

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?

Más o menos

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

La navegabilidad es diferente para cada opción principal. Desde un juego o actividad, si me dirijo hacia a tras me lleva a la pantalla donde se escoge la actividad de un tipo de juego (está bien), pero desde la actividad de las vocales del diccionario, si me dirijo hacia atrás me lleva es al menú inicial no al del diccionario lo que dificulta la navegación y se pierde el hilo conductor de la aplicación.

Algunos juegos dependientes de educaplay no cargan correctamente (los que se debe escuchar, no carga nada) y aquellos de scratch, hay que abrirlos en una página externa para que funcionen, la página del proyecto el navegador genera error.

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

No sé si tanto para afianzar como para enseñar. Es decir, el nivel de las actividades es básico para una persona que no conoce la cultura, pero para afianzar se necesita un nivel más alto.

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?

Además de lo mencionado de la navegación, algunos de los materiales usados como la música o los juegos son muy pesados y se demoran en cargar mucho o no cargan.



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

Si existen preguntas o comentarios adicionales, pueden indicarse a continuación

Errores de ortografía:

Fuente: observatorio por la autonomía y derechos de los pueblos indígenas de Colombia.