"GAMIRIGHT - The right gamification for tackling early school leaving and disadvantage "

"ENCUESTA PROFESORES/ALUMNOS - ANÁLISIS"

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cláusula de exención de responsabilidad El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Aviso de derechos de autor
2020 - 2022 Consorcio GAMIRIGHT

Índice

Encuesta para profesores **7**

Conclusiones para los profesores: **25**

Encuesta para los alumnos: **27**

España 29

Grecia 35

Rumanía 40

Análisis de la tarjeta escolar: **46**

INTRODUCCIÓN

Desde noviembre de 2021 hasta julio de 2022 dentro del proyecto Erasmus+ nr. 2020-1-ES01-KA201-082223. "Gamiright - The right gamification for tackling early school leaving and disadvantage "se han implementado la propuesta pedagógica de acuerdo con la EDR (Educational Design Research).

En esta fase, mientras se llevaba a cabo la fase de pilotaje del proyecto relacionado con la gamificación, se han recogido datos sobre el progreso del pilotaje y el éxito de la estrategia aplicada en las escuelas.

Tres centros de enseñanza primaria de España, Rumanía y Grecia participaron en esta fase piloto y recogieron los datos:

CENTRO DE EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA CUBA de España (Madrid) participó en esta fase:

- Cuestionario para profesores: 5 profesores antes de la gamificación, 12 profesores después de la gamificación
- Cuestionario para estudiantes: 324 estudiantes responden.
- Análisis del boletín escolar: 162-164 alumnos.

SCOALA PROFESIONALA GROPNITA de Rumanía (Iasi) participó en esta fase:

- Cuestionario para profesores: 42 profesores antes de la gamificación, 61 profesores después de la gamificación
- Cuestionario para los alumnos: 497 alumnos responden.
- Análisis del boletín escolar: 592 alumnos .

E-SCHOOL de Grecia (Karditsa) participó en esta fase:
Cuestionario para profesores: 5 profesores antes de la gamificación, 5 profesores después de la gamificación.
Cuestionario para los alumnos: 56 alumnos responden.
Análisis del boletín escolar: 56 alumnos.

Se administraron cuestionarios a profesores y alumnos antes y después de la gamificación, mientras que se comprobaron las notas escolares de los alumnos para ver si habían aprobado o suspendido asignaturas. Dado que en cada país se aplican periodos diferentes para recoger los boletines de notas de los alumnos, más adelante en el análisis se encontrarán periodos de recogida de datos diferentes para España en comparación con Rumanía y Grecia. En cualquier caso, para el análisis de los boletines de notas, se tomaron como referencia los datos sobre si los alumnos habían aprobado o no las asignaturas antes de la estrategia de gamificación y después de la estrategia de gamificación, a final de curso. En cuanto a España por otro lado, además del “antes y el después” de la gamificación también existe una evaluación intermedia de las asignaturas

Estos cuestionarios se entregaron para:

- Ver el impacto en los alumnos: Comprobar si se redujeron sus necesidades mejorando sus resultados académicos, mejorando sus habilidades sociales y gestión emocional para mejorar la convivencia en el centro y mejorando también la relación con su familia.

- Ver el impacto en los profesores: monitorizar los beneficios de la estrategia de gamificación desde el punto de vista de los profesores en sus clases. También en IO2 una parte importante fue la creación de un manual que indica a los profesores cómo implementar esta metodología de gamificación en sus aulas para enseñar en un entorno de aprendizaje donde el alumno esté interesado y motivado por aprender y seguir las pautas establecidas, pudiendo así centrarse más en el contenido de las áreas que en todos aquellos aspectos que dificultan la enseñanza como son: organizar la disciplina, mantener el silencio, seguimiento de tareas, resolución de conflictos, motivar la participación....

- Ver el impacto en los equipos de gestión (escuelas) será ser capaz de aplicar esta metodología siguiendo directrices detalladas y completas sobre cómo hacerlo, así como la confianza necesaria para hacerlo porque hay pruebas de los resultados.

- Ver el impacto en las familias permitirá una mayor colaboración con el centro; participar en la labor educativa del alumno en coordinación con el profesor sin que éste invierta más tiempo del normal; estar al tanto de la evolución de su hijo; y disponer de recursos que les permitan continuar la labor educativa y disfrutar del aprendizaje que se produce de forma sana y consciente en compañía de sus hijos.

El análisis de los datos recogidos mostró que la estrategia de gamificación aplicada en la escuela fue realmente exitosa tanto por parte de los profesores como de los estudiantes. De hecho, si por un lado para los profesores la atención y la participación de los estudiantes en sus clases ha mejorado considerablemente gracias a la estrategia de gamificación, por otro lado para los estudiantes las clases también se han vuelto más interesantes y activas, haciéndoles sentir más involucrados no sólo dentro de las clases, sino también dentro del complejo escolar, mejorando no sólo el rendimiento escolar, sino también las relaciones entre los jóvenes estudiantes.

Encuesta para profesores

52 profesores de España (5), Grecia (5) y Rumanía (42) respondieron a una encuesta previa a la gamificación antes de iniciar el proyecto "Gamiright" en los centros escolares y en sus clases.

Cuestionario de fin de proyecto realizado a una muestra de 78 profesores de España (12), Grecia (5) y Rumanía (61) que desarrollaron el proyecto Gamiright en centros escolares.

Para los profesores se colocó un formulario relativo a sus conocimientos sobre metodologías de enseñanza relacionadas con la gamificación y sus conocimientos sobre juegos de mesa u otros tipos de juegos que pueden mejorar las estrategias de enseñanza. El formulario presentado a los profesores se administró a través de un sencillo formulario de Google en el que podían elegir libremente entre varias opciones o comentar libremente cada respuesta con sus pensamientos e impresiones. La elección de utilizar un formulario de Google se basó en el hecho de que la recogida de datos de los profesores a través del formulario de Google puede hacer que esta fase sea más rápida y sencilla para la fase de recogida y análisis de datos.
Los formularios se tradujeron a cada uno de los idiomas de los países participantes para facilitar su comprensión incluso en los casos en que el profesor no tuviera un nivel alto de inglés o un vocabulario en inglés suficiente para poder comentar adecuadamente las respuestas.

El feedback para profesores se divide en 20 preguntas correspondientes a 7 macroáreas en las que se relacionan las preguntas en función del tema de la pregunta. las áreas son:

1. Identificación
2. GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (GBL)
3. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA GAMIFICACIÓN
4. LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO METODOLÓGICO EN EL AULA
6. Motivación, participación y nivel académico tras el proceso de gamificación
7. Participación de la familia

A partir de los datos recogidos de los profesores, se muestra que ser capaz de llevar la gamificación y el contenido GBL (Game Base Learning) en la escuela mejora la motivación y la participación de los estudiantes en las clases, la participación de las familias en las escuelas y también aumentar los conocimientos de los profesores, animándoles a utilizar la metodología aprendida en su lección y la participación de otros colegas de la misma escuela para utilizar este nuevo enfoque y conocimientos dentro de sus clases.

La comparación de los resultados de la fase previa y posterior al juego muestra que los profesores notaron un cambio notable en el comportamiento y la actitud de los alumnos.

- El 86% de los profesores considera que la motivación de los alumnos para aprender durante las clases es muy buena (valorada con un 9 sobre 10 por el 58% de los profesores y con un 10 sobre 10 por el 29% de los profesores), en contraste con las valoraciones anteriores, en las que sólo el 12% consideraba que los alumnos estaban muy motivados para aprender (9 sobre 10 - 6%, 10 sobre 10 - 6%).

Según los profesores que respondieron al cuestionario final, el uso del juego de mesa resulta muy eficaz para motivar a los alumnos.

- El 79% de los profesores entrevistados, que experimentaron GBL y Gamificación en sus clases realmente piensan que los juegos de mesa ayudan a la motivación de los alumnos, valorando la utilidad de los juegos de mesa 9 sobre 10 (53,1%) y 10 sobre 10 (25,9%). El resto de los profesores entrevistados expresan su opinión valorando la utilidad de los juegos de mesa para la motivación entre 7 (2%) y 8 (17,3%). Sólo el 2% de los profesores opina que los juegos de mesa ayudan a la motivación de los alumnos con un 6 en una escala de 10 (suficiente).
  Estos datos, si se comparan con la respuesta en el formulario antes de aplicar la gamificación en la escuela muestran cómo la opinión sobre la gamificación cambió para el profesor.
  De hecho, antes de la gamificación, la valoración de la utilidad de los juegos de mesa para motivar a los alumnos era de 9 sobre 10 sólo para el 10% de los profesores y de 10 sobre 10 sólo para el 2% de ellos. Para el 14% de los profesores entrevistados, el uso de juegos de mesa para motivar a los alumnos era inferior a 6 sobre 10.

Como efecto positivo de la introducción de la estrategia de gamificación y GBL, los profesores observaron un aumento significativo de la participación de los alumnos en clase.

Según los resultados recogidos a través del formulario por los profesores, la utilización de juegos de mesa como elementos motivadores para los alumnos resultó muy eficaz y útil, mostrando un resultado satisfactorio en la participación de los alumnos en clase.

- La participación de los alumnos después de la gamificación fue evaluada como muy buena (8,9,10 sobre 10) por el 93% de los profesores, en comparación con el 15% evaluado antes del inicio de la gamificación por los profesores.

También se supervisó la participación de la familia en la vida escolar y en la educación de los alumnos.

- Según los datos recogidos de la impresión y experiencia de los profesores durante el proyecto, el 55% de la familia se implicó más en la educación de los alumnos después de la gamificación, en contraste con el 4% antes de la gamificación.

% Motivación de los estudiantes para aprender.

	PRE - gamificación	DESPUÉS - Gamificación
Vote	**%**	**%**
1	**3**	**0**
2	**6**	**0**
3	**4**	**0**
4	**12**	**0**
5	**20**	**0**
6	**18**	**1**
7	**15**	**5**
8	**10**	**7**
9	**6**	**58**
10	**6**	**29**

% Utilidad de los juegos de mesa para motivar a los alumnos.

	PRE - Gamificación	DESPUÉS - Gamificación
Vote	**%**	**%**
1	**2**	**0**
2	**2**	**0**
3	**0**	**0**
4	**4**	**0**
5	**21**	**0**
6	**11**	**2**
7	**13**	**2**
8	**22**	**17**
9	**22**	**53**
10	**4**	**26**

% Participación activa de los alumnos en las clases

	PRE - Gamificación	DESPUÉS - Gamificación
Vote	**%**	**%**
1	**0**	**0**
2	**1**	**0**
3	**0**	**0**
4	**2**	**<1**
5	**9**	**0**
6	**12**	**1**
7	**8**	**5**
8	**9**	**7**
9	**5**	**56**
10	**1**	**30**

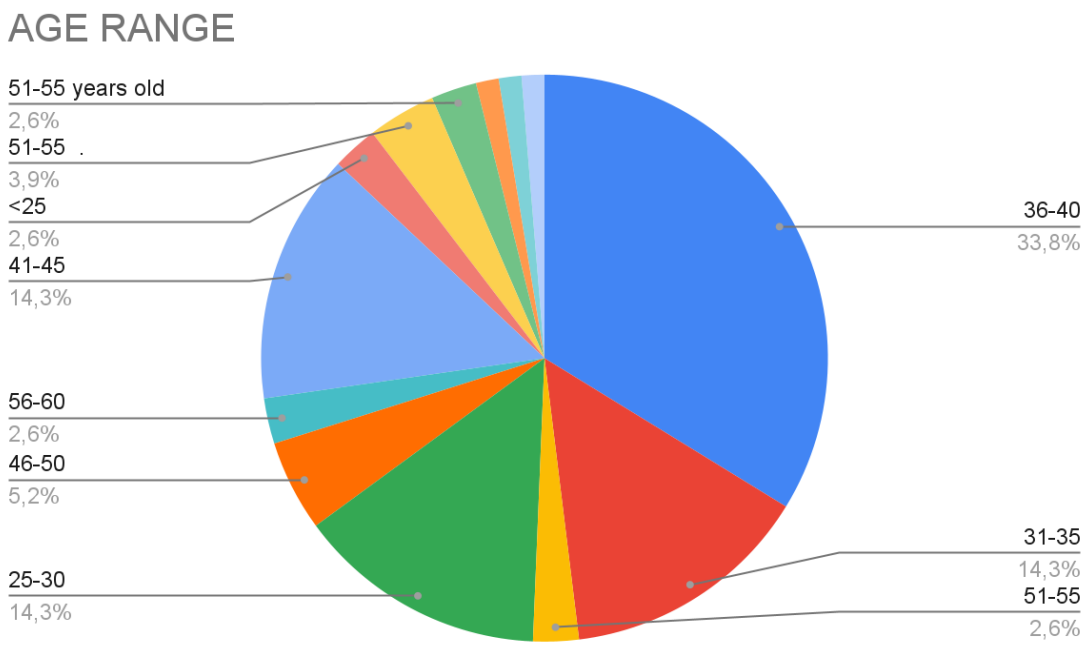
% Participación de la familia en la educación de los alumnos.

	PRE - gamificación	DESPUÉS - Gamificación
Vote	**%**	**%**
1	**0**	**0**
2	**3**	**0**
3	**9**	**2**
4	**7**	**3**
5	**7**	**2**
6	**11**	**10**
7	**3**	**7**
8	**2**	**10**
9	**4**	**47**
10	**0**	**18**

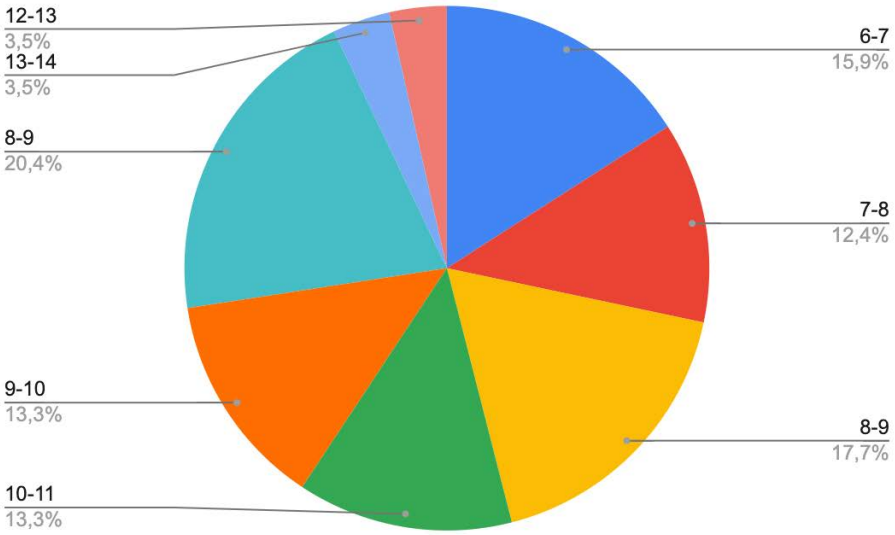
El formulario resumido con las respuestas de los profesores es el siguiente:

1. Identificación

¿Cuál es su rango de edad?

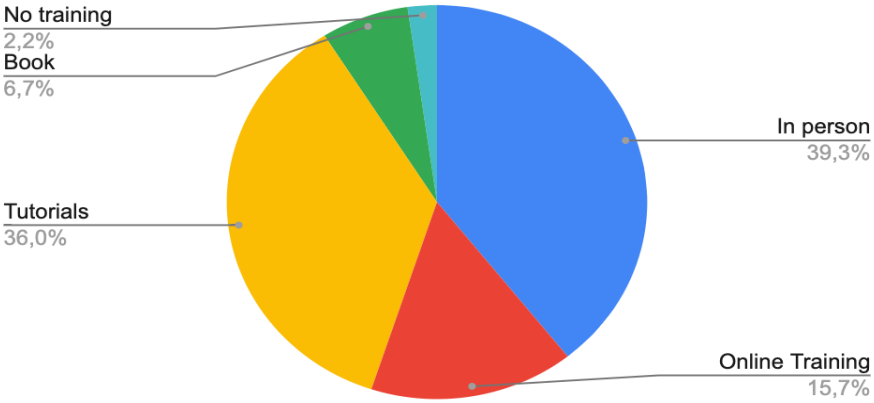


¿Cuál es la edad de los alumnos a los que enseña?

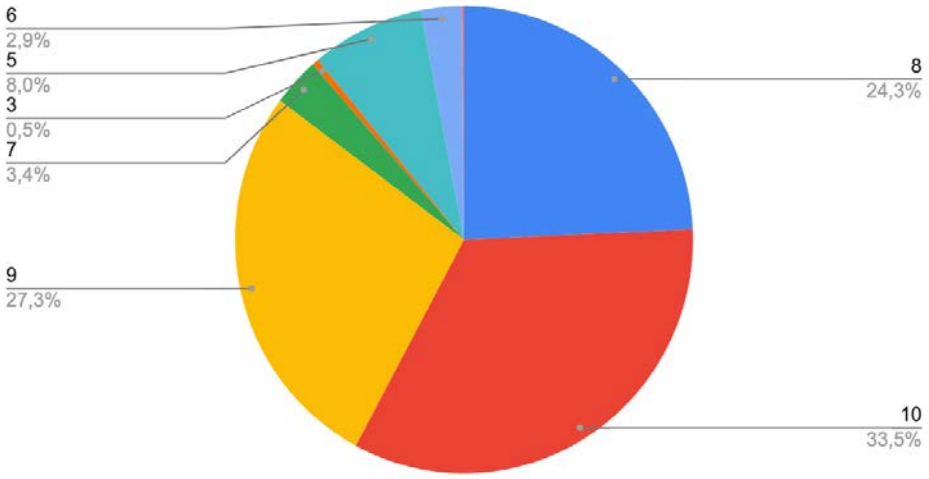


2. GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (GBL)

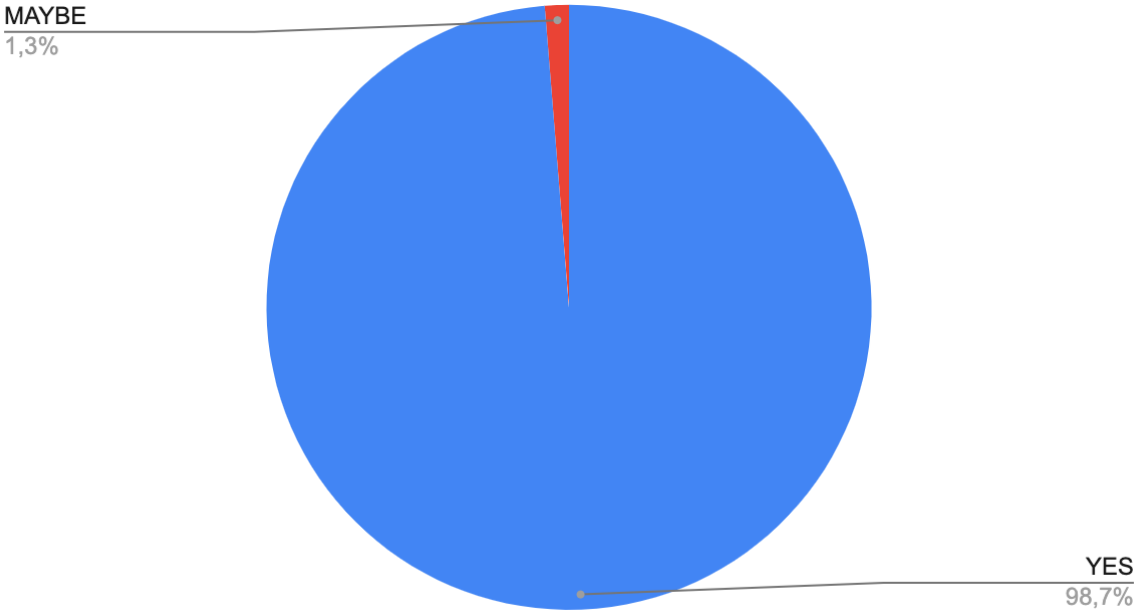
He asistido a algunas formaciones sobre gamificación y GBL.



Cuantificar su nivel de conocimientos sobre Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (GBL)



¿Utilizarías la gamificación en tu clase?

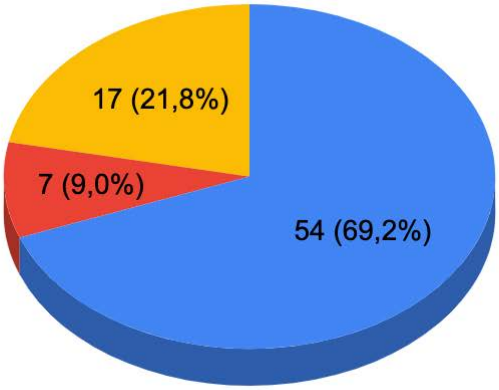


Observaciones:

Sí, ya lo utilizo. Es un método muy motivador para los alumnos.
La gamificación es muy útil.
Original
Sí, sería interactivo
Sí, es súper útil.
Sí, he utilizado este método y me entusiasma.
Utilicé la gamificación durante las clases.
Gamificación: un método moderno que aplico en clase.
Es un método que me gusta a mí, pero también a los alumnos.
He aplicado la gamificación.
Los alumnos se han vuelto responsables, más conscientes, más atraídos por la escuela.

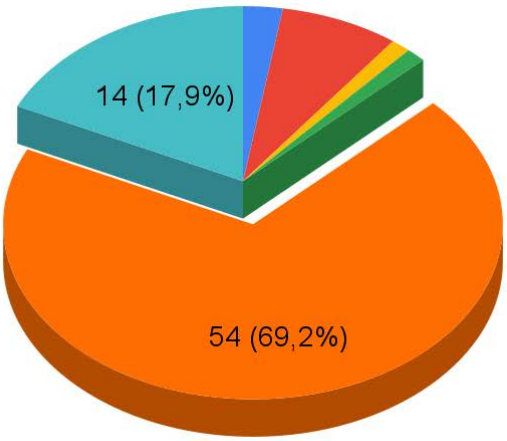
A los alumnos les fascina todo lo que signifique jugar.
Aún me queda mucho por aprender, pero, en la medida en que el tiempo me lo permite, disfruto de los niños con juegos, puntos y diversión.
Aún no se ha utilizado
Sí, es útil
Activa y motiva a los alumnos
Ayuda mucho en la gestión de la clase de los alumnos.
Motivación, diversión, competición
Un gran cambio durante las clases
Novedades en educación
Un método útil, moderno y atractivo que encanta a los niños.
Los alumnos son más activos en clase. Ser más activos les ayuda a aprender de forma más eficaz.
Utilizo tanto como mi tiempo me permite.
Lo utilizaré el año que viene. He visto diferencias en el comportamiento de los alumnos
Un método muy bueno.
Un método que gusta a los niños.
Me gusta mucho la gamificación.
Sí, utilizo la gamificación.
A los niños les gusta mucho la gamificación.
Lo utilizo todos los días en mi clase.
Me gusta mucho este método.

Utilizaría la gamificación en mis clases porque...



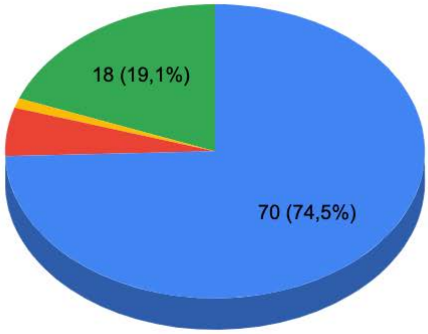
RESPUESTAS	
Aumentará la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje	
Incentivará de algún modo la motivación del profesor hacia la enseñanza	
Enriquecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar una participación más activa	

Por otro lado, el proceso de Gamificación..



Respuesta	n° respuestas	
1 - ralentizar el aprendizaje	2	
2 - Supone más trabajo para los profesores	6	
3 - Dedicar tiempo extra a cuestiones no curriculares	1	
4 - Fomentar la competencia malsana entre estudiantes	1	
5 - añadir ccomplejidad al proceso de enseñanza-aprendizaje	54	
6 - Ninguna de las anteriores. Costará más trabajo al principio, pero luego la dinámica facilitará el trabajo	14	

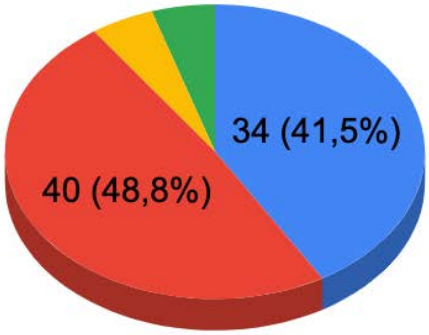
Decidí llevar a cabo un proceso gamificado con mi curso o cursos que imparto porque ...



Respuestas	N° respuestas	
1 - la gamificación es una tendencia educativa que "ha llegado para quedarse" en cualquier tipo de nivel educativo	70	
2 - Siento presión social por parte de mis compañeros si no participo en el proyecto	5	
3 - Es una decisión del equipo directivo que se ha impuesto a todos los niveles de la escuela	1	
4 - el profesorado cree firmemente en el proyecto, que es lo suficientemente importante como para diferenciar la escuela	18	

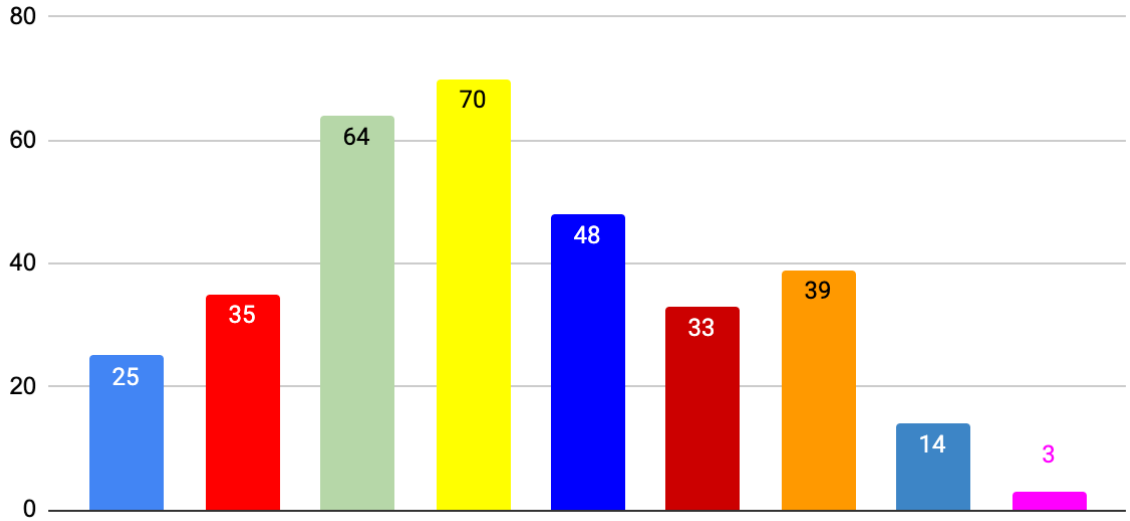
3. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA GAMIFICACIÓN

¿Ha utilizado aplicaciones TIC que ayuden a motivar a los alumnos para que aprendan?



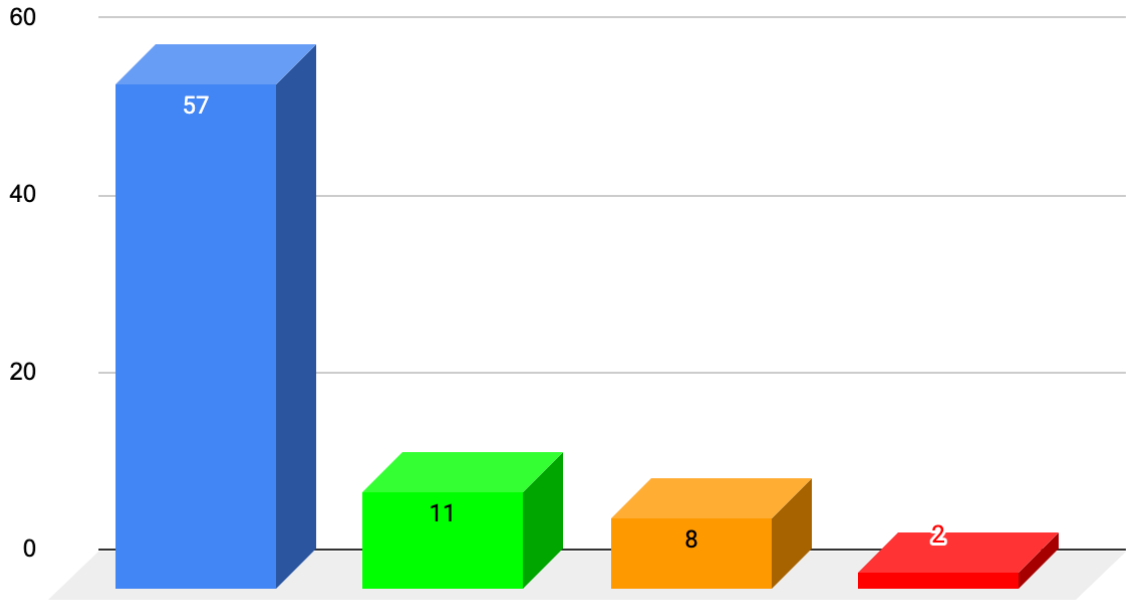
Pregunta	N° respuestas	%	
1 Aplicaciones educativas en dispositivos móviles o monitores interactivos	34	41	
2 Plataformas con sistema de "economía de fichas" (Classdojo,myclassgame,...)	40	48	
3 sitios web con juegos en línea	4	4	
4 Recursos en línea editables	4	4	

Marque los recursos educativos que conozca de los que se enumeran a continuación



Recursos	Columna	N. respuestas	Colores
LIVEWORKSHEET	1	25	
PLICKERS	2	35	
QUIZZIZ	3	64	
KAHOOT	4	70	
CLASSCRAFT	5	48	
PADLET	6	33	
MINECRAFT	7	39	
ROBLOX	8	14	
BRAINSCAPE	9	3	

¿Con qué frecuencia utilizas las TIC en clase?

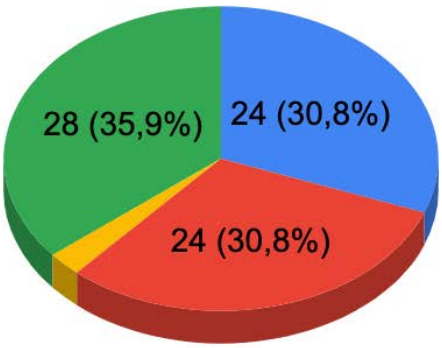


Todos los días	57
2-3 por semana	11
1 por semana	8
No suelo utilizar las TIC en clase.	0

No dispongo de los recursos necesarios para utilizar las TIC en clase.	2

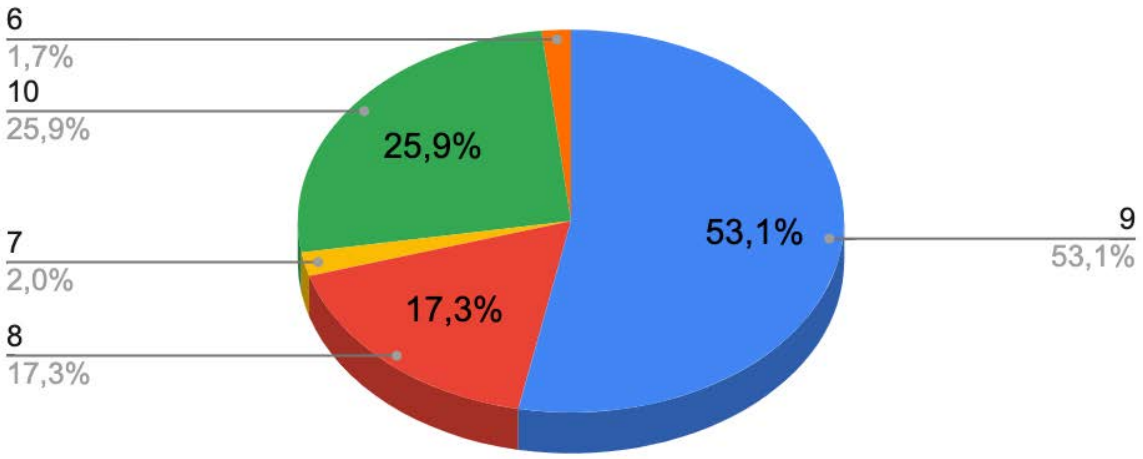
3. LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO METODOLÓGICO EN EL AULA

¿Utilizarías juegos de mesa en tus clases?



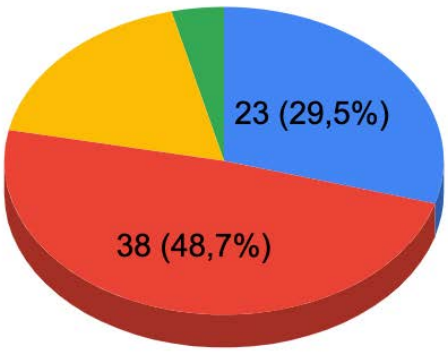
Ocasionalmente, sobre todo para recompensar a los alumnos que son más rápidos en su trabajo.	24	
En momentos de relajación del temario o partes finales de ciertas clases.	24	
Sólo utilizaré juegos con un claro componente educativo para las asignaturas instrumentales.	2	
Adaptaré juegos existentes para utilizarlos con el grupo de clase.	28	
No es una metodología que vaya a utilizar en mis clases.	0	

Valorar la utilidad de los juegos de mesa como elemento motivador para el alumno



El uso de juegos de mesa resulta muy eficaz para motivar a los alumnos. El 75% de los profesores entrevistados, que experimentan GBL y Gamificación en sus clases realmente piensan que los juegos de mesa ayudan con la motivación de los alumnos, evaluando la utilidad de los juegos de mesa 9 sobre 10 (53,1%) y 10 sobre 10 (25,9%).
El resto de los profesores entrevistados expresan su opinión valorando la utilidad de los juegos de mesa para la motivación entre 7 (2%) y 8 (17,3%). Sólo el 2% de los profesores opina que los juegos de mesa ayudan a la motivación de los alumnos con un 6 en una escala de 10 (suficiente).
Según los resultados recogidos a través del formulario por los profesores, la utilización de juegos de mesa como elementos motivadores para los alumnos resultó muy eficaz y útil, mostrando un resultado satisfactorio.

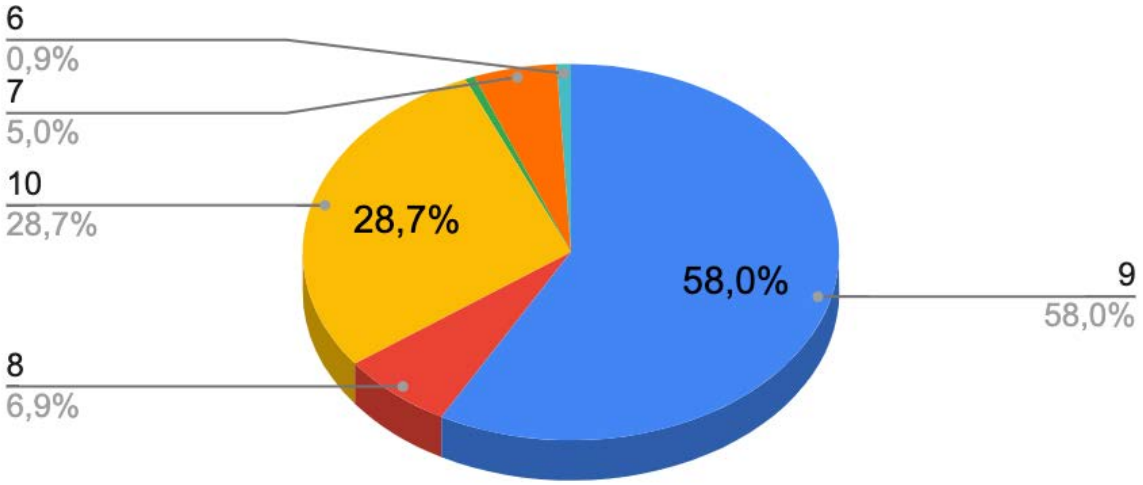
¿Conoce algún juego de mesa moderno?



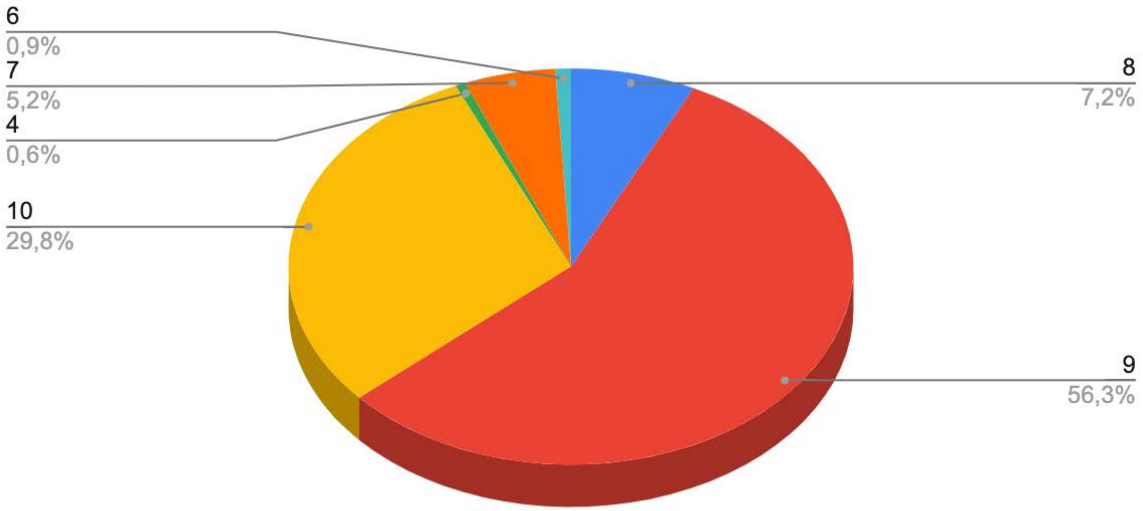
Sólo los clásicos: Parchís, Dominó, Monopoly, Oca, juegos de cartas españoles.	23
Además de lo anterior, conozco algunos juegos de mesa como Colonos de Catán, Carcassone, Virus, etc.	38
Conozco una gran variedad de juegos de mesa modernos, así como algunas de sus mecánicas principales.	14
Me interesan los juegos de mesa modernos a nivel familiar y leo reseñas, sigo canales especializados de Youtube, blogs, podcasts, etc.	3
No conozco ningún juego de mesa	0

6. Motivación, participación y nivel académico tras el proceso de gamificación

¿Cómo calificaría la motivación de sus alumnos para aprender?



¿Cómo calificaría la participación activa de sus alumnos en las clases?

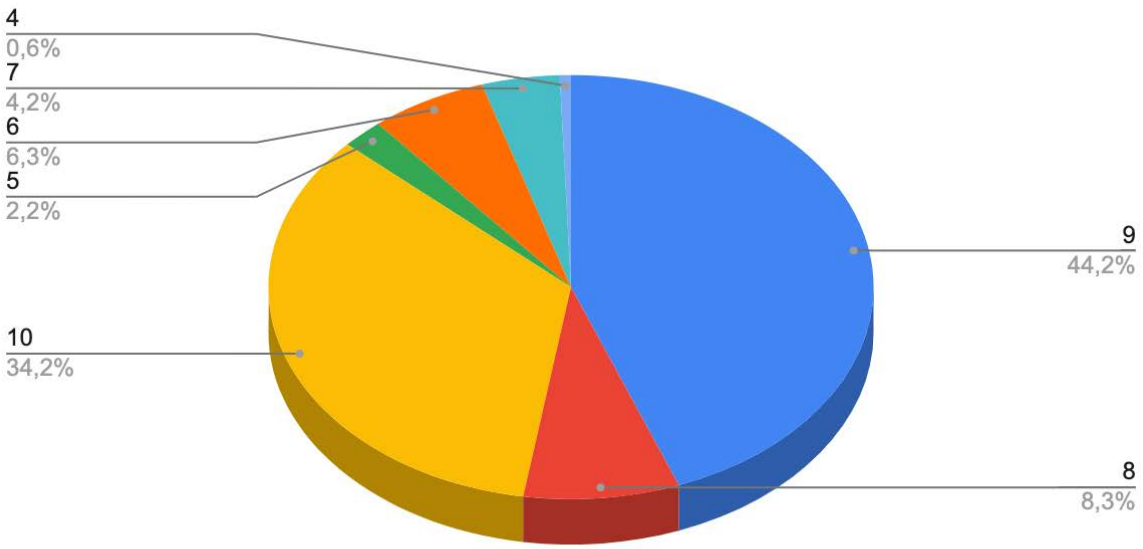


COMENTARIOS:

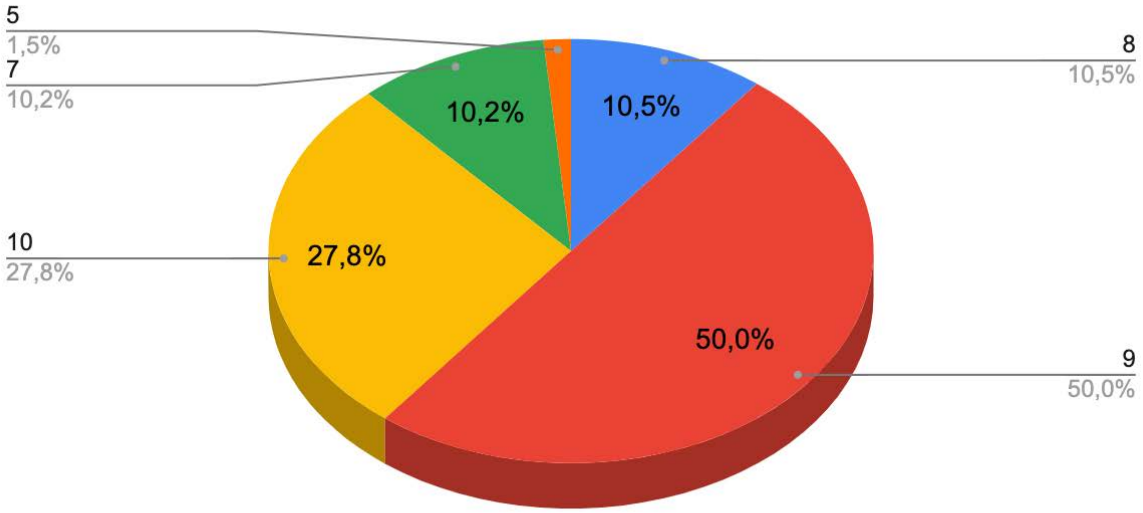
Excepcional
Es buena, pero podría mejorarse.
Básicamente, los estudiantes se presentan a un concurso con ganas de hacerse valer.
Bastante desinteresado
La gamificación ha mejorado la motivación.
Hay alumnos a los que, por timidez o desconocimiento, les cuesta participar.
Algunos estudiantes se enganchan mucho a la gamificación y otros no tanto.
Cuando utilizo los juegos, están mucho más motivados.
Hay excepciones de dos estudiantes concretos que se niegan a participar.

Han respondido muy bien a todo lo que les he pedido.
El uso de la gamificación en el proceso educativo ayudó a aumentar el interés de los alumnos por participar en el proceso de aprendizaje.
Podemos conseguir excelentes resultados haciendo creer a los alumnos que están jugando, porque eso aumenta su motivación para aprender, sus ganas de explorar, su curiosidad y su satisfacción interior.
La gamificación enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar una participación más activa de los alumnos.
Los profesores deben descubrir formas de implicar a sus alumnos y mejorar su motivación para aprender, porque la escuela es una institución obligatoria. Una de estas formas es la gamificación.
Se espera que el profesor de hoy adopte métodos de enseñanza aceptables para estimular el interés de los alumnos, que, hay que reconocerlo, está disminuyendo.

¿Cómo calificaría el interés de los alumnos por los planes de estudios?



¿Cómo calificaría el rendimiento académico de sus alumnos?

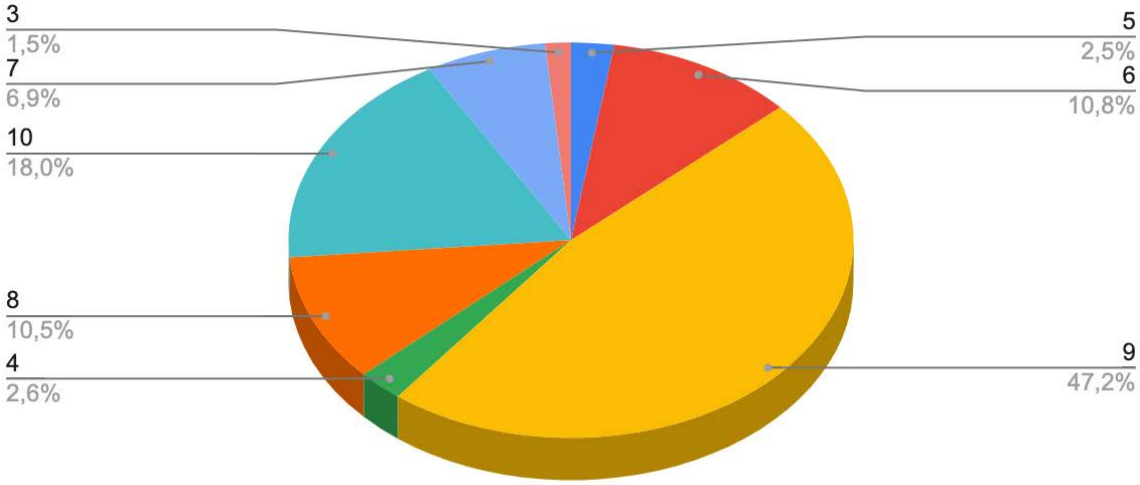


COMENTARIOS:

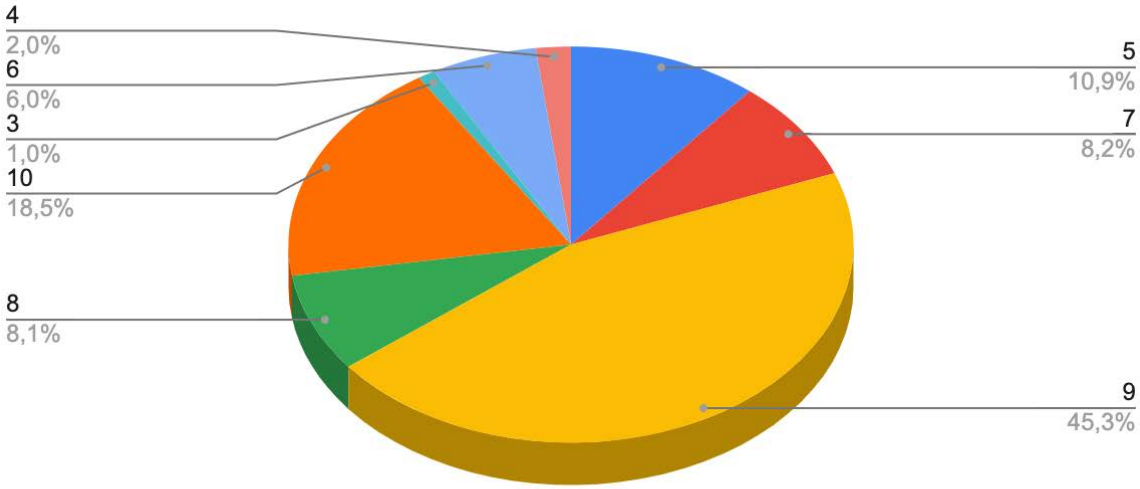
El aprendizaje gamificado aumentó el rendimiento de los estudiantes.
El aprendizaje gamificado ayudó a aumentar el rendimiento académico de los estudiantes.
El aprendizaje gamificado enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar una participación más activa de los alumnos. Como resultado, se obtienen mejores resultados de aprendizaje.
Sin duda, la gamificación tuvo un efecto significativo tanto en el aumento del interés de los estudiantes como en su rendimiento.
Los estudiantes de hoy deben estar preparados para vivir y trabajar en una sociedad con mayores exigencias de conocimientos y competencias. Por ello es importante mejorar el rendimiento de los estudiantes.
Las características socioeconómicas y culturales de los alumnos dificultan a veces su perfil.
A los que se han incorporado tarde les ha costado adaptarse.
El interés de los alumnos está relacionado tanto con el contenido en sí como con la metodología. Los alumnos que no se sienten atraídos por determinados contenidos pueden ser motivados mediante una metodología adecuada.
Es difícil porque son niños con muchos problemas emocionales.
Hemos alcanzado los objetivos.
Muy buena
Este aspecto aún necesita trabajo.
Dando respuestas correctas.

7. 7. Participación de la familia

Valore la implicación de las familias en los estudios de sus hijos



Valore la implicación de las familias en otras actividades educativas extraordinarias



Observaciones:

Buena suerte.
Necesita más implicación.
Los padres no siempre colaboran con la escuela.
No participa
Por lo general, las familias se implican muy poco con los alumnos.
Supongo que la falta de tiempo les impide en muchos casos implicarse más. Sus horarios son a veces imposibles de conciliar con la vida familiar.

En el centro donde enseño, la participación de las familias es escasa.
Es interesante y creo que será muy necesario en el futuro.
Los padres se implican menos en el aprendizaje de sus hijos, por lo que el papel de la escuela es más difícil y exigente.
La implicación de los padres parece estar más regulada por las exigencias de aprendizaje del alumno que por cualquier otro factor. De hecho, esta última parece aumentar bruscamente cuando la retroalimentación sobre el rendimiento escolar del niño es mala y disminuir bruscamente cuando es positiva.

Conclusiones para los profesores:

Los datos recogidos antes y después del pilotaje del proyecto mostraron un aumento general del interés de los profesores por aplicar metodologías de gamificación en sus actividades.

El cuestionario muestra que la edad media de los profesores que participaron en el proyecto "Gamiright" se sitúa mayoritariamente entre los 36 y los 40 años (33%), seguido del grupo de edad de 31 a 35 años (14,5%), lo que pone de relieve un grupo relativamente joven de profesores.
Tras la fase de pilotaje del proyecto de Gamiright, la gran mayoría considera que ha alcanzado un buen nivel de conocimientos sobre gamificación y GBL (game-based learning) en una escala de 1 (conocimientos mínimos) a 10 (conocimientos excelentes): El 33% considera que tiene un conocimiento de 10, el 27% un conocimiento de 9, el 24% un conocimiento de 8 y el 17,5% restante un conocimiento de 3 a 7, con sólo un 0,5% que considera que su conocimiento es de 3 sobre 10.

En la encuesta previa a la gamificación, los resultados mostraron que nadie tenía un conocimiento de 10/10 sobre el tema, sólo el 6% un conocimiento de 9/10, el 17% un conocimiento de 8/10 y el 48,93% pensaba tener un conocimiento "insuficiente" (notas entre 1 y 5).

El conocimiento de Gamification para los profesores, también representaba su experiencia pasada con gamificaciones dentro de las clases. Quien no marcó un voto alto también estaba mostrando una falta de experiencia práctica en la práctica de Gamification.
En la encuesta final, cuando se les preguntó si utilizarían la gamificación en sus clases en el futuro, el 98,7% dijo que sí, destacando cómo la metodología puede aportar más dinamismo a las clases y cómo los estudiantes se sienten más absorbidos en las clases y más participativos. Por otro lado, sin embargo, aunque la gamificación es una metodología innovadora y de gran éxito durante las clases,

también es señalado por los profesores que es un proceso que: añadirá complejidad al proceso de enseñanza aprendizaje (69,2%), supondrá más trabajo para el profesor (17,9%) y llevará más tiempo al principio pero después facilitará el proceso de enseñanza.

Uno de los datos más significativos de los cuestionarios realizados antes y después de la gamificación es cómo se percibe la participación y el interés de los alumnos. Mientras que antes sólo el 57% de los alumnos se consideraba suficientemente participativo e interesado en las clases, tras las actividades realizadas con Gamiright el 97% de los alumnos es considerado suficientemente participativo por los profesores.

Según los profesores, el rendimiento y el interés de los alumnos por las clases aumentaron gracias al proyecto.

El cuestionario mostraba también la frecuencia con que los profesores utilizan las TIC en sus clases.

El 73% afirma utilizarlas a diario durante las clases, el 14% sólo 2 ó 3 veces por semana. El porcentaje restante considera que no utiliza las TIC durante sus clases.

En cuanto al uso de las TIC, las plataformas más utilizadas por los profesores para hacer sus clases más interesantes para los alumnos son "Liveworksheet", "Plickers", "Quizziz" y "Kahoot".

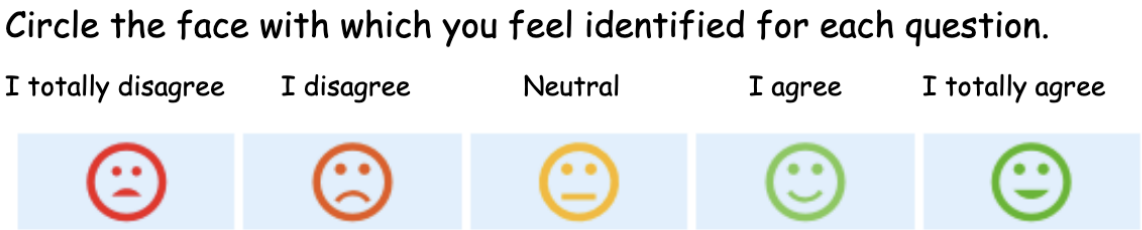
Un aspecto importante que se ha observado durante el pilotaje de la gamificación es que los alumnos que entraron en clase después del inicio del pilotaje encuentran algunas dificultades para entender cómo funcionaba el sistema de gamificación.

Encuesta para alumnos:

El cuestionario final para los alumnos se realizó a un total de 877 alumnos:
En España: La encuesta se realizó en una escuela primaria local a 324 alumnos,
En Rumanía: la encuesta se realizó a 497 alumnos.
En Grecia: La encuesta se realizó en una escuela primaria local, donde los alumnos tuvieron la oportunidad de probar los materiales del proyecto en el aula. Se encuestó a un total de 56 alumnos.

A los alumnos se les administró un formulario sobre su disposición a aprender y preguntas relacionadas con la introducción de conceptos de gamificación durante su jornada escolar.

Para que el cuestionario les resultara más accesible, teniendo en cuenta su corta edad, se incluyó un sistema de valoración con 5 "emoticonos", en el que cada emoticono representaba un tipo diferente de agrado: "Totalmente en desacuerdo", "En desacuerdo", "Neutral", "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo" fueron las opciones de escala de valoración que se les dio y para cada una de ellas había un Emote correspondiente representado de la siguiente manera



Para expresar su satisfacción, habría bastado con marcar con un círculo o subrayar el Emote que más representara sus pensamientos sobre la pregunta planteada.

Todos los cuestionarios se tradujeron al idioma de cada país participante en la fase piloto y, a continuación, se imprimieron y administraron a las clases con la instrucción de que se cumplimentaran en la escuela y con la posible ayuda de un profesor en caso de que las preguntas fueran poco o nada claras.

Las preguntas que se plantean a los alumnos son las siguientes:

1. Estoy motivado para aprender nuevos contenidos en clase.
2. Me motiva el uso de las nuevas tecnologías en clase (ordenador, monitor interactivo, tabletas, etc.).
3. Las clases son monótonas y aburridas.
4. El profesor presta atención a otros alumnos en vez de a mí.
5. Me distraigo fácilmente pensando en mis cosas.
6. Estudio y termino los deberes en el menor tiempo posible, aunque a veces contengan errores.
7. Estoy más motivado en las clases cuando el profesor utiliza algún tipo de sistema de puntos con nosotros
8. Mi familia me ayuda con los deberes y los estudios.

9. Rodea con un círculo el número de niños de tu clase con los que nunca te apetece jugar.
10. Mis compañeros suelen jugar entre ellos y a mí no me eligen en sus equipos. 11. Paso mucho tiempo solo en el patio de recreo.

Según los datos recogidos, los estudiantes mostraron que tras la gamificación estaban más interesados en las clases y motivados para estudiar gracias al GBL, la gamificación y el uso de las nuevas tecnologías en clase.

- Comparando los datos antes y después de la gamificación, si antes sólo el 39% de los alumnos se sentía muy motivado para aprender nuevos contenidos en clase, después de la gamificación, el 52% se siente más motivado.
- El 85% de los estudiantes, después de la gamificación en forma reconocieron que el uso de juegos en las clases les ayudan a estar más motivados, en total contraste con el sin embargo antes de la gamificación donde sólo el 70% pensaba que el uso de juegos en cclases podría ser beneficioso para su motivación.

Durante el desarrollo del proyecto también la familia se involucra más en la vida de la escuela y ayuda a los niños también con los deberes en casa, mostrando :

- Una variación creciente del 14% entre el antes y el después.

Otro aspecto en el que han influido los procesos de gamificación en la vida escolar de los alumnos han sido las relaciones sociales. De hecho, las relaciones sociales entre ellos mejoran, reduciendo las exclusiones entre ellos:

Si antes sólo el 74% de los alumnos estaba en desacuerdo con la frase "Mis compañeros suelen jugar entre ellos, y a mí no me eligen en sus equipos. Paso mucho tiempo solo en el patio". En la encuesta final el 80% estaba en desacuerdo con la frase, mostrando más inclusiones entre ellos.

1. % Estudiantes Motivados para aprender nuevos contenidos en clase

	Pre - Gamificación	Después - Gamificación
Vote	**%**	**%**
1 - Totalmente en desacuerdo	**3**	**2**
2 - No estoy de acuerdo	**2**	**3**
3 - Neutro	**8**	**3**
4 - Estoy de acuerdo	**48**	**44**
5 - Totalmente de acuerdo	**39**	**52**

7. % Alumnos más motivados para estudiar y aprender cuando los profesores utilizan algunos juegos con ellos

	Pre - Gamificación	Después - Gamificación
Vote	**%**	**%**
1 - Totalmente en desacuerdo	**13**	**1**
2 - No estoy de acuerdo	**11**	**1**
3 - Neutro	**6**	**13**
4 - Estoy de acuerdo	**55**	**32**

5 - Totalmente de acuerdo	**15**	**53**

8. % Las familias ayudan con los deberes y los estudios

	Pre - Gamificación	Después - Gamificación
Vote	**%**	**%**
1 - Totalmente en desacuerdo	**40**	**40**
2 - No estoy de acuerdo	**18**	**8**
3 - Neutro	**22**	**18**
4 - Estoy de acuerdo	**6**	**18**
5 - Totalmente de acuerdo	**14**	**16**

10. % Estudiantes que pasan tiempo solos en el patio

	Pre - Gamificación	Después - Gamificación
Vote	**%**	**%**
1 - Totalmente en desacuerdo	**50**	**57**
2 - No estoy de acuerdo	**24**	**23**
3 - Neutro	**19**	**14**
4 - Estoy de acuerdo	**4**	**3**
5 - Totalmente de acuerdo	**3**	**3**

Este cuadro contraintuitivo muestra que la gamificación también produjo mejoras en las relaciones personales de los jóvenes estudiantes. tras la gamificación, aumentó el porcentaje de estudiantes en desacuerdo con la frase, lo que indica el impacto positivo logrado

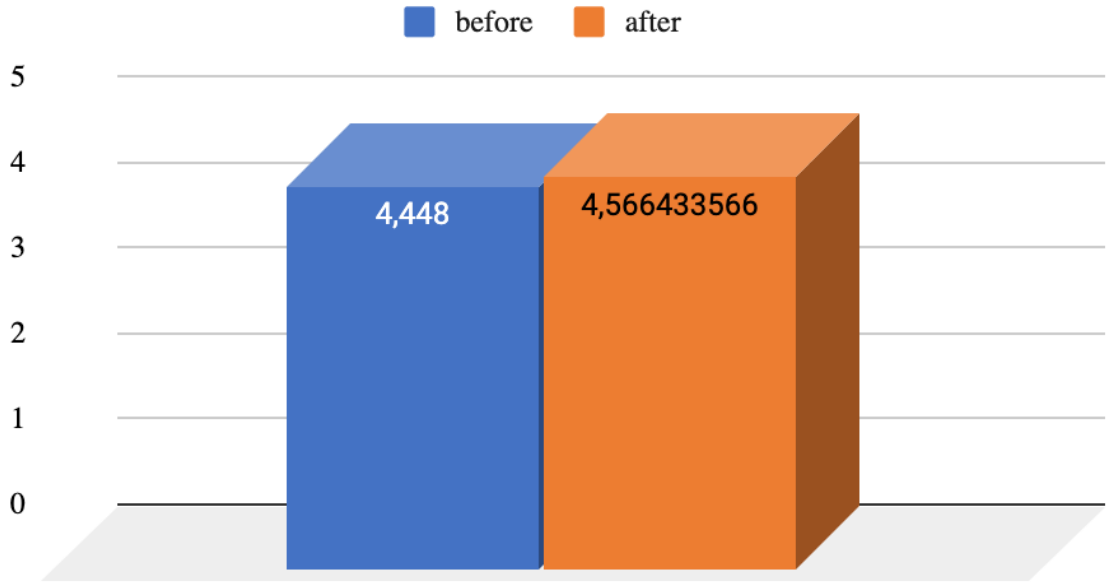
A continuación se realizará un análisis por países de las respuestas de los alumnos.

España

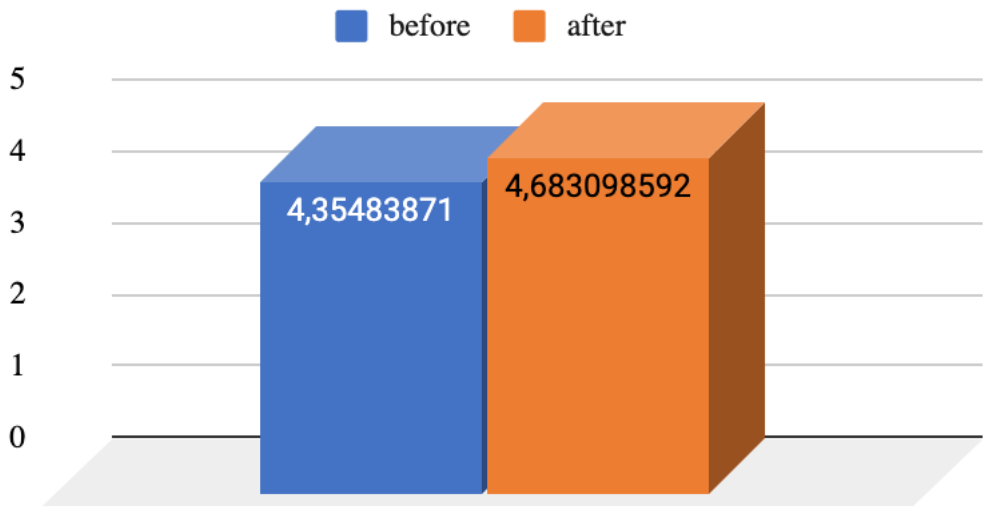
En la respuesta de los alumnos españoles:
Algunas notas sobre este cuestionario: esta forma de recoger datos para niños pequeños parece ser fundamentalmente defectuosa, debido a la falta de honestidad y comprensión de las preguntas, y las posibles respuestas y la existencia simultánea de muchas distracciones (colores, caras en la evaluación, otros niños alrededor), especialmente para los más pequeños de 6-8 años. En este caso concreto, alrededor de 5 niños no entendieron la 3ª pregunta, ya que habían escrito debajo "no lo entendí". Además, en muchos casos (más de 50) los niños rodearon más de una respuesta simultáneamente, por lo que acordamos poner la media (sin decimales) o la más alta. Cuando una pregunta no fue contestada pusimos '3' pero no es el caso de todos los '3' en este estudio (alrededor de 15 veces). Nuestra

recomendación para un próximo estudio de este tipo en relación con la opinión de los niños sería una supervisión más estricta de los cuestionarios contestados (que todas las preguntas sean contestadas por el niño) con la mínima cantidad de distracciones alrededor (otros niños, forma de evaluación difícil de entender, colores) y que se haga en un horario que tampoco distraiga (recreo, después de la escuela, etc.) para que los niños estén pensando principalmente en las preguntas que tienen delante. También nos parece muy importante que el significado del cuestionario y las preguntas se expliquen de forma muy completa y clara para que los niños se esfuercen en ser sinceros (no es que ahora lo hagan a propósito, sino más bien para prestar atención).
Por esta razón para analizar los datos de los alumnos españoles decidimos asociar un número de valor por cada cara que seleccionaban, desde 1 (totalmente en desacuerdo - cara roja triste) hasta 5 (totalmente de acuerdo - cara verde feliz) y para comparar los datos recogidos, calculamos la media de los datos contestados antes y después de la gamificación.
Los siguientes resultados se muestran en dos columnas: "Antes", que representa la media calculada de respuesta antes de aplicar el proceso de gamificación, y "Después", que representa la media calculada de respuesta analizada después del proceso de gamificación.

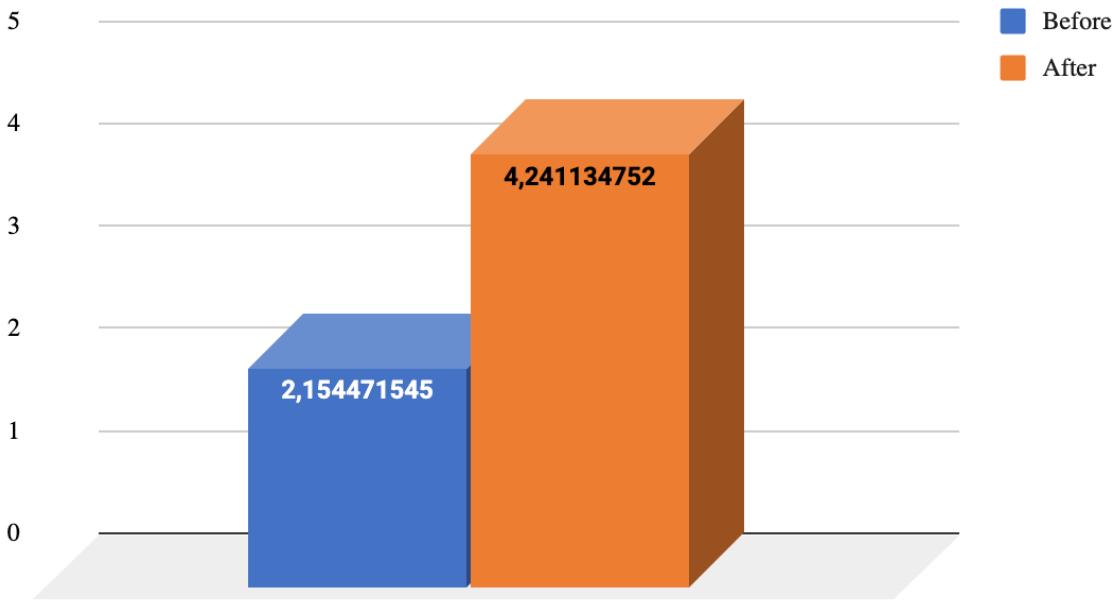
1. Estoy motivado para aprender nuevos contenidos en clase.



2. Me motiva el uso de las nuevas tecnologías en clase (ordenador, monitor interactivo, tabletas, etc.).

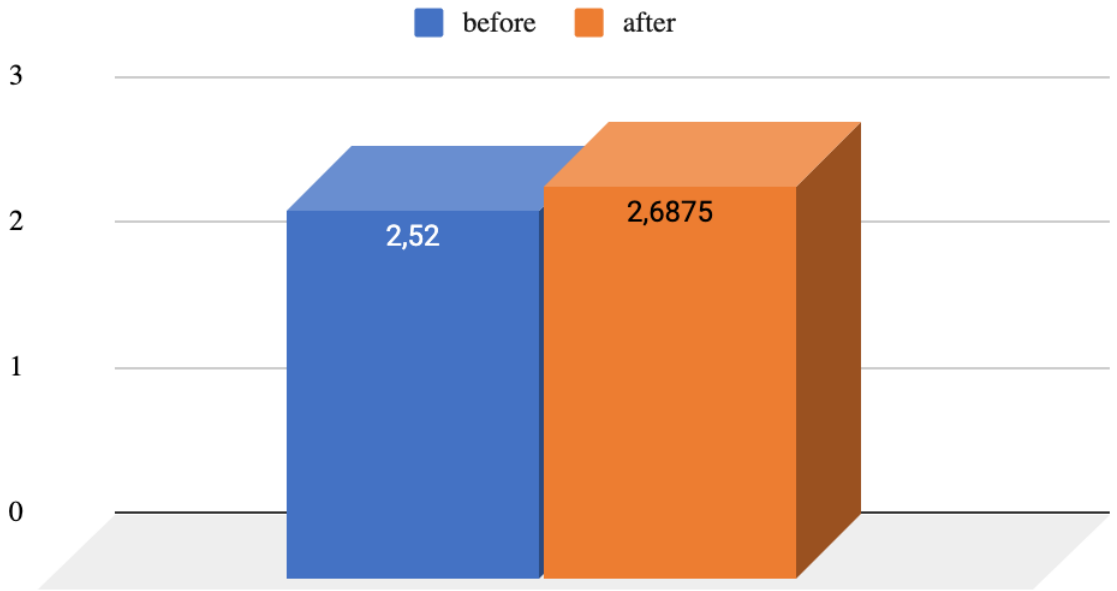


3. Las clases son monótonas y aburridas.

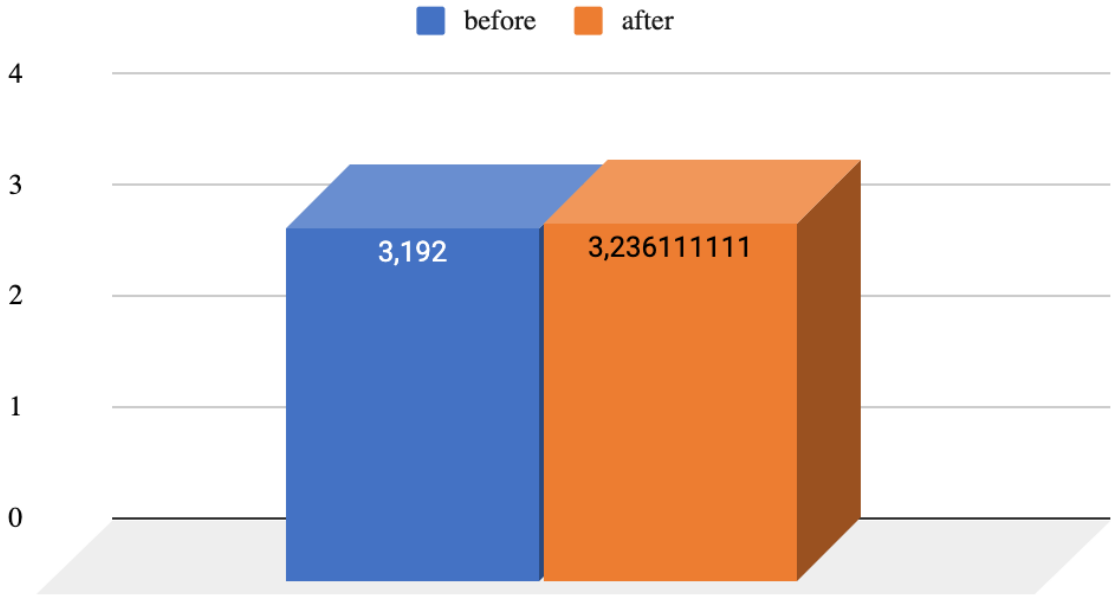


(En este caso, responder 1 significaba que las clases eran monótonas y aburridas, y 5 que no eran aburridas ni monótonas)

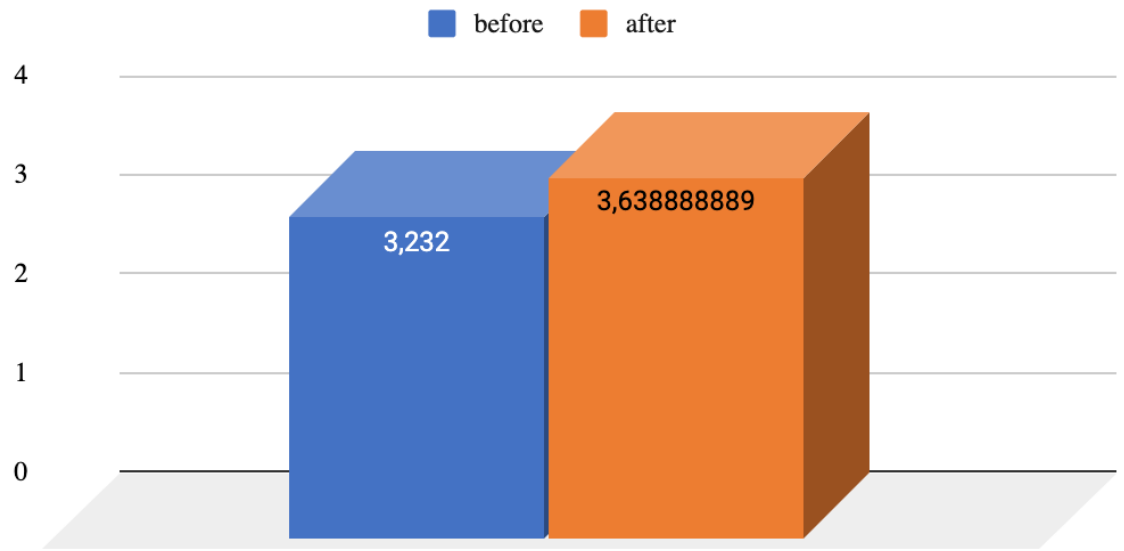
4. El profesor presta atención a otros alumnos en vez de a mí.



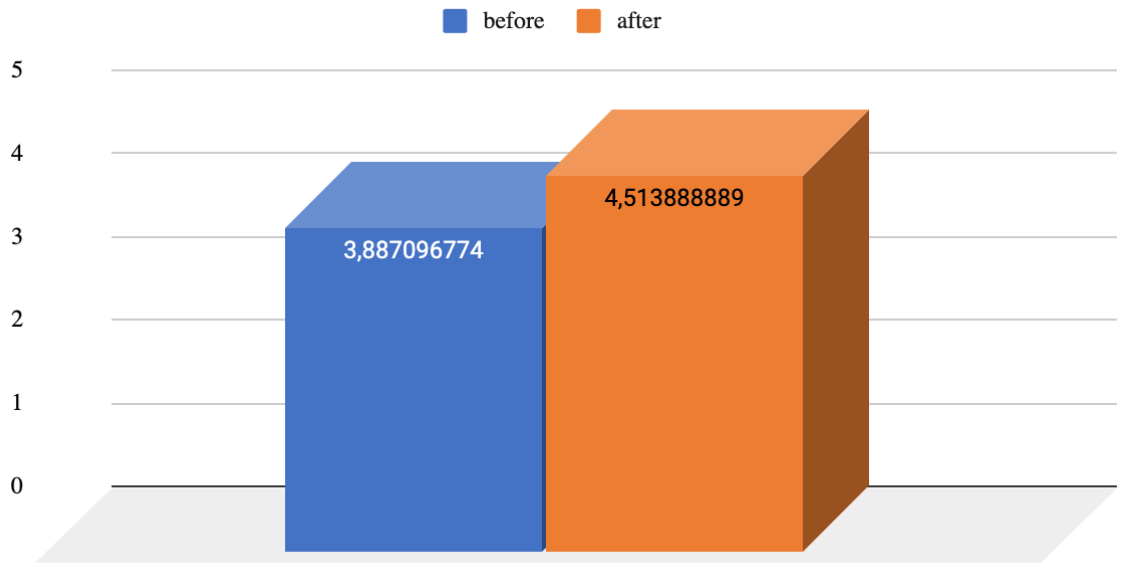
5. Me distraigo fácilmente pensando en mis cosas.



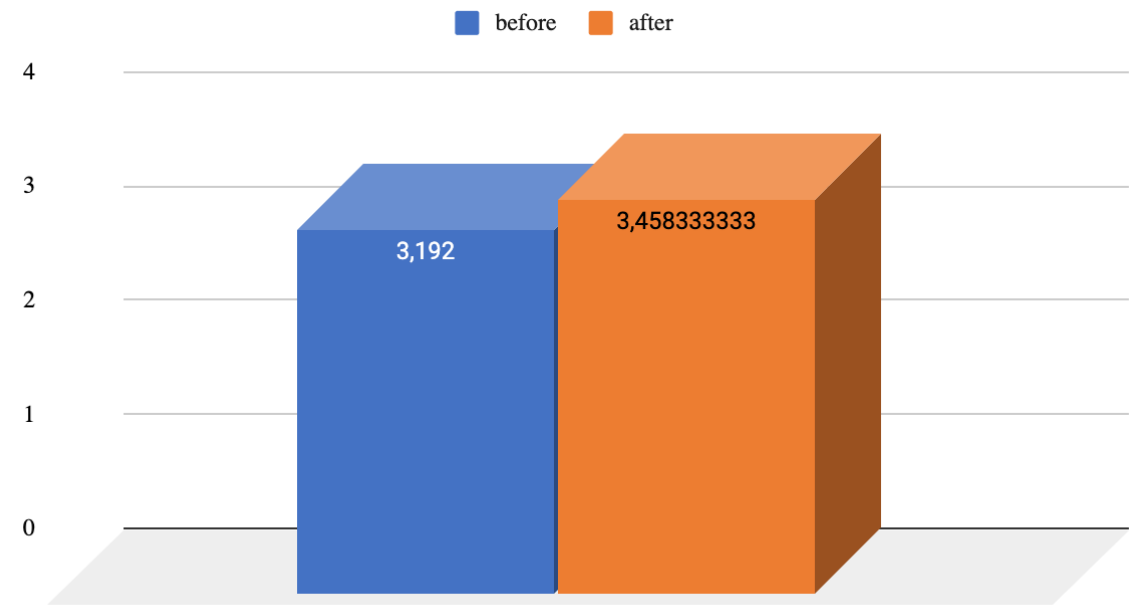
6. Estudio y termino los deberes en el menor tiempo posible, aunque a veces contengan errores.



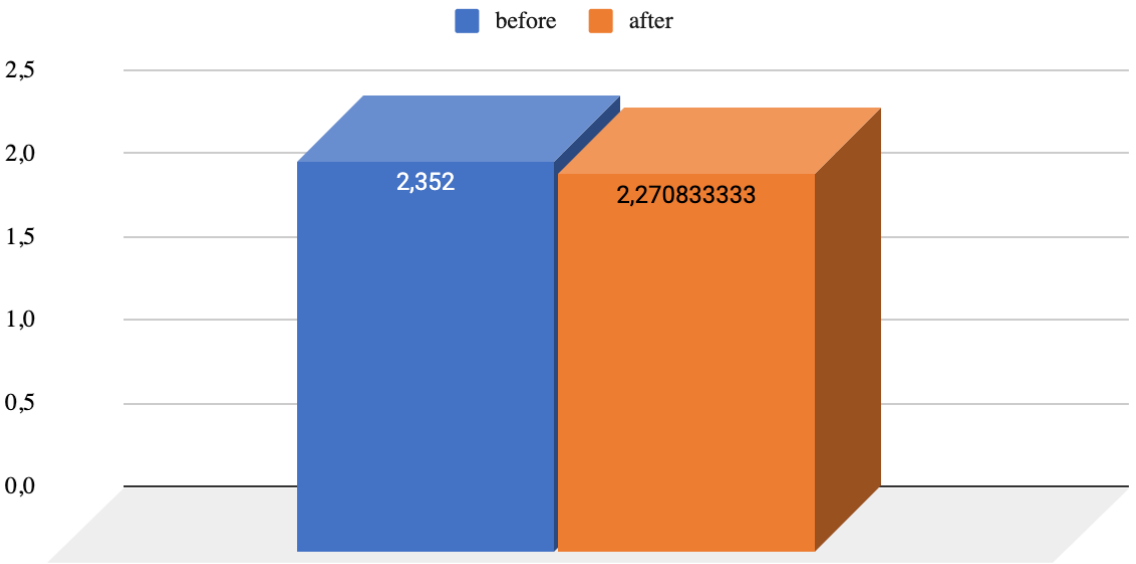
7. Estoy más motivado en las clases cuando el profesor utiliza algún tipo de sistema de puntos con nosotros



8. Mi familia me ayuda con los deberes y los estudios.



9. Rodea con un círculo el número de niños de tu clase con los que nunca te apetece jugar.

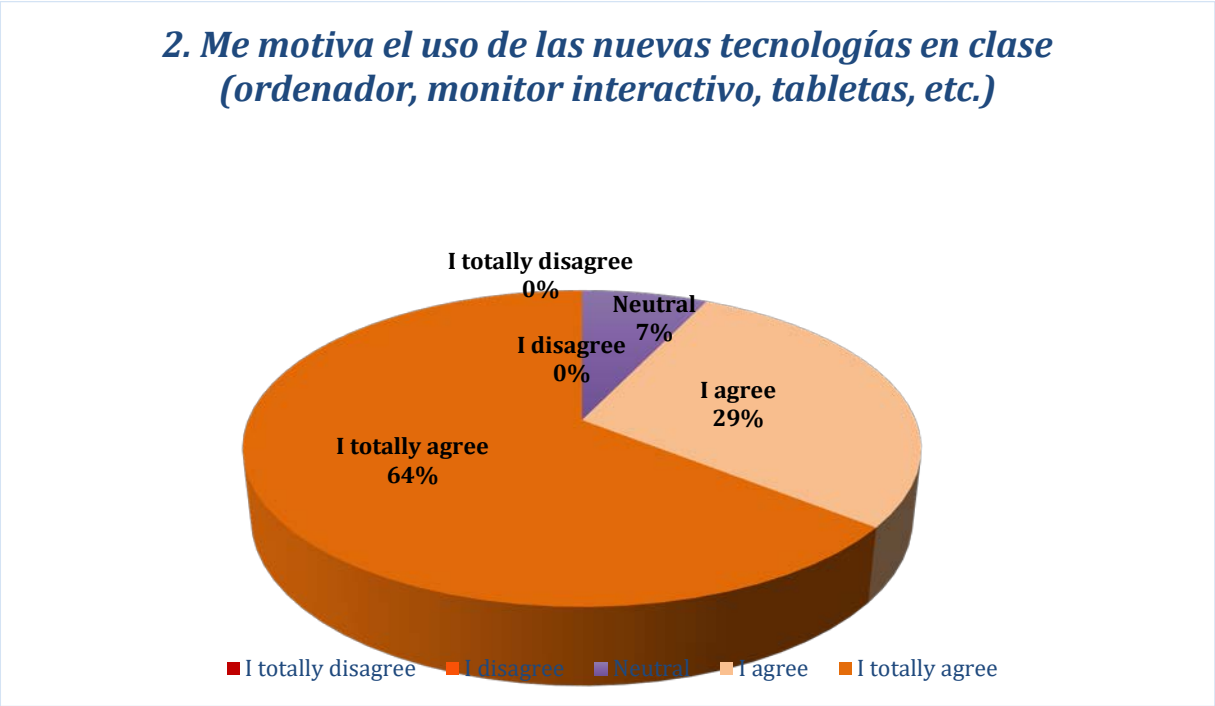


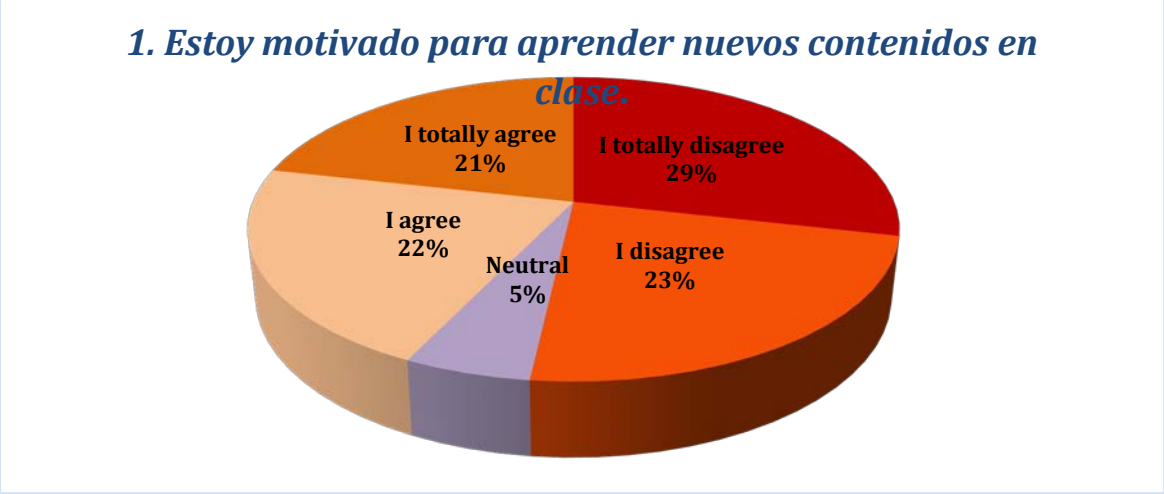
Los datos muestran el impacto positivo que la estrategia de gamificación tuvo en los jóvenes estudiantes. Su motivación, atención e interés en las clases aumentaron tras la gamificación, lo que demuestra lo beneficiosa que fue la estrategia para ellos. Una de las preguntas más interesantes que muestra este hecho es: "Estoy más motivado para estudiar y aprender cuando los profesores utilizan juegos con nosotros". Antes de la gamificación también los estudiantes pensaban que el uso de juegos no mejoraría su motivación para aprender (media de 3,88 sobre 5) pero

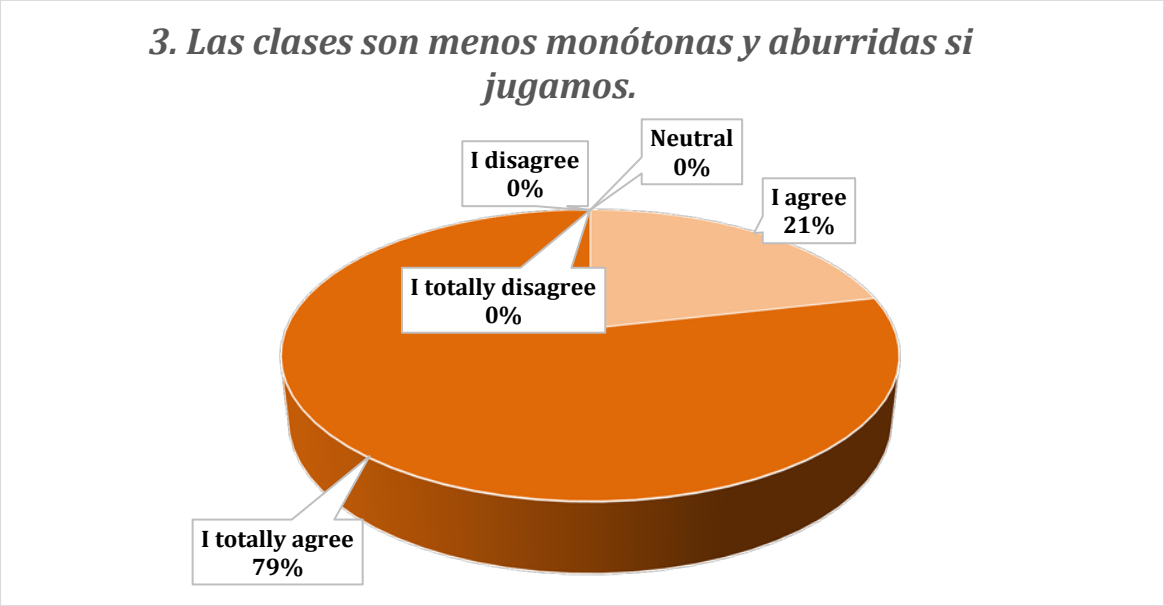
después de probar la estrategia de gamificación con elementos GBL su opinión cambió evaluando el uso de juegos para motivarles en el estudio 4,51 sobre 5.
De acuerdo con los datos recogidos, los estudiantes se ven afectados positivamente por la estrategia también en otros aspectos relacionados con la escuela, como, por ejemplo, con el aspecto social dentro de la escuela con otros estudiantes y también más interés de las familias en la vida de la escuela.

Grecia

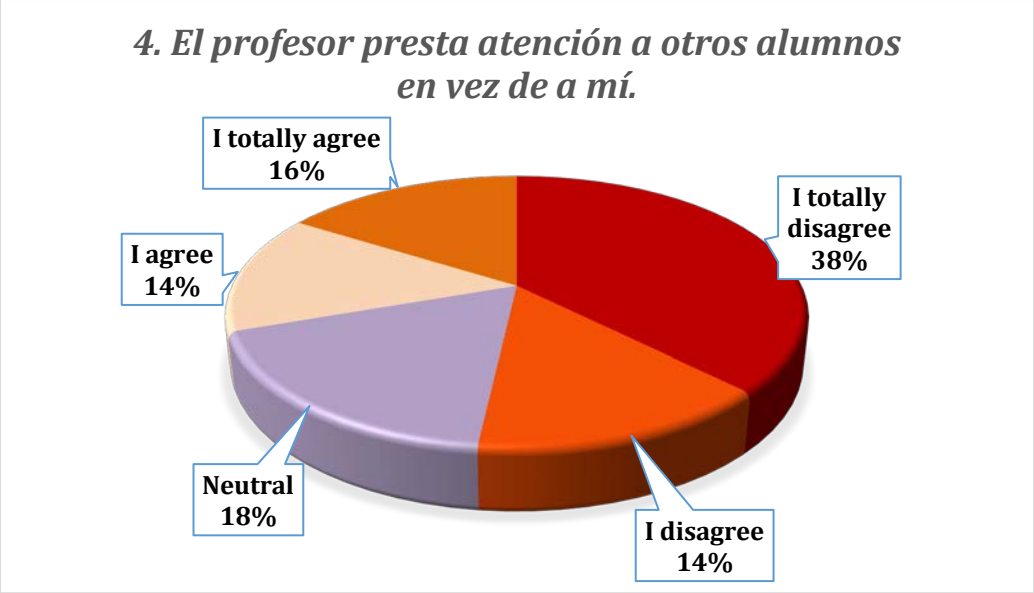
En Grecia, en el caso de la encuesta a los estudiantes, fue difícil pedir a los alumnos que rellenaran las encuestas porque tenían actividades deportivas y juegos de patio los días de cierre de las clases. La respuesta de los alumnos mostró que apreciaban mucho el uso de la estrategia de gamificación en el aula y consideraban que les motiva en mayor medida que el profesor utilice un sistema de puntos como parte del proceso de aprendizaje. Una gran mayoría de ellos (50 de un total de 56 alumnos) coincidieron en que la clase era monótona y una abrumadora mayoría respondió que les motiva el uso de la estrategia de gamificación en clase (56 de 56 alumnos).



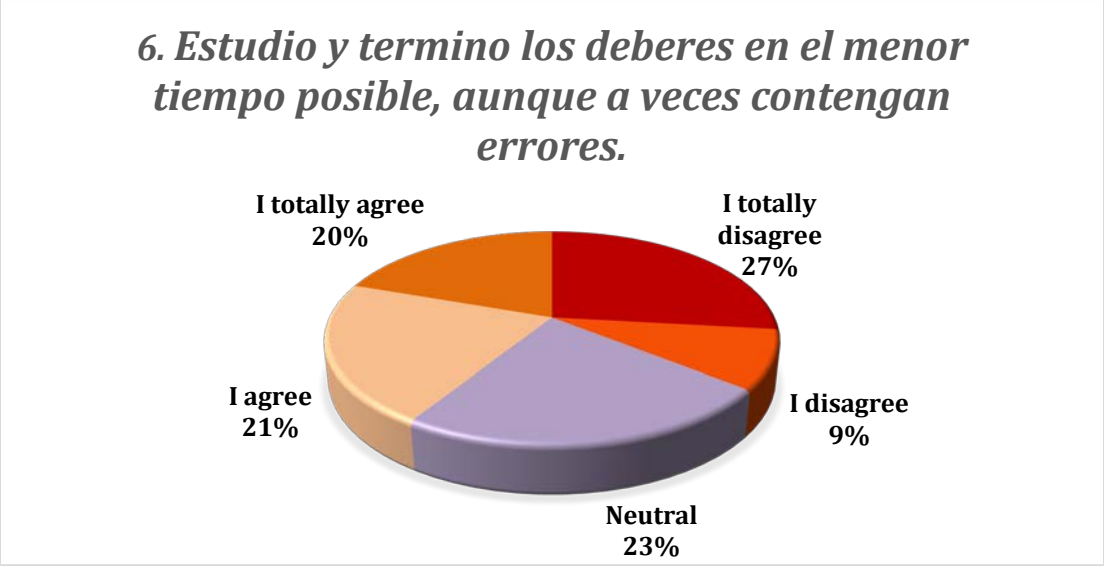


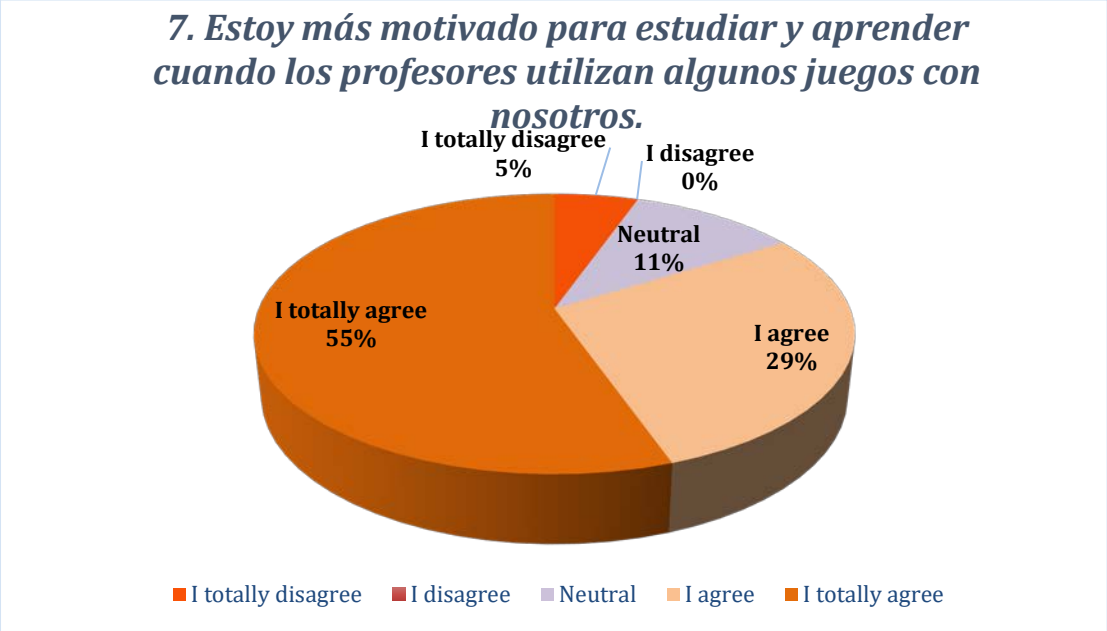


Según las respuestas de los alumnos, la mayoría de ellos se sienten más motivados para aprender y participar en las actividades de clase cuando los profesores utilizan tecnologías y juegos innovadores en el aula. Es bien sabido que inspiran a los alumnos a expresar su creatividad y permiten introducir diversos estilos de aprendizaje en el plan de estudios.

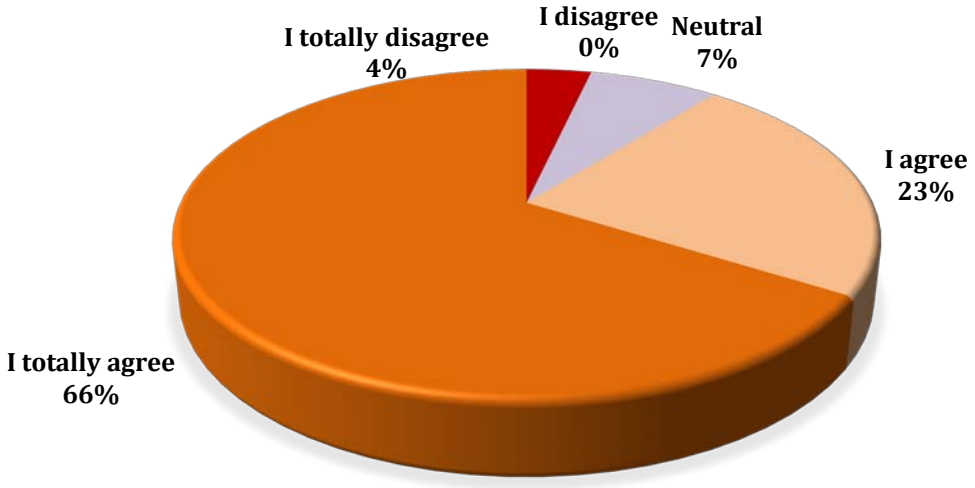

4. El profesor presta atención a otros alumnos en vez de a mí.
I totally agree 16%
I totally disagree 38%
I agree 14%
Neutral 18%
I disagree 14%

5. Me distraigo fácilmente pensando en mis cosas.
I totally disagree
I totally agree
I disagree
I agree
Neutral

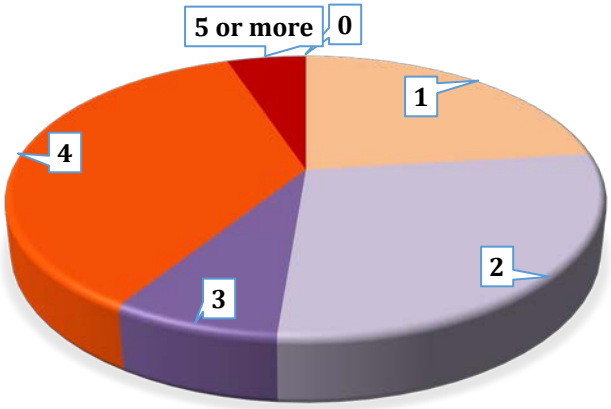

6. Estudio y termino los deberes en el menor tiempo posible, aunque a veces contengan errores.
I totally agree 20%
I totally disagree 27%
I agree 21%
I disagree 9%
Neutral 23%

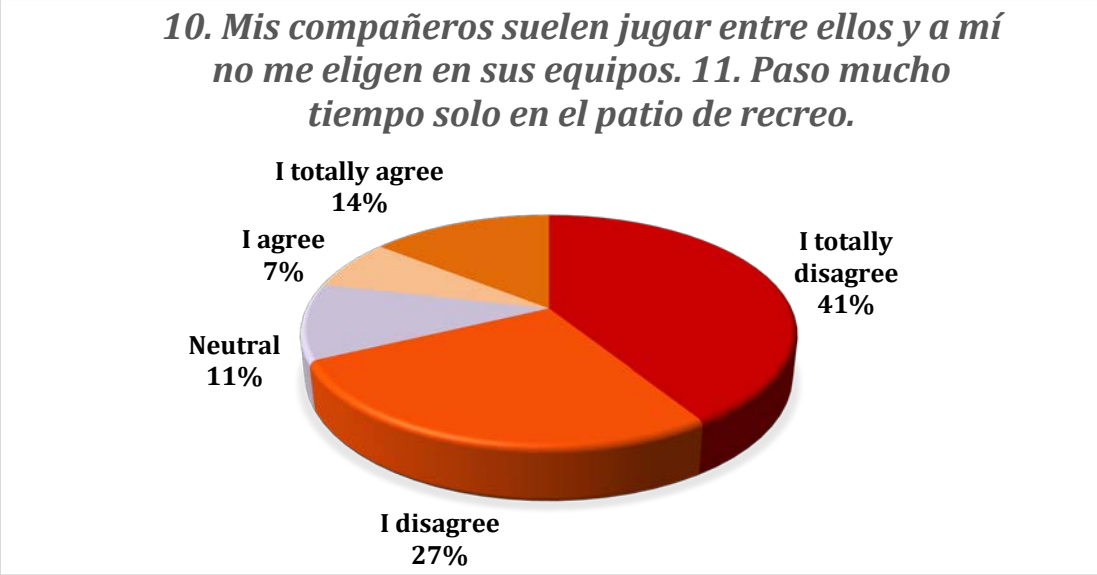

7. Estoy más motivado para estudiar y aprender cuando los profesores utilizan algunos juegos con nosotros.
I totally disagree 5%
I disagree 0%
Neutral 11%
I totally agree 55%
I agree 29%
I totally disagree
I disagree
Neutral
I agree
I totally agree

8. Mi familia me ayuda con los deberes y los estudios.



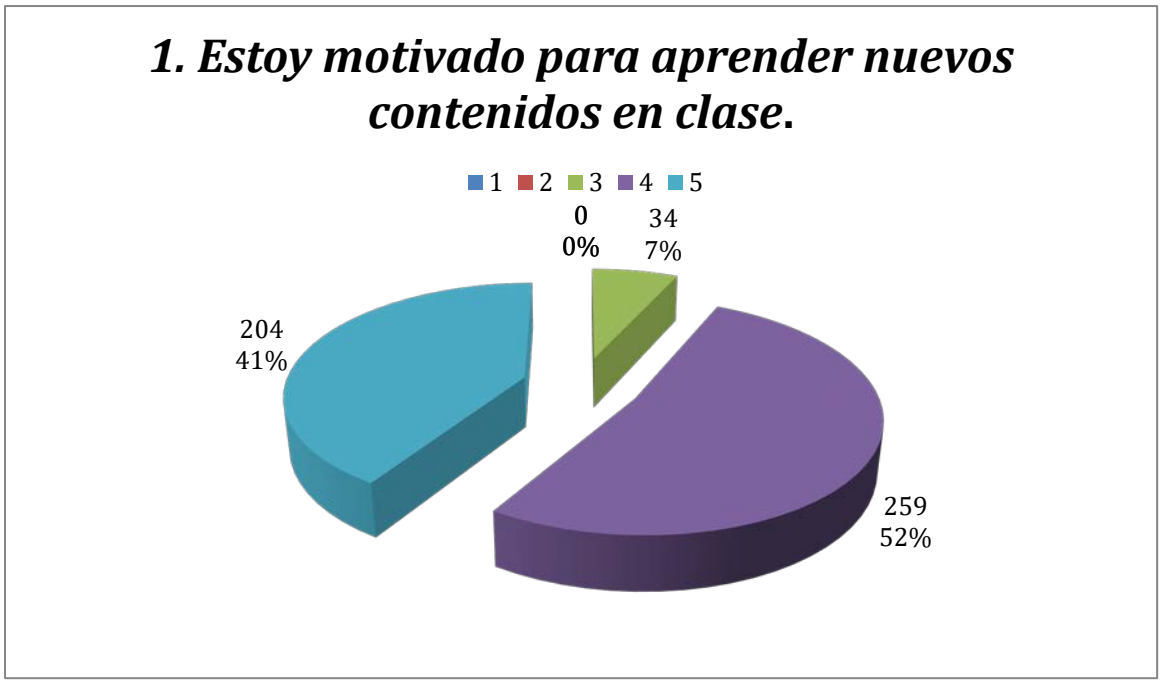
9. Rodea con un círculo el número de niños de tu clase con los que nunca te apetece jugar.



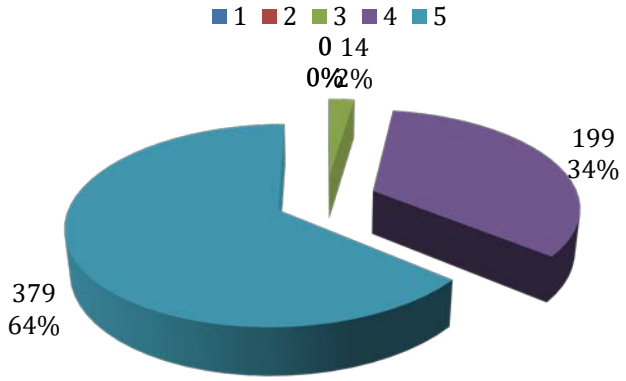


Al revisar los resultados de la encuesta, se hizo evidente que la utilización de los juegos y actividades del proyecto ayudaba a los alumnos a adaptarse al entorno escolar y establecía un ambiente amistoso, ya que vinculaban a los profesores con los alumnos y a los alumnos con sus compañeros y fomentaban la adquisición de nuevas habilidades.
Teniendo todo en cuenta, es obvio que la aplicación de las técnicas y metodologías adecuadas puede tener un gran impacto en los alumnos y en su vida escolar.

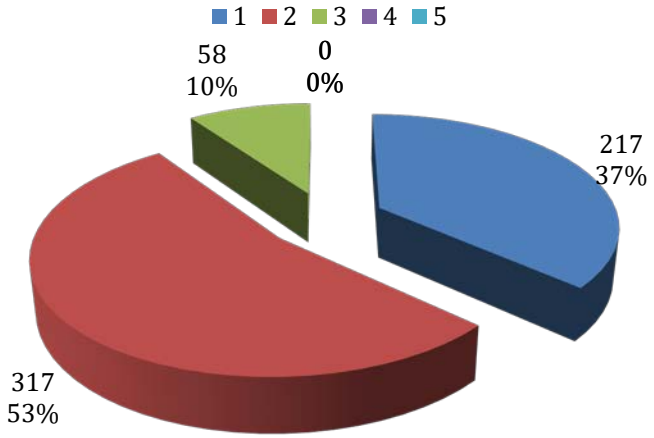
Rumanía



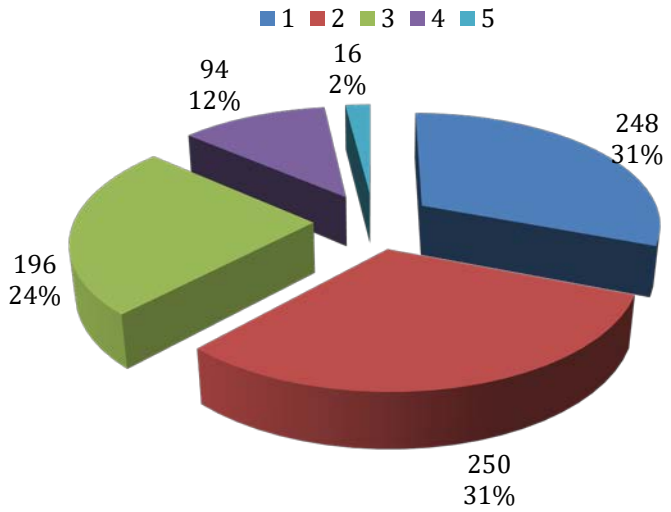
2. Me motiva el uso de las nuevas tecnologías en clase (ordenador, monitor interactivo, tabletas, etc.)



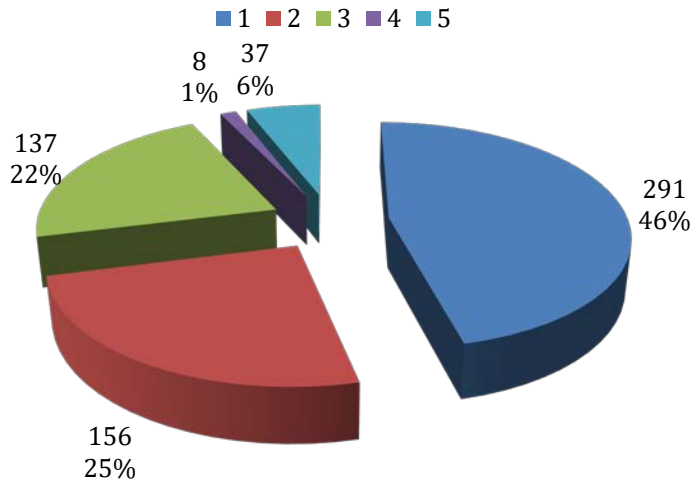
3. Las clases son menos monótonas y aburridas si jugamos.



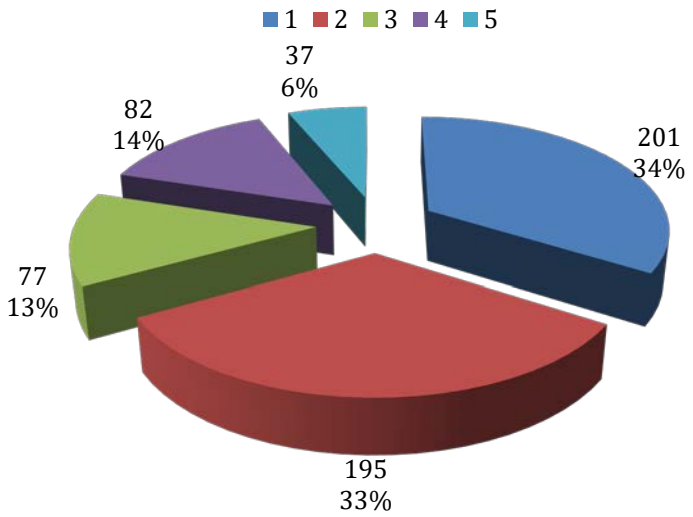
4. El profesor presta atención a otros alumnos en vez de a mí.



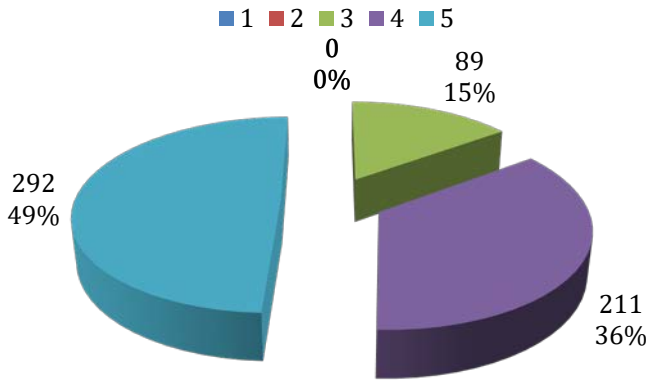
5. Me distraigo fácilmente pensando en mis cosas.



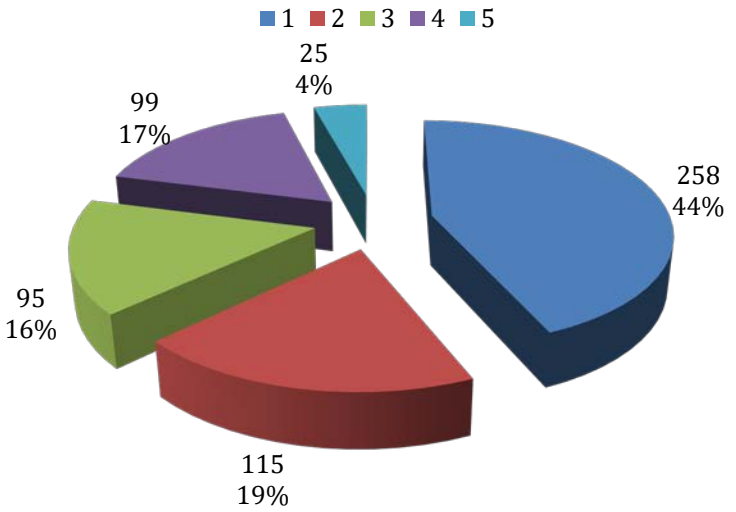
6. ESTUDIO Y TERMINO LOS DEBERES EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE, AUNQUE A VECES CONTENGAN ERRORES.



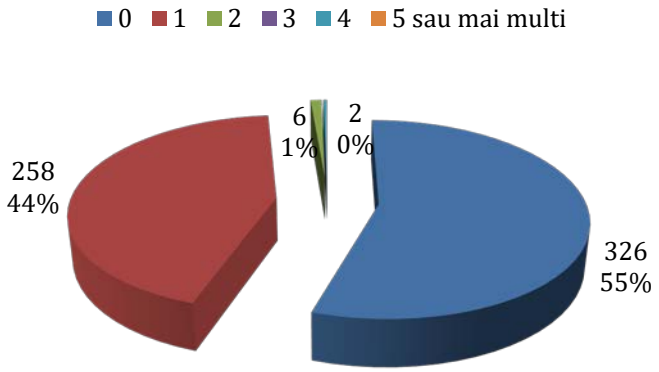
7. Estoy más motivado para estudiar y aprender cuando los profesores utilizan algunos juegos con nosotros.



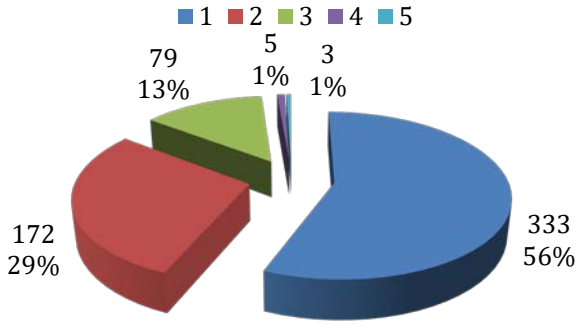
8. Mi familia me ayuda con los deberes y los estudios.



9. Rodea con un círculo el número de niños de tu clase con los que nunca te apetece jugar.



10. Mis compañeros suelen jugar entre ellos y a mí no me eligen en sus equipos.
11. Paso mucho tiempo solo en el patio de recreo.



Como ya se ha demostrado en el país anterior, también en Rumanía los jóvenes estudiantes encuentran muy importante la gamificación/ GBL para motivarles a estudiar, tener mejores relaciones sociales e involucrar más a las familias en la vida escolar.

Análisis de la tarjeta escolar:

Al final del pilotaje, pedimos a cada escuela que participó en el pilotaje que comparara los informes escolares (o boletines de notas) de los estudiantes implicados en el proceso de gamificación en relación con las firmas principales. Esta petición se hizo para comprobar también si los beneficios de utilizar una gamificación dentro de una clase aportan beneficios también en las firmas.
En total se han analizado 797 informes escolares antes de aplicar la gamificación, y 810 informes escolares después de la gamificación.

PAÍS	N. ESTUDIANTES ANTES DE LA GAMIFICACIÓN	N. ESTUDIANTES DESPUÉS DE LA GAMIFICACIÓN
ESPAÑA	149	162
RUMANÍA	592	592
GRECIA	56	56
TOTAL	797	810

ANTES DE LA GAMIFICACIÓN					
	No aprobado		Aprobado		TOTAL
	Nº	**%**	**Nº**	**%**	**Nº**
	260	12	1904	88	2164

DESPUÉS DE LA GAMIFICACIÓN					
	No aprobado		Aprobado		TOTAL
	Nº	**%**	**Nº**	**%**	**Nº**
	218	7	2751	93	2969

Antes de la gamificación se han analizado un total de 2164 asignaturas, con un 12% de fallos por parte de los alumnos.
Después de la gamificación se han analizado un total de 2969 asignaturas (debido al aumento del número de estudiantes), y la tasa de fracaso se reducen al 7%, destacando el éxito de la estrategia gamificaition también en el nivel académico de los estudiantes.
A continuación se mostrarán los informes nacionales de cada escuela que haya participado en el proyecto.

ESPAÑA

El pilotaje comenzó después de la 2ª Evaluación del año y utilizó "Classdojo" (1st - 2nd -3rd grado) y "Myclassgame" (5th -6th grado) como sistema de gamificación.

La escuela presentó los informes escolares de los alumnos de 2nd (antes de la gamificación) , 3rd (durante la gamificación) y 4ª evaluación (después de la gamificación).

Las asignaturas utilizada para evaluar son:
CN (Ciencias Naturales) - Natural Science
CS (Ciencias Sociales) - Ciencias Sociales
LENGUA - Español (Lengua materna)
MATEMATICA (Mates)- Matemáticas
INGLES - Inglés (lengua extranjera)

Insuf (Insuficiente): No superado
Aprobados: Aprobados

2ª EVALUACIÓN					
	No aprobado		Aprobado		TOTAL
	Nº	%	Nº	%	Nº
	81	11	664	89	745

Durante el informe escolar de 2nd , recogimos los informes de 149 estudiantes de 1st a 6th grado, lo que corresponde a 745 asignaturas para analizar la situación de partida antes de aplicar la estrategia de gamificación dentro de la escuela mostró que el 11% de la firma fue "No aprobado" por los estudiantes.

3ª EVALUACIÓN					
	No aprobado		Aprobado		TOTAL
	Nº	%	Nº	%	Nº
	67	8	753	92	820

Durante la Gamificación se han realizado los 3rd informes escolares del año, donde se recogieron 164 (de 1st a 6th grado) informes escolares de los estudiantes, y 820 asiggnaturas para analizar.
En este momento sólo el 8% de las firmas resultaron "no aprobadas" mostrando ya más interés y atención de los alumnos a las clases.

EVALUACIÓN FINAL 21/22

	No aprobado		Aprobado		TOTAL
	Nº	%	Nº	%	Nº
	74	9	736	91	810

Después de la Gamificación se han recogido, para el 4th ,y el informe final del año, 162 estudiantes de la escuela informe, correspondiente a 810 asignaturas para analizar.
El porcentaje de "NO Aprobado" aumentó sólo un 1% en comparación con los informes de la escuela anterior (el 3rd) y mantenerse lejos del primer informe de la escuela analizada, donde el porcentaje de NO aprobado fasignatura fue el 11%.
Estos resultados recogidos muestran cómo la estrategia de gamificación adoptada dentro de la escuela primaria en España fue eficaz y el buen impacto que tuvo en los estudiantes.

1er Grado:

Sistema de gamificación utilizado: CLASSDOJO

Antes de la gamificación

2ª EVALUACIÓN					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	21	100	21
CS	0	0	21	100	21
LENGUA	3	14	18	86	21
MATES	2	10	19	90	21
INGLES	0	0	21	100	21

Durante la Gamificación

3ª EVALUACIÓN					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	1	5	21	95	22
LENGUA	4	18	18	82	22
MATES	3	14	19	86	22
INGLES	1	5	21	95	22

Después de la Gamificación

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	1	5	21	95	22
LENGUA	4	18	18	82	22
MATES	4	18	18	82	22
INGLES	1	5	21	95	22

2º grado:

Sistema de gamificación utilizado: Classdojo

Antes de la gamificación

2ª EVALUACIÓN					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	1	4	23	96	24

Durante la Gamificación

3ª EVALUACIÓN					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	0	0	24	100	24
LENGUA	3	13	21	88	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	1	4	23	96	24

Después de la Gamificación

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	22	100	22
CS	0	0	22	100	22
LENGUA	3	14	19	86	22
MATES	1	5	21	95	22
INGLES	1	5	21	95	22

3er Grado:

Sistema de gamificación utilizado: Myclassgame (Sin narrativa, sólo avatares)

Antes de la gamificación

2ª EVALUACIÓN					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	20	95	21
CS	4	19	17	81	21
LENGUA	2	10	19	90	21
MATES	2	10	19	90	21
INGLES	1	5	20	95	21

Durante la Gamificación

3ª EVALUACIÓN					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	3	14	19	86	22
LENGUA	1	5	21	95	22
MATES	1	5	21	95	22
INGLES	1	5	21	95	22

Después de la Gamificación

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	3	14	19	86	22
LENGUA	2	9	20	91	22
MATES	2	9	20	91	22
INGLES	1	5	21	95	22

4º curso:

Sistema de gamificación utilizado: Myclassgame - (Narrativa con audiolibro)

Antes de la gamificación

2ª EVALUACIÓN					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	3	13	20	87	23
CS	3	13	20	87	23
LENGUA	4	17	19	83	23
MATES	5	22	18	78	23
INGLES	2	9	21	91	23

Durante la Gamificación

3ª EVALUACIÓN					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	0	0	24	100	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	1	4	23	96	24

Después de la Gamificación

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	2	8	22	92	24

5º curso:

En 5º curso, dos clases diferentes han puesto en práctica la actividad "Gamiright".

Sistema de gamificación utilizado: Myclassgame (narrativa con audiolibro)

Antes de la gamificación

2ª EVALUACIÓN					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	6	17	94	18
CS	0	0	18	100	18
LENGUA	5	28	13	72	18
MATES	2	11	16	89	18
INGLES	4	22	14	78	18

Durante la Gamificación

3ª EVALUACIÓN					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

Después de la Gamificación

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	2	8	22	92	24

La segunda clase de 5º curso que implantó el sistema de gamificación:

Antes de la gamificación

2ª EVALUACIÓN					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	11	16	89	18
CS	3	17	15	83	18
LENGUA	2	11	16	89	18
MATES	2	11	16	89	18
INGLES	3	17	15	83	18

Durante la gamificación

3ª EVALUACIÓN					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	2	8	22	92	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

Después de la gamificación

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	2	8	22	92	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

6º curso:

Sistema de gamificación: Myclassgame (narrativa leída)

Antes de la gamificación

2ª EVALUACIÓN					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	4	17	20	83	24
LENGUA	5	21	19	79	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

Durante la Gamificación

3ª EVALUACIÓN					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	3	13	21	88	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

Después de la Gamificación

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	4	17	20	83	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

CONCLUSIÓN: En general, durante el pilotaje en España, se observa que las calificaciones en todas las clases mejoraron, y hubo más aprobados desde la introducción de la gamificación en las clases y se mantuvieron así hasta el final del pilotaje.

RUMANÍA

En RUMANÍA se realizaron 2 evaluaciones, ya que los boletines de notas se entregan cada seis meses. Los temas seleccionados son:

Rumano - (Lengua materna)
Matemáticas
Inglés
Francés
Historia
Biología

Sistema de gamificación: ClassDojo

Un total de 592 estudiantes fueron analizados durante este pilotaje.

Como no todas tenían asignaturas en común, salvo la lengua rumana, en las tablas siguientes el total por cada asignatura será diferente de las demás.

Antes de la gamificación

1st EVALUATION - 1st semester (before Gamification)					
Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Romanian Language	48	8	544	92	592
Math	77	18	346	82	423
English	19	6	319	94	338
French	19	7	235	93	254
History	8	6	133	94	141
Biology	8	10	72	90	80

Después de la gamificación

FINAL EVALUATION					
Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Romanian Language	39	7	553	93	592
Math	58	14	365	86	423
English	17	5	321	95	338
French	19	7	235	93	254
History	7	5	134	95	141
Biology	4	5	76	95	80

CONCLUSIÓN: en base a los datos recogidos los beneficios del proyecto quedan demostrados por las notas de los alumnos donde, tras la gamificación, aprobaron más asignaturas aumentando el % de "APTO" en cada firma.

GRECIA

Antes de la Gamificación

Después de la gamificación

1ª EVALUATION					
3rd-4th-5th Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Greek Language	0	0	56	100	56
Maths	0	0	56	100	56
History	0	0	56	100	56
Science	0	0	56	100	56
English	0	0	56	100	56

2ª EVALUATION					
3rd-4th-5th Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Greek Language	0	0	56	100	56
Maths	0	0	56	100	56
History	0	0	56	100	56
Science	0	0	56	100	56
English	0	0	56	100	56

Oficialmente, la tasa de abandono escolar en Grecia es muy baja (3,8%), pero no se debe a que a nuestros alumnos les guste tanto la escuela que no la abandonan, sino a la política del Ministerio de Educación. Creen que si un alumno repite curso, no mejorará al año siguiente. Por esta razón, analizar el informe escolar por alumno en Grecia no puede ser útil para el propósito de nuestra investigación, ya que el sistema escolar deja pasar a todos los alumnos.

Hay una pequeña proporción (3,8%) formada principalmente por alumnos romaníes que asisten a escuelas específicas. Estos niños son llevados a la escuela por sus padres, ya que existe un programa de la UE que les proporciona un subsidio en estas circunstancias. Sin embargo, una vez que reciben el subsidio, abandonan la escuela.