

Anàlisi dades enquesta

Iker González

3 noviembre 2020

Contents

1 Introducció

2 Lectura de dades

1 Introducció

Aquest document conté l'anàlisi estadística de l'enquesta del treball de recerca titolat: "Pot un videojoc ajudar a aprendre idiomes?" que he fet a l'institut Enric Borràs.

2 Lectura de dades

Comencem per importar les dades

```
dades <- read.csv("Cuestionario.csv")
```

veiem quina informació tenim a les dades

```
head(dades)
```

```

##  i..edad nivel_escuelas
## 1  10-19      Bajo
## 2  10-19      Medio
## 3  40-50      Bajo
## 4  10-19      Bajo
## 5  30-39      Bajo
## 6  40-50      Medio
##
##                                     Por
que
## 1 Ingles en la escuela be like: Memoriza, escupe y mucho ani
mo.
## 2
## 3                                     pocos salen fluen
tes
## 4                                     Porque no se aprende na
da
## 5
## 6                                     Es la impresion que te
ngo
##
importancia_ambito
## 1 Vocabulario;Gramatica;Comprension oral;Comprension lector
a;Expresion oral;Expresion escrita
## 2
Gramatica;Expresion oral
## 3                                     Com
prension oral;Comprension lectora
## 4
Comprension oral;Expresion oral
## 5
Comprension oral;Expresion oral
## 6
Comprension oral;Expresion oral
##  extraescolar
## 1      No
## 2      Si
## 3      Si
## 4      Si
## 5      Si
## 6      No
##
cual
## 1
## 2 Academias de Ingles y Aleman ademas de un viaje al extranj
ero ligado con el centro donde estudio.
## 3
escuelas de idiomas
## 4
Academia
## 5
Academia
## 6
##  util auto_aprendizaje
## 1      Si
## 2  Si      Si
## 3  Si      Si
## 4  Si      Si
## 5  Si      Si
## 6      No
##

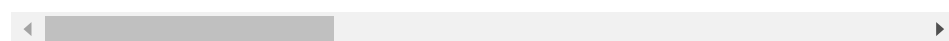
```

```

metodo
## 1
Hablar con gente de paises de habla inglesa
## 2 Intentando comunicarme con personas extranjeras a traves d
e internet, escuchando canciones y buscando el vocabulario que
no conozco y buscando las formas gramaticales que encuentro en
textos.
## 3
traduccion de letras de mÃsicas; pelÃculas; vivir en los paÃse
s
## 4
Ver videos de personas extranjeras
## 5
App, series en ingles
## 6
## has_aprendido
## 1 Si
## 2 Si
## 3 Si
## 4 Si
## 5 Si
## 6
##
herramientas
## 1 Hablar con gente en ingles es la m
ejor herramienta.
## 2 Hablar con personas extranjeras y visitar los paÃses donde
estos se hablan
## 3 No conozco las herr
amientas actuales
## 4 Rodearte de gente que hable ingles, jugar,
leer en ingles..
## 5 Aplicacion
es y ver series.
## 6 MÃsica, una Buena forma de aprender a tra
ves de las letras
## videojuego
## 1 No
## 2 No
## 3 No
## 4 No
## 5 No
## 6 No
##
practica
## 1 Ejercicios separados de varios aspectos (ej. vocabulario y
gramatica)
## 2 Ejercicios separados de varios aspectos (ej. vocabulario y
gramatica)
## 3 Ejercicios centrados en un solo aspecto (ej. solo v
ocabulario)
## 4 Ejercicios separados de varios aspectos (ej. vocabulario y
gramatica)
## 5 Ejercicios separados de varios aspectos (ej. vocabulario y
gramatica)
## 6 Ejercicios separados de varios aspectos (ej. vocabulario y
gramatica)
## tipo_videojuego formato_respuesta
## 1 Conversaciones Escribir la respuesta completa
## 2 Aventura con dialogos Seleccion de opciones
## 3 Aventura con dialogos Completar frases rellenando huecos

```

```
## 4      Conversaciones      Seleccion de opciones
## 5      Conversaciones      Seleccion de opciones
## 6 Ejercicios didacticos Completar frases rellenando huecos
##      plataforma      videojuego_ambito
o
## 1      Ordenador      Vocabulario;Gramatica
a
## 2 Dispositivo movil o tablet Expresion oral;Expresion escrita
a
## 3 Dispositivo movil o tablet Comprension oral;Expresion oral
l
## 4 Dispositivo movil o tablet Vocabulario;Comprension lectora
a
## 5 Dispositivo movil o tablet Comprension oral;Expresion oral
l
## 6 Dispositivo movil o tablet Comprension oral;Expresion oral
l
##      email
## 1      juanjovineig@gmail.com
## 2      adriancb004@gmail.com
## 3
## 4 nuriavictormanuel@gmail.com
## 5
## 6
```



```
names(dades)[1] <- "edad"
names(dades)
```

```
## [1] "edad"      "nivel_escuelas" "Porque"
## [4] "importancia_ambito" "extraescolar" "cual"
## [7] "util"      "auto_aprendizaje" "metodo"
## [10] "has_aprendido" "herramientas" "videojuego"
## [13] "practica" "tipo_videojuego" "formato_respuesta"
## [16] "plataforma" "videojuego_ambito" "email"
```



```
str(dades)
```

```
## 'data.frame': 123 obs. of 18 variables:
## $ edad : Factor w/ 5 levels "10-19","20-29",...: 1 1 4 1 3 4 1 1 4 1 ...
## $ nivel_escuelas : Factor w/ 3 levels "Alto","Bajo",...: 2 3 2 2 2 3 3 2 3 3 ...
## $ Porque : Factor w/ 93 levels "", "Al menos en mi fase de escuela no era tan necesario ",...: 30 1 60 77 1 20 62 84 14 25 ...
## $ importancia_ambito: Factor w/ 19 levels "Comprension lectora;Expresion oral",...: 19 11 3 5 5 5 6 11 6 10 ...
## $ extraescolar : Factor w/ 2 levels "No","Si": 1 2 2 2 2 1 2 1 1 2 ...
## $ cual : Factor w/ 47 levels "", "Academia",...: 1 9 32 2 2 1 7 42 1 35 ...
## $ util : Factor w/ 3 levels "", "No", "Si": 1 3 3 3 3 1 3 2 1 3 ...
## $ auto_aprendizaje : Factor w/ 2 levels "No","Si": 2 2 2 2 2 1 1 2 1 1 ...
## $ metodo : Factor w/ 66 levels "", "Academia",...: 29 30 46 57 10 1 1 43 1 1 ...
## $ has_aprendido : Factor w/ 3 levels "", "No", "Si": 3 3 3 3 3 1 1 3 1 1 ...
## $ herramientas : Factor w/ 110 levels "Academia","Academias ",...: 34 36 63 84 9 60 64 48 30 10 ...
## $ videojuego : Factor w/ 2 levels "No","Si": 1 1 1 1 1 1 1 2 1 2 ...
## $ practica : Factor w/ 2 levels "Ejercicios centrados en un solo aspecto (ej. solo vocabulario)",...: 2 2 1 2 2 2 2 2 2 2 ...
## $ tipo_videojuego : Factor w/ 3 levels "Aventura con dialogos",...: 2 1 1 2 2 3 2 2 2 3 ...
## $ formato_respuesta : Factor w/ 3 levels "Completar frases rellenando huecos",...: 2 3 1 3 3 1 3 2 2 1 ...
## $ plataforma : Factor w/ 3 levels "Consola","Dispositivo movil o tablet",...: 3 2 2 2 2 2 3 2 2 2 ...
## $ videojuego_ambito : Factor w/ 24 levels "Comprension lectora",...: 22 10 8 14 8 8 21 22 3 13 ...
## $ email : Factor w/ 67 levels "", "adriancb004@gmail.com",...: 40 2 1 51 1 1 61 52 62 49 ...
```

Veiem que n'hi ha algunes variables que tenen dades en blanc. Hem de recodificar

```
dades$metodo[dades$metodo==""] <- NA
dades$has_aprendido[dades$has_aprendido==""] <- NA
```

Google Form et torna els gràfics dels resultats de les preguntes. Ara ens interessa fer un anàlisi per grups d'edat. Això és fàcil amb R perquè hi ha una llibreria que ho fa.

```
library(compareGroups)
```

```
## Warning: package 'compareGroups' was built under R version 3.6.3
```

```
mod <-compareGroups(edad ~ nivel_escuelas + importancia_ambito
+ extraescolar + videojuego +
practica + tipo_videojuego + plataforma + video
juego_ambito, data = dades)
```

```
## Warning in compareGroups.fit(X = X, y = y, include.label = i
nclude.label, :
## Variables 'importancia_ambito', 'videojuego_ambito' have bee
n removed since
## some errors occurred
```

```
export2md(createTable(mod))
```

```
(#tab:unnamed-chunk-6)Summary descriptives table by groups of `edad`
```

	10-19	20-29	30-39	40-50	50+	p.overall
	N=14	N=29	N=38	N=33	N=9	
nivel_escuelas:						0.206
Alto	1 (7.14%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	
Bajo	7 (50.0%)	22 (75.9%)	20 (52.6%)	18 (54.5%)	5 (55.6%)	
Medio	6 (42.9%)	7 (24.1%)	18 (47.4%)	15 (45.5%)	4 (44.4%)	
extraescolar:						0.379
No	6 (42.9%)	8 (27.6%)	11 (28.9%)	16 (48.5%)	3 (33.3%)	
Si	8 (57.1%)	21 (72.4%)	27 (71.1%)	17 (51.5%)	6 (66.7%)	
videojuego:						<0.001
No	8 (57.1%)	26 (89.7%)	23 (60.5%)	31 (93.9%)	9 (100%)	
Si	6 (42.9%)	3 (10.3%)	15 (39.5%)	2 (6.06%)	0 (0.00%)	
practica:						0.114
Ejercicios centrados en un solo aspecto (ej. solo vocabulario)	2 (14.3%)	6 (20.7%)	1 (2.63%)	4 (12.1%)	0 (0.00%)	
Ejercicios separados de varios aspectos (ej. vocabulario y gramatica)	12 (85.7%)	23 (79.3%)	37 (97.4%)	29 (87.9%)	9 (100%)	
tipo_videojuego:						0.853
Aventura con dialogos	6 (42.9%)	18 (62.1%)	23 (60.5%)	19 (57.6%)	5 (55.6%)	

	10-19	20-29	30-39	40-50	50+	p.overall
Conversaciones	7 (50.0%)	8 (27.6%)	10 (26.3%)	9 (27.3%)	2 (22.2%)	
Ejercicios didacticos	1 (7.14%)	3 (10.3%)	5 (13.2%)	5 (15.2%)	2 (22.2%)	
plataforma:						0.290
Consola	0 (0.00%)	0 (0.00%)	1 (2.63%)	2 (6.06%)	1 (11.1%)	
Dispositivo movil o tablet	11 (78.6%)	26 (89.7%)	34 (89.5%)	24 (72.7%)	6 (66.7%)	
Ordenador	3 (21.4%)	3 (10.3%)	3 (7.89%)	7 (21.2%)	2 (22.2%)	

```
export2word(createTable(mod), file = "tabla.doc")
```