|  |  |
| --- | --- |
| **Texto** | **corrección** |
| (Rodríguez & Santiago, 2015) | Se agregó lugar e edición |
| Rodríguez y Santiago, 2015 | Rodríguez & Santiago, 2015 |
| Werbach y Hunter, 2015; | Werbach & Hunter, 2015; |
| Martínez & Pérez, 2015 | Villalustre & Del Moral, 2015) |
| (Prensky, 2003), | (Prensky, 2001), |
| mejorar las dinámicas de aprendizaje y motivar el aprendizaje usando diferentes dinámicas | mejorar y motivar el aprendizaje y usando diferentes dinámicas |
| Sin embargo, al implementar este tipo estrategias en la universidad es | Sin embargo, al implementar este tipo estrategias en universidades |
| este tipo estrategias en universidades es necesario tener especial cuidado en las mecánicas de juego establecidas, dado que de ellas dependen el éxito o fracaso. | este tipo estrategias en universidades es necesario cuidar las mecánicas de juego establecidas, dado que de ellas dependen el éxito o fracaso. |
|  | , se recomienda tener especial cuidado en el diseño, planeación e implementación de la estrategia |
| 2) Comportamientos | 2) Comportamientos (negativos) |
| * Baja calidad en la entrega de los trabajos | * Baja calidad en la entrega de trabajos |
| * Además, desean obtener calificaciones altas para mantener promedio de notas superior a 4.0en la universidad | Además, desean obtener calificaciones altas para mantener promedio de notas superior a 4.0. |
| * Aplicación ClassDojo (Gestión, registro, control y seguimiento de canje, asignación de puntos) | * Aplicación ClassDojo (Gestión, registro, control y seguimiento de puntos) |
| * describen método | * describe método |
| * VI: Variable independiente | * VI: Variables independientes |
| Tabla 3. Estudiantes por programas de la estrategia de gamificación. | Tabla 3. Estudiantes por programa. |
| Mecánica de juego | Mecánicas de juego |
| Considera que la estrategia de gamificación utilizada favorece el desarrollo de los contenidos temáticos de las clases  ¿Cómo evalúa la estrategia de gamificación utilizada en clase?  Considera que este tipo de estrategias se deben usar en todas las clases de la Universidad para favorecer el aprendizaje y motivación de los estudiantes.  ¿Cómo evalúa la escala premios utilizada?  ¿Cómo evalúa la aplicación ClassDojo usada en clase para el registro de puntos y asistencias?  ¿Qué otros premios y/o incentivos considera que se deben tener en cuenta?  ¿Cómo evalúa la aplicación ClassDojo usada en clase para el registro de puntos y asistencias?  ¿Qué observaciones tiene acerca de las funciones de la aplicación ClassDojo usada en clase para el registro de puntos? | Considera que la estrategia de gamificación utilizada favorece el desarrollo de los contenidos temáticos de las clases  ¿Cómo evalúa la estrategia de gamificación utilizada en clase?  Considera que este tipo de estrategias se deben usar en todas las clases de la Universidad para favorecer el aprendizaje y motivación de los estudiantes.  ¿Cómo evalúa la escala premios utilizada?  ¿Cómo evalúa la aplicación ClassDojo usada en clase para el registro de puntos y asistencias?  ¿Qué otros premios y/o incentivos considera que se deben tener en cuenta?  ¿Cómo evalúa la aplicación ClassDojo usada en clase para el registro de puntos y asistencias?  ¿Qué observaciones tiene acerca de las funciones de la aplicación ClassDojo usada en clase para el registro de puntos? |
| Figura 6. Distribución de frecuencias sobre la valoración de los estudiantes de la aplicación usada en la estrategia de gamificación ClassDojo | Figura 6. Distribución de frecuencias sobre la valoración de los estudiantes de la aplicación ClassDojo usada en la estrategia. |
| Finalmente, se pidió a los estudiantes que evaluaran la aplicación ClassDojo, el 88% de los estudiantes la calificó como bastante y muy buena. Aunque la plataforma cuenta con herramientas de gestión académica como registro de asistencia, comunicación con padres, entre otras. En la estrategia implementada solo se usó para el registro de puntos (Figura 6). | Finalmente, se pidió a los estudiantes que evaluaran la aplicación ClassDojo, el 88% la calificó como bastante y muy buena. Es de aclarar que la plataforma cuenta con herramientas de gestión académica como registro de asistencia, comunicación con padres, entre otras. Sin embargo, en la estrategia implementada solo se usó para el registro y canje de puntos (Figura 6). |
| El modelo clásico de educación en las universidades limita la interacción entre estudiantes, docentes y contenidos, en este sentido, la gamificación emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos y la participación de los estudiantes en el aula. | El modelo clásico de educación en las universidades limita la interacción entre estudiantes, docentes y contenidos, en este sentido, la gamificación emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos y la participación de los estudiantes en el aula (Villalustre & Del Moral, 2015; Dicheva, 2015). |