

Universidad Nacional de Colombia – Sede Manizales
froac.manizales.unal.edu.co/raim

Grupo de Investigación en Ambientes Inteligentes Adaptativos – GAIA

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA GENERAL – TERCERA ETAPA DE PRUEBAS (FASE1)

RAIM 2016

Implementación de un framework apoyado en tecnologías móviles y de realidad aumentada para entornos educativos ubicuos, adaptativos, accesibles e interactivos para todos. Código: 111956934172



En este documento se presentan algunas preguntas que permitirán guiar los encuentros con los expertos poblacionales seleccionados para el cumplimiento de la Fase 1, correspondiente a la tercera etapa de la metodología de prueba planteada para las herramientas desarrolladas en el Grupo de Investigación en Ambientes Inteligentes Adaptativos GAIA de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales.

Es importante aclarar que se pueden agregar otras preguntas que el entrevistador considere necesarias, teniendo en cuenta el enfoque de la experiencia del experto poblacional o las especificaciones de la herramienta que se está evaluando. Estas preguntas deben incluirse al final de este documento con su respectiva respuesta, así como los comentarios y recomendaciones adicionales que el experto realice sobre la herramienta en cuestión.

Para comenzar la entrevista, es indispensable que el entrevistador realice una descripción general de la herramienta, comenzando por sus objetivos y siguiendo con un recorrido por su funcionamiento, deteniéndose en los aspectos que el experto solicite, lo cual podrá advertirse al inicio de la explicación.

Lo anteriormente mencionado no aplica para las personas con discapacidad visual, con quienes es necesario que ellas mismas, haciendo uso de sus propios equipos (de ser posible) recorran la herramienta y ejecuten las tareas básicas de la misma, las cuales pueden ser, de acuerdo a las especificidades de esta:

1. Creación de usuario
2. Ingreso con el usuario creado
3. Búsqueda de objetos de aprendizaje de su preferencia
4. Uso del objeto de aprendizaje seleccionado.
5. Creación de un objeto de aprendizaje

Estas mismas tareas son las que deberán explicarse por parte del desarrollador al experto poblacional en caso de que este no tenga discapacidad visual.

Seguido o durante esta explicación, el desarrollador podrá resolver inquietudes del experto cuestionado, para, por último y habiendo resuelto todas las generadas, realizar la entrevista que aquí se plantea



A continuación se presentan las preguntas a realizar, las cuales se expresan de forma abierta, con el fin de obtener de los expertos la mayor cantidad de aportes que permitan la mejora y adecuación de las herramientas con las necesidades de la población a la cual están orientadas.

1. ¿Considera que la herramienta sería de fácil manejo para la población a la que se dirige?

Es una herramienta que aunque provee ayudas auditivas (audios con reconocimiento de voz) para personas con limitación visual también puede ser utilizada por cualquier persona ya que se puede hacer uso de la interfaz mediante dispositivos periféricos como el mouse y el teclado.

2. Si encuentra alguna dificultad en la interacción de la población con la herramienta, específicamente ¿cuál sería esta?

Cuando estás dentro de una actividad, mediante el reconocimiento de voz presenta la opción para ir a la página principal pero también sería útil que hubiese un botón o un enlace para ir a la página de inicio donde están todas las actividades.

También, se creó un recurso que se guardó sin contenido y al intentar editarlo muestra el mensaje "No tienes ningún ítem correspondiente a este recurso educativo creado en esta plataforma". Pero no estaba la opción para agregar un nuevo ítem a ese recurso.

3. ¿Considera que sería una herramienta útil para afianzar los procesos de aprendizaje de la población a la que se orienta?

Sí, porque es una herramienta muy sencilla de utilizar y presenta un abanico de posibilidades de recursos de aprendizaje en diferentes áreas.

4. ¿Considera que la herramienta es accesible? Si no lo es lo suficiente, ¿qué aspectos podrían tenerse en cuenta para una mayor accesibilidad tanto de la interfaz como del material educativo?

En general:

Agregar una sección de Ayuda.

Mediante el teclado se intentó ir al menú de la izquierda pero no fue posible llegar hasta allí. Esto solo pasa cuando se está en la interfaz inicial, porque cuando se ingresa a la creación de un recurso sí permite navegar con el teclado en el menú de la izquierda. Esto



también sucede cuando se está creando un recurso, específicamente en los botones de las aplicaciones que puedo elegir para crear.

Verificar elementos de diseño responsivo como por ejemplo que la interfaz se ajuste a diferentes tamaños de dispositivos.

En particular:

Una opción para detener controlar los audios (reproducir, pausar, detener).

5. ¿Considera que el material educativo es comprensible a la población para la cual está dirigido?

La forma como se presentan los recursos es comprensible, ya en cuanto a la comprensión de lo contenido de los recursos que se creen con esta herramienta de autor depende de cada autor.

6. En general, ¿qué aspectos considera que deben modificarse o eliminarse por completo de la herramienta, tanto de su interfaz como de su contenido educativo?

No se eliminaría ningún elemento, se agregarían los mencionados en el punto 4.

7. ¿Qué aspectos considera que deben reforzarse para que la herramienta sea más provechosa a los procesos educativos de la población a la que se dirige?

El audio de introducción da una bienvenida a la herramienta pero también sería útil que la página de inicio fuese una introducción a la herramienta mediante un texto o un video.

8. Tiene algún aspecto que aportar que permita la mejora tanto de la interfaz como del contenido educativo, y que pueda hacer más sencilla la interacción de la población con la herramienta.

Sería útil adicionar alguna información mínima del recurso como por ejemplo a qué grados de escolaridad o edades se dirigen. Además, dado que los recursos están en un ámbito público y cualquier persona puede acceder, sería útil agregar dos elementos: una licencia de uso (ejemplo: licencias creative commons) y agregar una opción para compartir el recurso.

Si existen preguntas o comentarios adicionales, pueden indicarse a continuación

La herramienta es muy sencilla de utilizar, tanto para quienes hacen uso de los recursos como para los creadores de los recursos. La herramienta para crear libro es muy útil ya que se puede crear un



libro siguiendo pocos pasos y el resultado es muy interactivo. Por lo general este tipo de libros animados no permite la selección de texto pero en el libro que se creó si permitió seleccionarlo, lo cual hace que los contenidos de los libros puedan ser reutilizados por otras personas.