

INFORME FINAL DE LA HERRAMIENTA

Fecha:

16/08/2025

TABLA DE PUNTUACIONES PONDERADAS

Objetivo 1: Resulta beneficiosa la experiencia

*Resultados sobre 5

| Criterio | Subcriterio | Puntuación | |
|------------------------------|-------------------------------------|------------|------|
| Resultados de comportamiento | Comportamiento en el recinto | 4,60 | 3,46 |
| | Ruido en el recinto | 2,60 | |
| | Integración percibida | 2,70 | |
| | Socialización percibida | 3,20 | |
| | Cambios en los partes | N/A | |
| Resultados académicos | Conocimiento obtenido | 3,51 | 0,56 |
| | Comparación con grupo de control | 3,93 | |
| Resultados motivacionales | Utilidad percibida | 4,00 | 3,87 |
| | Actitud hacia el uso | 4,42 | |
| | Intención de uso | 3,94 | |
| | Disfrute percibido | 4,13 | |
| | Motivación con la materia | 3,88 | |
| | Aprendizaje percibido | 3,76 | |
| | Colaboración percibida | 3,14 | |
| | Competitividad percibida | 4,00 | |
| | Preferencia personal | 3,61 | |
| Valoración global | Valoración global (emisor) | 4,30 | 4,07 |
| | Valoración global (receptor) | 4,16 | |
| | Valoración global de comportamiento | 4,20 | |
| | Valoración global académica | 3,90 | |
| | Valoración global motivacional | 4,10 | |
| TOTAL: | | | 3,72 |

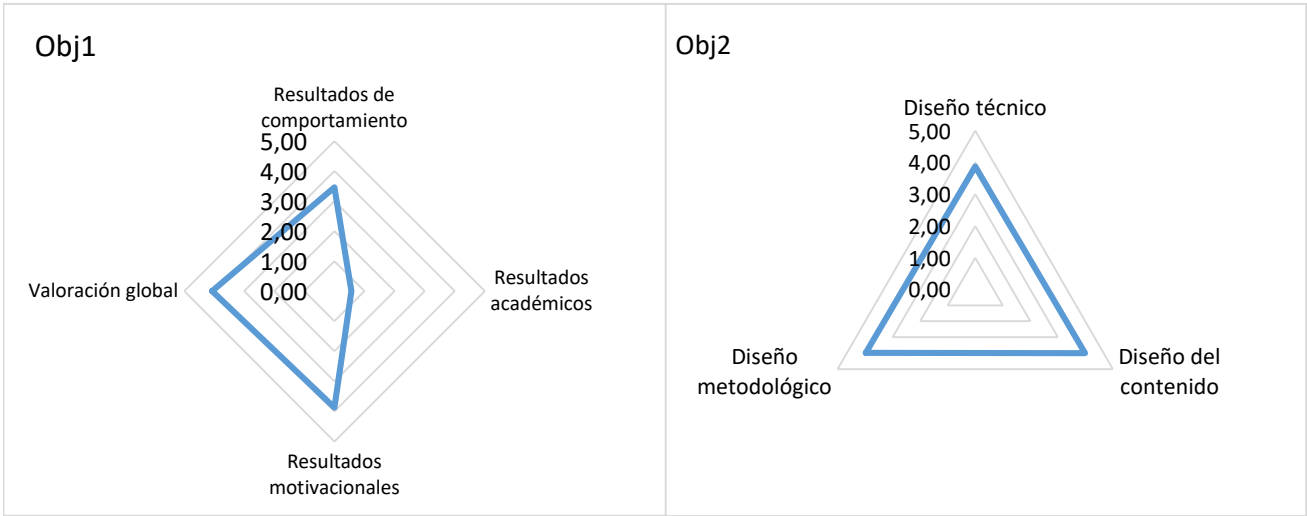
Objetivo 2: Aspectos que afectan a los resultados

*Resultados sobre 5

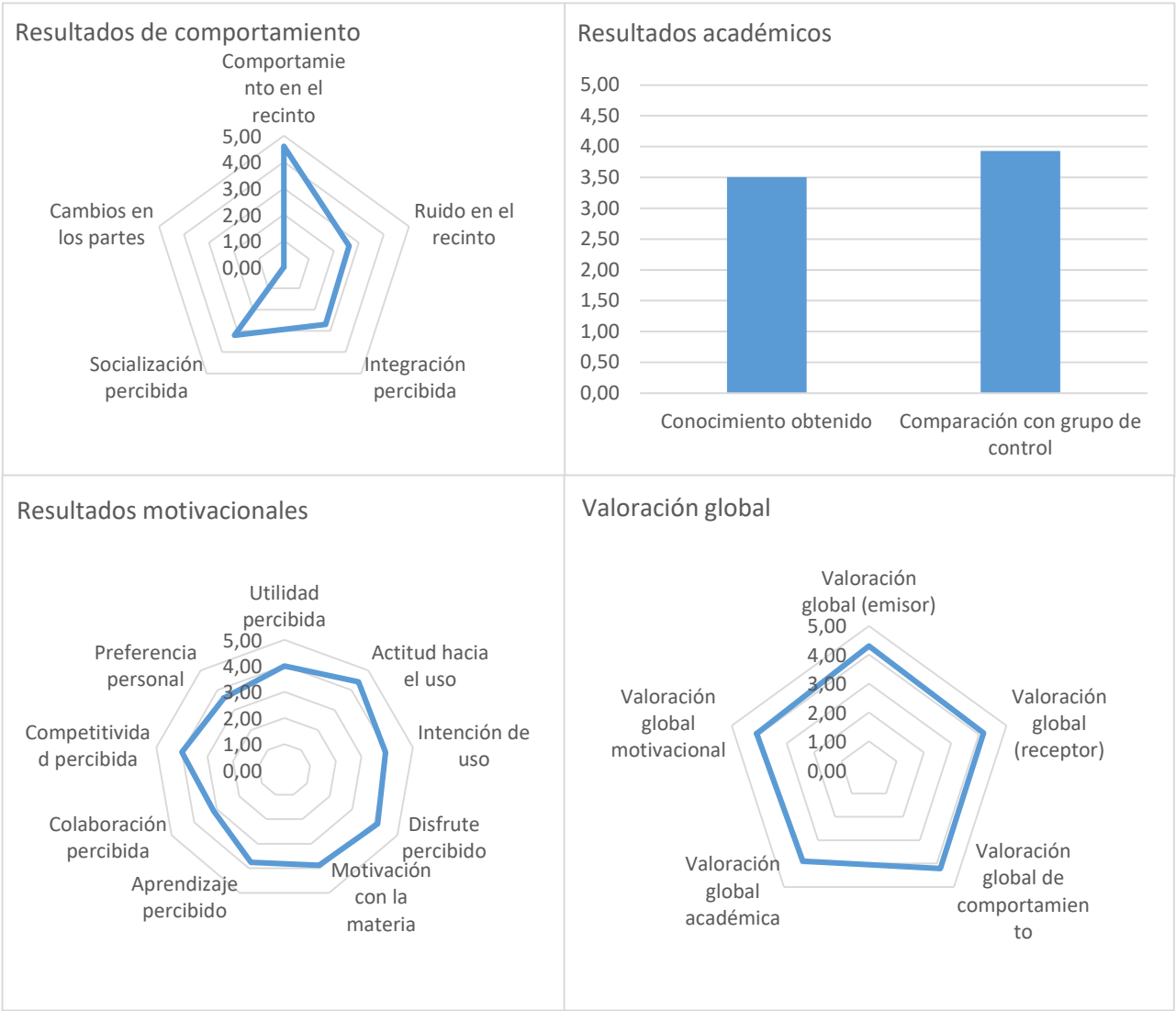
| Criterio | Subcriterio | Puntuación | |
|----------------------|---|------------|------|
| Diseño técnico | Adecuación del diseño | 3,99 | 3,88 |
| | Frescura del diseño | 4,02 | |
| | Comodidad del diseño | 4,08 | |
| | Utilidad percibida (emisor) | 3,80 | |
| | Preferencia personal (emisor) | 2,80 | |
| | Probabilidad de reutilización | 4,20 | |
| | Control del emisor | 4,30 | |
| Diseño del contenido | Validez del contenido | 4,20 | 3,99 |
| | Practicidad del contenido | 3,86 | |
| | Fiabilidad del contenido | 4,25 | |
| | Sistematicidad del contenido | 3,39 | |
| Diseño metodológico | Facilidad de uso percibida | 4,46 | 3,98 |
| | Facilidad de uso percibida (emisor) | 3,80 | |
| | Adecuación del medio de aplicación | 3,60 | |
| | Adecuación de la duración | 4,14 | |
| | Adecuación de la frecuencia de aplicación | 3,67 | |
| | Adecuación de los grupos de trabajo | 3,86 | |
| | Adecuación del número de profesores | 4,47 | |
| TOTAL: | | | 4,02 |

GRAFICADO DE RESULTADOS

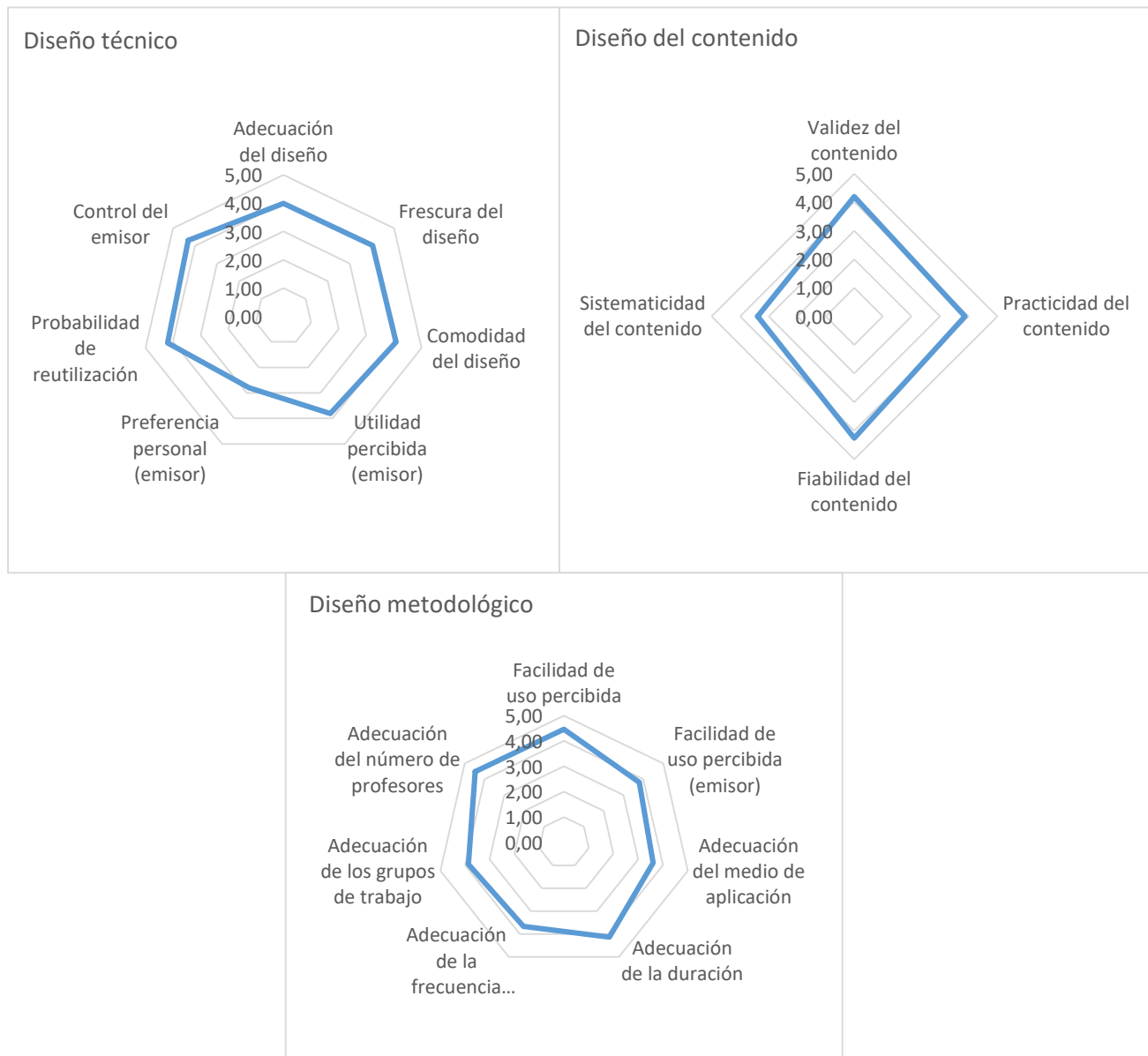
Criterios principales



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.

