

## Resultados encuesta sobre la herramienta virtual.

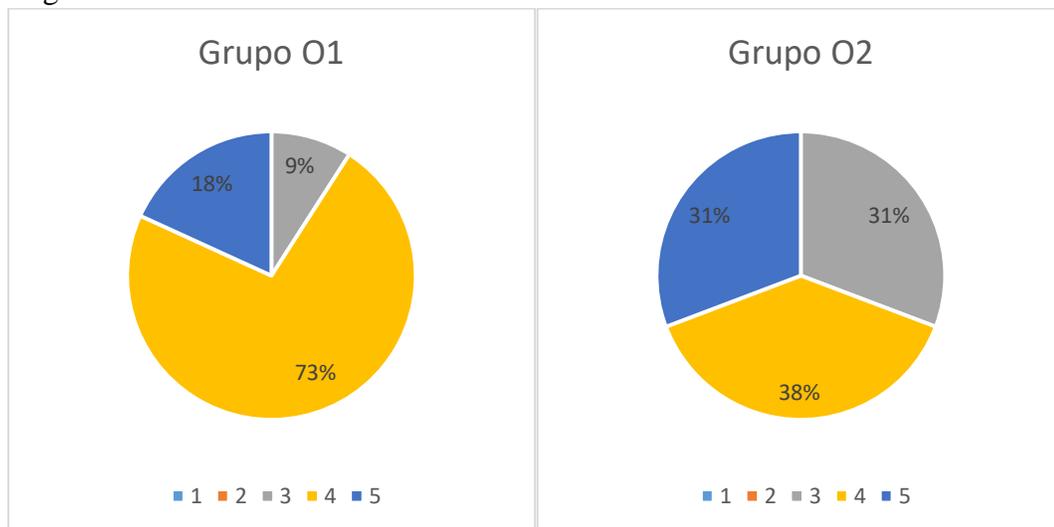
- 1. Resultados preguntas escala Likert:** se formularon diez preguntas en escala Likert para que los estudiantes dieran su opinión sobre varios aspectos de la herramienta según los siguientes parámetros:

### Encuesta sobre Bases Informáticas S.A.S

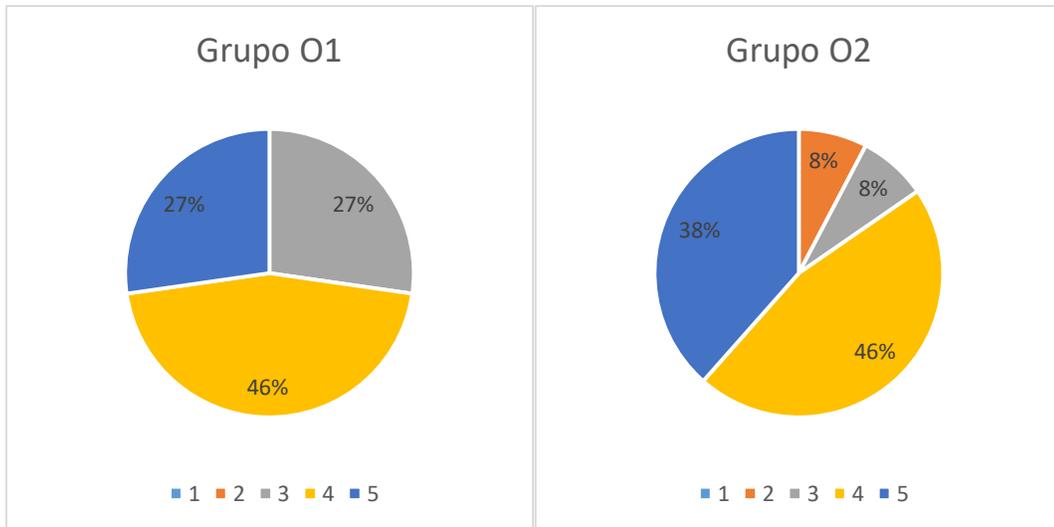
Conteste la siguiente encuesta y asigne un valor a cada apartado según los siguientes criterios:

1. Totalmente en desacuerdo.
2. En desacuerdo.
3. Ni en desacuerdo ni de acuerdo.
4. De acuerdo.
5. Totalmente de acuerdo.

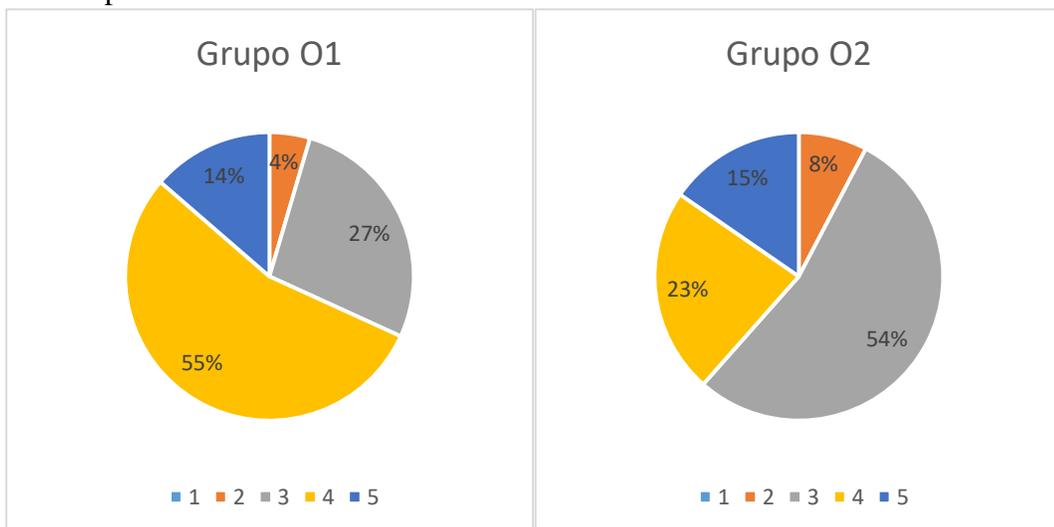
**Pregunta 1.** La estrategia de gamificación usada en la herramienta permite avanzar en los diferentes sectores de la empresa como un practicante. ¿Cree usted que esta estrategia fue útil para el desarrollo del contenido temático sobre Matlab en la asignatura?



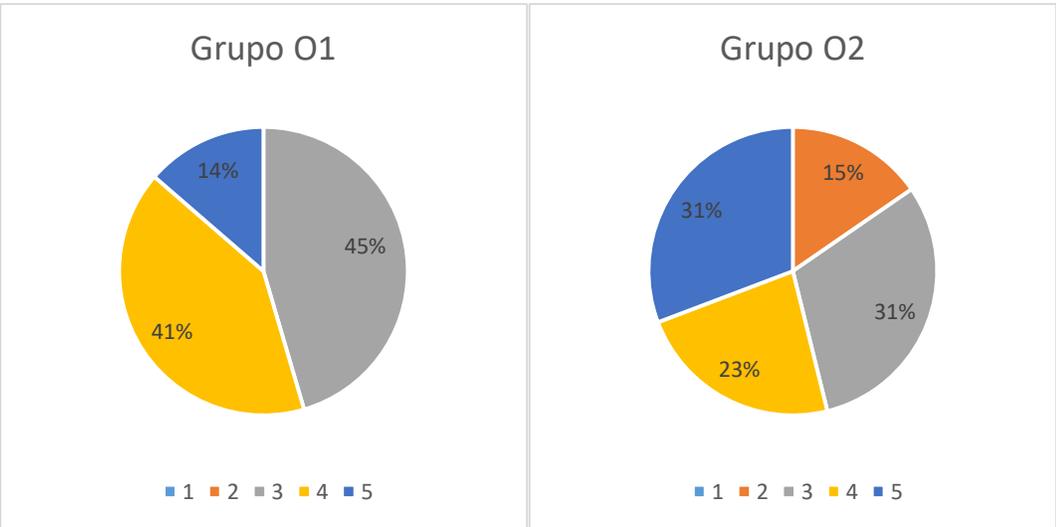
**Pregunta 2.** ¿Esta experiencia le permitió reforzar los conocimientos adquiridos durante las clases sobre el lenguaje de programación en Matlab?



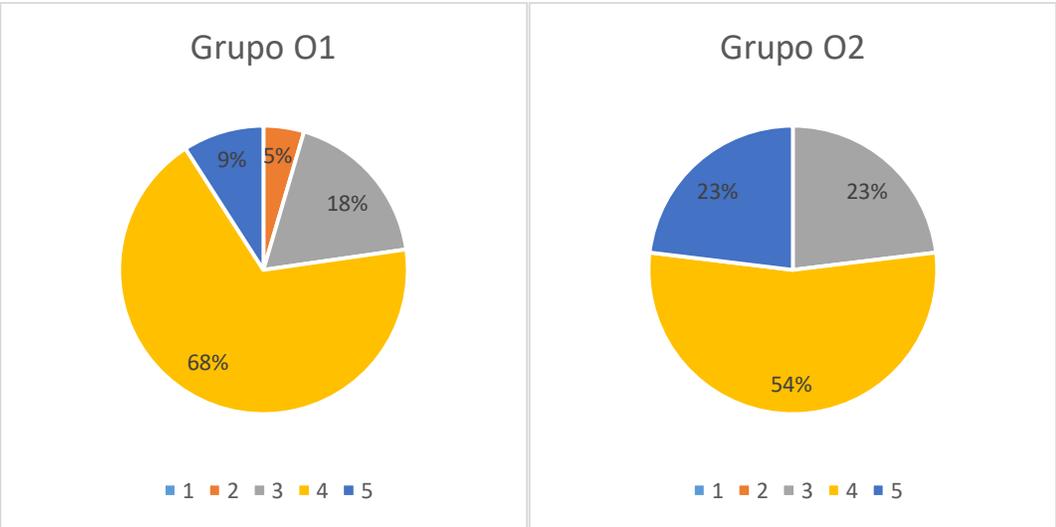
**Pregunta 3.** ¿Considera que su interés y motivación por la asignatura aumentaron con la aplicación de esta herramienta?



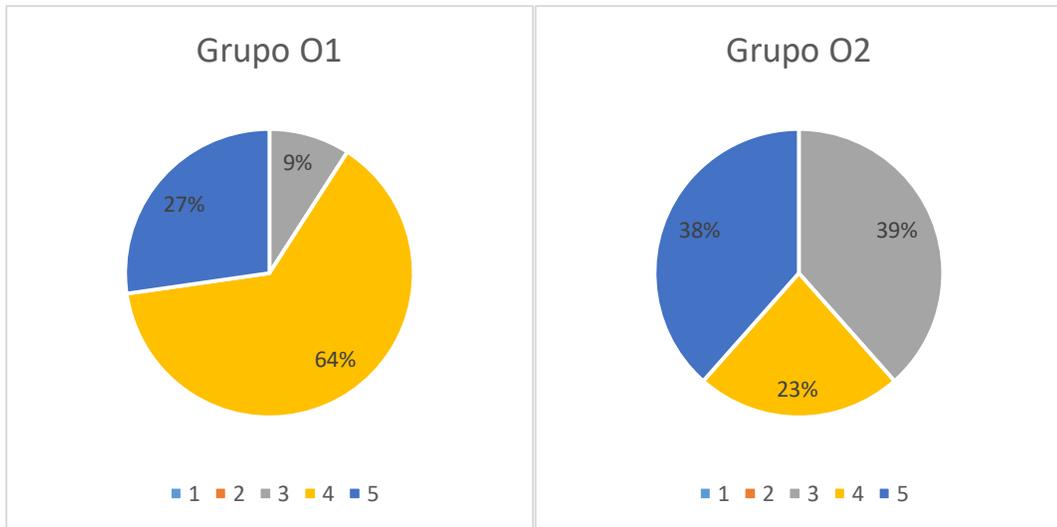
**Pregunta 4.** ¿Considera que el contexto desarrollado en la herramienta (escenarios, zonas ocultas, asistente virtual, entre otros elementos) aumentó su motivación para usarla?



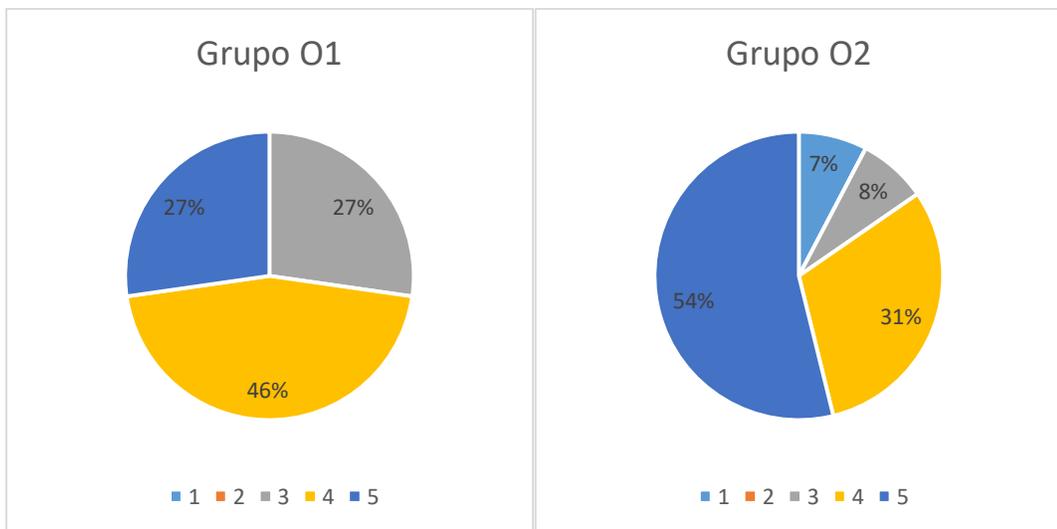
**Pregunta 5.** ¿La interactividad de la herramienta le permitió navegar por esta de forma sencilla?



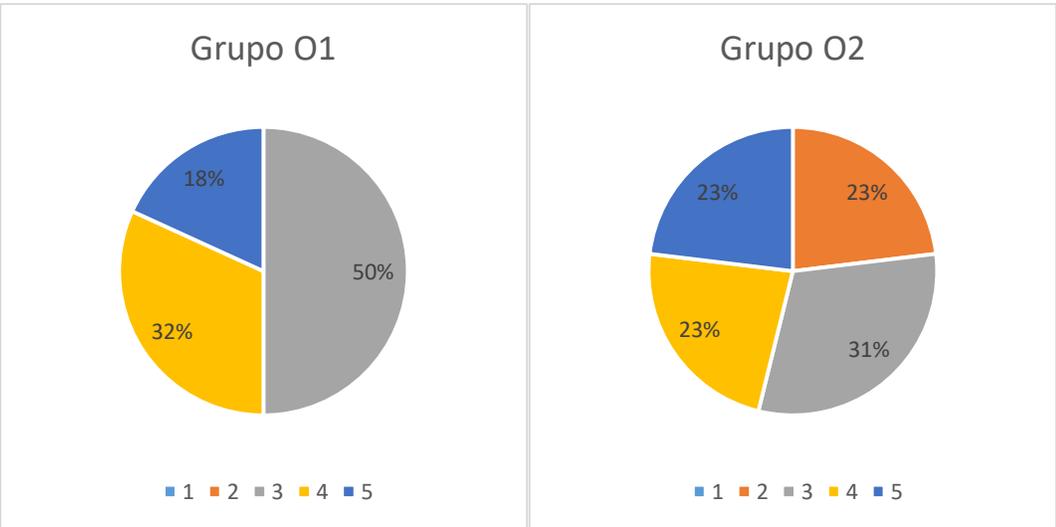
**Pregunta 6.** ¿La secuencia de los pedidos en cada sector fue adecuada?



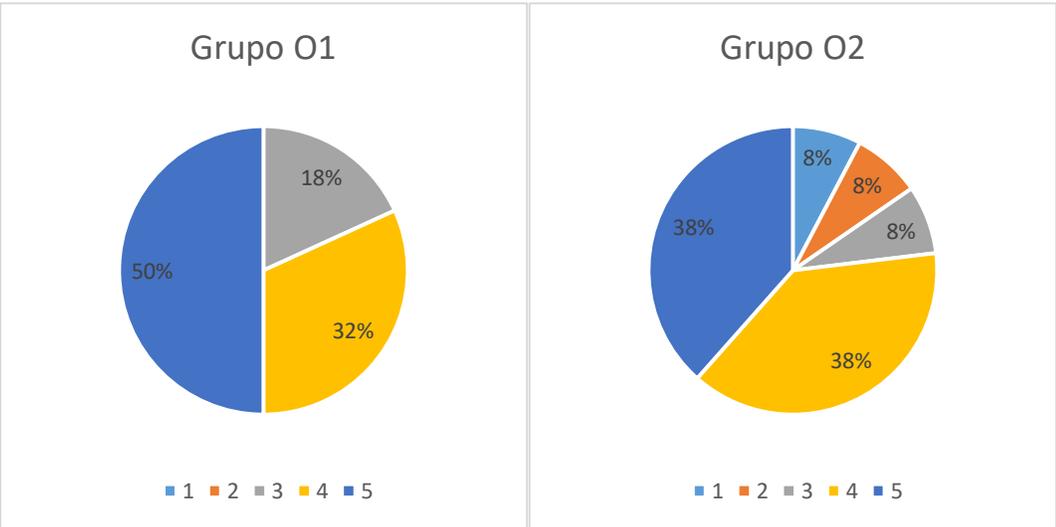
**Pregunta 7.** ¿La historia (introducción, descripción de los pedidos, funcionamiento o mecánica de la empresa) fue fácil de entender?



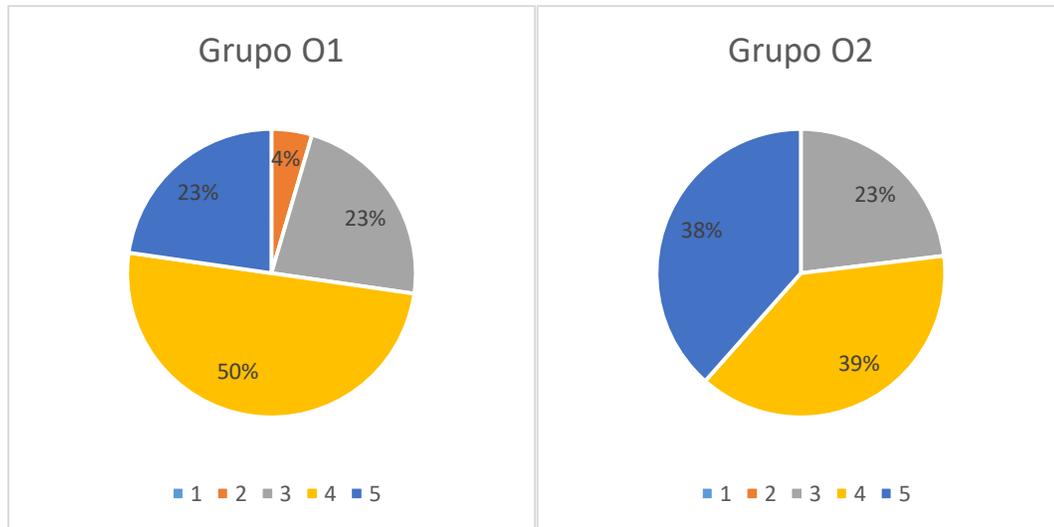
**Pregunta 8.** ¿La explicación en las ventanas de "teoría" e "información" fue clara y de fácil comprensión?



**Pregunta 9.** ¿Los videos de las guías fueron claros y de fácil comprensión?



**Pregunta 10.** ¿La herramienta le permitió identificar las aplicaciones de Matlab en otras asignaturas de la carrera?



2. **Resultados preguntas abiertas:** se plantearon dos preguntas abiertas para que los estudiantes pudieran informar los aspectos positivos y los aspectos por mejorar que vieron en la herramienta. A continuación se recogen varias respuestas comunes encontradas.

**Pregunta 11.** ¿Qué aspectos positivos considera que tiene la herramienta?

- Plantea problemas de ingeniería.
- Permite interiorizar temas que se impartirán más adelante.
- Es interactiva.
- La estrategia de gamificación es atractiva.
- Es cómoda e intuitiva.
- Tiene fácil manejo.
- Los videos explicativos son claros y aparecen después de cada informe.
- Pruebas consecuentes con lo visto en cada sector.
- Refuerza los temas vistos en clase.
- Desarrolla temas nuevos aplicando lo visto en clase.

**Pregunta 12.** ¿Qué aspectos crees que se pueden mejorar en la herramienta?

- La teoría debería ser más comprensible.
- La contraseña de acceso puede ser un impedimento para entrar.
- Brindar más información de teoría y comandos de Matlab al momento de resolver los pedidos, o tener pedidos con una dificultad menor.
- Aumentar la interactividad y la capacidad de navegación.
- Habilitar un espacio para dialogar con los compañeros de la herramienta propuesta y pedir ayuda.
- Mejorar la redacción en los informes de calidad.
- Mejorar la distribución de tiempo para realizar los sectores.