

INFORME FINAL DE LA HERRAMIENTA	Fecha:	06/01/2024
--	--------	------------

TABLA DE PUNTUACIONES PONDERADAS

Objetivo 1: Resulta beneficiosa la experiencia

*Resultados sobre 5

<u>Criterio</u>	<u>Subcriterio</u>	<u>Puntuación</u>	
Resultados de comportamiento	Comportamiento en el recinto	4,59	3,46
	Ruido en el recinto	2,10	
	Integración percibida	2,96	
	Socialización percibida	3,55	
	Cambios en los partes	N/A	
Resultados académicos	Conocimiento obtenido	0,56	0,56
	Comparación con grupo de control	N/A	
Resultados motivacionales	Utilidad percibida	3,95	3,87
	Actitud hacia el uso	4,34	
	Intención de uso	3,95	
	Disfrute percibido	4,09	
	Motivación con la materia	3,88	
	Aprendizaje percibido	3,68	
	Colaboración percibida	3,15	
	Competitividad percibida	3,94	
	Preferencia personal	3,43	
Valoración global	Valoración global (emisor)	4,15	4,07
	Valoración global (receptor)	4,17	
	Valoración global de comportamiento	4,23	
	Valoración global académica	3,74	
	Valoración global motivacional	4,16	
TOTAL:			2,24

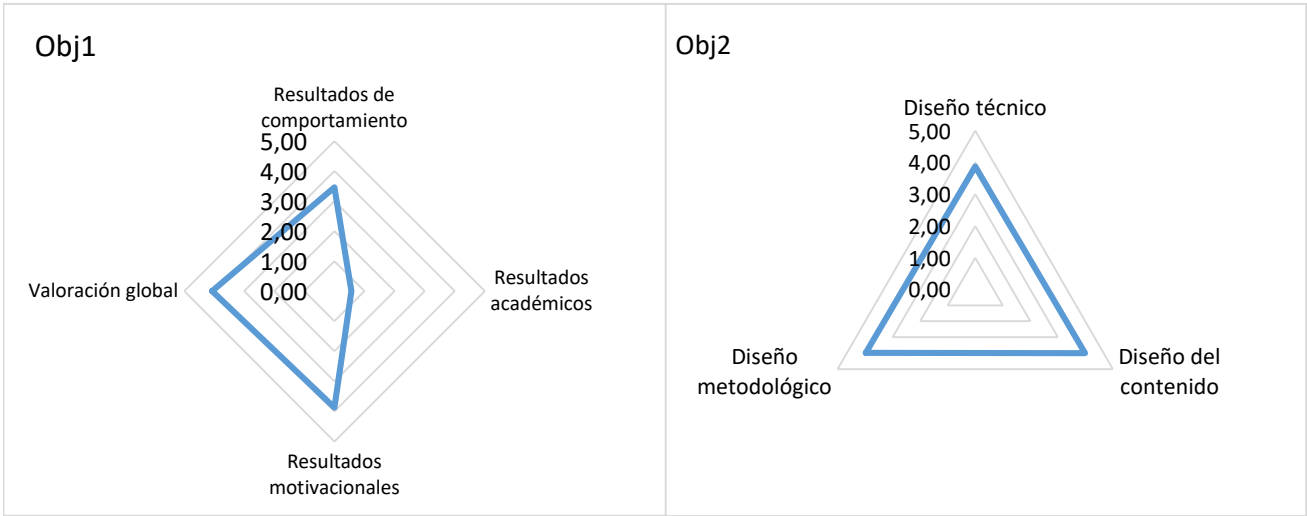
Objetivo 2: Aspectos que afectan a los resultados

*Resultados sobre 5

<u>Criterio</u>	<u>Subcriterio</u>	<u>Puntuación</u>	
Diseño técnico	Adecuación del diseño	3,85	3,88
	Frescura del diseño	3,97	
	Comodidad del diseño	3,98	
	Utilidad percibida (emisor)	3,82	
	Preferencia personal (emisor)	2,66	
	Probabilidad de reutilización	4,07	
	Control del emisor	4,26	
Diseño del contenido	Validez del contenido	4,07	3,99
	Practicidad del contenido	3,83	
	Fiabilidad del contenido	4,21	
	Sistematicidad del contenido	3,36	
Diseño metodológico	Facilidad de uso percibida	4,34	3,98
	Facilidad de uso percibida (emisor)	3,69	
	Adecuación del medio de aplicación	3,94	
	Adecuación de la duración	3,98	
	Adecuación de la frecuencia de aplicación	3,64	
	Adecuación de los grupos de trabajo	3,79	
	Adecuación del número de profesores	4,38	
TOTAL:			3,95

GRAFICADO DE RESULTADOS

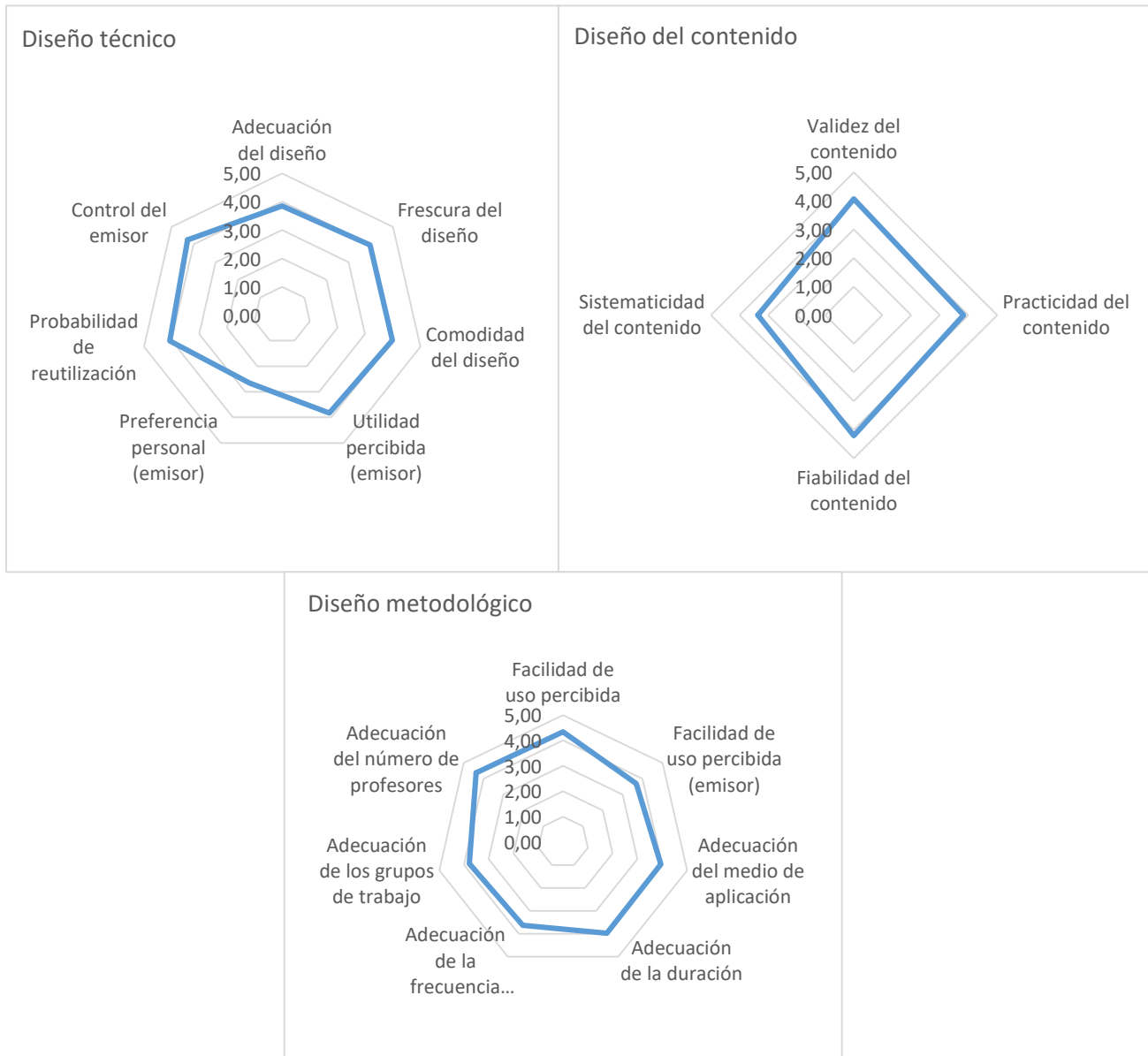
Criterios principales



Subcriterios Objetivo 1



Subcriterios Objetivo 2



NOTAS Y CONCLUSIONES

La experiencia ha ido francamente bien, los alumnos están contentos en general. A ojos del docente hubo un alboroto considerable y este es quizás el punto más negativo de la experiencia. Se puede considerar que la gamificación fue beneficiosa y la recompensa motivó mucho a los participantes.

