

Tabla 4 – Cuestionario y puntuación de los criterios de evaluación de calidad

N°	Criterio de evaluación de la calidad	Puntuación asignada a las posibles respuestas		
		+1	0	-1
C1	La investigación brinda una visión clara de la aplicación de mecanismos de videojuegos para la detección temprana de la EA.	Si	Parcialmente	No
C2	La investigación presenta detalladamente los resultados obtenidos tras el uso del videojuego.	Si	Parcialmente	No
C3	La investigación propone una solución efectiva para el diagnóstico temprano de la EA.	Si	Parcialmente	No
C4	La investigación ha sido publicada en una revista, conferencia o congreso relevante. Se utilizó la clasificación de cuartiles propuestos por Scimago (https://www.scimagojr.com) para clasificar las revistas y el ranking del Computing Research & Education (CORE, http://portal.core.edu.au/conf-ranks/) para congresos y conferencias.	Muy relevante (cuartil Q1 para revistas y A* para congresos y conferencias).	Relevante (cuartiles Q2 y Q3 para revistas y A y B para congresos y conferencias).	No relevante (cuartil Q4 para revistas, C para congresos y conferencias y Sin clasificación).
C5	La investigación evalúa la efectividad de la propuesta planteada para el diagnóstico temprano de la EA.	Si	Parcialmente	No