.), *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicaciones, 15. Bellaterra: Institut de la Comuniació, Universitat Autònoma de Barcelona. (pp. 63-78). Recuperado de: DDD

- Explica paso a paso como se juega y de que forma este juego se puede aplicar a diferentes temas de interes.

Rubio, M. (2017). EVALUACIÓN Y REDISEÑO DE UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA BASADA EN ESTILOS DE APRENDIZAJE Y TIPOS DE JUGADOR. Johan Baldeón, Inmaculada Rodríguez, Anna Puig, Maite López Sánchez, *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicaciones, 15. Bellaterra: Institut de la Comuniació, Universitat Autònoma de Barcelona. (pp. 95-111). Recuperado de: DDD
<https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Bilbao, F. S., & Lozano, V. A. (2023). Metodologías de ludificación aplicadas a la investigación educativa. *Innovación educativa y formación docente*, 81.
<https://www.torrossa.com/en/catalog/preview/5566699>

ludificación AND TDAH

Molina López, P. (2021). *Alumnado con TDAH y gamificación en el aula: oportunidades y retos* (Master's thesis, Universidad Internacional de Andalucía).
<https://dspace.unia.es/handle/10334/6515>

Merino-Fernández, Miguel Ángel, Ortiz-Revilla, Jairo, & Greca, Ileana M.. (2023). Diseño universal para el aprendizaje en educación STEAM integrada: una ex-periencia en educación primaria. *Revista de enseñanza de la física*, 35(2), 223-235. Epub 19 de diciembre de 2023.
<https://dx.doi.org/10.55767/2451.6007.v35.n2.43733>
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revistaEF/article/view/43733/43876>

Huanilo Toribio, S. G. (2024). Estrategias didácticas y enseñanza en niños con déficit de atención e hiperactividad en una institución. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/154228>

ludificación AND neurodivergence

Moreira, S. M. M., Chávez, L. L. R., Ponce, D. C. L., & Chóez, C. I. M. (2023). La gamificación como técnica de aprendizaje para estudiantes neurotípicos y neurodivergentes. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(5), 763-771.
<https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/810/1113>

opinion de los docentes sobre la gamificación.

relevancia de incorporar prácticas lúdicas y motivadoras en el proceso educativo

juegos de mesa AND neurodivergencia AND educación primaria

Torres Pachón, C. J. (2019). Voces docentes desde la educación inclusiva: Narrativas sobre experiencias pedagógicas con niños y niñas neurodivergentes. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9787349>

ludificación AND inclusión

MACHADO YANES, M. A. R. Í. A., & VARGAS GARCÍA, E. D. C. LA LUDIFICACIÓN COMO MEDIO PARA FOMENTAR LAS DESTREZAS PRODUCTIVAS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/37997/La%20ludificacion%20como%20medio%20para%20fomentar%20las%20destrezas%20productivas%20en%20la%20ensenanza%20de%20la%20lengua%20extranjera.pdf?sequence=1>

4.3. Ludificación

ludificación AND funciones ejecutivas

Hernández Sánchez, A. (2019). Desarrollo de las funciones ejecutivas mediante la aplicación de juegos de mesa.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/38988/TFM-G1062.pdf?sequence=1&isAllowed=1>

Ludificación AND beneficios

Yugcha Ulpo, M. F., Montalván Vélez, C. L., Acurio Acurio, B. M., Mendoza Mendoza, S. D. C., & Orna Quintanilla, K. A. (2023). Ludificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes en la educación actual: un enfoque investigativo: How gamification influences in education today: a research approach. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 4(1). Recuperado a partir de <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/68>

Infante-Villagrán, V. (2023). BENEFICIOS DE LA LUDIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN 4.0. EDUCACIÓN 4.0, 51. recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Jorge-Maluenda-Albornoz/publication/371052775_Educacion_40_Una_mirada_sobre_la_educacion_superior_actual_para_enfrentar_el_futuro/links/655b8647ce88b87031fb5f3a/Educacion-40-Una-mirada-sobre-la-educacion-superior-actual-para-enfrentar-el-futuro.pdf#page=52

TDAH

<https://xtec.gencat.cat/web/.content/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/0007/02f312ee-beec-400e-8ff1-3f591b3d0468/trastorns-aprenentatge-faros.pdf>

pag 54 pdf 124 del doc

DSM-5

Inclusión educativa + recursos
Juárez Núñez, José Manuel, Comboni Salinas, Sonia, & Garnique Castro, Fely. (2010). De la educación especial a la educación inclusiva. <i>Argumentos (México, D.F.)</i> , 23(62), 41-83. Recuperado en 12 de diciembre de 2024, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952010000100003&lng=es&tlng=es .
Sánchez, P. A., López, V. J., García, C. M. C., & García, S. A. (2023). Estudio sobre el uso inclusivo de recursos en educación primaria desde la perspectiva del profesorado. Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla, 53(3), 297-336. Extret de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9290035
García-Barrera, A. (2017). Las necesidades educativas especiales: un lastre conceptual para la inclusión educativa en España1. <i>Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação</i> , 25, 721-742. Extret de: https://www.scielo.br/j/ensaio/a/yfmMtbLhDPPSDmNHhqtbnF/?format=html&lang=es#
Pérez Gutiérrez, R., Casado Muñoz, R., & Rodríguez Conde, M. J. (2021). Evolución del profesorado de apoyo hacia la educación inclusiva: una perspectiva legislativa autonómica en España. <i>Revista complutense de educación</i> . Extret de: https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/60896/68357-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4564456611449-3-10-20210408.pdf?sequence=1

Annex 3 - Planificació

Actuacions	Tasques	Febrer	Març	Abril	Maig
1. Selecció del joc model	Reunions amb membre CompREd				
2. Aplicació d'entrevistes a infants amb TDAH.	Elaboració entrevista				
	Validació entrevista				
	Contacte expert				
	Aplicació entrevista				
	Anàlisi entrevistes				
3. Aplicació d'entrevista a experts en TDAH.	Elaboració entrevista				
	Validació entrevista				
	Contacte experts				
	Aplicació entrevista				
	Anàlisi entrevistes				
4. Aplicació d'entrevista a experts en jocs de taula.	Elaboració entrevista				
	Validació entrevista				
	Contacte experts				
	Aplicació entrevista				

	Anàlisi entrevistes				
5. Anàlisi d'un joc de taula similar a la proposta de joc de CompREd.	Anàlisi joc model				
	Elaboració propostes d'adaptació				
6. Estructuració de la matriu de dades i el llistat de propostes d'adaptació en format guia.	Elaboració guia				

Annex 4 - Acte reunió amb un membre de CompREd

(Assistents)
Denise Camero (Alumna)
XXXX (Membre de CompREd)

A les 14h del dia 18 de febrer, es reuneixen, al despatx 249 les assistents assenyalades al marge.

ACTA REUNIÓ 1

Ordre del dia

- Presentar jocs semblants a la idea inicial del joc Urania per seleccionar el joc model.

Desenvolupament de la sessió

- **Presentar jocs semblants a la idea inicial del joc Urania.**

La reunió s'ha iniciat presentant el joc proposat per l'alumna que és "La Isla Prohibida" justificant l'elecció del joc i el·laborant paral·lelisme amb com serien els elements del joc en el joc Urania. L'objectiu d'aquest joc és aconseguir quatre tresors entre tots els jugadors i un cop en la seva disposició "marxar de la illa". També s'ha exposat, el joc Rescate encara que no materialment perquè l'alumna va saber d'ell a través de la revisió documental que està realitzant per al seu TFG. Aquest joc és temàtic i consisteix en que els jugadors són bombers i han de rescatar el màxim de persones possibles abans que l'edifici (el taulell) caigui.

En acabar l'alumna, la membre de CompREd ha exposat els dos jocs proposats per ella fent èmfasi en els elements atractius que es podrien incorporar al joc Urania. El primer d'ells ha estat un joc de Legos on la finalitat és construir una torre entre tots els jugadors tot seguint les normes del joc. El segon joc, presentat és un llibre-joc anomenat "Kuala" i té una dinàmica semblant al del joc "La Isla Prohibida".

Durant les exposicions dels quatre jocs les assistents han comentat i comparant elements que consideren adequats dels jocs. Les conclusions i propostes per al disseny dels elements del joc Urania a les quals s'ha arribat han estat les següents:

- El joc Urania és de tipus cooperatiu, és a dir, els jugadores treballen conjuntament per assolir el mateix objectiu. Pel que, o guanyen (assoleixen l'objectiu) o perden (no arriben a l'objectiu degut a les conseqüències de les seves estratègies, la situació a la qual els ha portat l'atzar o una barreja de les dues).
- El joc ha de ser de màxim 4 o 5 jugadores.
- El taulell del joc ha de ser fix per a evitar que es demonti o desordeni mentre es desenvolupa el joc. (Igual que el joc de Legos)
- Les instruccions dels passos ha seguir per cada jugador en les rondes han de ser el màxim de visuals i clares possibles.
- Les “missions” o “reptes” incorporades en el disseny del joc han de servir per aconseguir elements que, a partir de les estratègies i decisions que emprin els jugadors, puguin assolir els objectius del joc.

En arribar a aquestes propostes, l'alumna ha fet una proposta de joc on s'integra la dinàmica de “La Isla Prohibida” amb la materialització de diferents elements del joc de lego. La proposta és la següent:

L'objectiu del joc és construir una torre amb peces. Aquesta torre s'ha de construir per pisos. Els pisos representen les diferents fases en les quals s'estructura una investigació, per això les peses per a construir cada pis tindran un color. Per exemple el primer pis de color vermell, el segon pis de color verd, etc.

Per a obtenir aquestes peces, els jugadors hauran de resoldre uns reptes. La proposta de reptes és que siguin preguntes amb tres possibles respostes referents a la fase en la qual es trobin els jugadors. És a dir, si es troben construint el primer pis, vol dir que estan en la primera fase de la investigació que és la definició del problema. Per tant les preguntes han de ser referents a la delimitació del problema. Per tant, s'hauran de construir un conjunt de preguntes per a cada fase de la investigació. Els jugadors disposaran de tres o quatre “comodins” materialitzades en fitxes. Quan s'empra el comodín un altre jugador que previament ha estat seleccionat per el jugador que havia de respondre inicialment serà el que digui la resposta.

Els reptes són un aspecte a reconsiderar de la proposta, ja que les preguntes poden resultar aburridas o pesades. S'haurien de buscar reptes més dinàmics com els de “La Isla Prohibida” incorporant elements d'atzar i que hi hagi una balança entre atzar i estratègia.

Cada jugador tindrà un rol o personatge que es seleccionaran a l'atzar. Aquests personatges reflectiran els estereotips que es volen treballar relacions a les dones, les minories i la idealització dels científics. Per aixó cada personatge tindrà una condició o habilitat concreta.

Nous passos

- Assegurar-se que el joc “La Isla Prohibida” es pot fer servir legalment com a model per a la creació del joc Urania i les adaptacions per a infants amb TDAH.
- Traslladar la informació d'aquesta reunió al contacte amb l'entitat i la tutora acadèmica de l'alumna.
- Considerar si es desenvolupa la proposta o es queda com a proposta que pot rescatar o no, CompRED quan es desenvolupi el projecte.

- Realitzar una reunió amb totes les membres de CompREd per exposar la informació d'aquesta reunió i decidir si es pot emprar el joc model o s'ha de dissenyar més en profunditat el joc Urania per a realitzar les adaptacions.

La sessió s'aixeca a les 15:00 h aproximadament.

Annex 5. Construcció del guió per a les entrevistes

Aquestes preguntes poden respondre a unes altres tres variables que es tindran en compte per a l'anàlisi del joc model i l'elaboració de les pautes. Aquestes altres variables són:

- Elements del joc.
- Estratègies per a promoure la participació dels alumnes amb TDAH al joc.
- Altres.

Objectiu al qual respon l'entrevista			
	1. Identificar les dificultats de l'alumnat amb TDAH quan juga a jocs de taula cooperatius.	1 i 2	2. Identificar les parts dels jocs de taula cooperatius que s'han de modificar o incorporar per a la participació d'infants amb TDAH.
Variables 1	Preguntes a		
TDAH	EXPERTS TDAH	PERSONES AMB TDAH	EXPERTS JOCS
Flexibilitat cognitiva	Quines dificultats per entendre el joc podrien tenir?	Què et costa més entendre quan llegeixes les instruccions d'una activitat/ tasca nova?	Quines són les principals dificultats que presenten les persones per entendre aquest Eurogames/jocs col·laboratius?
	Alguna part del joc els hi pot costar més que altres? Quines i per què?	Quan resols un problema matemàtic, quina part et costa més fer?	Quina de les parts és la que dona peu a més confusions?
Memòria de treball	Quines accions o mecàniques és més probable que se'ls hi oblidin més fàcilment? Per què?	Quan fas deures/treballes o estàs jugant a un joc amb altres persones o a l'ordinador, de quines coses te n'oblides més fàcilment?	Quina de les mecàniques i regles pot costar més que els jugadors recordin? Per què?
	Què pot facilitar als jugadors amb TDAH	-	Què pot facilitar als jugadors a oblidar-se dels moviments o

	oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?		accions que poden fer al joc?
	Quina estratègia recomanaries al jugador amb TDAH per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que has de realitzar per assolir un objectiu o tasca?	Quina estratègia recomanaries al jugador per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?
	En el joc han de pensar estratègies conjuntes per assolir un objectiu, els hi pot ser difícil pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	Si estàs jugant a un joc de taula i tots els jugadors que hi juegueu heu de jugar amb unes cartes per assolir el mateix objectiu, quines dificultats creus que tindries? (<i>Creus que així l'entendran?</i>)	Quin és el grau de dificultat d'aquest joc per a pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?
Planificació	El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors amb TDAH per a planificar les seves jugades?	Com afecta en la teva feina/escola que canviïn activitats o dates d'entrega de forma sobtada?	El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors per a planificar les seves jugades?
	Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Com hauria d'interaccionar l'alumne amb TDAH amb les cartes per a poder planificar correctament la jugada?	Quan a l'escola/feina has de fer una tasca amb més d'una font d'informació, com t'organitzes per a poder tenir-les totes en compte?	Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Quina dinàmica és la més idònia per assolir aquest objectiu?
Treball en equip	En quin grau creus que les decisions dels companys de joc els pot afectar a l'hora de pensar com actuar en cada torn?	Que és el que més i el que menys t'agrada de treballar en equip?	A quines dinàmiques donen peu els mecanismes del joc?

	Quines dificultats poden tenir per a participar en la presa de decisions per a l'elaboració de l'estratègia més adient o decidir en equip quina acció és la millor en funció del mapa?	Si haguessis de treballar en equip, amb quin rol et sentiries més còmode? Per què?	Aquest joc requereix de treball en equip, podrien establir-se altres dinàmiques entre les persones més enllà dels mecanismes establerts pel joc?
	Les persones amb TDAH tenen dificultats per a seguir instruccions, també poden tenir dificultats per a tenir en compte consells dels seus iguals? En cas negatiu, quines estratègies podrien implementar-se per a facilitar la comunicació entre iguals?	Si un company t'aconsella fer canvis en l'activitat que estàs fent, que li respondries?	-
	Quines barreres per part de l'equip poden dificultar el desenvolupament del joc a l'infant amb TDAH?	Si haguessis de treballar en un grup de 4 persones per assolir un objectiu/fita, com t'agradaria que fossin els teus companys i companyes?	Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?
	El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	Què és el que més et frustra de treballar en equip? Què fas quan això passa?	El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?
Hiperactivitat	Els jocs de taula tendeixen a necessitar una estona llarga de concentració i estar assegut/da sense gaire moviment, creus que això els pot costar?	En quines tasques et costa més mantenir l'atenció?	Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors? Quines mecàniques hauria de tenir el joc perquè això no passés?
	Quines estratègies es podrien incloure al joc per canviar-ho?	Què fas en aquestes situacions per a poder seguir concentrat/ada?	-
	Què pot potenciar als jugadors amb TDAH a desconcentrar-se del joc?	Quan fas tasques, què és el que més et dificulta estar concentrat/ada?	Què pot potenciar als jugadors a desconcentrar-se del joc?

	En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració?	Què fas per a mantenir la concentració quan has de fer una tasca o activitat?	En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració als jugadors?
Motivació	Quina part o etapa dels jocs els hi pot estimular més?	Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada més fer? Per què?	Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?
	Creus que la seva motivació pot anar canviat al llarg de la partida? Per què?	Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada menys fer? Per què?	Com canvia la motivació dels jugadors durant les diferents etapes del joc?
Frustració	Que els hi pot frustrar més durant el joc?	-	Quina etapa del joc o dinàmiques poden frustrarals jugadors?
	Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	Què és el que fas quan estàs frustrat?	Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?

Annex 6. Procés de validació del contingut del guió de les entrevistes.

1. Qüestionari de validació de jutges.

VALIDACIÓ DE LES PREGUNTES PER A LA CONSTRUCCIÓ D'ENTREVISTES

Actualment, em trobo desenvolupant el Treball de Fi de Grau en modalitat ApS. L'entitat amb la qual es col·labora és el grup d'innovació docent CompREd. L'objectiu d'aquest treball és crear una guia d'adaptacions pedagògiques de jocs de taula per a infants d'entre 10 i 12 anys amb Trastorn del Dèficit d'Atenció i Hiperactivitat dirigida a professionals de l'educació. La finalitat d'aquest instrument és ajudar al grup durant el disseny del seu projecte Urania, a construir el joc amb el mínim de barreres possibles per a la participació d'alumnat amb TDAH amb el joc que s'espera construir: Urania.

És per això que em dirigeixo a vosaltres per a valorar les preguntes que formen part de tres entrevistes: Una per a experts en TDAH, una altra per a persones amb el trastorn i finalment a persones expertes en jocs de taula i ludificació.

Les expertes heu de validar cada pregunta segons els següents criteris:

- **Claredat:** La pregunta és clara, s'entén correctament i no genera possibles confusions.
- **Pertinència:** La pregunta està clarament relacionada amb la cerca d'informació per a l'assoliment de l'objectiu.
- **Importància:** La pregunta és rellevant per poder extreure el màxim d'informació.

En el cas dels dos primers criteris s'ha de seleccionar Sí o No. Però en el cas del tercer criteri s'ha de seleccionar el número en el qual s'ubica la pregunta en una escala gradual de l'1 al 4, essent 1 res rellevant, 2 poc rellevant, 3 rellevant i 4 molt rellevant. A més, podeu realitzar aportacions per a millorar altres aspectes de les preguntes no contemplats en els criteris. També hi ha un espai en blanc al final de cada validació per a escriure observacions generals.

Els vostres noms no apareixeran en el treball. A cada un de vosaltres se li assignarà un número, per la qual cosa si es parla de vosaltres seria de la següent forma: "Segons l'expert 1...".

A les preguntes veureu tres termes els quals vull aclarir els seus significats per a evitar confusions.

- **Dinàmiques:** Estratègies i interaccions entre jugadors i entre jugadors i taulell, que es donen un joc de taula (Hernández, 2019; Uribe, Utrilla i Santamaria, 2016).
- **Mecanismes:** Regles i accions que defineixen totes les condicions que es poden donar en un joc de taula (Hernández, 2019).
- **Estratègies:** Conjunt d'accions a aplicar, ja sigui per part del propi alumne amb TDAH o del professional educatiu que dinamitzi el joc, per reduir les dificultats que poden tenir els infants amb TDAH que no depenen directament del joc.

Necessitaria les vostres respostes per al dimecres 26 de març.

Gràcies per la vostra col·laboració!

1. PREGUNTES PER A EXPERTS EN TDAH

Objectiu	1. Identificar les dificultats de l'alumnat amb TDAH en l'àmbit escolar i quan juga a jocs de taula cooperatius.									
Pregunta	Criteris de validació					Comentaris				
Quines dificultats per entendre el joc podrien tenir?	Claredat	Sí		No						
	Pertinença	Sí		No						
	Importància	1	2	3	4	5				
Alguna part del joc els hi pot costar més que altres? Quines i per què?	Claredat	Sí		No						
	Pertinença	Sí		No						
	Importància	1	2	3	4	5				
Quines accions o mecàniques és més probable que se'ls hi oblidimés fàcilment Per què?	Claredat	Sí		No						
	Pertinença	Sí		No						
	Importància	1	2	3	4	5				
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	Claredat	Sí		No						
	Pertinença	Sí		No						
	Importància	1	2	3	4	5				
Quina estratègia recomanaries al jugador amb TDAH per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	Claredat	Sí		No						
	Pertinença	Sí		No						
	Importància	1	2	3	4	5				
En el joc han de pensar estratègies conjuntes per assolir un objectiu, els hi pot ser difícil pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	Claredat	Sí		No						
	Pertinença	Sí		No						
	Importància	1	2	3	4	5				
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors amb TDAH per a planificar les seves jugades?	Claredat	Sí		No						
	Pertinença	Sí		No						
	Importància	1	2	3	4	5				
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Com	Claredat	Sí		No						
	Pertinença	Sí		No						
	Importància	1	2	3	4	5				

hauria d'interaccionar l'alumne amb TDAH amb les cartes per a poder planificar correctament la jugada?							
En quin grau creus que les decisions dels companys de joc els pot afectar a l'hora de pensar com actuar en cada torn?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Quines dificultats poden tenir per a participar en la presa de decisions per a l'elaboració de l'estratègia més adient o decidir en equip quina acció és la millor en funció del mapa?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Les persones amb TDAH tenen dificultats per a seguir instruccions, també poden tenir dificultats per a tenir en compte consells dels seus iguals? En cas afirmatiu, quines estratègies podrien implementar-se per a facilitar la consideració de propostes de canvi entre iguals?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Quines barreres per part de l'equip poden dificultar el desenvolupament del joc a l'infant amb TDAH?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Els jocs de taula tendeixen a necessitar una estona llarga de concentració i estar assegut/da sense gaire moviment, creus que això els pot costar?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Quines estratègies es podrien incloure al joc per canviar-ho?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH a desconcentrar-se del joc?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
En aquest joc, quina estratègia els hi	Claredat	Sí			No		

recomanaries per a mantenir la concentració?	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Quina part o etapa dels jocs els hi pot estimular més?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Creus que la seva motivació pot anar canviat al llarg de la partida? Per què?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Què els hi pot frustrar més durant el joc?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	Claredat	Sí			No		
	Pertinença	Sí			No		
	Importància	1	2	3	4	5	

ESPAI OBERT PER A COMENTARIS

2. PREGUNTES PER A PERSONES AMB TDAH

Objectius	1. Identificar les dificultats de l'alumnat amb TDAH en l'àmbit escolar i quan juga a jocs de taula cooperatius. 2. Identificar elements dels jocs de taula cooperatius que s'han de modificar o incorporar per a la participació d'infants amb TDAH.		
Pregunta	Criteris de validació		Comentaris
Què et costa més entendre quan llegeixes les instruccions d'una activitat/tasca nova?	Claredat	Sí No	

	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quan resols un problema matemàtic, quina part et costa més fer?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quan fas deures/treballes o estàs jugant a un joc amb altres persones o a l'ordinador, de quines coses te n'oblides més fàcilment?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que has de realitzar per assolir un objectiu o tasca?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
A continuació has de pensar que et trobes en la següent situació: Estàs jugant a un joc de taula amb els teus companys i tens un objectiu comú que heu d'assolir a partir d'accions individuals. Per exemple heu de aconseguir 4 tresors i no importa qui els aconseguixi mentre que com a equip, tingueu tots els tresors. Quines dificultats creus que tindries per a elaborar la teva pròpia estratègia de joc per assolir l'objectiu?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Com afecta en la teva feina/escola que canviïn activitats o dates d'entrega de forma sobtada?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quan a l'escola/feina has de fer una tasca amb més d'una font d'informació, com t'organitzes per a poder tenir-les totes en compte?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Que és el que més i el que menys t'agrada de treballar en equip?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Si haguessis de treballar en equip, amb quin rol et sentiries més còmode? Per què?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			

	Importància	1	2	3	4	5	
Si un company t'aconsella fer canvis en l'activitat que estàs fent, que li respondries?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Si haguessis de treballar en un grup de 4 persones per assolir un objectiu/fita, com t'agradaria que fossin els teus companys i companyes?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
a. Què és el que més et frustra de treballar en equip? b. Que fas quan això passa?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
En quines tasques et costa més mantenir l'atenció?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Què fas en aquestes situacions per a poder seguir concentrat/ada?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quan fas tasques, què és el que més et dificulta estar concentrat/ada?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Què fas per a mantenir la concentració quan has de fer una tasca o activitat?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada més fer? Per què?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada menys fer? Per què?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Què és el que fas quan estàs frustrat?	Claredat	Sí		No			

	Pertinença	Sí		No		
	Importància	1	2	3	4	5

ESPAI OBERT PER A COMENTARIS

3. PREGUNTES PER A EXPERTS EN JOCS DE TAULA I/O LUDIFICACIÓ

Objectiu	2. Identificar elements dels jocs de taula cooperatius que s’han de modificar o incorporar per a la participació d’infants amb TDAH.										
Pregunta	Criteris de validació						Comentaris				
Quines son les principals dificultats que presenten les persones per entendre aquest Eurogames/jocs col·laboratius?	Claredat	Sí			No						
	Pertinença	Sí			No						
	Importància	1	2	3	4	5					
Quina de les parts és la que dona peu a més confusions?	Claredat	Sí			No						
	Pertinença	Sí			No						
	Importància	1	2	3	4	5					
Quina de les mecàniques i regles pot costar més que els jugadors recordin? Per què?	Claredat	Sí			No						
	Pertinença	Sí			No						
	Importància	1	2	3	4	5					
Què pot facilitar als jugadors a oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	Claredat	Sí			No						
	Pertinença	Sí			No						
	Importància	1	2	3	4	5					
Quina estratègia recomanaries al jugador per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	Claredat	Sí			No						
	Pertinença	Sí			No						

	Importància	1	2	3	4	5	
Quin és el grau de dificultat d'aquest joc per a pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors per a planificar les seves jugades?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Quina dinàmica és la més idònia per assolir aquest objectiu?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
A quines dinàmiques donen peu els mecanismes del joc?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Aquest joc requereix de treball en equip, podrien establir-se altres dinàmiques entre les persones més enllà dels mecanismes establerts pel joc?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
a. Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors? b. Quines mecàniques hauria de tenir el joc perquè això no passés?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Què pot facilitar als jugadors a desconcentrar-se del joc?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			

	Importància	1	2	3	4	5	
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració als jugadors?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Com canvia la motivació dels jugadors durant les diferents etapes del joc?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quina etapa del joc o dinàmiques poden frustrar als jugadors?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	Claredat	Sí		No			
	Pertinença	Sí		No			
	Importància	1	2	3	4	5	

ESPAI OBERT PER A COMENTARIS

--

2. Bolcat i anàlisi de respostes.

a. [Bolcat experts en TDAH](#)

Preguntes	Claredat					% Sí
	JAB	JPO	JAC	JMD	JMM	
Quines dificultats per entendre el joc podrien tenir?	Sí	Sí	Sí	Sí	No	80
Alguna part del joc els hi pot costar més que altres? Quines i per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	No	80
Quines accions o mecàniques és més probable que se'ls hi oblidimés fàcilment Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	No	80
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	Sí	Sí	No	Sí	No	60
Quina estratègia recomanaries al jugador amb TDAH per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	Sí	Sí	Sí	No	No	60
En el joc han de pensar estratègies conjuntes per assolir un objectiu, els hi pot ser difícil pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	Sí	Sí	No	Sí	No	60
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors amb TDAH per a planificar les seves jugades?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Com hauria d'interaccionar l'alumne amb TDAH amb les cartes per a poder planificar correctament la jugada?	No	Sí	No	Sí	No	40
En quin grau creus que les decisions dels companys de joc els pot afectar a l'hora de pensar com actuar en cada torn?	Sí	Sí	Sí	-	Sí	80
Quines dificultats poden tenir per a participar en la presa de decisions per a l'elaboració de l'estratègia més adient o decidir en equip quina acció és la millor en funció del mapa?	No	Sí	Sí	No	No	40
Les persones amb TDAH tenen dificultats per a seguir instruccions, també poden tenir dificultats per a tenir en compte consells dels seus iguals? En cas afirmatiu, quines estratègies podrien implementar-se per a facilitar la consideració de propostes de canvi entre iguals?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100

Quines barreres per part de l'equip poden dificultar el desenvolupament del joc a l'infant amb TDAH?	No	Sí	No	Sí	No	40
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Els jocs de taula tendeixen a necessitar una estona llarga de concentració i estar assegut/da sense gaire moviment, creus que això els pot costar?	Sí	Sí	Sí	-	No	60
Quines estratègies es podrien incloure al joc per canviar-ho?	No	Sí	No	No	Sí	40
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH a desconcentrar-se del joc?	No	Sí	No	Sí	Sí	60
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració?	Sí	Sí	No	Sí	No	60
Quina part o etapa dels jocs els hi pot estimular més?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
Creus que la seva motivació pot anar canviat al llarg de la partida? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	No	80
Què els hi pot frustrar més durant el joc?	No	Sí	Sí	Sí	Sí	80
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80

Preguntes	Pertinença					% Sí
	JAB	JPO	JAC	JMD	JMM	
Quines dificultats per entendre el joc podrien tenir?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Alguna part del joc els hi pot costar més que altres? Quines i per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines accions o mecàniques és més probable que se'ls hi oblidin fàcilment Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	Sí	Sí	Sí	-	Sí	80
Quina estratègia recomanaries al jugador amb TDAH per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	No	Sí	Sí	Sí	Sí	80
En el joc han de pensar estratègies conjuntes per assolir un objectiu, els hi pot ser difícil pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors amb TDAH per a planificar les seves jugades?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100

mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Com hauria d'interaccionar l'alumne amb TDAH amb les cartes per a poder planificar correctament la jugada?						
En quin grau creus que les decisions dels companys de joc els pot afectar a l'hora de pensar com actuar en cada torn?	Sí	Sí	Sí	-	Sí	80
Quines dificultats poden tenir per a participar en la presa de decisions per a l'elaboració de l'estratègia més adient o decidir en equip quina acció és la millor en funció del mapa?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Les persones amb TDAH tenen dificultats per a seguir instruccions, també poden tenir dificultats per a tenir en compte consells dels seus iguals? En cas afirmatiu, quines estratègies podrien implementar-se per a facilitar la consideració de propostes de canvi entre iguals?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines barreres per part de l'equip poden dificultar el desenvolupament del joc a l'infant amb TDAH?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Els jocs de taula tendeixen a necessitar una estona llarga de concentració i estar assegut/da sense gaire moviment, creus que això els pot costar?	No	Sí	Sí	-	No	40
Quines estratègies es podrien incloure al joc per canviar-ho?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH a desconcentrar-se del joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	No	80
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
Quina part o etapa dels jocs els hi pot estimular més?	No	Sí	No	Sí	Sí	60
Creus que la seva motivació pot anar canviat al llarg de la partida? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què els hi pot frustrar més durant el joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100

Preguntes	Importància					Mitja
	JAB	JPO	JAC	JMD	JMM	
Quines dificultats per entendre el joc podrien tenir?	5	5	4	5	5	4,8
Alguna part del joc els hi pot costar més que altres? Quines i per què?	3	5	5	4	5	4,4

Quines accions o mecàniques és més probable que se'ls hi oblidimés fàcilment Per què?	5	5	3	4	4	4,2
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	-	5	3	4	5	3,4
Quina estratègia recomanaries al jugador amb TDAH per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	3	5	4	5	4	4,2
En el joc han de pensar estratègies conjuntes per assolir un objectiu, els hi pot ser difícil pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	4	5	3	5	5	4,4
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors amb TDAH per a planificar les seves jugades?	5	5	4	4	4	4,4
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Com hauria d'interaccionar l'alumne amb TDAH amb les cartes per a poder planificar correctament la jugada?	5	5	4	5	4	4,6
En quin grau creus que les decisions dels companys de joc els pot afectar a l'hora de pensar com actuar en cada torn?	5	5	4	3	4	4,2
Quines dificultats poden tenir per a participar en la presa de decisions per a l'elaboració de l'estratègia més adient o decidir en equip quina acció és la millor en funció del mapa?	5	5	4	-	5	3,8
Les persones amb TDAH tenen dificultats per a seguir instruccions, també poden tenir dificultats per a tenir en compte consells dels seus iguals? En cas afirmatiu, quines estratègies podrien implementar-se per a facilitar la consideració de propostes de canvi entre iguals?	3	5	3	-	5	3,2
Quines barreres per part de l'equip poden dificultar el desenvolupament del joc a l'infant amb TDAH?	5	5	-	4	1	3
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	5	5	3	4	5	4,4
Els jocs de taula tendeixen a necessitar una estona llarga de concentració i estar assegut/da sense gaire moviment, creus que això els pot costar?	2	5	3	4	4	3,6
Quines estratègies es podrien incloure al joc per canviar-ho?	4	5	-	-	4	2,6
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH a desconcentrar-se del joc?	4	5	3	5	2	3,8
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració?	3	5	-	5	4	3,4

Quina part o etapa dels jocs els hi pot estimular més?	5	5	-	5	4	3,8
Creus que la seva motivació pot anar canviant al llarg de la partida? Per què?	5	5	3	5	4	4,4
Què els hi pot frustrar més durant el joc?	4	5	4	5	5	4,6
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	5	5	4	5	5	4,8

Preguntes	Comentaris				
	JAB	JPO	JA	JMD	JMM
Quines dificultats per entendre el joc podrien tenir?			Entenc que aquestes preguntes les responen després de jugar o almenys veure el joc en acció?		En català és criteri de claredat". Caldria formular una pregunta simple eliminant l'"i". Identificar les dificultats de l'alumnat amb TDAH en l'àmbit escolar quan juga a jocs de taula cooperatius. Demander dos aspectes en una mateixa pregunta pot generar confusió i que l'entrevistat no contesti ni una cosa ni una altra.
Alguna part del joc els hi pot costar més que altres? Quines i per què?	Potser aquesta pregunta pot ser una part de la pregunta prèvia, on ja demanes dificultat.				Formularia la pregunta dient: Presenten més dificultat en alguna part del joc més que d'altres?
Quines accions o mecàniques és més probable que se'ls hi oblidin fàcilment Per què?					Què vols dir amb "mecàniques"? Processos cognitius ? Accions mecàniques o instintives?
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH oblidar-se dels	Potser la resposta a aquesta pregunta te la donaran en el		Penso que seria millor formular-la en positiu (què pot		"Què" . Jo formularia: Quins aspectes poden facilitar..."

moviments o accions que poden fer al joc?	“per què?” que has posat a la pràvia.		facilitar recordar / tenir en ment...?)		
Quina estratègia recomanaries al jugador amb TDAH per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	Estem a l'apartat de dificultats, i aquesta pregunta és sobre estratègies per a millorar.			Per què és en singular? No seria quines estratègies” en coherència amb la qüestió que segueix a aquesta, per exemple...	Posaria el “comptant...” entre parèntesi per facilitar la comprensió de la pregunta.
En el joc han de pensar estratègies conjuntes per assolir un objectiu, els hi pot ser difícil pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?			Potser amb un exemple quedaria més clar. Trobo que seria interessant fer l'entrevista amb el joc davant, així també pots posar situacions-exemples de joc.	La pregunta és clara i pertinent però és dicotòmica i no aportarà massa, a no ser que es vulgui constatar la afirmació o la negació i ja està...	Entenc la pregunta, però veig la formulació molt complexa.
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors amb TDAH per a planificar les seves jugades?			Ítem, amb un exemple (mira, ara hem jugat així, però el taulell podria ser d'aquesta manera)	Jo especificaria que es fa referències les jugades individuals, no?	
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament.	Crec que és important el que preguntes, però pot acabar sent poc clar, és molt llarga la pregunta.		Què vols dir amb “com ha d'interaccionar?” Per exemple quines estratègies pot fer servir per ordenar-les?		Entenc la pregunta, però no és una pregunta molt llarga per ser formulada en una entrevista?

Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Com hauria d'interaccionar l'alumne amb TDAH amb les cartes per a poder planificar correctament la jugada?					
En quin grau creus que les decisions dels companys de joc els pot afectar a l'hora de pensar com actuar en cada torn?			Clar només amb exemple del joc	Compte, aquí s'omet el subjecte de la frase...	
Quines dificultats poden tenir per a participar en la presa de decisions per a l'elaboració de l'estratègia més adient o decidir en equip quina acció és la millor en funció del mapa?	En la pregunta poses un "o" (elaboració de l'estratègia més adient o decidir en equip) Seria una "o", o una "i"?			El mateix de més amunt i són dues preguntes, caldria separar-les	Aquí hi ha dues preguntes. M'agrada més la primera part.
Les persones amb TDAH tenen dificultats per a seguir instruccions, també poden tenir dificultats per a tenir en compte consells dels seus iguals? En cas afirmatiu, quines estratègies podrien	La primera part de la pregunta potser ja tinguis la resposta a la bibliografia.		No començaria amb una afirmació. Simplement preguntar com facilitar que es tinguin en consideració les propostes i els consells dels companys? O potser pensar què pot passar si és que no les segueixen...		

implementar-se per a facilitar la consideració de propostes de canvi entre iguals?			S'empenyarien els altres? Com gestionar-ho?		
Quines barreres per part de l'equip poden dificultar el desenvolupament del joc a l'infant amb TDAH?	No sé si utilitzaria la paraula "barreres" o la canviaria per "quins factors relacionats amb el treball..." D'aquesta manera no queda tant negativa la pregunta.		No acabo d'entendre la pregunta		Jo no ho formularia com a barreres, sinó com a característiques grupals o d'equip poden dificultar el desenvolupament del joc.
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?					
Els jocs de taula tendeixen a necessitar una estona llarga de concentració i estar assegut/da sense gaire moviment, creus que això els pot costar?	Crec que aquestes preguntes és tant general, que la resposta la pots tenir a la bibliografia.			Torna a ser una pregunta dicotòmica. Millor "quines dificultats creus que això pot ocasionar, si la resposta és afirmativa"	Crec que amb l'afirmació inicial, ja estàs condicionant o esbiaixant la potencial resposta de l'entrevistat.
Quines estratègies es podrien incloure al joc per canviar-ho?	Si treus la previa, cal modificar aquesta pregunta per a què sàpiguen què haurien de canviar.		Canviar el què? El joc? Ja s'ha preguntat com facilitar certes coses no?	Per canviar el què? Seria per millorar la concentració i el fet d'estar asseguts, imagino... millor explicitar-ho.	
Què pot facilitar als jugadors amb TDAH a desconcentrar-se del joc?	Proposta: Què del joc pot actuar com a distractor per als jugadors amb		La preguntaria en positiu, i després de l'anterior sobre concentració.		Anteriorment, ja s'ha fet una pregunta similar.

	TDAH?				
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració?	No queda recollit en preguntes previes?		La veig repetitiva. Penso que pots agrupar algunes preguntes en blocs i fer-les només en funció de si han sortit les temàtiques que t'interessaven		Quina estratègia recomanaries per a mantenir la concentració en aquest joc?
Quina part o etapa dels jocs els hi pot estimular més?	No estàs preguntant per una dificultat, potser ha d'anar en un altre apartat.		Què vols dir amb "estimular"? Motivar? O vols dir sobre-estimular?		
Creus que la seva motivació pot anar canviant al llarg de la partida? Per què?			La seva motivació com la de qualsevol altra persona fluctua... Podries preguntar-ho de manera més àmplia, com: "Ara que has vist una mica com es desenvolupa el joc, com creus que pot anar canviant la motivació dels infants a l'hora de jugar-hi? I pensant especialment en els infants amb TDAH?"		Cal reformular. Creus que la motivació pot canviar...
Què els hi pot frustrar més durant el joc?	Es pot centrar més la pregunta: Quins elements del joc poden conduir a la frustració dels jugadors?		Suggeriment: Què pot frustrar més als jugadors d'aquest joc, pensant especialment a infants amb TDAH?		

Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?			Al joc pròpiament, o orientacions per qui facilita el joc?		
COMENTARIS GENERALS			En general, crec que aquesta entrevista es pot desenvolupar de manera molt oberta en funció de les primeres respostes que doni la persona entrevistada. Intentaria fer-la fluir molt		

b. Bolcat experts en jocs de taula

Preguntes	Claredat					% Sí
	JAB	JPO	JAC	JMD	JM M	
Quines son les principals dificultats que presenten les persones per entendre aquest Eurogames/jocs col·laboratius?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quina de les parts és la que dona peu a més confusions?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
Quina de les mecàniques i regles pot costar més que els jugadors recordin? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què pot facilitar als jugadors a oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	No	Sí	No	Sí	Sí	60
Quina estratègia recomanaries al jugador per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	Sí	Sí	No	Sí	No	60
Quin és el grau de dificultat d'aquest joc per a pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors per a planificar les seves jugades?	Sí	Sí	Sí	No	Sí	80
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Quina dinàmica és la més idònia per assolir aquest objectiu?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
A quines dinàmiques donen peu els mecanismes del joc?	No	Sí	Sí	Sí	No	60
Aquest joc requereix de treball en equip, podrien establir-se altres dinàmiques entre les persones més enllà dels mecanismes establerts pel joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?	No	Sí	Sí	Sí	Sí	80
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	No	Sí	Sí	Sí	Sí	80
a. Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
b. Quines mecàniques hauria de tenir el joc perquè això no passés?						

Què pot facilitar als jugadors a desconcentrar-se del joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració als jugadors?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Com canvia la motivació dels jugadors durant les diferents etapes del joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quina etapa del joc o dinàmiques poden frustrar als jugadors?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100

Preguntes	Pertinença					% sí
	JAB	JPO	JAC	JMD	JM M	
Quines son les principals dificultats que presenten les persones per entendre aquest Eurogames/jocs col·laboratius?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quina de les parts és la que dona peu a més confusions?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quina de les mecàniques i regles pot costar més que els jugadors recordin? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què pot facilitar als jugadors a oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quina estratègia recomanaries al jugador per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	Sí	Sí	-	Sí	Sí	80
Quin és el grau de dificultat d'aquest joc per a pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors per a planificar les seves jugades?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Quina dinàmica és la més idònia per assolir aquest objectiu?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
A quines dinàmiques donen peu els mecanismes del joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100

Aquest joc requereix de treball en equip, podrien establir-se altres dinàmiques entre les persones més enllà dels mecanismes establerts pel joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
a. Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors? b. Quines mecàniques hauria de tenir el joc perquè això no passés?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què pot facilitar als jugadors a desconcentrar-se del joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració als jugadors?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Com canvia la motivació dels jugadors durant les diferents etapes del joc?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quina etapa del joc o dinàmiques poden frustrar als jugadors?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80

Preguntes	Importància					Mitja
	JAB	JPO	JAC	JDM	JM M	
Quines son les principals dificultats que presenten les persones per entendre aquest Eurogames/jocs col·laboratius?	5	5	3	5	5	4,6
Quina de les parts és la que dona peu a més confusions?	5	5	4	4	5	4,6
Quina de les mecàniques i regles pot costar més que els jugadors recordin? Per què?	5	5	3	4	5	4,4
Què pot facilitar als jugadors a oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	5	5	4	5	4	4,6
Quina estratègia recomanaries al jugador per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	5	5	-	5	5	4
Quin és el grau de dificultat d'aquest joc per a pensar	5	5	4	5	5	4,8

estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?						
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors per a planificar les seves jugades?	5	5	4	4	5	4,6
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Quina dinàmica és la més idònia per assolir aquest objectiu?	5	5	-	4	5	3,8
A quines dinàmiques donen peu els mecanismes del joc?	5	5	4	5	5	4,8
Aquest joc requereix de treball en equip, podrien establir-se altres dinàmiques entre les persones més enllà dels mecanismes establerts pel joc?	5	5	4	4	4	4,4
Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?	5	5	3	4	4	4,2
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	5	5	3	5	5	4,6
a. Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors? b. Quines mecàniques hauria de tenir el joc perquè això no passés?	5	5	5	5	5	5
Què pot facilitar als jugadors a desconcentrar-se del joc?	5	5	4	5	5	4,8
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració als jugadors?	5	5	4	5	5	4,8
Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?	5	5	4	5	5	4,8
Com canvia la motivació dels jugadors durant les diferents etapes del joc?	5	5	4	4	4	4,4
Quina etapa del joc o dinàmiques poden frustrar als jugadors?	5	5	4	5	4,5	4,7
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	5	5	-	5	5	4

Preguntes	Comentaris					
	JAB	JP O	JAC	JMD	JMM	
Quines son les principals dificultats que presenten les persones per entendre aquest Eurogames/jocs col·laboratius?			En aquesta entrevista, com la primera, entenc que primer es juga o al menys es presenta el joc (si és que no el coneixen). O vols preguntar en general pels jocs col·laboratius?		Criteri de "Claredat"	
Quina de les parts és la que dona peu a més confusions?	Està bé la pregunta. Però potser, si en la previa t'indiquen diverses dificultats, després els pots demanar que les classifiquin en funció de les que causen més a menys confusions.		Quins elements...?			
Quina de les mecàniques i regles pot costar més que els jugadors recordin? Per què?						
Què pot facilitar als jugadors a oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	En una previa similar he fet un comentari. Què del joc pot actuar com a distractor i fer que els jugadors s'oblidin		Què pot facilitar als jugador recordar...?			

	dels moviments o accions que poden fer al joc?					
Quina estratègia recomanaries al jugador per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?			No entenc si vols que s'imaginin un suport físic-visual		Ídem!!! En parèntesi a partir de "comptant ..."	
Quin és el grau de dificultat d'aquest joc per a pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?						
El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors per a planificar les seves jugades?				Faltaria especificar "individuals", no?		
Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Quina dinàmica és la més idònia per assolir aquest objectiu?			Què vols dir aquí amb "dinàmica"? Quin raonament és més efectiu?			
A quines dinàmiques donen peu els mecanismes del joc?	Potser l'has de formular en condicional : podrien donar peu.				A quines? O bé... "Quines..."	
Aquest joc requereix de treball en equip,				Pregunta dicotòmica,		

podrien establir-se altres dinàmiques entre les persones més enllà dels mecanismes establerts pel joc?				què és el que es vol saber?		
Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?	Hauries de destacar que és en el joc.				al treballar	
El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	Ídem anterior.					
a. Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors? b. Quines mecàniques hauria de tenir el joc perquè això no passés?						
Què pot facilitar als jugadors a desconcentrar-se del joc?			A reconnectar-se quan es desconcentren...			
En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració als jugadors?			Potser ja apareix en la pregunta anterior			
Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?					És clar però em decidiria per avorrir o cansar. Una de les dues.	
Com canvia la motivació dels jugadors durant les diferents etapes del joc?					És pertinent, però potser formularia en comptes: "Canvia la motivació dels jugadors...?". Si ho fa,	

					com ho fa?	
Quina etapa del joc o dinàmiques poden frustrar als jugadors?						
Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?				Falta esmentar a qui ajudar...		
COMENTARI GENERAL			Penso que pots fer una primera pregunta súper genèrica en plan: què us sembla aquest joc? Hi havíeu jugat mai? Si són persones expertes en joc amb aquesta pregunta ja poden parlar moooooolt. També penso que seria útil, potser per la primera i la darrera entrevista, contextualitzar per edat (pensem en infants de ...anys)			

c. [Bolcat persones amb TDAH](#)

Preguntes	Claredat					% Sí
	JAB	JPO	JAC	JMD	JMM	
Què et costa més entendre quan llegeixes les instruccions d'una activitat/tasca nova?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quan resols un problema matemàtic, quina part et costa més fer?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
Quan fas deures/treballes o estàs jugant a un joc amb altres persones o a l'ordinador, de quines coses te n'oblides més fàcilment?	No	Sí	-	Sí	Sí	60
Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que has de realitzar per assolir un objectiu o tasca?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
A continuació has de pensar que et trobes en la següent situació: Estàs jugant a un joc de taula amb els teus companys i tens un objectiu comú que heu d'assolir a partir d'accions individuals. Per exemple heu de aconseguir 4 tresors i no importa qui els aconsegueixi mentre que com a equip, tingueu tots els tresors. Quines dificultats creus que tindries per a elaborar la teva pròpia estratègia de joc per assolir l'objectiu?	No	No	No	-	Sí	20
Com afecta en la teva feina/escola que canviïn activitats o dates d'entrega de forma sobtada?	Sí	Sí	Sí	No	No	60
Quan a l'escola/feina has de fer una tasca amb més d'una font d'informació, com t'organitzes per a poder tenir-les totes en compte?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Que és el que més i el que menys t'agrada de treballar en equip?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Si haguessis de treballar en equip, amb quin rol et sentiries més còmode? Per què?	No	No	Sí	Sí	Sí	60
Si un company t'aconsella fer canvis en l'activitat que estàs fent, que li respondries?	No	Sí	No	Sí	Sí	60
Si haguessis de treballar en un grup de 4 persones per assolir un objectiu/fita, com t'agradaria que fossin els teus companys i companyes?	No	Sí	No	Sí	Sí	60

a. Què és el que més et frustra de treballar en equip?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
b. Que fas quan això passa?						
En quines tasques et costa més mantenir l'atenció?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què fas en aquestes situacions per a poder seguir concentrat/ada?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quan fas tasques, què és el que més et dificulta estar concentrat/ada?	Sí	Sí	Sí	-	Sí	80
Què fas per a mantenir la concentració quan has de fer una tasca o activitat?	Sí	Sí	-	Sí	Sí	80
Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada més fer? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada menys fer? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què és el que fas quan estàs frustrat?	No	Sí	No	Sí	Sí	60

Preguntes	Pertinença					%Sí
	JAB	JPO	JAC	JMD	JMM	
Què et costa més entendre quan llegeixes les instruccions d'una activitat/tasca nova?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quan resols un problema matemàtic, quina part et costa més fer?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
Quan fas deures/treballes o estàs jugant a un joc amb altres persones o a l'ordinador, de quines coses te n'oblides més fàcilment?	Sí	Sí	No	Sí	Sí	80
Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que has de realitzar per assolir un objectiu o tasca?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
A continuació has de pensar que et trobes en la següent situació: Estàs jugant a un joc de taula amb els teus companys i tens un objectiu comú que heu d'assolir a partir d'accions individuals. Per exemple heu de aconseguir 4 tresors i no importa qui els aconsegueixi mentre que com a equip, tingueu tots els tresors. Quines dificultats creus que tindries per a elaborar la teva pròpia estratègia de joc per assolir l'objectiu?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100

Com afecta en la teva feina/escola que canviïn activitats o dates d'entrega de forma sobtada?	No	Sí	No	Sí	Sí	60
Quan a l'escola/feina has de fer una tasca amb més d'una font d'informació, com t'organitzes per a poder tenir-les totes en compte?	No	Sí	Sí	Sí	Sí	80
Que és el que més i el que menys t'agrada de treballar en equip?	Sí	Sí	Sí	Sí	No	80
Si haguessis de treballar en equip, amb quin rol et sentiries més còmode? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Si un company t'aconsella fer canvis en l'activitat que estàs fent, que li respondries?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Si haguessis de treballar en un grup de 4 persones per assolir un objectiu/fita, com t'agradaria que fossin els teus companys i companyes?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
a. Què és el que més et frustra de treballar en equip?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
b. Que fas quan això passa?						
En quines tasques et costa més mantenir l'atenció?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què fas en aquestes situacions per a poder seguir concentrat/ada?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quan fas tasques, què és el que més et dificulta estar concentrat/ada?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què fas per a mantenir la concentració quan has de fer una tasca o activitat?	Sí	Sí	-	Sí	Sí	80
Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada més fer? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada menys fer? Per què?	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	100
Què és el que fas quan estàs frustrat?	No	Sí	Sí	Sí	Sí	100

Preguntes	Importància					
	JAB	JPO	JAC	JMD	JMM	
Què et costa més entendre quan llegeixes les instruccions d'una activitat/tasca nova?	5	5	4	5	5	4,8
Quan resols un problema matemàtic, quina part et costa més fer?	5	5	2	5	4	4,2

Quan fas deures/treballes o estàs jugant a un joc amb altres persones o a l'ordinador, de quines coses te n'oblides més fàcilment?	5	5	-	5	4	3,8
Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que has de realitzar per assolir un objectiu o tasca?	5	5	3	4	5	4,4
A continuació has de pensar que et trobes en la següent situació: Estàs jugant a un joc de taula amb els teus companys i teniu un objectiu comú que heu d'assolir a partir d'accions individuals. Per exemple heu de aconseguir 4 tresors i no importa qui els aconsegueixi mentre que com a equip, tingueu tots els tresors. Quines dificultats creus que tindries per a elaborar la teva pròpia estratègia de joc per assolir l'objectiu?	4	5	4	4	4	4,2
Com afecta en la teva feina/escola que canviïn activitats o dates d'entrega de forma sobtada?	2	5	1	4	5	3,4
Quan a l'escola/feina has de fer una tasca amb més d'una font d'informació, com t'organitzes per a poder tenir-les totes en compte?	-	5	4	5	5	3,8
Que és el que més i el que menys t'agrada de treballar en equip?	5	5	5	4	4	4,6
Si haguessis de treballar en equip, amb quin rol et sentiries més còmode? Per què?	5	5	4	4	4	4,4
Si un company t'aconsella fer canvis en l'activitat que estàs fent, que li respondries?	5	5	4	4	4	4,4
Si haguessis de treballar en un grup de 4 persones per assolir un objectiu/fita, com t'agradaria que fossin els teus companys i companyes?	5	5	3	4	5	4,4
a. Què és el que més et frustra de treballar en equip? b. Que fas quan això passa?	5	5	4	4	5	4,6
En quines tasques et costa més mantenir l'atenció?	5	5	4	5	5	4,8
Què fas en aquestes situacions per a poder seguir concentrat/ada?	5	5	5	5	4	4,8
Quan fas tasques, què és el que més et dificulta estar concentrat/ada?	5	5	4	5	5	4,8
Què fas per a mantenir la concentració quan has de fer una tasca o activitat?	1	5	-	5	5	3,2
Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada més fer? Per què?	-	5	3	5	4	3,4

Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada menys fer? Per què?	4	5	4	5	4	4,4
Què és el que fas quan estàs frustrat?	1	5	4	5	4	3,8

Preguntes	Comentaris				
	JAB	JPO	JAC	JMD	JMM
Què et costa més entendre quan llegeixes les instruccions d'una activitat/tasca a nova?					Criteri de "claredat"
Quan resols un problema matemàtic, quina part et costa més fer?			No entenc exactament què vols dir amb "part", no sabia què respondre		Potser més que fer és completar, perquè es pot fer molt amb TDAH.
Quan fas deures/treballs o estàs jugant a un joc amb altres persones o a l'ordinador, de quines coses te n'oblides més fàcilment?	No queda clar si parles de "coses" referides al joc o la tasca, o si les coses poden ser de fora de la tasca. Per exemple, em poso a fer la tasca, i m'oblido d'anar a buscar el meu germà a futbol.		Estàs pressuposant que s'obliden coses. Ja sé que tens en ment un perfil de persona amb TDAH, però és important plantejar les preguntes de manera més neutra i menys dirigida possible		Revisar pronoms febles.
Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que			Tot i que no sé si és fàcil de respondre si no poses un exemple		

has de realitzar per assolir un objectiu o tasca?					
A continuació has de pensar que et trobes en la següent situació: Estàs jugant a un joc de taula amb els teus companys i teniu un objectiu comú que heu d'assolir a partir d'accions individuals. Per exemple heu de aconseguir 4 tresors i no importa qui els aconsegueixi mentre que com a equip, tingueu tots els tresors. Quines dificultats creus que tindries per a elaborar la teva pròpia estratègia de joc per assolir l'objectiu?		Possiblement aquesta pregunta sigui difícil per a un nen o una nena amb TDAH, especialment pel llenguatge tècnic utilitzat. En tot cas, si l'entrevista és presencial, la persona entrevistadora pot adaptar com fer la pregunta en funció del nen o nena que tingui davant.	Poso que no és clara perquè penso que és complicat de respondre sense la situació concreta. Pots explicar (amb el joc al davant) la mecànica del joc, i posar un exemple	Em sembla que és demanar molt a la persona que infereixi aquesta situació hipotètica	
Com afecta en la teva feina/escola que canviïn activitats o dates d'entrega de forma	Si el joc és per persones de 10 a 12 anys, perquè parlem de feina?			No entenc :com afecta en la teva escola que canviïn...	Com afecta A la teva feina...

sobtada?					
Quan a l'escola/feina has de fer una tasca amb més d'una font d'informació, com t'organitzes per a poder tenir-les totes en compte?	Idem anterior				
Que és el que més i el que menys t'agrada de treballar en equip?					“Què”. No és tan rellevant el que t'agrada (o no), les dificultats ho són més.
Si haguessis de treballar en equip, amb quin rol et sentiries més còmode? Per què?	Seria necessari explicar en primer lloc els possibles rols.	Potser la formulació de la pregunta és molt abstracta per a un nen o una nena amb TDAH. Cal especificar una mica més la paraula “rol” i detallar possibles “rols” que poden desenvolupar en grup.		Penso que demanar pel rol és molt complex... s'haurà definit què s'entén per rol abans?	
Si un company t'aconsella fer canvis en l'activitat que estàs fent, que li respondries?	No acabo de veure la paraula “t'aconsella”.		Poc definida, també posaria exemple amb el joc.		
Si haguessis de treballar en un grup de 4 persones per assolir un	Entenc que et refereixes a caràcter? Potser cal focalitzar a		En quin sentit?		

objectiu/fita, com t'agradaria que fossin els teus companys i companyes?	quins trets et refereixes.				
a. Què és el que més et frustra de treballar en equip? b. Que fas quan això passa?					
En quines tasques et costa més mantenir l'atenció?					
Què fas en aquestes situacions per a poder seguir concentrat/a da?					Si es canvia la pregunta del que menys i més t'agrada de treballar per les dificultats, potser aquesta pregunta es pot eliminar.
Quan fas tasques, què és el que més et dificulta estar concentrat/a da?					
Què fas per a mantenir la concentració quan has de fer una tasca o activitat?	No queda recollit en les previes? Quina diferència establím entre atenció i concentració? És diferent?		És igual a "què fas en aquestes situacions per a poder seguir concentrat?"		

Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada més fer? Per què?					Pertinent i important si es vincula allò que agrada amb presentar més o menys dificultats en el joc.
Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada menys fer? Per què?					Pertinent i important si es vincula allò que agrada amb presentar més o menys dificultats en el joc.
Què és el que fas quan estàs frustrat?	Aquesta pregunta apareix més amunt: a. Què és el que més et frustra de treballar en equip? b. Que fas quan això passa?		Has preguntat abans respecte a quan es frustren durant el treball en equip, llavors en aquesta pregunta també potser s'hauria de concretar la situació.		Un nen de 10 anys entendre la paraula "frustració"? CONSIDERA R!!
COMENTARIS GENERAL					

3. Guió final.

a. Entrevista experts en TDAH

Variables	Proposta	Modificacions
Flexibilitat cognitiva	Quines dificultats per entendre el joc podrien tenir?	Quines dificultats per entendre les normes del joc podrien tenir?
	Alguna part del joc els hi pot costar més que altres? Quines i per què?	
Memòria de treball	Quines accions o mecàniques és més probable que se'ls hi oblidí més fàcilment? Per què	
	Què pot facilitar als jugadors amb TDAH oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	
	Quina estratègia recomanaries al jugador amb TDAH per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	
	En el joc han de pensar estratègies conjuntes per assolir un objectiu, els hi pot ser difícil pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	
Planificació	El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors amb TDAH per a planificar les seves jugades?	
	Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Com hauria d'interaccionar l'alumne amb TDAH amb les cartes per a poder planificar correctament la jugada?	
Treball en equip	En quin grau creus que les decisions dels companys de joc els pot afectar a l'hora de pensar com actuar en cada torn?	
	Quines dificultats poden tenir per a participar en la presa de decisions per a l'elaboració de l'estratègia més adient o	

	decidir en equip quina acció és la millor en funció del mapa?	
	Les persones amb TDAH tenen dificultats per a seguir instruccions, també poden tenir dificultats per a tenir en compte consells dels seus iguals? En cas negatiu, quines estratègies podrien implementar-se per a <u>facilitar la comunicació entre iguals?</u> (<i>No és comunicació però no se com dir-ho</i>)	
	Quines barreres per part de l'equip poden dificultar el desenvolupament del joc a l'infant amb TDAH?	
	El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	
Hiperactivitat	Els jocs de taula tendeixen a necessitar una estona llarga de concentració i estar assegut/da sense gaire moviment, creus que això els pot costar?	
	Quines estratègies es podrien incloure al joc per canviar-ho?	
	Què pot potenciar als jugadors amb TDAH a desconcentrar-se del joc?	
	En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració?	
Motivació	Quina part o etapa dels jocs els hi pot estimular més?	
	Creus que la seva motivació pot anar canviat al llarg de la partida? Per què?	
Frustració	Què els hi pot frustrar més durant el joc?	
	Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar-los a gestionar la frustració?	

GUIÓ FINAL

DIFICULTATS PER TDAH

4. Quines dificultats per **entendre** les **normes** del joc poden tenir els infants amb TDAH?
5. Quina **part** del joc els hi pot **costar** més? Per què?
6. Quines accions o **mecàniques** és més probable que se'ls hi **oblidi**?
 - a. Què pot **facilitar** a **tenir present** aquestes accions, sabent que poden comptar amb un suport físic i visual?
7. El taulell del joc canvia en funció de **l'atzar**. (Explicar). Quines **dificultats** podrien tenir els jugadors amb TDAH per a **planificar** les seves **jugades individuals**?
8. En el joc, han de pensar estratègies conjuntes per assolir un objectiu conjunt mitjançant accions individuals. Quines **dificultats** poden tenir per a **pensar** estratègies **individuals en funció de l'estratègia conjunta**?

COOPERACIÓ

9. Quins **factors** del **treball en equip** poden **dificultar** el **desenvolupament** del joc al **jugador** amb TDAH?
10. Tenint en compte que les accions dels companys poden canviar el taulell i afectar en les jugades individuals ja planificades del altres, com poden influir aquests **canvis** als jugadors amb TDAH a l'hora de pensar com **actuar** en **cada torn**?
11. Quines dificultats poden tenir per a **participar** en la presa de **decisiones** per a l'elaboració i decisió de **l'estratègia** més adient?
12. Els alumnes amb TDAH poden tenir dificultats per a tenir en consideració consells del seus companys?
 - a. En cas afirmatiu, com es podria facilitar aquesta cooperació?
13. El treball en equip pot ser un motiu de **frustració**? Per què?

HIPERACTIVITAT I MOTIVACIÓ

14. Què del joc pot actuar com a **distractor** pels jugadors amb TDAH?
15. La partida sol ser llarga. Què recomanes fer perquè els alumnes amb TDAH puguin **mantenir** la **concentració**?
16. Com creus que pot **canviar** la **motivació** dels jugadors amb TDAH durant el transcurs de la partida?
17. Quina part del joc els hi pot **motivar** més? I **aborri** més? I **frustrar** més?
18. Quines **estratègies** poden oferir els docents mediadors als jugadors amb TDAH per a **gestionar la seva frustració**?

a. [Entrevista experts en jocs de taula](#)

Variables	Proposta	Modificacions
Flexibilitat cognitiva	Quines son les principals dificultats que presenten les persones per entendre els Eurogames/jocs col·laboratius?	
	Quina de les parts és la que pot donar peu a més confusions?	
Memòria de treball	Quina de les mecàniques i regles pot costar més que els jugadors recordin? Per què?	Eliminada
	Què pot facilitar als jugadors a oblidar-se dels moviments o accions que poden fer al joc?	Quins moviments o accions és més probable que puguin oblidar els jugadors?
	Quina estratègia recomanaries al jugador per recordar les seves accions, comptant que hi ha un suport físic i visual que pot emprar?	Quina estratègia recomanaries als jugadors per recordar les seves accions?
	Quin és el grau de dificultat d'aquest joc per a pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?	
Planificació	El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors per a planificar les seves jugades individuals?	
	Al joc només pots tenir un total de 5 cartes a la mà. Un dels mecanismes del joc és que si tens més de 5 cartes a la mà n'has de descartar les restants immediatament. Pots descartar i agafar noves cartes gastant una acció. L'objectiu és tenir-ne 4 iguals. Quina dinàmica és la més idònia per assolir aquest objectiu?	Eliminada
Treball en equip	A quines dinàmiques donen peu els mecanismes del joc?	Quines dinàmiques més freqüents entre jugadors donen peu als mecanismes del joc?
	Aquest joc requereix de treball en equip, podrien establir-se altres dinàmiques entre les persones més enllà dels mecanismes establerts pel joc?	

	Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?	Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?
	El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?	
Hiperactivitat	Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?	
	Quines mecàniques hauria de tenir el joc perquè això no passés?	
	Què pot potenciar als jugadors a desconcentrar-se del joc?	
	En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració als jugadors?	
Motivació	Quines parts o etapes del joc pot avorrir o cansar més els jugadors?	
	Com canvia la motivació dels jugadors durant les diferents etapes del joc?	La motivació dels jugadors pot canviar durant la partida? Si ho fa, com?
Frustració	Quina etapa del joc o dinàmiques poden frustrar als jugadors?	
	Quines estratègies es podrien incloure al joc per ajudar a les persones a gestionar la frustració?	Eliminada

GUIÓ DE L'ENTREVISTA FINAL - EXPERTS EN JOCS

Enteniment del joc

19. Quines són les principals dificultats que presenten les persones per entendre els Eurogames/jocs col·laboratius?
20. Quina de les parts és la que pot donar peu a més confusions?
21. Quins moviments o accions és més probable que puguin oblidar els jugadors?
22. Quina estratègia recomanaries als jugadors per recordar les accions?

Densevolupament del joc

23. Quin és el grau de dificultat d'aquest joc per a pensar estratègies individuals en la línia de l'estratègia conjunta?

24. El taulell del joc canvia en funció de l'atzar, quines dificultats podrien tenir els jugadors per a planificar les seves jugades individuals?
25. La motivació dels jugadors pot canviar durant la partida? Si ho fa, com?
26. Quines parts o etapes del joc pot avorir o cansar més els jugadors?
- a. Quines mecàniques hauria de tenir el joc perquè això no passés?
27. Què pot potenciar als jugadors a desconcentrar-se del joc?
- a. En aquest joc, quina estratègia els hi recomanaries per a mantenir la concentració als jugadors?

Interacció dels jugadors

28. Quines dinàmiques més freqüents entre jugadors donen peu als mecanismes del joc?
29. Aquest joc requereix de treball en equip, podrien establir-se altres dinàmiques entre les persones més enllà dels mecanismes establerts pel joc?
30. Quins problemes poden sorgir de treballar en equip?
31. El treball en equip pot ser un motiu de frustració? Per què?
- a. [Entrevista persones amb TDAH](#)

Variables	Proposta	Modificacions
Flexibilitat cognitiva	Què et costa més entendre quan llegeixes les instruccions d'una activitat/tasca nova?	
	Quan resols un problema matemàtic, quina part et costa més fer?	Eliminar
Memòria de treball	Quan fas deures/treballes o estàs jugant a un joc amb altres persones o a l'ordinador, de quines coses te n'oblides més fàcilment?	Quan fas deures/treballes o estàs jugant a qualsevol joc, et s'oblida de passes per a completar la tasca? En cas afirmatiu quines?
	Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que has de realitzar per assolir un objectiu o tasca?	Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que has de realitzar per assolir un objectiu o tasca? Com per exemple recordatoris al mòbil.
	Si estàs jugant a un joc de taula i tots els jugadors que hi juegueu heu de jugar amb unes cartes per assolir el mateix objectiu, quines dificultats creus que tindries?	Quins són els teus punts forts i febles quan treballes en equip?
Planificació	Com afecta en la teva feina/escola que canviïn activitats o dates	Quan a la feina es canvien dates o de s'obte s'ha d'entregar alguna feina el mateix dia, com et sents?

Variables	Proposta	Modificacions
	d'entrega de forma sobtada?	
	Quan a l'escola/feina has de fer una tasca amb més d'una font d'informació, com t'organitzes per a poder tenir-les totes en compte?	Quan has de completar una tasca on has de tenir en compte diferents informacions, com t'organitzes?
Treball en equip	Que és el que més i el que menys t'agrada de treballar en equip?	
	Si haguessis de treballar en equip, amb quin rol et sentiries més còmode? Per què?	
	Si un company t'aconsella fer canvis en l'activitat que estàs fent, que li respondries?	
	Si haguessis de treballar en un grup de 4 persones per assolir un objectiu/fita, com t'agradaria que fossin els teus companys i companyes?	
	Què és el que més et frustra de treballar en equip? Què fas quan això passa?	Quan et sents frustrat, que fas per tronar a la calma?
Hiperactivitat	En quines tasques et costa més mantenir l'atenció?	
	Què fas en aquestes situacions per a poder seguir concentrat/ada?	Tens alguna estratègia per a mantenir l'atenció durant un llarg període de temps?
	Quan fas tasques, què és el que més et dificulta estar concentrat/ada?	Quines són les coses que més et distreuen quan has de fer una tasca?
	Què fas per a mantenir la concentració quan has de fer una tasca o activitat?	Eliminar
Motivació	Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada més fer? Per què?	
	Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agrada menys fer? Per què?	Eliminar
Frustració	Què és el que fas quan estàs frustrat?	Eliminar

GUIÓ FINAL

TASQUES

- Què et costa més entendre quan llegeixes unes instruccions?
- Quan resols un problema matemàtic, hi ha algun aspecte que et costi més que d'altres?
- Quan fas deures/treballes o estàs jugant a qualsevol joc, et sols oblidar de passes per a completar la tasca? En cas afirmatiu quines?
- Tens alguna estratègia per a recordar totes les passes que has de realitzar per assolir un objectiu o tasca? Com per exemple recordatoris al mòbil.
- Quan has de completar una tasca on has de tenir en compte diferents informacions, com t'organitzes?
- Quines són les coses que més et distreuen quan has de fer una tasca?
- Quines tasques o activitats de l'escola/feina t'agraden més i menys més fer? Per què?
- En quin tipus de tasques o activitats et costa més mantenir la concentració?
- Quan a la feina es canvien dates o de s'obte s'ha d'entregar alguna feina el mateix dia, com et sents?

FRUSTRACIÓ

- Quan estàs angoixat, que fas per tronar a la calma?
- Tens alguna estratègia per a mantenir l'atenció durant un llarg període de temps?

GRUP

- Què és el que més i el que menys t'agrada de treballar en equip?
- Quins són els teus punts forts i febles quan treballes en equip?
- Si haguessis de treballar en equip, amb quin rol et sentiries més còmode? Per què?
- Si un company et proposa fer canvis en l'activitat que estàs fent, que li respondries?
- Si haguessis de treballar en un grup de 4 persones per assolir un objectiu/fita, com t'agradaria que fossin els teus companys i companyes?

Annex 7. Qüestionari de retroalimentació

Aquest és l'enllaç del Google Forms amb el que es farà el qüestionari:

<https://forms.gle/Bqw7nmVAeYvoc8qA8>

Annex 8 - Fitxa d'observació

FITXA DE REGISTRE_1
DADES Títol: Jugada del joc amb persona amb tdah. Data: Dilluns 12 de maig del 2025. Participants: PT1, Denise Camero Sánchez Tipologia d'observació: Observació participant
ANOTACIONS • És el primer cop que juga al joc model i d'entrada m'ha demanat que li expliqui com es juga. • Mira el mòbil en l'entre tron. • Els torns han estat bastant ràpids. Cal esmentar que l'equip només el formaven dues persones. • Li he de recordar certes accions, ja que directament em pregunta: "I ara que havia de fer?" • Em recorda accions del meu rol que podem fer al llarg de la partida. • És molt bast manipulant les targetes, pel que ja va bé que les llosetes siguin més dures que les cartes. Les cartes les manipulava jo. • Com donava la volta a les llosetes i les deixava com caiguessin, el mapa es desconfigurava ○ !!! Seria interessant poder tenir un suport per saber on van les fitxes. Com algun material amb el perímetre de les llosetes. • Per a identificar la relació carta-lloseta vam acabar llegint el nom de les llosetes. ○ Es confirma que, com deien els experts en TDAH, la gamma tan igual de colors que tenen les llosetes és un element distractor ○ És un aspecte positiu que les llosetes tinguin nom. • Ens vam oblidar d'una mecànica mentre jugàvem. El fet de barrejar les cartes d'inundació. • Quan només quedava un tresor per assolir estava més motivat. Es podia veure, ja que em feia afanyar-me a fer el meu torn per a poder ser el seu i connectar les accions. • Vam jugar dos cops, ja que la primera partida la vam perdre. Tot i això, no es va frustrar. • En la segona partida va voler tornar a tenir el mateix personatge. A aquesta persona li agraden molt els cotxes i se sentia identificat amb el personatge.

Annex 9 - Anàlisi de les entrevistes

1. Transcripció i selecció dels temes rellevants.

Les transcripcions es troben vinculades al codi de cada entrevistat. En elles també es troba la identificació de les idees rellevants. Feu clic en cadascun dels codis dels experts per obrir el document.

- a. Experts en TDAH
 - i. [ET1](#)
 - ii. [ET2](#)
 - iii. [ET3](#)
 - iv. [ET4](#)
 - v. [ET5](#)
- b. Experts en jocs de taula
 - i. [EJ1](#)
 - ii. [EJ2](#)
 - iii. [EJ3](#)
- c. Persones amb TDAH
 - i. [PT1](#)
 - ii. [PT2](#)
 - iii. [PT3](#)

2. Matriu de dades per experts

a. [Matriu de dades dels experts en TDAH](#)

VARIA BLE	SUBVA RIABL E	UNITATS D'ANÀLISI - EXPERTS EN TDAH				
		ET1-L	ET2-P	ET3-L	ET4-J	ET5-N
GRUP	EQUIP		D: Crees que este, como consejo que yo te doy por parte de los compañeros a las personas con TDH les puede traer dificultades? ET2-P: No, no hay personas, o sea, es demasiada la diversidad de las personas. (diversitat d'infants)	Hi haurà més... Un perfil de gent que vol fer una cosa com més individual i vol pensar més l'estratègia. (diversitat d'infants) Llavors, aquest impulsu probablement va com més sol i més a lo que va, sense pensar gaire en l'estratègia. És aquest que probablement s'equivoca més, aquest pot avassallar l'altre, aquest tal... I el més inatent, el més dispers, és un que, probablement, necessiti i li agradi tenir el suport d'aquest grup. En aquest sentit, ho generalitzaria una mica així. Però després hi ha aquest fet del caràcter, jo	Hi ha nens que prefereixen que l'orienti una mica els seus companys i nens, que són molt bueno, "No em diguis com ho he de fer." Llavors és veritat que potser aquí actuen una mica més entre els companys si no està a l'adult. De dir-li: "Ai, però això ¡ ho has fet sense mi. O no ho hem pensat junts!" I potser seria aquí una mica, si tots tenen un rol de cooperar. Aquí entra una mica el tema de la comunicació entre ells. Moltes vegades exploten perquè no es diu de forma assertiva, és diu de forma	jo crec que no està lligat, tant al TDAH, sinó que va lligat més de la personalitat de cada infant. Hi ha infants que tenen més flexibilitat per portar per poder considerar un consell. (diversitat d'infants)

				vull provar això perquè jo sóc orgullós i vull fer-ho així, o no, jo sóc molt dubitatiu i necessito, per estar segur, que m'ajudin i que em guiïn. avassallar, participar per l'altre, sense demanar permís, sense això. (dificultats de jugar en equip) Depèn del perfil, la persona amb impulsivitat que vulgui tota l'estona participar participatiu i no deixi espai als altres, i la persona més inhibida, més inatenta, que es dispersi, que no segueixi, que li costi seguir la instrucció pròpiament, que realentitzi el ritme del joc... Clar, aquí és important, potser, un previ de conèixer, que aquests participants poguessin conèixer-se una	agressiva. (comunicació assertiva) És veritat que moltes vegades la seva estratègia potser és la que ell pensa, que és la millor, no? Aquí, jo com a estratègia, el que dono és agafar rols, agafar coses a fer. Per exemple, a partir d'ara tu seràs l'encarregat d'agafar les targetes que hem d'agafar. (assignació)	
--	--	--	--	---	--	--

				mica (conèixer a la persona)		
	LÍDER	Entonces, sí, va a surgir un líder, porque todos los grupos surgen un líder, y es capaz de integrar a esta persona, los demás van a seguir, y puede llegar a tener éxito la actividad. Casi te diría que elegirlo libremente, no porque no lo va a elegir nadie, a esta persona. Pero sí detectar quiénes son en el grupo las personas más empáticas. Y que tienen una cierta autoridad en el grupo, en el grupo clase. Porque si entonces tú eliges, o tú pones a esta persona a cargo, de alguna manera, de este líder innato o de esta persona empática, esta persona por su naturaleza va a hacer que el grupo sea más flexible, que le tenga más paciencia. Porque lo va a	D: Entonces establecer roles dentro del grupo sería un punto positivo? ET2-P: Sí, yo pienso que sí. Establecer roles en el sentido solo un rol, que es la persona que puede mandar. Pero que puede mandar... Acá hablaríamos de liderazgo distribuido. O sea, mira, yo soy la que toma las decisiones. Ustedes me dan sus ideas y yo digo, qué podemos hacer. O pongo orden. Pero no soy la que mando para que ustedes hagan cosas. Eso debería estar claro.			

		tomar como una protección. Si tú les dejas hacer sus grupos, ya te digo, nadie va a querer estar con ellos, a no ser que tenga algún amigo o amiga.				
	INCLUSIÓ	Depende de la relación que tengas con los compañeros y la inserción social que tengas en la clase. (INCLUSIÓ A L'AULA) Entonces si encima trabajan con alguien que es muy potente, si no tiene gente de referencia con la que se sienta cómoda trabajando y le ponen a alguien con el que no se relaciona o ha tenido una mala relación, lo van a leer como algo muy molesto. Y eso también tiene que ver con la autoestima. Como se ha gestionado ese TDAH. Porque hay niños o niñas	Es preferible que jueguen en un entorno que ya conoce, con gente que ya le conoce también. (conèixer a la persona)	si aquesta persona en TDH té la llibertat i la possibilitat de demanar ajuda, pot ser una persona, en aquest sentit, molt creativa i molt... Però sempre que se senti com un segur... Pensa que les persones amb aquestes característiques tenen una història de fracàs acumulat. Sobretot que el joc no sigui una font de fracàs més.	I després, també és veritat que com a companys, és cert que si cadascú sap les seves dificultats i en el grup que juga de nens consideren, pues això que té aquestes dificultats, aquest nen o nena, llavors també es poden ajudar entre ells. No pues això recordar una mica: "Ai has fet això?". No sé, fer com aquest suport.(suport)	

		que lo tienen muy asumido y que incluso agradecen la ayuda y la piden. Y hay otros que lo llevan muy mal, y que ven como, como soy el inútil de siempre. (EXCLUSIÓ DE L'INFANT AMB TDAH) Es lo que te decía al principio, la cohesión de grupo. Porque si no se ha trabajado en la clase, la aceptación de estas necesidades especiales, que lo son, y de tener paciencia. O de los mismos niños y niñas, buscar más recursos, para asegurarse que esta persona está siendo incluida y está comprendiendo la acción. Si no se ha hecho ese trabajo previo, esta construcción lo van a dejar de lado, a la persona la dejan de lado. Entonces, son estos pasos previos, que no tienen que ver necesariamente con el juego, sino con la inclusión en el aula.				
--	--	---	--	--	--	--

		(INCLUSIÓ A L'AULA) Dependiendo del grupo. Porque tu piensa en esto, si tú tienes un grupo que es muy potente, que están acostumbrados a rendir muy bien a manera individual, pero además hay un grupo, o sea, que como grupo tiran juntos o estudian juntos, que ya se conocen las dinámicas y te diría que cómo piensan o cómo actúan, y llega esta persona, esto va a ser un agente extraño en el grupo. (EQUIP-GRUPS D'AMICS) Pero al final todo se reduce a lo mismo, si estamos hablando de un aula, cómo se ha trabajado la cohesión del grupo en el aula. (INCLUSIÓ AULA) Aunque tú les obligues a que esté en el grupo. La van a ignorar. Que es lo que suele pasara en los trabajos por				
--	--	---	--	--	--	--

		proyectos. Dicen tu no te preocupes! No hagas nada. Con tal de que no moleste le hacemos nosotros el trabajo.(exlclusió)				
MECÀN IQUES	DIFICU LTATS	Y también, qué área está más afectada, porque comúnmente suele estar más afectada el área del lenguaje, en el TDH, y entonces si ya tenemos mayores dificultades a nivel del lenguaje, todo esto que es lenguaje, tiene un plus más de dificultad, que si fueran juegos de estrategias. Que este no es, pero mucho más estratégicos, o donde incluyen más matemáticas, que suele ser como un punto más fuerte en ellos. Entonces esto también puede ser un factor. (ASPECTE MOLT LINGÜÍSTIC) - No entender, sino mantener la relación, o sea, comprender la relación, y	A veces puede ser intolerante con la espera, el esperar que le toque su turno. (ENTRETORN) D: qué regla o qué mecánica crees que puede ser más probable que se les olvide? ET2-P: Trabajar en equipo. D:Se centren en ellos. ET2-P: Exacto. La parte de quiero ganar, no olvidarlo. En el camino, sí. Que tenga sus propias metas y se centre en sus propias metas. Por eso pienso que también es educativo. ¿Ese juego no? (COLABORACIÓ-ININDIVIDUALIME) Esperar. Que la que otra persona esté pensando y que	O sigui, des de saltar-se el torn, per exemple, l'impulsiu. (entretorn) Potser saltar... no el torn, però algun pas. (oblit) Llavors, per això et dic que si costa o si la partida es fa molt llarga, la participació dels diferents jugadors es fa llarga, això és el que pot fer decaure o pot fer desconnectar aquesta persona amb TDAH. (allargar)	Que passa? Són nens molt impulsius, on són molt impacients també i clar, el reflexionar que ha de tenir en compte diferents idees diferents perspectives, o només la seva, això pot costar. (cooperacio) el joc té moltes normes, que és molt dens, probablement perdi molta informació i llavors a qui serà la seva dificultat després, quan jugui. Que estarà com a mitges podriem dir, vale? I bueno, crec que seria com una de les coses a tenir en compte: que el joc cooperatiu amb infants amb TDAH és difícil. ell pot fer estratègies de	Vale, penso que seria complicat amb un nen de TDAH, sobretot al principi quan perquè hi ha moltes normes, vale o sigui moltes accions i moltes coses. (MOLTS PASOS) Són massa accions de cop i volta. (MOLTS PASOS) no és que sigui elaborat, però sí que és cert que té moltes accions i cadascú té un rol com diferent, cada no sé què i llavors es com... això costaria. (MOLTS PASOS) Moltes vegades també el que els hi passa, que no és que no ho sàpiguem fer o no ho hagin retingut en el

		quedarse con todas las normas, que son imprescindibles para jugar. (MOLTS PASOS) - son muchos pasos. o si el juego es muy lento, que tarda en llegar a ti. Que estamos pensando mucho la estrategia, porque estamos en riesgo y estamos a punto de morirnos todos. Que esto hace tomar decisiones y que se enlentezca el que me llegue a mí, puedo no enterarme qué está pasando. Es decir, uy, y ahora qué es lo que tenía que hacer? (ESPERA) De hecho, esto sería un juego muy difícil para un TDAH. Llegar con un TDAH a este juego, tiene que ser un TDAH muy trabajado y muy entrenado. Es muy difícil. Por eso digo que es muy probable, que	diga: Venga! Ya! (ENTRE TORN)		manera individual, però no tindran en compte les col·lectives. O sigui ell jugarà per si sol, per dir-ho d'alguna forma. Ell tirarà molt per si sol. Llavors clar, el tema de cooperar ja li costa. Però és cert que si recordem la base del joc que és això, fer un equip. Hem d'estar una mica a sobre. (COLABORACIÓ-ININDIVIDUALIME)	seu cap, sinó que al final són massa coses i se'ns pot oblidar. (MOLTS PASOS) al final penso que al tenir com el tema del control dels impulsos, que poden tenir com aquesta dificultat potser global de saber que la meva acció repercuteix i pensar-m'ho com tres o quatre vegades del que faré aquesta podria ser com una dificultat afegida (COLABORACIÓ-ININDIVIDUALIME) Vale, penso que sobretot el tema d'esperar el seu torn. (entretorn)
--	--	--	--------------------------------------	--	---	--

		las personas con TDAH, no jueguen este tipo de juegos. Porque, es una variación de: Bueno, pero esto estaba en algún lugar escrito?, o que se inventa en la norma. (MOLTS PASOS)				
SOLUCIONS	Un entrenamiento, ellos necesitarían un entrenamiento previo. Para así automatizar estos movimientos. (ENTRENAMENT) A la persona se la van a tener que ir recordando, en cuanto vean que se equivoca, es recordarle cuál es su objetivo. (RECORDATORIS) mientras se va jugando, es, ey: recuerda, a cualquiera del grupo, que teníamos que conseguir esto, ¿cómo lo vas a hacer? Entonces cuando se va como construyendo en el grupo, no queda tan en	Luego dejar la puerta abierta a modificar algunas reglas al inicio. (flexibilitat de les normes) Entonces el hecho de que pueda hacer unas modificaciones lleva a que vayas integrando al juego tus propias necesidades. (flexibilitat de les normes)	Que es faci èmfasi en això. En qualsevol moment que et trobis encallat, que no saps com continuar, demana ajuda al grup perquè la teva avançada és una avançada pel grup. (suport grup)	Has d'anar recordant molt: “No estàs jugant sol. Hi ha més gent. Has preguntat al company si també li sembla bé?.” Has de fer una mica el reforç com a adult, si estàs davant d'aquest joc jugant amb ells. (RECORDATORIS) és una mica complex perquè puguin tirar sols si volem que el joc es jugui com realment diuen les normes. Perquè després dels jocs es poden fer moltes versions i ningú acaba jugant al cent per	Crec que el millor seria com una per un practicar el joc poc a poc, ensenyar-li o mitjançant un vídeo o alguna cosa així interactiu. (suport interactiu) lavors penso que el millor és començar a jugar practicant i poc a poc anar jugant. (Entrenament) Sobretot, que lo típic d'utilitzar també imatges perquè els hi va molt bé. (suport interactiu)	

		evidencia que tú vas más perdido. Y también el hecho de ver cómo los otros van discutiendo, te obliga a tener un poco más de atención. (DESCRIURE LA PARTIDA - PREGUNTAR) Entonces, una de las estrategias, por ejemplo, para mantener la concentración y hacer que sean partícipes y que no se olviden, sería como una estrategia conjunta de: En cada turno, discutir la estrategia en voz alta, todo el rato, y en cada turno. (DESCRIURE LA PARTIDA - PREGUNTAR) estar constantemente, hasta que se automatice el juego, constantemente recordándole o dándole la oportunidad de que pregunte: Me tocó esta carta, ¿qué hago? (RECORDATORIS)			cent, com diuen les normes.(flexibilitat de les normes) Aquí, jo com a estratègia, el que dono és agafar rols, agafar coses a fer. Per exemple, a partir d'ara tu seràs l'encarregat d'agafar les targetes que hem d'agafar. (assignació de rols)	
--	--	---	--	--	---	--

		Una opción podría ser que, mira, si se juega de parejas, que sean dos parejas, entonces, asumen dos roles cada pareja, o tienen que buscar dos tesoros cada pareja. Entonces, el tiempo que pasa entre una acción y otra es muy corta. Porque ahí sí que estás pendiente de la acción que está tomando la otra persona. (ENTRETORN) Ir redefiniendo las normas, esa flexibilidad de poder ir adaptando el juego en el camino. (felxibilitzar el joc.)				
ASP. POSITI US	No, yo creo que la duración, no importa, pueden estar como si estuvieran 2 horas jugando. El tema es que estén presentes en las dinámicas, y como son tan cambiantes... Son muchas variables, pueden estar a lo largo del tiempo. (si els hi motiva no hi ha problema)	No solo para personas con TDAH, sino también para personas que tienen poca capacidad de frustración, pues el hecho de que cada uno tenga un don equilibra la partida. Correcto. Entonces ese factor sorpresa es mínimo.	Perquè si ells poden escollir el rol que més els motiva, que més tal, potser això també pot incrementar les ganes de jugar. (rols) Vale, no, no. O sigui, mitja hora... I a més és com mitja hora canviant, vull dir que van passant coses... És dinàmic.(no monotonia)	Perquè clar, estan acostumats a constantment equivocar-se a nivell general. Llavors els hi ajuda molt com tenir una altra vida, una altra oportunitat, que no s'acabi el joc per dir-ho d'alguna forma. (oportunitats)	Crec que tampoc els hem de, tota l'estona, no posar-los, perquè al final a la vida real això passarà en qualsevol context. (aprenentage) Però penso que és una manera també com d'entrenar tota aquesta part del control inhibitori i el	

		¿en qué parte del juego los podemos enganchar más? L: Yo creo que en la asignación de roles. Si tú le asignas un rol, es como que le asignas una responsabilidad, y quizás no va a estar atento a lo que hagan los demás. Pero sí a todas las funciones que le toca hacer. (rols com a fet engrescador) Entonces si tú le asignas una función específica, es mucho más fácil que poco a poco vaya entendiendo toda la complejidad del juego. Porque le restringes la información a la que tiene que prestar atención o la que tiene que recordar. (ajuda a entendre el joc) Ir redefiniendo las normas, esa flexibilidad de poder ir adaptando el juego en el camino. (flexibilitat)	Entonces no, no afectaría demasiado. (las aguas suben)	Els nens també es frustren més que els altres, diguéssim, davant del canvi de plans o davant del... Però vaja, crec que és un aprenentatge, al final. O sigui, aquest joc, tu deies, això treballa el pensament crític i tal, i treballa, un objectiu important aquí també seria el treball de la flexibilitat, la frustració... (aprenentatge) Després, una vegada coneixes una mica el joc, potser es poden invertir rols. Perquè està bé posar-los a tots en situacions diferents, no? Més que res per confrontar les dificultats amb les que es troben.(aprenentatge) Pot influenciar en positiu en el sentit que la novetat, el que és innovador... Perquè mantens la motivació. Hi ha una cosa que m'està		tema de la frustració, el tema de la memòria, el tema de la resolució de conflictes. Saps el que vull dir que penso que el joc al final ha de tenir totes aquestes coses. Que són coses que han d'entrenar. Penso que també els hi els hi va bé. (aprenentatge) Sí, sí, a més, el jocs de taula en general tenen aquesta base pedagògica (aprenentatge)
--	--	--	---	--	--	---

				enganxant tota l'estona... (“las aguas suben”) Llavors, que hi hagi... Això és molt xulo, no?(figures del tresor) D'entrada, hauria de ser com àgil en aquest sentit. Que potser val més la pena fer un joc una mica més llarg en el sentit de més cartes, més tresors, més no sé quantos... Amb més passes que no una passa molt gran per aconseguir un.		
ELEME NTS DEL JOC	CARTE S	posible solución, mini instrucciones, con el ABC, (JA HO TENEN LES CARTES) Aunque limite la opción, pero hacer como una causa-efecto de un gradiente de acciones. (AUTOINSTRUCCIONS OK)	Sí, sí, mira, dice: Hacer hasta 3 acciones es fácil de leer, es una frase, se entiende. Robar 2 cartas del Tesoro, descargarse hasta tener 3 cartas, bueno. Robar cartas de inundación, tantas como el nivel del agua, vale. Acciones, mover adyacente. ¿Qué es esto? Diría mover hacia arriba,	que llavors les jugades esdevinguin molt col·laboratives, de dir, bueno, no podem fer això perquè tal, t'ajudem tots, tots t'ajudem a trobar l'estratègia. Llavors, que no sigui aquest individu només, sinó que amb el grup puguem trobar... Un suport. (suport del grup)	Primerament, fer unes normes molt visuals, que ell pugui tenir i que pugui maxacar. Em refereixo a no només mostrar-li les imatges com a tal de jugar. Pues pas un, pas dos, pas tres... (autoinstruccions) Llavors això és una part molt positiva per a ells i	lo millor de tot seria tenir unes autoinstruccions que em vas comentar que sí, que n'hi havien. (autoinstruccions)

		tener como una chuleta de, si te tocó esta ficha, puedes hacer A o B, ya está, si tienes más dudas, preguntas, pero ya con esto puedes jugar medianamente.(AUTOINSTRUCCIONES OK) D: Vale, pero por ejemplo en este caso? (cartes de rol) ET1-L: Estas son más sencillas. Porque tienes, tú fíjate, el dibujo, el color, el borde, ya se repiten muchos patrones que te ayudan a separar.	hacia abajo. Pero aquí, por ejemplo, yo pondría las flechas. Claro, adyacente, qué cosa es? Entregar una carta del Tesoro si está en la misma loseta. (cambiar nom “adyacente”)		vale, pues aquest pas ja l'he fet. (autoinstruccions) Clar si, per exemple, una carta la te a les mans i a sobre té lletres que pots llegir... Que està molt bé perquè ell pot retomar eh, que és el que necessita. Però això també pot ser un factor de distracció. Llavors hem d'intentar compensar. Dir, vale ja la tinc aquí, però he de tenir clar que no ho toco si no ho necessito saber qué havia de fer. Primerament, fer unes normes molt visuals, que ell pugui tenir i que pugui maxacar. Em refereixo a no només mostrar-li les imatges com a tal de jugar. Pues pas un, pas dos, pas tres... Sinó que també hi pugui tenir al seu costat aquests passos i pues, jo que se, amb un tic amb un rotulador d'aquests borrarables o el que sigui,	
--	--	---	--	--	---	--

					que pugui manipular-ho. (suport interactiu)	
LLOSE TES	Tarjetas con mucha información. Si tienes muchos colores, si tienes mucha letra, si son dibujos parecidos en donde la diferencia la ponen matices muy sutiles..., Aquí ves, claro. Estos aquí están como agrupados, pero fíjate, entre este azul y este azul, si yo tengo que leer aquí, tengo que ver el dibujo, tengo que ver todas las que se le parezcan, como diferencio los matices de aquí? Entonces esto es como una atención extra que agota mucho. Pero tú fíjate, son tarjetas muy oscuras. Que diferencia hay entre esta y esta? Pero en cambio, por ejemplo, en esto sí, porque son edificios, o parecen edificios, aparecen bordes. Pero claro,	Primero pienso que a nivel de estructura, la cantidad de piezas de colores y la cantidad de cartas, pueden ser un atractivo demasiado impactante desde el inicio y tendria que trabajarse un poco para que se presente el material y pueda saber la utilidad desde un incio. Osea que si me pones todo eso de que tengo que jugar yo no estoy concentrada en jugar sino en descubrir las partes. Eso es a nivel visual. Pienso que el hecho de que un tablero no sea un tablero fijo, sino que se pueda armar, puedas poner unas sobre otras, pienso que es positivo porque esto permite que ellos vayan construyendo algo suyo, sabes?	Jo crec que si són cartes molt iguals... O sigui, aquesta... Algunes són bastant iguals. Els dibuixos... Jo crec que com més diferent sigui el disseny de les diferents... Com més diferents, més clar veuran. I potser és per un tema del fons, no tant de la porta. Perquè la porta és d'oro i és de plata. Però el fons... Mirar una mica el disseny que amb un cop d'ull ja pugui dir, ostres, estàs en el desert o no ho sé.	Penso que també el tipus de lletra, el tipus de mida de lletra, el tipus de si hi ha colors, quin colors n'hi ha, si són estridents.	Perquè al final, si hi ha molts estímuls en el mapa, o sigui moltes coses visuals es poden confondre o colors com molt iguals, objectes molt iguals.	

		yo veo esto, por más que aquí haya un fondo rojo, pero no hay características que yo pueda identificar claramente diferenciadas. Claro, quizás aquí, que le hubiera venido mejor? Que el fondo fuera más claro, para que resalte la figura. Entonces, aunque las figuras no sean tan diferentes, porque fíjate, entre estas dos, desde lejos no se ven muchas diferencias. Pero si el fondo es más clarito, resaltan más los matices, por ejemplo	Sí, a nivel de diseño de cada carta, por ejemplo, cuando tú me decías el helipuerto, claro, debe ser un dibujo muy lineal y con poca carga informativa para saber qué es un helipuerto. No te estoy diciendo que simplificamos como un pictograma, pero que los dibujos y los colores sean mínimos. Y que trate de hacerse... si no tiene un delineado negro, que tenga un contraste de colores. Luego si pueden ser altas, si las cartas pueden ser un poco más gruesas, si no son tan delgadas, también es interesante para la experiencia táctil, no? (positivo)			
LLIBRE NORMES	son unas instrucciones demasiado extensas que van relacionadas unas con las	Otra cosa es que las instrucciones deben ser muy cortas, muy claras, muy	[...]aquestes normes es podrien fer orals amb algun tipus de dispositiu?	un nen amb TDAH si tu li expliques les normatives d'aquell lloc de forma	Crec que el millor seria com una per un practicar el joc poc a poc, ensenyar-li o	

		otras. Por lo cual la atención sostenida, la atención selectiva, la memoria a corto plazo, todo esto se va a ver perjudicado Cuando ven esto (el manual de instrucciones del juego), ni lo abren. Ojearon los dibujitos y diran ai que bonito y ni se van a gastar un segundo de su vida en leer nada.	breves. Frases cortas. Pienso que deben ser frases cortas y que los pasos deben ser muy bien definidos.	Jo crec que l'infant amb TDAH, el que primer li passa és que no es llegeix les normes. És a dir, ell vol començar a jugar, vol començar l'acció, no té la prou paciència. Llavors, com més fàcil se li posi el fet d'escoltar i no haver de llegir, això li pot facilitar una mica. I si es pot fer com una demo una mica del joc, on hi hagi l'explicació i que visualment pugui, això també l'ajudaria. (suport per a la comprensió)	verbal, sense sostenir cap tipus, sigui imatge, sigui un vídeo, sigui el que sigui. Bueno desconnectará en qualsevol moment i llavors podrà perdre molta informació d'aquestes normes.	mitjançant un vídeo o alguna cosa així interactiu.
TDAH	REGULACIÓ	Porque también esto varía mucho de si han dormido, cuánto han dormido, cómo han dormido, qué actividades venían haciendo previas, si están medicados o no están medicados... Y si han estado trabajados en terapia, seguramente van a tener estrategias para saber cuándo se han ido de cómo	Puede hacerse que la pausa no debamos a dejar de jugar, sino que hay otro estímulo. Hay otra cosa que se modifique en medio de acuerdo? Por ejemplo, bueno, ahora queremos estamos hasta aquí, vamos a hacer un repaso, sabes? O sea, pasar a otra cosa dentro del juego para que no se fije solo la atención en algo y	Aquesta part col·laborativa i aquesta part de cooperació i aquesta... Aquí l'ajuda a frenar molt. (colaboració)	Com a consell, potser, si està a un adult present, fer una mica les bases de l'autoregulació. Aquests nens funcionen molt bé per autoregulació. Recordar-li si ja arriba a un punt que s'enfada o s'angoixa o potser no sap com tirar perquè se t'ha tasca en aquell moment o no entén el que ha de fer, que moltes	Moltes vegades tenen moments molt complicats i sobretot quan no el treballes. (diversitat d'infants) El que sí els hem d'acompanyar, de dir: vale tu et pots enfadar, però el que no podem fer és, jo que sé, llançar les coses, insultar els companys, ja

		volver rápido. Entonces no es lo mismo un TDAH trabajado con estrategias que alguien que no está trabajado.	llegue a agotarse o a desmotivarse. Preveer estas acciones para no desbordarnos. (anticipació) El juego se ha acabado. Entonces es como: Uh, no saldremos de la isla! Pero qué haremos? Pues pensaremos en otra partida. A ver si ganamos, algo así. estar en un espacio seguro por ejemplo hemos conseguido avanzar en algo que consideramos interesante, podemos tener un ritual de tocarnos las... algo que produzca movimiento físico. Por ejemplo, tocarnos las manos o aplaudirnos o decir bravo! Alguna cosa que nos saque del letargo de estar sentados.[...] porque de esta manera abrimos una zona		vegades això passa. Pues abans que exploti o que creï un caos en el lloc, recordar-li: “Només és un joc. Puc ajudar-te. En quin pas estàs? Els teus companys et poden ajudar.”(regulació) També és cert que clar, depèn del nen. Sí, ha fet sessions o teràpia o intervencions. Aquests nens estan molt treballats i llavors això ajuda perquè tenen aquesta base de l'autoregulació. (diversitat d’infants) Abans de començar el joc hem d'anticipar. (anticipació) Hi ha nens que ja ho fan directament, ja els veus allà respirant o potser apartant la mirada en aquell moment per no explotar. I directament potser hi ha	no voler jugar més. (regulació) el que et diguin: Ja no vull jugar més perquè no podem sortir. O jo, que sé tipus d'aquestes coses. I aquí és quan entres tu com a pedagog o professional o mestre mare pare... Doncs ja entenc que estàs enfadat, però el joc també forma part d'això. No és com validar que se sent així i explicar-li que l'objectiu del joc és el que és. (regulació-aprenentatge) O sigui quan s'explica el joc una mica com a base. Una de les coses que faria seria com anticipar el que pot passar, és a dir, pot passar que en algun moment ens sentim una mica frustrats enfadats i els hi poses un exemple. (anticipació)
--	--	--	---	--	--	---

			de desfogue. En ese momento yo pienso que es correcto que no si no quiere jugar que no juegue, pero que tiene que respetar que las demás personas sí que están divirtiéndose ya como parte del equipo. O sea, una persona con TDAH, es una persona que tiene dificultades en algún caso y tiene otras potencialidades. Pero algo que se le debe facilitar es el hecho de que si no quiere hacer algo que no lo haga. (abandonament de la partida)		nens que diuen mira, no jugo més perquè m'estic agobiant i ja està i no puc més. Això, també ens ha passat en el centre perquè també fem jocs. Llavors, bueno, s'ha de respectar i abandona i ja està i es queda aquí. (respectar límits) sempre dic que no s'ha d'obligar. Si ell fa el pas en què ja no pot més i està en un límit, ja ha fet un pas de consciència. De dir: "Vale. M'he d'autoregular i de sortida del perill." En aquest cas és el joc. Llavors l'està posant un límit. (Respectar límits) Potser el nen ha marxat i li fas: Ei que et tocava a tu jugar. I torna eh, o sigui que és fàcil, normalment són fàcils i són flexibles a nivell de tornar al lloc un altre cop.(rehgulació)	
--	--	--	---	--	---	--

					Sí que és veritat que jo els hi dic que quan noten que marxen o que estan començant a desconnectar, pues ells mateixos que demanin coses. En plan: “Vale jo que puc fer la següent ronda?” (assignació de rols)	
	FRUTRACIÓ	D: el trabajo en equipo puede ser un motivo de frustración para la persona con TDAH? ET1-L: Sí y tanto. (COLABORACIÓ)	Si individualismo, ese problema porque quiero ganar o porque quiero hacerlo bien, quiero hacerlo correcto y la otra persona está decidiendo algo que no es correcto. O sea que yo sé que por ahí no, sabes? Eso pienso que puede llevar al disgusto, a la frustración. (Treball en equip)		Hi ha nens que tenen la frustració, pues molt al límit, és a dir, qualsevol cosa exploten i llavors a la mínima hi haurà frustració. Però hi ha nens amb TDAH que realment en els jocs no hi ha tanta frustració a nivell general. Perquè pensa que al final, si hi ha certes parts del joc que potser vas perdent o en aquell moment no t'ha sortit bé i perds aquell torn no? No passaria res, però és veritat que després normalment es compensa una mica.	tota aquesta part de frustració pot ser de quant s'enfosa l'illa o quan no poden aconseguir. Potser els infants es podrien com enfadar si no utilitzen o no els hi toca el rol que volen o que els hi agrada més o el que sigui. (aixó va més enllà del TDAH) D: el treball en equip, pot ser un motiu de frustració, llavor oi? ET5-N: Podria ser un motiu de frustració si. Al

					és una mica canviar aquests pensaments. O sigui al final, la frustració no deixa de ser pensaments negatius que es els hi venen tota l'estona al cap. Llavors donar-li la volta, agafar aquests pensaments negatius i, potser convertir-los en positius no, perquè de vegades és difícil. Però si pensar una alternativa, buscar opcions. Aquests nens s'han de treballar molt amb opcions. Que això m'ha sortit malament? No passa res, com puc millorar? Funciona molt aquesta estratègia de canvi cognitiu. Llavors clar, el control emocional, que és una mica el perquè ve la frustració... (pensaments positius/opcionalitat)	final o sigui, no crec que tant pel TDAH et dic, sinó també una mica per com s'ha preparat aquest infant a nivell social. (treball en equip) Que el que els altres decideixin repercuteixi el que ell vol fer no se m'ha explicat, eh? (treball en equip)
MOTIVACIÓ	Sí de interés, de acuerdo, sí, porque muchas personas con TDAH lo pueden tener una	Que haya mucha información, que hablen demasiado todos y quieran	Perquè si ells poden escollir el rol que més els motiva, que més tal, potser això	Que sí que és veritat que si el nen està motivat, l'interessa el joc i estar una	Clar si els interessa, és a dir, que el joc els enganxats possiblement	

	hora viendo una película, y enterarse de todo lo que ha pasado. Y estar hablándole 5 minutos, y que lo perdiste. Entonces no es tanto la duración del juego, sino lo entretenido que sea. ¿en qué parte del juego los podemos enganchar más? L: Yo creo que en la asignación de roles. Si tú le asignas un rol, es como que le asignas una responsabilidad, y quizás no va a estar atento a lo que hagan los demás. Pero sí a todas las funciones que le toca hacer. (augment de la motivació) D: ¿qué parte puede aburrirles más? ET1-L: Esperar. Que jueguen los otros. D: O sea el riesgo de perder les desmotiva. L: En este caso sí, porque claro uno puede pensar, al	apurarse, emocionarse y no se tome en cuenta su opinión. O que no entienda lo que se está decidiendo y nadie le explique. (baixa motivació)	també pot incrementar les ganes de jugar. (augment motivació) Per a mi, en general, jo diria que tu puguis aconseguir el tresor, diguéssim, el més ràpid que es pugui. Que no sigui molt feixuc perquè si hi ha un tema de desmotivació i abatiment, si veig que no ho aconseguixo, si veig que em costa molt... (baixa motivació) Quan està més a dalt és quan aconseguirà un tresor. Cada vegada que aconseguix un tresor i cada vegada que s'aproxima al final (augment motivació)	mica més connectat o el coneix o el que sigui, pues serà més fàcil per ell. Però pot aportar moltes idees potser en un minut més que un altre nen i si li motiva més clar. la motivació i la concentració anirien molt de la mà. Però és cert que el tema, per exemple, que dius últim de premis, com una part més potser com de recompenses, aquí potser fan una mica un altre cop la pujada. Aquests nens fluctuen molt.(motivació) Llavors en el nus, probablement aquí baixa una mica i crec que és la part més densa també del joc. També veu el final.	puguin estar una estoneta com molt ficats al joc. Ara també penso que si no els interessa, segurament la seva atenció es veurà una mica més afectada i començaran, pel que sé, a parlar d'una altra cosa o fer una torre amb els amb els monigotes saps? Vale que tinguin més que s'aconsegueixi l'objectiu del joc és sortir de l'illa. Penso i que tothom està com bueno treballant, no treballant, sinó fent que tot que tothom surti. El que passa, que entenc que el joc també farà coses com per què no puguin sortir. I això seria com el menys, potser el tema de la frustració
--	---	--	--	--	---

		final cuando empiezas a jugar tienes riesgo de perder. Pero aquí es muy evidente, porque te queda una carta y ya todo lo que hagas no sirve para nada. (DEMOTIVACIÓ)			(augment motivació)	
--	--	---	--	--	---------------------	--

b. [Matriu de dades dels experts en jocs de taula](#)

VARIABLE	SUBVARIABLE	UNITATS D'ANÀLISI - EXPERTS EN JOCS DE TAULA		
		ET1-L	ET2-P	ET3-L
GRUP	EQUIP	Depèn molt del teu, del teu grup evidentment. Si tens gent que el que li agrada competir i matxacar-se els uns als altres, pues es més complicat. Però si entren amb el rol no hi ha d'haver-hi cap mena de problema i de fet és molt gratificant. (diversitat d'infants) L'altra cosa et pots trobar és que		

		directament no hi hagi un líder, però hi hagi jugadors gregaris i que ells el que els hi agrada seguir a un líder. El fet de que els vulguis fer participar i prendre decisions potser els incomoda una mica. (diversitat d'infants) pots trobar enfrontament entre algun dels jugadors o el jugador completament disruptiu i que el que vulgui... que gaudeixi fent que la partida se'n vagi a fer punyetes, quan la resta de jugadors el que volen és tirar endavant. (diversitat d'infants) reforçar les coses que es fan bé. “Ben pensat en tirar cap aquí.” Això vulguis o no alimenta l'ego de les persones, en el sentit més positiu de la paraula val i els incentiva a prendre altres decisions. (suport) I quan no les han pres bé i facin algo que veus que no està bé, explicar-li ben clar: “Mira això, potser podríem això altra cosa, perquè aquesta ens pot portar cap allà.” Explicar el perquè objectivament està malament. (suport)		
	LÍDER	El que podem trobar és, ens trobem en un escenari on hi hagi un líder completament a la partida que eclipsi la resta de jugadors i realitat estigui jugant absolutament sol. Val és el cas típic de “no tiris per aquí que si un te amb les teves mans amb les meves		Ara sense parlar de trastorns en jocs col·laboratius és que moltes vegades acaba tirant el joc una persona vale. Llavors aquella és la que mana i els altres segueixen el que els hi diu aquesta persona, no? Llavors, potser jo penso que és el repte més

		monedes podem anar per allà”. (negatiu) Molta gent quan no vol ser el líder, és per por al per por al rebuig i per por fer-ho malament. Clar si per culpa d'una errada d'una persona d'aquest tipus, es perd la partida, no voldrà tornar a jugar perquè se sentirà jutjat. (por d'opinar)		gros de de de que el que pugui liderar més aviat les accions, això sigui capaç de donar com més pes o, més bé o més vots a la resta de jugadors. O sigui que un tibi tot l'equip i tot l'equip acabi fent el que un diu. Ara també si ets capaç de trobar les capacitats de cadascú i empènyer-les, tot plegat, doncs, també pot ser un enriquiment.
	INCLUSIÓ			
MECÀNIQ UES	DIFICULTATS	El primer handicap que podem trobar és el fet històric del joc de taula val. Que és que sempre has jugat competint un contra els altres val. (història dels jocs) Mira jo et diria sobretot els poders especials de cada de cada personatge. Això és algo que s'olvida fàcilment. (oblit dels rols) Sense tenir en compte les cartes vale? Que per cap raó passes d'elles. (Oblit quantitat de cartes) En haver de controlar diferents rols, però tu només pots interactuar amb el teu. Això pot portar aquest es descontrolis més. (oblit de rols) Si et trobes amb algú que tingui molt anàlisi paràlisi. Sí que és complicat, clar.	Uf, jo crec que les accions que tenen cada un dels personatges, potser. (oblit dels rols) Saps què passa? Que els col·laboratius a mi no m'agraden gaire. (Col·laboració) A vegades, per molt que sigui col·laboratiu, si a la persona que li toca en el seu torn tarda en pensar que si jo soc un personatge i si fes això amb tu, però espera, perquè jo quan arribi tu, que t'ho donaré, jo quan, saps, quan t'arriba el torn, és com, m'aburro. (entretorn) Per mi, quan són els col·laboratius que vas parlant amb veu alta, espera, que si jo vinc cap aquí i et dono això a tu, però jo t'ho... No, espera, que jo he d'anar allà primer i tu m'esperes allà, pot ser que la gent els agradi, eh? M'estàs preguntant a mi el meu punt de	no com que s'han de pactar o s'han d'acordar les accions entre tots el problema o la dificultat que hi pot haver és que hi hagi una manca d'atenció i aquesta coordinació es faci més difícil, penso. (col·laboració) sí que pot descol·locar més és el fet que és un joc cooperatiu i no estem acostumats. (història dels jocs) les dificultats que potser hem tingut nosaltres són més en el moment que saps que hi ha un moment que diu: Las aguas suben! I llavors igual això et surt entremig de dues cartes, n'has d'aixecar dues, n'has d'aixecar tres i ara dius no sé si de continuar aixecant aquesta d'aixecar l'altre. Amb això, però clar, això és un tema de dinàmica del joc. (molts pasos)

		(entretorn)	vista. Jo crec que això, perquè és el que fa la part de gent com un palet més avorrida. (Col·laboració) que els torns siguin mitjanament ràpids, perquè quan el torn és molt lent, els alumnes, i més avui en dia amb el tema de les pantalles i els mòbils i la rapidesa, a la que porten dos minuts, que no saben què fer, ja la seva atenció ha marxat del joc. (entretorn)	Llavors nosaltres altres confusions que a vegades teníem era en quin moment pots fer l'acció? (molts pasos) que a un nen concret, li fa molta il·lusió recollir aquell tresor i llavors clar. Llavors aquí és quan tu entres amb la teva acció individual i llavors a vegades sí que un diu, jo vull fer això i feré això. I llavors els altres s'adaptin, perquè clar sí que el fa això tu ja vas a fer una altra cosa. (col·laboració)
	SOLUCIONS	Mira jo quan explico els jocs de taula sempre faig servir més o menys el mateix patró a l'hora d'explicar. El primer que faig és explicar l'objectiu, vale? El segon seria la temàtica del joc val? I això es pot intercanviar. La temàtica és molt predominant i depèn del públic, vale, però aquestes dues coses van molt al principi per poder contextualitzar molt i saber quin és l'objectiu. I acte seguit, explicar com funciona un torn i recalcar-ho al principi val? Seria la tercera cosa que faria sense entrar en detall. "No no, en el vostra torn podeu fer això, això i això." Ara anem a explicar cadascuna de les tres coses. Per tant, tornés a repetir exactament el mateix. I en acabar tornes a demanar dubtes. I poses exemples de, per exemple dic si portes el buscador, pues mira tu en el moviment que recorda que potser el moviment podràs fer	A l'inici, quan comences a jugar, has d'anar recordant molt cada una de les accions que fa cada un dels personatges per tenir-ho en compte. Fins i tot el teu propi personatge, a vegades te n'oblides una mica que pots fer aquella acció i jugues més al que és el joc. (recordatoris) Per mi el millor és sempre jugar la primera vegada, tinc les instruccions a prop... I si hi ha alguna cosa que se'm passa, vaig just allà a llegir-m'ho i ja està. (entrenament)	

		això i estic constantment recalcant això només començar la partida. (explicació del joc) Aquest joc demana més partides normalment. Bueno jo, per exemple, jugo amb els meus nebots petits i bueno, en principi els hi costava moltíssim... bueno, moltíssim els hi costava, no estaven massa atents. Però un cop ja han jugat uns dos cops, pues ells mateixos ja veuen mecànica diferents per poder... Fins i tot no sóc conscient, però ells mateixos, mentalment, estan fent càlculs de probabilitats per a l'hora de veure cap on tirar. I clar com ja han jugat varies vegades clar, també es coneixen els rols perfectament. (entrenament) Clarificant molt els objectius. Això ha d'estar bastant clar. I sobretot si ets el que la persona que expliques el joc, donant... A les primers partides, els has d'ajudar, perquè hi ha coses que jo com a editor les veig súper evidents. Però el públic no les veu evidents. (explicació del joc-cooperació)		
	ASP. POSITIUS	El joc per si mateix és un joc bastant fàcil no trobaria una dificultat jo molt gran. (joc fàcil) Mira clar jo crec que no té massa, no té	No, al contrari, fa més interessant, no? Perquè si sempre fos el mateix mapa, al final sempre fariem el mateix. És complicat per l'estratègia però jo crec que és més aviat per el personatge que et pugui tocar que no	Jo penso que no, no és un joc complicat en si. (joc fàcil) I si bueno, que és el que dóna emoció al joc, eh que jo no trauria. (canvis-las aguas

		massa dificultat, val i al principi com tots el jocs, com tots els jocs, se li fa una bola tothom. (joc fàcil) o, no, aquí tens un cert grau, aquí tens un cert grau de control i així mitjans, les teves diferents accions que puguis fer, les mateixes del teu personatge, cosa que et permet alleugerir el grau d'aleatorietat que tingui el joc val. Crec que està que està bastant ben controlat. Jo et diria, sí que no, que és important que hi hagi aquest factor de sort, perquè sinó també el faria molt fàcil i seria un excel vale, però si no si que no és excessivament allò frustrant. (POSSIBILITAT DE RECONDUIR LA PARTIDA) En aquest joc no és tant, perquè realment els torns van bastant volats, van bastant ràpids. (Entretorn) En aquest tema l'entretorn no ha de ser tan llarg. Estem parlant de decisions de trenta segons pam pam pam i en dos minuts com a molt has de has d'arribar el torn altre cop. I com que és cooperatiu, de fet estàs, hauries d'estar bastant atent al que està passant sobre la taula. (entretorn) Bueno, això pot crear això pot crear frustració, per sort és un joc que dura poc. (poca duració)	pas pel mapa. (canvis) Que no es posin d'acord, però això és interessant perquè així ens hem de buscar la solució. Sí, és un problema, però al final és bo que sorgeixi aquest problema per poder-ho treballar. Si el que estem pensant és un joc de taula per treballar amb l'alumnat. (aprenentatge))	suben) Depèn de lo que estigui un acostumat a jugar. Però jo et puc dir que hem jugat amb gent que no hi havia jugat mai i no han tingut dificultats. (joc fàcil) Bueno, per segons qui potser sí, i però també pot ser motiu d'enriquiment. No, jo hi dono més aquesta vessant més rica. Jo amb aquest joc m'he frustrat molt perquè a vegades tot i amb el treball en equip no aconsegueixes l'objectiu, no? (aprenentatge) O sigui el fet que es vagi enfonsant l'illa cada vegada dona com més emoció al joc perquè al principi és molt fàcil, però a mesura que va passant el joc es va complicant.(canvis)
--	--	---	---	--

		Clar, bueno i per mi i també un aprenentatge per mi que és bàsic en qualsevol joc que és la injustícia. És el quelcom que els jocs també tant t'ajuden a aprendre. Què són la injustícia sistemàtica amb hòstia si et toca dues vegades la mateixa carta. Doncs és injust, és cert és injust. That's live. Continua noi, tira endavant, el món no s'acaba i amb molt menys amb un joc de taula. Estem aquí per divertir-nos. (aprenentatge) És una manera de compartir un espai social i compartir els objectius i que realment és molt gratificant. (socialitzar) per sort és un joc que dura poc.(durada		
ELEMENTS DEL JOC	CARTES	el que faria és un recordatori més clar que les cartes. Que sigui una espècie de faristol, alguna cosa així que quedi super clar, sigui sempre visible o una lloseta mateixa gran d'un color diferent, completament dissonant de la cromia del joc perquè sempre tinguin allí present i sempre puguin fer una mirada el que puc fer és això, això i això. (autoinstruccions)		Lo més comú que es fa és tenir una targeta. És que no sé si és i és una targeta d'accions. Això, això, això i això. (autoinstruccions)
	LLOSETES			
	LLIBRE NORMES		Sí, clar, jo estic superacostumada a llegir instruccions i tot i això a vegades algun que altre em costa, però suposo que estic molt acostumada perquè cada setmana en jugo	

			nous i me'ls llegeixo.	
TDAH	REGULACIÓ	Quan la gent ho explica a d'explicar-ho també una miqueta així de plan: "Ei és un repte i és probable que es perdi." (anticipació)		
	FRUSTRACIÓ	Mira jo et diria que potser el que pot crear més confusió és el fet de la frustració, de dir que pot arribar un moment, que és un moment completament normal que no es pugui guanyar. I el jocs, com ja et dic per definir històrica, sempre hi ha un guanyador i un perdedor, en ser un joc col·laboratiu, això pot costar una mica d'entendre. (perdre) Una altra cosa que pot posar, tipus de cosa que diem que pot sorgir, la frustració. Gent que es frustra perquè diu: "És que les cartes que em toquen em sembla castanya pel que estic jugant jo. S'enfonsa tot al meu voltant. No podrem arribar allí." (mala sort)		Potser la frustració seria més pel fet d'haver perdut. bueno, també et pot portar frustració sí com a equip. Es decideix una acció que a tu no la veus clara, per exemple, que no hi estàs d'acord i i prou fas perquè és la decisió de tot l'equip. Aquí també pot generar frustració. (col·laboració)
	MOTIVACIÓ	Un cop t'has integrat el fet de poder derrotar el joc. D'assolir el repte més aviat. Pues trobo que és molt gratificant i des del principi ho pots fer. (+motivació-assolir un repte) Que tinguis mala sort directament al principi i se'n vagi la partida super aviat vale? (desmotivació)	Primer de tot, que no sigui avorrit. D'acord. Hi ha jocs que són avorrits. (Desmotivació) Per això jo crec que un joc, ja sigui col·laboratiu o no sigui col·laboratiu, sobretot pensat per alumnes, ha de ser algú que els enganxi. (augment motivació)	Bueno. Sí, bueno, veus és el que deia ell, diu. Diu l'entre torn aquest. (demotivació-entretorn) Jo penso que com més val la partida més motiva aquest joc, aquest joc, eh. En el sentit de què cada vegada estàs com més atrapat i t'has d'afanyar més. Jo penso que el que pot, entre cometes, avorrit és en el moment de decidir les

				accions i per exemple, tu tens molt clar. Tu tens molt clar el que faràs ja i potser els altres tres jugadors ho hem d'acabar de discutir. (entretorn)
--	--	--	--	--

c. [Matriu de dades de les persones amb TDAH](#)

VARIABLE	SUBVARIABLE	UNITATS D'ANÀLISI - PERSONES AMB TDAH		
		PT1-X	PT2-P	PT3-M
GRUP	EQUIP	Lo que más es que podemos repartir las cosas y no siempre lo que no me gusta a mí no le gustará a la otra persona. (DIVERSIDAD D'INFANTS) Vale, pues si... Teniendo que no hay nada en juego pues intentaría que fuera lo más divertido posible, así que los compañeros pues los más conocidos. (PERSONES) ¿Cómo me gustaría que fuera mi equipo? Pues equilibrado y que se pudieran repartir cómodamente las tareas y que las decisiones conjuntas estuviéramos todos de acuerdo.(DIVERSITAT D'INFANTS) Si favorece al equipo intentaría hacerlo, claro. Tampoco gano nada teniendo descontento al equipo. Al final me	Y algo que pasa cuando, cuando al menos estoy haciendo algo y hay alguien que viene y me dice no, pero no lo estás haciendo bien o hazlo diferente tiendo a bloquearme y decir, Bueno, ya no lo quiero hacer. Entonces, si lo pienso, incluso si es un juego y alguien se pone en modo competitivo, extremo, lo más probable es que yo diga es que yo estoy divirtiéndome, no quiero estresarme. Entonces ahí es cuando dejo de hacer la tarea que estoy haciendo ¿Y algo que también por ahí, es preguntar a otro decirle: Che! Sabes cómo se hace esto? ¿Qué opinas de lo mismo? (feedback) Lo que más me gusta de trabajar en equipo es que uno puede tener diversidad. Para mí es cada uno, tiene una fortaleza y entonces a	Bueno, depende de lo que... Si estoy en grupo, me siento un poco acompañada. Si en grupo que estoy agusto, me siento un poco acompañada. Entonces, lo acepto de otra manera. Pero si tengo que ser un trabajo sola, y tengo que estar sola en el trabajo, y tengo que hacer ese cambio yo, a mí los cambios me suponen bastante... Me cambia bastante como el humor, y es como que a veces me pongo irritable y todo. lo que menos me gusta es relacionarme con gente que sea un poco... Que no gestione bien las emociones y que sea hostil y que no tenga... Respeto. Empatía. Y lo que me gusta es que hay gente que hace mucho equipo. Que hace mucho... Entonces, pues cuando estás haciendo el

		acabarían dejando de lado. (col·laboració)	la hora de trabajar en equipo te puede como compensar entre uno y el otro. (diversitat d'infants) Y también creo que a la hora de hacer cosas en conjunto, poder distribuirte lo de, o sea, tener una buena línea de comunicación. (comunicació) También me gusta mucho que a veces trabajando en equipo nos viene bien ese feedback de decir, pero bueno, tal vez podrías hacerlo así. O yo estaba pensando en esto y entonces sí que ese intercambio de idea además ayuda mucho, no solo a nivel de la tarea que se esté haciendo, sino incluso a lo personal. (feedback) Y aparte, cuando el equipo funciona bien también es algo positivo porque no sé se genera un vínculo lindo. (socialització) Me ha pasado que funciono muy bien cuando tengo equipos que más o menos, vamos hacia la misma línea, por así decirlo. Cuando son como más resolutivos. Es como, no sé, tenemos que entregar algo, pues tenemos, tenemos estas partes, nos dividimos... Ese tipo de equipos, bien. Pero también he trabajado con equipos que por lo general, son mucho más menos estructurados, más de divagar. Ya esos es precisamente esos equipos, me genera mucha angustia.	trabajo y estás a gusto con esas personas, pues construyes una... Un vínculo, ¿no? (socialización) yo creo que sí. Si viera algo que, ah, pues esto no, el otro. Lo diría. Diría, pues esto no, o pues esto podemos hacer esto. ¿Qué os parece? Siempre desde la propuesta, para que nadie se sienta ofendido. Bueno, primero que esa persona, yo valoro mucho que me lo diga bien, de un modo respetuoso y tal. (Comunicació)
--	--	---	--	---

			Creo que me gustaría que sean diferentes, que tengan fortalezas diferentes, pero que más o menos seamos parecidos. Y bueno, tú eres responsable de esto, tu de esto, tu de esto y poder como entre todos, llegar al objetivo en común. Pero teniendo en claro que no es que voy a abarcar todo, sino que tengo mi parte, pero todos vamos a colaborar.	
	LÍDER	Y el punto fuerte es el liderazgo. Yo puedo incentivar a todo el equipo a que aumente su rendimiento. Me es fácil ver Las virtudes de cada uno y enfocarme en ellas. NO ES SU OPINIÓN NO PUEDO GENERALIZAR O sea que nadie quiera Imponer su decisión por encima de otros. Porque eso retrasaría mucho el trabajo en equipo y la partida en sí.		
	INCLUSIÓN		Pero más allá de la anécdota graciosa es que me he dado cuenta que la gente con la que empiezo a rodearme ahora de vida adulta con la que me siento muy agusto o con la que siento que puedo trabajar en la misma línea es muy probable que sea neurodivergente. O sea, es altamente probable porque. Como que nos entendemos y en la forma de trabajar y hay estos	Me cuesta más, porque sé que no soy bien recibida, ¿no? Y luego he tenido los casos contrarios, que he tenido grupos muy majos, que estaban a gusto, que he podido ser yo. Y que sé que no me se ha juzgado, ¿no? Por ser como soy. Esto es lo que más. aparte también me gusta mucho porque cuando estás con gente que estás a gusto,

			acuerdos mutuos de que si yo sé que me estás hablando de algo y estás y saltas a otro tema, no me voy a enojar porque probablemente cuando yo te esté hablando voy a saltar a otro tema. Entonces sí que me ha pasado teniendo compañeros, hablemos de gente neurotípica, que hay un ruido de: Me estás diciendo otra cosa. Y tú dices: Ah, sí, ok.	das lo mejor de ti. Con los grupos que he estado bien, yo me he visto la libertad de poder aportar. Entonces, sentir esa libertad. O sea, sentirme yo misma. No es que sea otra persona, sino que me contengo interiormente, porque yo tengo mucho carácter. Entonces, yo tengo que hacer una gestión de emociones para controlarme.
MECÀNIQ UES	DIFICULTATS	sobre todo tener más de una cosa que hacer. O sea, aprender a dar prioridad es difícil. (molts passos)		Vale, pero primero que tengo que hacer esta, primero que tengo que hacer la otra. Y esto se mezcla, se entremezcla. La mente se entremezcla y cuesta un poquito más. (MOLTS PASOS)
	SOLUCIONS			
	ASP. POSITIUS		Me gusta mucho cuando tengo que resolver, cuando siento que hay un desafío. disfruto más de crear o reinventar. (estrategia) O estos juegos de lógica de resolver, puedo pasar horas jugando con eso. Busco la manera de resolverlo, de volverlo a armar. (estrategia) Entonces los disfruto más porque no sé lo que viene después. (canvi del mapa)	lo que me gusta más es construir. Construir de cero. Y luego, pues el hecho de que me lo diga con tiempo, a mí me da tiempo a prepararme y mentalizarme de que eso va a ocurrir. Por lo tanto, tengo un pequeño control delante de eso. (las aguas suben)
ELEMENT	CARTES	Tengo que hacerme una lista de prioridades y después todo lo que... Cada	Si... Últimamente me ha funcionado mucho hacerme listas de prioridades que no es solo	yo lo que utilizo que me enseñó la psicopedagoga es apuntarme las cosas.

S DEL JOC		check que hago de cada cosa, repasarlo una segunda vez porque siempre me dejo algo. (AUTOINSTRUCCIONS)	la típica lista que solía hacerme. Que era, me hago listas y es que nunca las tachaba. Sino que son listas que por ahí son más cortas. Y las marco con colores. Entonces, sé que lo que tengo que hacer primero está en rojo, lo que tengo una prioridad, no tan importante, está en amarillo y algo que puedo no hacerlo está en verde. Y algo extra que estoy pensando para que no se me olvide.(AUTOINSTRUCCIONS)	(AUTOINSTRUCCIONS) Bueno, generalmente lo que sí que utilizo, alguna vez he utilizado cuando me veo que me cuesta más, es por pasos. Primero hacer esto, segundo hacer esto, tercero hacer esto. Y de esa manera, yo lo leo y entonces voy paso por paso y me es más fácil, me facilita la tarea. (AUTOINSTRUCCIONS)
	LLOSETES			
	LLIBRE NORMES	Leerme las instrucciones se me hace muy pesado. Prefiero que me lo explique otra persona. Son extensas. Para leeras enteras, de cabo a rabo sí, son extensas. Ah, vale, la manera en la que esta estructurado. Sí, parece cómodo. O sea, puedes ir directamente a lo que crees que estás dudando. (estructura visual clara)	Sí, más que yo creo que seguirlas tal cual. Ajá. Mucho texto. Al menos. A ver, creo que hay muchas cosas. Me desvía más la atención las los gráficos, o sea, las imágenes y sin duda, el que mucha gama de colores. Probablemente, si las tengo que leer, voy a leerme los títulos y mirar las imágenes, y quizás las paso un poco más rápido. Entonces me pongo títulos grandes, le pongo colores, le pongo formato de manera que me sea fácil volver a ellos o acceder. No siempre funciona claramente, pero dentro de todo es como que me permite ordenarlos. (estructura visual clara) Pongo muchos colores porque me ayuda en lo personal, siento que me ayuda a ordenar el visualmente. Me atrae la vista a lo que yo	Me cuesta es extraer lo que es importante. Una es la lectura, y lo tengo clarísimo. La lectura de textos, es mucho la comprensión lectora.

			quiero determinar, que me parece más importante (estructura visual clara)	
TDAH	REGULACIÓ	Entonces hasta que no aprendes a estructurar y a saber cómo funcionas dentro de cada trabajo es un caos. Osea, resulta muy difícil.	Si... Últimamente me ha funcionado mucho hacerme listas de prioridades que no es solo la típica lista que solía hacerme. Que era, me hago listas y es que nunca las tachaba. Sino que son listas que por ahí son más cortas. Y las marco con colores. Entonces, sé que lo que tengo que hacer primero está en rojo, lo que tengo una prioridad, no tan importante, está en amarillo y algo que puedo no hacerlo está en verde. Y algo extra que estoy pensando para que no se me olvide. Aquí en las cosas que me pasó con las técnicas, la técnica esta es que, sí funciona. Pero para mí era como: ok, hay días que son 20 minutos y hay días que probablemente sean 15 minutos de foco. Y hay veces que el descanso de 5 minutos no me servía. Es que por ahí paraba 2 minutos que me obligaba yo bueno, voy a buscar agua, me siento, lo que fuera y sigo, entonces es como que juegos un poco con los tiempos. No tan riguros tan estricto. (Flexibilitat de les normes) ¿De mi momento actual, te puedo decir que me amigé con las flexibilidades de los	Si es el caso de la universidad, yo creo que lo gestiono bien en el sentido de que, no, primero pienso, no, cálmate. A ver, este cambio, cambios tienen que haber. O sea que, acéptalo y ya está. Y en mi vida personal es diferente. (terapia/treball individual) aparte también me gusta mucho porque cuando estás con gente que estás a gusto, das lo mejor de ti.(terapia/treball individual) Yo creo que a la hora y pico o dos ya empieza a bajarme la atención. Pero es que depende... Va unido mucho a la motivación, a la emoción que yo tenga. Si yo estoy tranquila o estoy contenta, aguanto más. Si estoy un poco nerviosa, un poco frustrada, un poco ansiosa, aguanto menos. (estat de la persona influeix)

			cambios bastante, eh? No digo que al 100%, pero es bastante. Si me preguntas en mi yo de hace 10 años universitaria. Imposible que yo algo me cambie, o sea, ni en planes ni, o sea, si alguien me decía hoy salimos, hoy salimos, y si no salimos era el drama. Ahora te puedo decir que también creo que fue un trabajo propio de terapia individual mío y de crecimiento también en la edad, cálculo es como bueno, pues no pasa nada, es vamos a estar bien. (terapia/treball individual) Pero sí que es verdad que incluso esto que te digo de aceptar el feedback a nivel laboral o profesional, ha sido también un cambio, un proceso creo que también ayudó mucho. (terapia/treball individual)	
	FRUSTRACIÓ	Bueno dependiendo de lo que haya en juego. Si es un juego de mesa por ejemplo, no pasa absolutamente nada. Y lo que menos que tenemos que estar de acuerdo todos en tomar una decisión. Y si al final la decisión que se ha tomado no era la correcta y la que había dicho yo era la correcta, la frustración aumenta o se multiplica notablemente. (COLABORACIÓ)	Me estreso con algo y antes probablemente era llorar, enojarme, no querer agarrarlo y sentir que todos estén desmoronaba y no. Y ahora quizás es oK bueno no está saliendo esto. Pues, me levanto, me voy a tomar agua, voy a dar una vuelta ya, luego lo agarro. (regulació)	Vale. En caso de frustración o de irritabilidad, lo que hago es, primero, intentar introducir un pensamiento positivo en el sentido de decir, bueno, calma, tranquila, no consigues nada así. Respira, tómate tu tiempo. (regulació)
	MOTIVACIÓ	Por ejemplo la parte que menos me gusta es	Depende de lo que esté haciendo. Si es algo	

		cuando hacemos un intercambio de mails. Cuando hago un intercambio de mails con alguien es como que todos tenemos nuestra parte formal escrita y, en cambio, cuando hablas con alguien por teléfono pues sigue estando la parte profesional y la parte propia de cada persona. Entonces puedes tener una conversación mucho más agradable.	que me gusta, puede llegar a ser como muy minucioso, muy perfeccionista, muy detallista. Pero si es algo que o me aburre mucho. O que no estoy interesada. O que veo que agobia es como... No sé, probablemente me olvide de los pasos o trate de hacerlo rápido y puede suceder. Es que me equivoque. Es más fácil desengancharme cuando algo no me gusta. (demotivació)	
	TASQUES	yo me tengo que esforzar en concentrarme para concentrarme. Mis tareas ya se han vuelto tan repetitivas que me cuesta mucho enfocarlas como antes. Todo lo que es nuevo es más fácil enfocarme y tirarme horas sin darme cuenta. (tasques repetitives) O que sea algo urgente y que la solución dependa de cuestión de horas y tiempo. Pero no tiene que ser algo urgente de que me lo han dicho hace un mes y se me pasa el plazo. Ahí no hay ningún foco. Es que simplemente sale algo urgente. Ya de ya. No tiene que haber una previsión. (deadline)	A ver, depende, yo creo que una de las cosas que he notado que me agobia en general es cuando. Las tareas que tengo que hacer son repetitivas. ¿Es como que llega un punto en el que si es algo muy, muy, muy repetitivo, es como bueno ya no lo quiero hacer, lo que hace como una tortura, sabes? (tasques repetitives) Y otra de las cosas que sí sé que tengo una tarea que. Que es compleja utilizó esta técnica: pomodoro. (regulació) Entonces? Decidí arbitrariamente que si lo hago (tecnica pomodoro) lo voy a hacer con un límite máximo de tiempo, o sea, si yo sé que voy a aplicar la técnica, pues por 2 horas no más. Entonces, como que yo ya sé que no hay más de 2 horas, más allá de que tengo estos 20 minutos que me ayudan a	La estrategia es que yo como mucho estoy dos horas. A partir de hora y media, dos horas, paro. Cinco minutos, media hora. No, perdona. Al principio eran cinco minutos. Un poquito, bueno, pues bajas abajo, te tomas un café, te relajas. Pero ahora es... Ya hace tiempo, como media hora, tres cuartos. Paro. Y luego me vuelvo a poner. Hago como bloques de dos horas y media hora, tres cuartos, me vuelvo a poner. Y así. (regulació) o creo que soy una persona... Es que iba a decir una palabra, pero no es la palabra. No sé cómo definirlo. Es... Que cuando se me mete algo en la cabeza, por mucho que me cueste, lo tengo que hacer. (hiperfoco)

			focalizar. Y después me ayudó mucho ponérmelo en más que solo en el celular, ponerme en la pantalla que aparezca el el timer, entonces voy a hacer, Uy, me quedan dos y me quedan 3. Acelera, sí. (Deadline) Sí, sí, sí, porque es que yo sé que se puede caer el mundo y si necesito terminar algo o estoy con algo y quiero resolver, voy a estar muy focalizada. (hiperfoco) O sea, era como... no había un un orden, entonces yo creo que ahí fue también un poco la exposición al cambio imprevisto de tiempos de deadlines. (aprenentatge per exposició) para mí un juego es un juego, quiero divertirme, no importa si está bien o está mal, me quiero divertir. (jugar) cuando yo estoy en una situación de competencia de juegos, por ejemplo, me va mal. Pero si yo me lo tomo a joda, diversión, cierro los ojos. Es probable que apunte que me vaya mucho mejor. (jugar) Y del contexto donde estoy, es como que sí, ya me siento cansada, no importa lo que pase, o sea, puede ser el mínimo ruido: Ui la lavadora acaba de sonar, la puerta, el perro, cualquier cosa es como bueno, voy a mirar qué está pasando. (estat de la persona)	
--	--	--	--	--

			influeix)	
--	--	--	-----------	--

3. Matriu de dades triangulada pels tres perfils

		Experts en tdah	Experts en jocs	Persones amb TDAH
Grup	Equip	Hi ha una gran diversitat d'infants, més enllà de neurotípics i neurodivergents, pel que cadascú tindrà una manera de treballar i acceptarà millor o pitjor l'ajuda. Però en termes de TDAH és positiu que el seu equip, quan la persona preguntí o no sapiguí que fer, tinguin una bona disposició. <u>Evidència:</u> -Llavors és veritat que potser aquí actuen una mica més entre els companys si no està a l'adult. De dir-li: “Ai, però això ¡ ho has fet sense mi. O no ho hem pensat junts!” I potser seria aquí una mica, si tots tenen un rol de cooperar. (Et4-j) -jo crec que no està lligat, tant al TDAH, sinó que va lligat més de la personalitat de cada infant. Hi ha infants que tenen més flexibilitat per portar per poder considerar un consell. (et5-n)	Hi ha una gran diversitat d'infants, hi es poden donar casos de disrupció. <u>Evidència:</u> Depèn molt del teu, del teu grup evidentment. Si tens gent que el que li agrada competir i matxacar-se els uns als altres, pues es mes complicat. Però si entren amb el rol no hi ha d'haver-hi cap mena de problema i de fet és molt gratificant. (ej1-o) Una estratègia per a reforçar el vincle de l'equip és donar una retroalimentació positiva. Si hi ha hagut una bona elecció fer-li saber i si hi ha hagut una mala decisió explicar assertivament a la persona el perquè. <u>Evidència:</u> - Reforçar les coses que es fan bé. “Ben pensat en tirar cap aquí.” Això vulguis o no alimenta l'ego de les persones, en el sentit més positiu de la paraula val i els incentiva a prendre altres decisions.(et1-o) - I quan no les han pres bé i facin algo que veus que no està bé, explicar-li ben clar: “Mira això,	Les persones amb TDAH prefereixen jugar amb persones que ja coneixen o bé persones que tinguin una manera semblant de treball, però amb fortaleces diferents. <u>Evidència</u> -Vale, pues si... Teniendo que no hay nada en juego pues intentaría que fuera lo más divertido posible, así que los compañeros pues los más conocidos.(pt1-x) - Creo que me gustaría que sean diferentes, que tengan fortalezas diferentes, pero que más o menos seamos parecidos. (pt2-p) -Pues equilibrado y que se pudieran repartir cómodamente las tareas y que las decisiones conjuntas estuviéramos todos de acuerdo (pt1-x) Esmenten com a punt important que en el grup hi hagi una comunicació assertiva, per poder preguntar dubtes com per a rebre suggeriments dels companys. <u>Evidència</u> - Y algo que también por ahí, es preguntar a otro decirle: Che! Sabes cómo se hace esto? ¿Qué opinas de lo mismo?(pt2-p)

		potser podríem això atra cosa, perquè aquesta ens pot portar cap allà.” Explicar el perquè objectivament està malament. (et1-o)	- Bueno, primero que esa persona, yo valoro mucho que me lo diga bien, de un modo respetuoso y tal. (pt3-m) Reflexió al respecte de la creació de vincles i socialització que neix a partir de la configuració d'un bon equip. <u>Evidències:</u> -Y aparte, cuando el equipo funciona bien también es algo positivo porque no sé se genera un vínculo lindo(pt2-p) -Y lo que me gusta es que hay gente que hace mucho equipo. Que hace mucho... Entonces, pues cuando estás haciendo el trabajo y estás a gusto con esas personas, pues construyes una... Un vínculo, ¿no?(pt3.m) Consideren positiu la repartició de tasques per tal de tenir menys càrrega. <u>Evidència:</u> Y bueno, tú eres responsable de esto, tu de esto, tu de esto y poder como entre todos, llegar al objetivo en común. Pero teniendo en claro que no es que voy a abarcar todo, sino que tengo mi parte, pero todos vamos a colaborar. (pt2-p)
Líder	Si els grups no els fa l'alumnat i el fa el docent. Haurà de pensar en inetgrar a un alumne que pugui assumir el rol de líder en el grup per tal de que hi hagi una mediació i inclusió de tots els participants. <u>Evidencia:</u> <i>Entonces, sí, va a surgir un líder, porque todos los grupos surgen un líder, y es</i>	Es pot donar el cas de que el joc esdevingui una tirania per part d'un dels jugadors. <u>Evidència:</u> El que podem trobar és, ens trobem en un escenari on hi hagi un líder completament a la partida que eclipsi la resta de jugadors i realitat estigui jugant absolutament sol. Val és el cas	No gaudeixen del joc quan hi ha un ambient competitiu. <u>Evidència:</u> - Y algo que pasa cuando, cuando al menos estoy haciendo algo y hay alguien que viene y me dice no, pero no lo estás haciendo bien o hazlo diferente tiendo a bloquearme y decir,

		<i>capaz de integrar a esta persona, los demás van a seguir, y puede llegar a tener éxito la actividad. (et1-l)</i>	típic de “no tiris per aquí que si un te amb les teves mans amb les meves monedes podem anar per allà”(ej1-o) Ara sense parlar de trastorns en jocs col·laboratius és que moltes vegades acaba tirant el joc una persona vale. Llavors aquella és la que mana i els altres segueixen el que els hi diu aquesta persona. (ej3-t) El líder ha de saber extreure el millor de cada persona. <u>Evidència:</u> Ara també si ets capaç de trobar les capacitats de cadascú i empènyer-les, tot plegat, doncs, també pot ser un enriquiment.(ej3-t)	Bueno, ya no lo quiero hacer. Entonces, si lo pienso, incluso si es un juego y alguien se pone en modo competitivo, extremo, lo más probable es que yo diga es que yo estoy divirtiéndome, no quiero estresarme. Entonces ahí es cuando dejo de hacer la tarea que estoy haciendo. (pt2-p) -O sea que nadie quiera Imponer su decisión por encima de otros. Porque eso retrasaría mucho el trabajo en equipo y la partida en sí. (pt1-x)
Inclusió		És, quasi determinant, que el tant que hagi estat treballada la inclusió de la persona amb TDAH, fent que els companys entenguin les seves dificultats i regulacions, serà el tant que l'infant pugui gaudir i participar en el joc. <u>Evidència:</u> - Si no se ha hecho ese trabajo previo, esta construcción lo van a dejar de lado, a la persona la dejan de lado. Entonces, son estos pasos previos, que no tienen que ver necesariamente con el juego, sino con la inclusión en el aula.(et1-l) Equips formats per persones que coneixen a les persones amb TDAH, per tal de que hi hagi una millor inclusió d'aquesta persona en el grup <u>Evidència:</u>		Afectacions del “masking”. <u>Evidència</u> -Pero más allá de la anécdota graciosa es que me he dado cuenta que la gente con la que empiezo a rodearme ahora de vida adulta con la que me siento muy agusto o con la que siento que puedo trabajar en la misma línea es muy probable que sea neurodivergente. O sea, es altamente probable porque. Como que nos entendemos y en la forma de trabajar y hay estos acuerdos mutuos de que si yo sé que me estás hablando de algo y estás y saltas a otro tema, no me voy a enojar porque probablemente cuando yo te esté hablando voy a saltar a otro tema. Entonces sí que me ha pasado teniendo compañeros, hablemos de gente neurotípica, que hay un ruido de: Me estás diciendo otra

		- <i>Es preferible que jueguen en un entorno que ya conoce, con gente que ya le conoce también.</i>(et2-p) - <i>és cert que si cadascú sap les seves dificultats i en el grup que juga de nens consideren, pues això que té aquestes dificultats, aquest nen o nena, llavors també es poden ajudar entre ells.</i> (et4-l)		cosa. Y tú dices: Ah, sí, ok (pt2-p) -Con los grupos que he estado bien, yo me he visto la libertad de poder aportar. Entonces, sentir esa libertad. O sea, sentirme yo misma. No es que sea otra persona, sino que me contengo interiormente, porque yo tengo mucho carácter. Entonces, yo tengo que hacer una gestión de emociones para controlarme. (pt3-m) Quan no es treballa la inclusió a l'aula es pot crear un rebuig dels companys cap a la persona amb TDAH. <u>Evidència</u> Me cuesta más, porque sé que no soy bien recibida, ¿no? Y luego he tenido los casos contrarios, que he tenido grupos muy majos, que estaban a gusto, que he podido ser yo. Y que sé que no me se ha juzgado, ¿no? Por ser como soy. (pt3-m)
Mecàniques	dificultats	Hi ha una gran quantitat de mecàniques entrelaçades. Pel que per a persones amb TDAH, serà difícil recordar les normes i la seva relació entre elles. <u>Evidència:</u> <i>No entender, sino mantener la relación, o sea, comprender la relación, y quedarse con todas las normas, que son imprescindibles para jugar.</i> (et1-l) - <i>el joc té moltes normes, que és molt dens, probablement perdi molta informació i llavors a qui serà la seva dificultat després, quan jugui. Que estarà com a mitges podríem dir</i> (et4-l)	La pròpia història dels jocs juga en la nostra contra, ja que sempre han estat jocs competitius on sempre hi hagut, mínim, un jugador. Per tant el fet que tothom pugui perdre pot difícil d'assumir o d'agradar, directament. <u>Evidència</u> -sí que pot descol·locar més és el fet que és un joc cooperatiu i no estem acostumats. (ej3-t) -El primer handicap que podem trobar és el fet històric del joc de taula val. Que és que sempre has jugat competint un contra els altres. (ej1-o) - Saps què passa? Que els col·laboratius a mi no m'agraden gaire.(ej2-n)	El joc té moltes pases i poden tenir dificultats per tal de decidir quina de totes les accions és la més adequada segons la situació. <u>Evidència</u> sobre todo tener más de una cosa que hacer. O sea, aprender a dar prioridad es difícil. (pt1-x) Vale, pero primero que tengo que hacer esta, primero que tengo que hacer la otra. Y esto se mezcla, se entremezcla. La mente se entremezcla y cuesta un poquito más. (pt3-m)

	El fet de que l'entretorn sigui llarg pot fer desconectar, frustrar i aburrir a la persona amb TDAH del joc i que aquesta torni a prestar atenció quan sigui el seu torn. <u>Evidència:</u> - <i>Esperar. Que la que otra persona esté pensando y que diga: Venga! Ya! (et2-p)</i> - <i>si la partida es fa molt llarga, la participació dels diferents jugadors es fa llarga, això és el que pot fer decaure o pot fer desconnectar aquesta persona amb TDAH. (et3-j)</i> El propi fet de cooperar és un mecànica que els hi dificultarà el desenvolupament de les partides. Voldran realitzar les seves accions, sense tenir en compte els de la resta i per tant no s'estarà tenint en compte un dels objectius principals que és el treballar en equip. <u>Evidències:</u> - <i>Són nens molt impulsius, on són molt impacients també i clar, el reflexionar que ha de tenir en compte diferents idees diferents perspectives, o només la seva, això pot costar. (et4-l)</i> - <i>Que tenga sus propias metas y se centre en sus propias metas. Por eso pienso que también es educativo. (et2-p)</i>	És probable que durant les primeres partides, no només persones amb TDAH, s'oblidin les accions especials dels rols de cada jugador i algunes normes del joc. <u>Evidència</u> -Mira jo et diria sobretot els poders especials de cada de cada personatge. Això és algo que s'olvida fàcilment. (ej1-o) -Uf, jo crec que les accions que tenen cada un dels personatges, potser. (ej2-n) - Llavors nosaltres altres confusions que a vegades teníem era en quin moment pots fer l'acció? (ej3-t) Un aspecte que pot aborrrir als jugadors és que l'entretorn sigui molt llarg. <u>Evidència</u> -Si et trobes amb algú que tingui molt anàlisi paràlisi. Sí que és complicat, clar (ej1-o) -Per mi, quan són els col·laboratius que vas parlant amb veu alta, espera, que si jo vinc cap aquí i et dono això a tu, però jo t'ho... No, espera, que jo he d'anar allà primer i tu m'esperes allà, pot ser que la gent els agradi, eh? M'estàs preguntant a mi el meu punt de vista. Jo crec que això, perquè és el que fa la part de gent com un palet més avorrida. (ej2-n)	
solucions	Entrenamnet previ per retenir les mecàniques del joc.	Per tal que es puguin recordar el millor possible el com s'ha de jugar s'han de remarcar,	

	<u>Evidència:</u> - <i>penso que el millor és començar a jugar practicant i poc a poc anar jugant.</i> (et5-n) Recordatoris sobre les normes del propi joc i aspectes de comportament tant de l'equip com del professional a càrrec de l'activitat. <u>Evidència</u> <i>Que es faci èmfasi en això. En qualsevol moment que et trobis encallat, que no saps com continuar, demana ajuda al grup perquè la teva avançada és una avançada pel grup.</i>(et3-l) Anar descrivint el joc per tal de fomentar la participació i que tothom sapigui el que s'havia fet, el que es fa ara i el que es planifica per a després. <u>Evidència</u> <i>Entonces, una de las estrategias, por ejemplo, para mantener la concentración y hacer que sean partícipes y que no se olviden, sería como una estrategia conjunta de: En cada turno, discutir la estrategia en voz alta, todo el rato, y en cada turno.</i> (et1-l) Un aspecte útil per tal de motivar a les persones amb TDAH es el poder flexibilitzar les normes abans de jugar. <u>Evidència</u> <i>Entonces el hecho de que pueda hacer unas modificaciones lleva a que vayas integrando al</i>	primerament l'objectiu, i les parts indispensables per assolir-ho. <u>Evidència</u> A l'inici, quan comences a jugar, has d'anar recordant molt cada una de les accions que fa cada un dels personatges per tenir-ho en compte. (ej2-n) Per a integrar totalment les normes del joc el que s'ha de fer és jugar més partides. Aquest joc demana més partides normalment.(ej1-o) S'ha d'anticipar la possibilitat de que tots perdem i plantejar-ho com un repte a assolir en el qual és possible perdre. <u>Evidència</u> Quan la gent ho explica a d'explicar-ho també una miqueta així de plan: "Ei és un repte i és probable que es perdi."(ej1-o)	
--	--	--	--

	<i>juego tus propias necesidades. (et2-p)</i> L'assignació de tasques per tal de mantenir l'atenció podria ser una estratègia efectiva. <u>Evidència:</u> <i>Aquí, jo com a estratègia, el que dono és agafar rols, agafar coses a fer. Per exemple, a partir d'ara tu seràs l'encarregat d'agafar les targetes que hem d'agafar: (et4-j)</i>		
Aspec tes positiu s	Les diverses dificultats identificades del joc, ho són. Per també són activitats que promuen l'aprenentatge de diferents competències i un treball individual d'autogestió. Aquests aprenentatges els hi seran útils per a quan es trobin en una situació similar en un altre context. <u>Evidència</u> - Crec que tampoc els hem de, tota l'estona, no posar-los, perquè al final a la vida real això passarà en qualsevol context. (et5-n) - Després, una vegada coneixes una mica el joc, potser es poden invertir rols. Perquè està bé posar-los a tots en situacions diferents, no? Més que res per confrontar les dificultats amb les que es troben (et3-l) Els nens també es frustren més que els altres, diguéssim, davant del canvi de plans o davant del... Però vaja, crec que és un aprenentatge, al final. O sigui, aquest joc, tu deies, això treballa el pensament crític i tal, i treballa, un objectiu	Els experts en jocs no qualifiquen al joc com a difícil ni avorrit. <u>Evidència</u> -El joc per si mateix és un joc bastant fàcil no trobaria una dificultat jo molt gran. (ej1-o) -Jo penso que no, no és un joc complicat en si. (ej3-t) Els entre torns no solen ser llargs. <u>Evidència</u> En aquest joc no és tant, perquè realment els torns van bastant volats, van bastant ràpids. (ej1-o) Joc com a mètode d'aprenentatge de diferents competències i valors indirectament. <u>Evidència</u> -Que no es posin d'acord, però això és interessant perquè així ens hem de buscar la solució. Sí, és un problema, però al final és bo que sorgeixi aquest problema per poder-ho treballar. Si el que estem pensant és un joc de	El fet que hi hagi un repte a assolir els hi agrada i que puguin construir la seva pròpia solució <u>Evidència</u> Me gusta mucho cuando tengo que resolver, cuando siento que hay un desafío. (pt2-p) lo que me gusta más es construir. Construir de cero. (pt3-m) Les mecàniques que van canviant el curs de la partida fan el joc més divertit. I com aquests canvis es poden anticipar els hi ajuda a no frustrar-se. <u>Evidència</u> Entonces los disfruto más porque no sé lo que viene después. (pt2-p) Y luego, pues el hecho de que me lo diga con tiempo, a mí me da tiempo a prepararme y mentalizarme de que eso va a ocurrir. Por lo tanto, tengo un pequeño control delante de eso. (pt-3m)

	important aquí també seria el treball de la flexibilitat, la frustració... (et3-l) El joc pot ser molt motivador i engrescado. Aixó farà que puguin mantenir la seva atenció durant més temps. <u>Evidència:</u> -No, yo creo que la duración, no importa, pueden estar como si estuvieran 2 horas jugando. El tema es que estén presentes en las dinámicas, y como son tan cambiantes... Son muchas variables, pueden estar a lo largo del tiempo. (et1-l) -L'existència de rols és una de les característiques que més divertit i motivador pot fer el joc. No solo para personas con TDAH, sino también para personas que tienen poca capacidad de frustración, pues el hecho de que cada uno tenga un don equilibra la partida.(et2-p) Perquè si ells poden escollir el rol que més els motiva, que més tal, potser això també pot incrementar les ganes de jugar. (et3-l) El joc presenta mecàniques que fan del joc una activitat canviant pel que els jugadors han d'estar atents per poder seguir el joc. Tot i així aquests canvis no són ni massa bruscos ni massa decisius a la partida, és a dir, son equilibrat i fan	taula per treballar amb l'alumnat. (ej2-n) -Clar, bueno i per mi i també un aprenentatge per mi que és bàsic en qualsevol joc que és la injustícia. És el quelcom que els jocs també tant t'ajuden a aprendre.(ej1-o) Jugar a jocs de taula crea un ambient de socialització i gaudi. <u>Evidència</u> És una manera de compartir un espai social i compartir els objectius i que realment és molt gratificant.(ej1-o) Les mecàniques que van canviant el curs de la partida fan el joc més divertit. <u>Evidència</u> No, al contrari, fa més interessant, no? Perquè si sempre fos el mateix mapa, al final sempre faríem el mateix.(ej2-n) O sigui el fet que es vagi enfonsant l'illa cada vegada dona com més emoció al joc perquè al principi és molt fàcil, però a mesura que va passant el joc es va complicant.(ej3-t) No és un joc molt llarg. <u>Evidència</u> per sort és un joc que dura poc. (ej1-o)	
--	---	---	--

		la partida més emocionant. <u>Evidència:</u> Pot influenciar en positiu en el sentit que la novetat, el que és innovador... Perquè mantens la motivació. Hi ha una cosa que m'està enganxant tota l'estona...(et3-l) Entonces ese factor sorpresa es mínimo. Entonces no, no afectaría demasiado.(et2-p)		
Elements del joc	Cartes	Cada jugador te la carta de rol i al darrere hi ha unes autinstruccions curtes i sencilles per a poder recordar les mecàniques i accions que es poden duir a terme durant la partida. <u>Evidència:</u> lo millor de tot seria tenir unes autoinstruccions que em vas comentar que sí, que n'hi havien. (et5-n) -Primerament, fer unes normes molt visuals, que ell pugui tenir i que pugui maxacar. Em refereixo a no només mostrar-li les imatges com a tal de jugar. Pues pas un, pas dos, pas tres... (et4-j) -Sí, sí, mira, dice: Hacer hasta 3 acciones es fácil de leer, es una frase, se entiende.(et2-p) Cambiar la paraula “adyacente” per una més clarificadora. <u>Evidència</u> Acciones, mover adyacente. ¿Qué es esto? Diría mover hacia arriba, hacia abajo. Pero aquí, por ejemplo, yo pondría las flechas. Claro,	Ajuda molt el tenir una carta d’autoinstruccions. <u>Evidència</u> Lo més comú que es fa és tenir una targeta. És que no sé si és i és una targeta d'accions. Això, això, això i això.(ej3-t)	Un suport molt útil que els ajuda a recordar el que han de fer són les llistes. <u>Evidència</u> -Tengo que hacerme una lista de prioridades y después todo lo que... Cada check que hago de cada cosa, repasarlo una segunda vez porque siempre me dejo algo. (pt1-x) -Bueno, generalmente lo que sí que utilizo, alguna vez he utilizado cuando me veo que me cuesta más, es por pasos. Primero hacer esto, segundo hacer esto, tercero hacer esto. Y de esa manera, yo lo leo y entonces voy paso por paso y me es más fácil, me facilita la tarea. (pt3-m)

		adyacente, qué cosa es? (et2-p) Les “Cartas de Aventurero” son clares visualment i ajuden a entendre i relacionar millor les mecàniques. Evidència: Estas son más sencillas. Porque tienes, tú fíjate, el dibujo, el color, el borde, ya se repiten muchos patrones que te ayudan a separar. (et1-l)		
	Llosetes	Les llosetes són un sobreestímul visual. Aquestes, presenten un disseny i una gama cromàtica molt semblant entre elles i individualment. <u>Evidència</u> Jo crec que si són cartes molt iguals... O sigui, aquesta... Algunes són bastant iguals. (et3-l) - Sí, a nivel de diseño de cada carta, por ejemplo, cuando tú me decías el helipuerto, claro, debe ser un dibujo muy lineal y con poca carga informativa para saber qué es un helipuerto. No te estoy diciendo que simplificamos como un pictograma, pero que los dibujos y los colores sean mínimos. (et2-p) -Pero tú fíjate, son tarjetas muy oscuras. Que diferencia hay entre esta y esta? (et1-l) El fet que s’hagin de montar les llosetes per a poder crear el mapa reforça la pertinença i crea una connexió entre el joc i l’equip, ja que són ells		

		qui construeixen la seva illa. Aquest fet pot enganxar a les persones amb TDAH i la resta de jugadors. <u>Evidència:</u> Pienso que el hecho de que un tablero no sea un tablero fijo, sino que se pueda armar, puedas poner unas sobre otras, pienso que es positivo porque esto permite que ellos vayan construyendo algo suyo, sabes? El material de les llosetes fa que aquestes siguin més gruixudes que les cartes, pel que també es fa una associació i identificació tàctil amb les llosetes. <u>Evidència:</u> Luego si pueden ser altas, si las cartas pueden ser un poco más gruesas, si no son tan delgadas, también es interesante para la experiencia táctil, no? (et2-p)		
	Manual d'instruccions	Són molt extenses. Es molt probable que no se les llegeixin i només mirin els gràfics i dibuixos que hi apareixen. <u>Evidència</u> Cuando ven esto (el manual de instrucciones del juego), ni lo abren. Ojearon los dibujitos y diran ai que bonito y ni se van a gastar un segundo de su vida en leer nada. (et1-l) Jo crec que l'infant amb TDAH, el que primer li passa és que no es llegeix les normes. (et3-l)	Es possible que llegir les normes sigui feixuc pel fet de la seva llargària. <u>Evidència</u> Sí, clar, jo estic superacostumada a llegir instruccions i tot i això a vegades algun que altre em costa, però suposo que estic molt acostumada perquè cada setmana en jugo nous i me'ls llegeixo. (ej2-n)	Són molt extenses. Es molt probable que no se les llegeixin i només mirin els gràfics i dibuixos que hi apareixen. <u>Evidència</u> Leerme las instrucciones se me hace muy pesado. Prefiero que me lo explique otra persona. Probablemente, si las tengo que leer, voy a leerme los títulos y mirar las imágenes, y quizás las paso un poco más rápido. Una es la lectura, y lo tengo clarísimo. La

		Seria convenient que pugin ser explicades d'una manera més interactiva i visual. <u>Evidència:</u> - Crec que el millor seria com una per un practicar el joc poc a poc, ensenyar-li o mitjançant un vídeo o alguna cosa així interactiu.(et5-n) - un nen amb TDAH si tu li expliques les normatives d'aquell lloc de forma verbal, sense sostenir cap tipus, sigui imatge, sigui un vídeo, sigui el que sigui. Bueno desconnectará en qualsevol moment i llavors podrà perdre molta informació d'aquestes normes. (et4-j)		lectura de textos, es mucho la comprensión lectora. Aspectes que ells fan servir per estructurar textos i coincideixen amb el manual: <u>Evidència</u> -Entonces me pongo títulos grandes, le pongo colores, le pongo formato de manera que me sea fácil volver a ellos o acceder.(pt2-p) -Ah, vale, la manera en la que esta estructurado. Sí, parece cómodo. O sea, puedes ir directamente a lo que crees que estás dudando. (pt1-x)
TDAH	Regulació	L'estat d'ànim, l'estat físic, si es mediquen o no i si fan teràpia o no, són aspectes que influeixen en la capacitat d'autoregulació de la persona amb TDAH. <u>Evidència:</u> - También es cert que clar, depèn del nen. Sí, ha fet sessions o teràpia o intervencions. Aquests nens estan molt treballats i llavors això ajuda perquè tenen aquesta base de l'autoregulació. (et4-j) -Porque también esto varía mucho de si han dormido, cuánto han dormido, cómo han dormido, qué actividades venían haciendo previas, si están medicados o no están medicados... (et1-l)		Ús de la flexibilitat de les normes per adaptar-se a duració de l'atenció. <u>Evidència</u> -Aquí en las cosas que me pasó con las técnicas (pomodoro), la técnica esta es que, sí funciona. Pero para mí era como: ok, hay días que son 20 minutos y hay días que probablemente sean 15 minutos de foco. Y hay veces que el descanso de 5 minutos no me servía. Es que por ahí paraba 2 minutos que me obligaba yo bueno, voy a buscar agua, me siento, lo que fuera y sigo, entonces es como que juegos un poco con los tiempos. No tan riguros tan estricto. (pt2-p) L'estat d'ànim, l'estat físic, si es mediquen o no i si fan teràpia o no, són aspectes que influeixen en la capacitat d'autoregulació de la persona amb TDAH.

		Tant els seus companys com el professional a càrrec de l'activitat pot ajudar a regular a l'infants amb suggeriments i comentaris de reflexió. <u>Evidència:</u> - Recordar-li si ja arriba a un punt que s'enfada o s'angoixa o potser no sap com tirar perquè se t'ha tasca en aquell moment o no entén el que ha de fer, que moltes vegades això passa. Pues abans que exploti o que creï un caos en el lloc, recordar-li: "Només és un joc. Puc ajudar-te. En quin pas estàs? Els teus companys et poden ajudar." (et4-j) - El que sí els hem d'acompanyar, de dir: vale tu et pots enfadar, però el que no podem fer és, jo que sé, llançar les coses, insultar els companys, ja no voler jugar més. (et5-n) Per ajudar a les persones amb TDAH a gestionar la tolerància als canvis, se'ls hi pot explicar tot allò que pot succeir. És a dir, anticipar-se al canvi per tal que hi siguin conscients que pot passar. <u>Evidència:</u> - Preveer estas acciones para no desbordarnos. (et2-p) - O sigui quan s'explica el joc una mica com a base. Una de les coses que faria seria com anticipar el que pot passar, és a dir, pot passar que en algun moment ens sentim una mica		-Yo creo que a la hora y pico o dos ya empieza a bajarme la atención. Pero es que depende... Va unido mucho a la motivación, a la emoción que yo tenga. Si yo estoy tranquila o estoy contenta, aguanto más. Si estoy un poco nerviosa, un poco frustrada, un poco ansiosa, aguanto menos. (pt3-m) De mi momento actual, te puedo decir que me amigé con las flexibilidades de los cambios bastante, eh? No digo que al 100%, pero es bastante. Si me preguntas en mi yo de hace 10 años universitaria. Imposible que yo algo me cambie, o sea, ni en planes ni, o sea, si alguien me decía hoy salimos, hoy salimos, y si no salimos era el drama. Ahora te puedo decir que también creo que fue un trabajo propio de terapia individual mío y de crecimiento también en la edad, cálculo es como bueno, pues no pasa nada, es vamos a estar bien. (pt2-x) Entonces hasta que no aprendes a estructurar y a saber cómo funcionas dentro de cada trabajo es un caos. Osea, resulta muy difícil. (pt1-x)
--	--	--	--	--

		frustrats enfadats i els hi poses un exemple. (et5-n) La cooperació del joc és una ajuda per a la restricció i regulació del individualisme que pot esdenir de la persona amb TDAH. Ja que en haver de reflexionar sobre les seves tirades en vers les conseqüències que esdevenen per als seus companys, l'analisi i el pensament crític de les seves decisions en el joc està més meditat. <u>Evidència:</u> - Aquesta part col·laborativa i aquesta part de cooperació i aquesta... Aquí l'ajuda a frenar molt. (et3-l) Si la persona amb TDAH considera que no ha de jugar més per motius de frustració se li ha de respectar ja que està passant uns límits per tal d'autoregular-se. <u>Evidència:</u> Hi ha nens que ja ho fan directament, ja els veus allà respirant o potser apartant la mirada en aquell moment per no explotar. I directament potser hi ha nens que diuen mira, no jugo més perquè m'estic agobiant i ja està i no puc més. (et4-j)		
	Frustració	El propi fet de cooperar pot ser un motiu de frustració, encara que no es directament conseqüència del TDAH sino que també intervé	El propi fet de cooperar pot ser un motiu de frustració, encara que no es directament conseqüència del TDAH sino que també intervé	La tolerància a la frustració està relacionada al nivell d'importància que li atorguen les persones a la tasca o activitat.

	la personalitat i el treball de regulació previ. <u>Evidència:</u> Podria ser un motiu de frustració si. Al final o sigui, no crec que tant pel TDAH et dic, sinó també una mica per com s'ha preparat aquest infant a nivell social. (et5-n) - Si individualismo, ese problema porque quiero ganar o porque quiero hacerlo bien, quiero hacer lo correcto y la otra persona está decidiendo algo que no es correcto. O sea que yo sé que por ahí no, sabes? Eso pienso que puede llevar al disgusto, a la frustración. (et2-p) El fet de preveure que finalment no es podrà guanyar pot crear una frustració. <u>Evidència</u> tota aquesta part de frustració pot ser de quant s'enfosa l'illa o quan no poden aconseguir. (et5-n)	la personalitat i el treball de regulació previ. <u>Evidència:</u> bueno, també et pot portar frustració sí com a equip. Es decideix una acció que a tu no la veus clara, per exemple, que no hi estàs d'acord i i prou fas perquè és la decisió de tot l'equip. Aquí també pot generar frustració. (ej3-t) El fet de preveure que finalment no es podrà guanyar pot crear una frustració. <u>Evidència</u> -Mira jo et diria que potser el que pot crear més confusió és el fet de la frustració, de dir que pot arribar un moment, que és un moment completament normal que no es pugui guanyar. (ej1-o) -Potser la frustració seria més pel fet d'haver perdut. (ej3-t) Tenir mala sort pot ser motiu de frustració. <u>Evidència</u> Gent que es frustra perquè diu: “És que les cartes que em toquen em sembla castanya pel que estic jugant jo. S'enfonsa tot al meu voltant. No podrem arribar allí.” (ej1-o)	<u>Evidència</u> Bueno dependiendo de lo que haya en juego. Si es un juego de mesa por ejemplo, no pasa absolutamente nada. (pt1-x) Les estratègies per regular-se en cas de frustració poden ser diverses però convergeixen en que el primer pas és validar l'emoció i acceptar-la. <u>Evidència</u> -Me estreso con algo y antes probablemente era llorar, enojarme, no querer agarrarlo y sentir que todo se desmoronaba y no. Y ahora quizás es oK bueno no está saliendo esto. Pues, me levanto, me voy a tomar agua, voy a dar una vuelta ya, luego lo agarro. (pt2-p) -En caso de frustración o de irritabilidad, lo que hago es, primero, intentar introducir un pensamiento positivo en el sentido de decir, bueno, calma, tranquila, no consigues nada así. Respira, tómate tu tiempo. (pt3-m)
Motivació	El tant que el joc agradi i motivi a l'infant serà al tant que la durada de la seva atenció sostenida. <u>Evidència:</u> -la motivació i la concentració anirien molt de la mà. (et4-j)	El fet d'assolir un repte pot motivar. <u>Evidència</u> Un cop t'has integrat el fet de poder derrotar el joc. D'assolir el repte més aviat. Pues trobo que és molt gratificant i des del principi ho pots fer. (ej1-o)	El tant que el joc agradi i motivi a l'infant serà al tant que la durada de la seva atenció sostenida. <u>Evidència</u> Depende de lo que esté haciendo. Si es algo que

	-Sí de interés, de acuerdo, sí, porque muchas personas con TDAH lo pueden tener una hora viendo una película, y enterarse de todo lo que ha pasado. Y estar hablándole 5 minutos, y que lo perdiste. Entonces no es tanto la duración del juego, sino lo entretenido que sea. (et1-l) Poder escollir i desenvolupar un dels rols d'aventurar els motiva. <u>Evidència:</u> Perquè si ells poden escollir el rol que més els motiva, que més tal, potser això també pot incrementar les ganes de jugar.(et3-l) L'assoliment de petites victòries com pot ser aconseguir un dels tresors augmenta la seva motivació. <u>Evidència:</u> Però és cert que el tema, per exemple, que dius últim de premis, com una part més potser com de recompenses, aquí potser fan una mica un altre cop la pujada. Aquests nens fluctuen molt. (et4-j) El fet de no participar, per diverses raons, els pot desmotivar. <u>Evidència:</u> Que haya mucha información, que hablen demasiado todos y quieran apurarse, emocionarse y no se tome en cuenta su opinión.	El fet que sigui un joc avorrit pot desmotivar. <u>Evidència</u> Primer de tot, que no sigui avorrit. D'acord. Hi ha jocs que són avorrits. La motivació o l'interés de la partida va creixent a mesura que aquesta es desenvolupa. <u>Evidència</u> Jo penso que com més val la partida més motiva aquest joc, aquest joc, eh. En el sentit de què cada vegada estàs com més atrapat i t'has d'afanyar més. (ej3-t) El fet que l'entre torn sigui llarg pot avorrit als jugadors. <u>Evidència</u> el que pot, entre cometes, avorrit és en el moment de decidir les accions i per exemple, tu tens molt clar. Tu tens molt clar el que faràs ja i potser els altres tres jugadors ho hem d'acabar de discutir. (ej3-t)	me gusta, puede llegar a ser como muy minucioso, muy perfeccionista, muy detallista. Pero si es algo que o me aburre mucho. O que no estoy interesada. O que veo que agobia es como... No sé, probablemente me olvide de los pasos o trate de hacerlo rápido y puede suceder. Es que me equivoque.(pt2-p)
--	--	--	--

		O que no entienda lo que se está decidiendo y nadie le explique. (et2-p) A més de frustrar-los, preveure que perdran fa que es desmotivin i no vulguin seguir jugant. <u>Evidència:</u> Que no sigui molt feixuc perquè si hi ha un tema de desmotivació i abatiment, si veig que no ho aconsegueixo, si veig que em costa molt... (et3-l)		
	Tasques	-	-	Aquelles taques repetitives se'ls hi fa feixuc mantenir l'atenció. <u>Evidència</u> yo me tengo que esforzar en concentrarme para concentrarme. Mis tareas ya se han vuelto tan repetitivas que me cuesta mucho enfocarlas como antes. (pt1-x) A ver, depende, yo creo que una de las cosas que he notado que me agobia en general es cuando. Las tareas que tengo que hacer son repetitivas. ¿Es como que llega un punto en el que si es algo muy, muy, muy repetitivo, es como bueno ya no lo quiero hacer, lo que hace como una tortura, sabes?(pt2-p) Expressen que davant de situacions on hi ha curt temps per a resoldre una tasca la seva concentració creix exponencialment, conegut com a hiperfoc. <u>Evidència</u>

				- Entonces, como que yo ya sé que no hay más de 2 horas, más allá de que tengo estos 20 minutos que me ayudan a focalizar. Y después me ayudó mucho ponérmelo en más que solo en el celular, ponerme en la pantalla que aparezca el el timer, entonces voy a hacer, Uy, me quedan dos y me quedan 3. Acelera, sí. (pt2-p) -O que sea algo urgente y que la solución dependa de cuestión de horas y tiempo. Pero no tiene que ser algo urgente de que me lo han dicho hace un mes y se me pasa el plazo. Ahí no hay ningún foco. Es que simplemente sale algo urgente. Ya de ya. No tiene que haber una previsión.(pt1-x)
--	--	--	--	--

