



Bienfaits prouvés

Ce que 347 études indépendantes mesurent quand Educaplay entre en classe

DOCUMENT	Rapport de preuves pour les chefs d'établissement, les référents numériques et les achats. Chaque chiffre renvoie à l'étude qui le mesure.
DATE	4 septembre 2026
PÉRIMÈTRE	347 études académiques publiées qui examinent l'usage d'Educaplay en classe, menées par des enseignants et des chercheurs sans lien avec Educaplay, dans 14 pays.
MOTEUR DE RECHERCHE	Toutes les études, avec des filtres par matière, niveau, pays et année : fr.educaplay.com/recherche/
CONTACT	soporte@educaplay.com

En une page

Avec Educaplay, votre classe participe plus et apprend plus. Ce n'est pas nous qui le disons : 347 études indépendantes le mesurent, sept sur dix publiées en 2025 et 2026, et elles concordent. Plus de participation, plus de motivation, de meilleurs résultats. Ce rapport indique quel problème il résout, avec quel chiffre, dans quelle étude, et aussi là où il n'améliore rien.

ÉTUDES

347

DE 2025 ET
2026

68 %

AVEC
DONNÉES

256

REVUES DE
PREMIER
PLAN

6

PAYS

14

Comment lire les chiffres de ce rapport

Chaque résultat indique entre parenthèses le protocole de l'étude et le nombre d'élèves. Le premier chiffre de chaque problème vient toujours d'une étude avec groupe témoin, le protocole qui isole le mieux l'effet d'Educaplay du reste de la classe (sauf en inclusion, où il n'existe que des études de cas, présentées comme telles). Les 35 chiffres cités ont été vérifiés dans le texte original de chaque étude.



Ce qu'il résout, chiffres à l'appui

Chaque rubrique est un problème de classe. En dessous, ce qu'une étude a mesuré quand Educaplay est entré dans cette classe.

« Mes élèves décrochent au bout de dix minutes »

Avec Educaplay, ils restent.

- Dans une classe d'anglais de 5e, l'engagement est passé de 68 % à 90 % entre le premier cycle et le second (recherche-action, 28 élèves). [Voir l'étude](#)
- 75 étudiants ont travaillé un mois avec Educaplay et l'amélioration de la motivation a recueilli 90 % d'adhésion (enquête avant/après). [Voir l'étude](#)
- Dans un lycée indonésien, Educaplay a été associé à près de la moitié de la motivation (46 %, $p < 0,001$; régression, 60 élèves). [Voir l'étude](#)

« Les notes ne montent pas, j'ai beau expliquer »

Elles montent quand ils s'entraînent en jouant.

- En chimie au lycée, le groupe Educaplay est passé de 5,02 à 9,31 ; le groupe témoin, de 5,20 à 6,23 (quasi-expérimental avec groupe témoin, 38 + 38 élèves, 8 semaines, $p = 0,03$; *Educación Química*, Q3). [Voir l'étude](#)
- En CM2, la classe Educaplay a terminé à 75,4 et la classe témoin à 65,6 (quasi-expérimental avec groupe témoin, 50 élèves, $p = 0,007$). [Voir l'étude](#)
- En pensée critique en sciences, CM2 : De 44,4 à 67,4 avec Educaplay ; le groupe témoin, de 34,6 à 47,8 (quasi-expérimental avec groupe témoin, 48 élèves, $p < 0,001$). [Voir l'étude](#)

« Corriger me mange mes après-midis »

Les activités se corrigent toutes seules et l'élève voit son résultat sur-le-champ. C'est l'usage le plus fréquent dans les 347 études : Évaluer en jouant.

- Dans un établissement équatorien, les 10 enseignants interrogés estiment que cela aide la compréhension de lecture, alors que 7 sur 10 n'avaient reçu aucune formation (enquête, 25 élèves et 10 enseignants). [Voir l'étude](#)
- En CM1, un test d'anglais monté dans Educaplay a donné 12 items valides et une fiabilité de 0,77 (validation de test, 28 élèves). [Voir l'étude](#)

« Le vocabulaire ne reste pas »

Il reste.

- En Équateur, 60 lycéens ont retenu plus de vocabulaire anglais que le groupe témoin, avec une taille d'effet très grande (quasi-expérimental avec groupe témoin ; $F = 49$). [Voir l'étude](#)
- Dans un internat, 42 élèves sont passés d'une moyenne de 55,71 à 94,48 en six séances (un seul groupe, avant/après). [Voir l'étude](#)
- Vocabulaire +22 % et grammaire +15 % en 5e (recherche-action, 28 élèves). [Voir l'étude](#)



« Ils lisent mal et écrivent encore plus mal »

En s'entraînant avec Educaplay, ils construisent mieux leurs phrases, lisent mieux et font moins de fautes.

- En CE1, la classe Educaplay a mieux construit ses phrases que la classe témoin : 81,03 contre 72,37 au post-test (quasi-expérimental avec groupe témoin ; $t = 3,57$; $p = 0,001$). [Voir l'étude](#)
- En seconde, la littératie en langue a progressé de 8,65 points avec des projets appuyés sur Educaplay (quasi-expérimental avec groupe témoin, 64 élèves). [Voir l'étude](#)
- Au collège, 120 élèves sont passés de 10 % à 92,5 % au niveau élevé de compétences linguistiques (avant/après, un seul groupe). [Voir l'étude](#)
- L'orthographe aussi : De 68 % à 93 % en 6e (avant/après, 23 élèves). [Voir l'étude](#)

« Les maths leur font peur »

En jouant, ils perdent la peur et gagnent en précision.

- En 4e, le groupe Educaplay a gagné 33 % de précision en géométrie et 2,04 points de moyenne sur le groupe témoin (quasi-expérimental avec groupe témoin, 141 élèves dans quatre classes). [Voir l'étude](#)
- En CE1, la motivation pour les maths est passée de 55 % à 67,66 % au premier cycle et à 81,56 % au second (recherche-action, 20 élèves). [Voir l'étude](#)
- En maternelle, le groupe Educaplay a terminé au niveau « Acquis » et le groupe témoin au niveau « En cours » (quasi-expérimental avec groupe témoin, 28 élèves ; $U = 50$; $p = 0,009$). [Voir l'étude](#)

« J'ai des élèves à besoins particuliers et je n'y arrive pas »

Ici, les preuves sont des cas, et nous les présentons comme des cas.

- Quatre élèves de CM2 avec une déficience intellectuelle sont passés de 75 % de réussite au premier tour à 100 % au second (recherche-action, 4 élèves). [Voir l'étude](#)
- Cinq élèves de CM1 avec une déficience intellectuelle ont amélioré leur construction de phrases (un seul groupe, avant/après). [Voir l'étude](#)
- Au Portugal, une enseignante spécialisée a intégré Educaplay dans un blog pour supprimer les distractions, dans une étude de cas parue dans *Education Sciences* (Q1). [Voir l'étude](#)

« À l'université, personne n'arrive à les faire bouger »

Ils bougent. Et ils préfèrent le cours gamifié.

- 86 étudiants de première année en soins infirmiers : Ceux qui ont révisé l'anatomie avec des mots croisés Educaplay ont amélioré leur capacité d'analyse et de synthèse (de 4,16 à 5,27 ; $p = 0,006$), et pas le groupe témoin (quasi-expérimental avec groupe témoin, 54 + 32 ; *Educación Médica*, Scopus). [Voir l'étude](#)
- 354 étudiants ont préféré le cours gamifié avec Educaplay au cours traditionnel (4,03 sur 5) et ont eu le sentiment d'apprendre davantage (4,23 sur 5) (enquête ; *TechTrends*, Springer, Q1). [Voir l'étude](#)
- En droit civil à l'université d'Alicante, sur les 76 répondants (parmi 233 participants), 78 % y ont pris plaisir et 63 % le voudraient dans d'autres cours. [Voir l'étude](#)



Avec label : Six études dans des revues de premier plan

Six de ces études ont passé le filtre le plus exigeant de la recherche : Des revues référencées dans Scopus ou Web of Science, les deux index qui décident quelles publications scientifiques comptent. Là, chaque article est relu par d'autres chercheurs avant publication, et le quartile indique dans quel quart de son domaine se situe la revue : Q1, ce sont les 25 % meilleures au monde.

Tableau 1 : Educaplay dans les revues référencées Scopus ou Web of Science, du quartile le plus élevé au plus bas

REVUE ET ANNÉE	QUARTILE	ÉTUDE ET AUTEURS	CE QU'ELLE A MESURÉ
TechTrends, 2025 · Springer	Q1	La gamification dans l'enseignement supérieur : une étude de cas en sciences de l'éducation (<i>Gamification in Higher Education: A Case Study in Educational Sciences</i>). José Alexis Alonso-Sánchez, Juan L. Núñez Alonso et Elisa Santana-Monagas.	354 étudiants ont préféré le cours gamifié avec Educaplay (4,03 sur 5) et ont eu le sentiment d'apprendre davantage (4,23 sur 5). Voir l'étude
Human Behavior and Emerging Technologies, 2025 · Wiley	Q1	La gamification est-elle efficace pour les femmes qui souhaitent apprendre la programmation ? (<i>Is Gamification Effective for Women Who Wish to Learn Computer Programming?</i>). Claudio Cubillos, Rafael Mellado et Cecilia Nóbile.	Expérience randomisée de quatre semaines avec 32 femmes : Aucune différence d'apprentissage, et plus de satisfaction sans classement. Voir l'étude
Education Sciences, 2022 · MDPI	Q1	Facilitateurs et difficultés dans la mise en œuvre de la gamification : une étude de cas avec des enseignants (<i>Enablers and Difficulties in the Implementation of Gamification: A Case Study with Teachers</i>). Inês Araújo et Ana Amélia Carvalho.	Ce qui aide le plus à mettre en place la gamification : L'expérience préalable des jeux, la créativité et le temps pour préparer. Ce qui freine le plus : Le matériel, la connexion et le manque de temps. Voir l'étude



REVUE ET ANNÉE	QUARTILE	ÉTUDE ET AUTEURS	CE QU'ELLE A MESURÉ
Applied Sciences, 2024 · MDPI	Q2	Tirer parti de la gamification dans l'enseignement des TIC : différences de genre et résultats d'apprentissage en cours de programmation (<i>Leveraging Gamification in ICT Education: Examining Gender Differences and Learning Outcomes in Programming Courses</i>). Rafael Mellado, Claudio Cubillos, Rosa Maria Vicari et Gloria Gasca-Hurtado.	62 étudiants chiliens, Educaplay dans les deux groupes : Les femmes ont davantage appris dans la version sans points ni classement ($p = 0,037$) et les deux sexes ont préféré cette version. Voir l'étude
Educación Química, 2024 · UNAM	Q3	Gamification pour favoriser l'apprentissage de la nomenclature des oxydes métalliques chez des lycéens (<i>Gamificación para favorecer el aprendizaje de la nomenclatura de óxidos metálicos en estudiantes de bachillerato</i>). Aníbal Gonzalo Galarza Chilán et Mario Adelfo Batista Zaldívar.	Le groupe Educaplay est passé de 5,02 à 9,31 ; le groupe témoin, de 5,20 à 6,23 (38 + 38 élèves, $p = 0,03$). Voir l'étude
Educación Médica, 2019 · Elsevier	Scopus	Impact des ressources numériques sur l'apprentissage et le développement de la compétence Analyse et Synthèse (<i>Impacto de los recursos digitales en el aprendizaje y desarrollo de la competencia Análisis y Síntesis</i>). María Concepción Garrido Astray, Gema Santiago Gómez, Margarita G. Márquez, Lucía Poggio Lagares et Sofía Gómez Santos.	86 étudiants en soins infirmiers : Avec des mots croisés Educaplay, l'analyse et la synthèse sont passées de 4,16 à 5,27 ($p = 0,006$) ; le groupe témoin n'a pas progressé. Voir l'étude

Quand Educaplay entre dans une revue de premier plan, c'est presque toujours comme outil au sein d'une étude sur la gamification, pas comme sujet du titre. L'essentiel des 347 études vit dans des revues régionales et des mémoires ; leur force, c'est la convergence, pas l'autorité d'une citation isolée.



Comment les enseignants y arrivent

Les études ne parlent pas d'Educaplay tout seul. Elles parlent d'Educaplay au sein de façons d'enseigner que vous connaissez déjà. Voici les quatre qui reviennent le plus.

- **Évaluer en jouant.** Le contrôle transformé en jeu, corrigé sur-le-champ. C'est l'usage le plus fréquent et celui dont l'effet se voit le plus vite.
- **S'affronter par équipes.** Le format Teams-Games-Tournament, très utilisé en primaire : Entraînement partagé et bonne ambiance. Attention au classement ; voir « Là où ce n'est pas magique ».
- **Réviser à la maison.** Les activités se corrigent toutes seules, elles servent donc de révision sans que l'enseignant corrige chaque essai.
- **Inverser la classe.** Préparer le sujet à la maison, s'entraîner en classe.

Là où ce n'est pas magique

Les mêmes études qui mesurent des progrès signalent aussi les limites. Nous les rapportons parce qu'un match nul dit en face vaut plus qu'un progrès sans source.

- **Il n'enseigne pas tout seul.** Educaplay fournit le jeu ; l'apprentissage dépend de la séance construite autour. Ce qui aide le plus à l'adopter, selon une étude Q1 auprès d'enseignants : L'expérience préalable des jeux et des outils numériques, la créativité et le temps pour préparer. Ce qui freine le plus : Le matériel, la connexion et le manque de temps. [Voir l'étude](#)
- **Le classement ne convient pas à tout le monde.** Au Chili, avec Educaplay dans les deux groupes, les femmes ont davantage appris dans la version sans points ni classement ($p = 0,037$) et les deux sexes ont préféré cette version (expérience randomisée, 62 étudiants ; *Applied Sciences*, Q2). [Voir l'étude](#) Une autre expérience avec 32 femmes apprenant à programmer n'a trouvé aucune différence d'apprentissage, et la satisfaction était plus élevée sans classement (*Human Behavior and Emerging Technologies*, Q1). [Voir l'étude](#) La littérature générale va dans le même sens : Un jeu compétitif a amélioré les résultats mais fait monter l'anxiété (*Computers & Education*). [Voir l'étude](#) C'est pour cela que, dans Educaplay, la compétition peut se désactiver.
- **Parfois, c'est match nul.** Comparés sur la pensée créative, Educaplay et Wordwall ont obtenu les mêmes résultats ($p = 0,788$). [Voir l'étude](#)
- **L'enthousiasme ne dure pas toujours.** Dans une étude, passé l'élan initial, l'interaction est restée modérée (65 %) et l'usage peu régulier (60 %). [Voir l'étude](#)
- **Il faut un enseignant à l'aise.** Sans formation préalable, il rend moins : Dans un établissement, 70 % des enseignants n'en avaient reçu aucune. [Voir l'étude](#)

Et les jeux en général, selon la recherche

Ce qui précède est ce qui a été mesuré avec Educaplay. Voici ce que des décennies d'études disent des jeux éducatifs en général, avec la source la plus solide disponible dans chaque cas.

**Tableau 2 : Bienfaits des jeux en éducation, avec leur appui dans la littérature générale**

BIENFAIT	SOURCE	CE QU'ELLE DIT
Suscite l'intérêt	Hamari et al., 2016, <i>Computers in Human Behavior</i> . Voir l'étude	L'engagement dans le jeu a un effet positif net sur l'apprentissage ; le défi doit grandir avec l'élève.
Stimule la motivation	Sailer et Homner, 2020, <i>Educational Psychology Review</i> (méta-analyse). Voir la méta-analyse	Effet de la gamification sur la motivation $g = 0,36$ (16 études, 2 246 élèves). Une autre méta-analyse n'a pas trouvé plus de motivation avec les serious games ; c'est pourquoi il compte qu'avec Educaplay elle soit mesurée.
Améliore la mémorisation	Wouters et al., 2013, <i>Journal of Educational Psychology</i> (méta-analyse, 77 études). Voir la méta-analyse	Les serious games font mieux que l'enseignement classique en apprentissage ($d = 0,29$) et en mémorisation ($d = 0,36$).
Entraîne à résoudre des problèmes	Cai et al., 2025, <i>Journal of Computer Assisted Learning</i> (méta-analyse, 21 études). Voir la méta-analyse	Le jeu numérique améliore la résolution de problèmes, $g = 0,65$.
Renforce la confiance	Hung, Huang et Hwang, 2014, <i>Journal of Computers in Education</i> . Voir l'étude	En mathématiques, le jeu a amélioré les résultats, le sentiment d'efficacité et la motivation.
Enlève la peur de se tromper	Plass, Homer et Kinzer, 2015, <i>Educational Psychologist</i> . Voir l'étude	L'échec sans conséquence est l'un des éléments de conception par lesquels les jeux facilitent l'apprentissage. C'est un principe de conception, pas un résultat mesuré.

Où, avec qui et dans quelles matières

Deux grands foyers. L'Indonésie est le contexte le plus présent, presque toujours en primaire et au secondaire, et très lié à la formation des enseignants. Le second est le monde hispanophone, surtout l'Équateur, avec des mémoires et des articles sur la lecture, les maths et les sciences. L'éventail va de la maternelle à l'université.

Tableau 3 : Composition des 347 études (une étude peut porter sur plusieurs matières)

PAYS	NIVEAUX	MATIÈRES
Indonésie 190 · Équateur 99 · Colombie 16 · Espagne 9 · Pérou 5 · Mexique 2 · Portugal 2 · Chili 2 · Argentine, Philippines, Venezuela, République dominicaine, Viêt Nam et Ouzbékistan 1 · Sans pays 16	Primaire 152 · Secondaire 123 · Supérieur 50 · Autre 16 · Maternelle 6	Sciences sociales 72 · Langue 69 · Mathématiques 59 · Sciences 59 · Général 48 · Langues étrangères 43 · Inclusion 5



Comment ce rapport a été construit

Le corpus rassemble la recherche académique publiée qui étudie l'usage d'Educaplay : Articles, mémoires et communications repérés dans des bases de données, des dépôts institutionnels et des moteurs de recherche académiques. Les 347 études ont un lien vérifié vers l'original ; celles qui n'en avaient pas ont été retirées. Pour chacune sont enregistrés le titre, le titre original, les auteurs, la matière, le niveau, le pays, l'année et la présence de données. Les 35 chiffres de ce rapport ont été vérifiés un par un dans le texte intégral de l'étude, et chacun indique le protocole et la taille de l'échantillon.

Il faut savoir ce qu'est ce corpus. L'essentiel paraît dans des revues régionales en accès libre et dans des mémoires, souvent avec de petits échantillons. Aucune étude, prise isolément, ne tranche la question. Leur valeur tient à la convergence : Des centaines de travaux indépendants, menés par des enseignants et des chercheurs sans lien avec Educaplay, dans des systèmes éducatifs très différents, arrivent encore et encore à la même conclusion. Quand un effet se répète dans des classes aussi différentes, il cesse d'être anecdotique. Et quand il ne se répète pas, nous le disons.

Vous devez justifier Educaplay dans votre établissement ?

Voici les preuves prêtes à citer : 347 études indépendantes, 256 avec données, 6 dans des revues de premier plan, dans 14 pays et de la maternelle à l'université. Avec leurs limites énoncées. Filtrez le moteur de recherche par niveau et matière, citez l'étude qui vous correspond et emportez ce rapport en réunion.

[Ouvrir le moteur de recherche des études](#) · [Voir la page « Bienfaits prouvés »](#)

Données au 4 septembre 2026. Le corpus rassemble la recherche académique publiée qui étudie l'usage de la plateforme Educaplay ; sa composition et ses chiffres peuvent évoluer au fil des nouvelles publications. Les études citées sont l'œuvre de leurs auteurs et n'ont été ni commandées ni financées par Educaplay.