

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?

Sí, la herramienta es muy intuitiva y provee actividades muy dinámicas y tanto personas con o sin limitación auditiva pueden hacer uso de la herramienta. Lo que más me agrada de la herramienta es que navegando en las diferentes actividades y con solo un par de clics he aprendido sobre la lengua de señas

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

Dado que es una herramienta enfocada en lengua de señas contiene textos en proporciones adecuadas (tamaño y cantidad) que permiten comprender fácilmente la dinámica de las actividades.

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

Sí, porque la herramienta provee la interacción de las actividades haciendo uso de videos que presentan la seña que corresponde a los elementos que se están aprendiendo.

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?

miga de pan (breadcrumb) para saber la actividad a qué categoría y tipo de actividad corresponde.

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

Definitivamente sí porque esta herramienta no limita al usuario en cuanto a tiempo y se pueden ver los videos de las señas tantas veces como sea necesario.



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?

Donde dice “debes (dar click) sobre la modelo para activar la seña”, el “dar clic” quizá debe ir sin el paréntesis.

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?
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.

Cambiaría la caja de texto donde se colocan las respuestas por una lista de selección.

Si existen preguntas o comentarios adicionales, pueden indicarse a continuación

La herramienta es de libre uso y cualquier persona puede acceder para aprender sobre la lengua de señas colombiana. Sería muy bueno poder compartir este tipo de herramientas en colegios donde hay niños que son sordos e interactúan con niños que no lo son ya que todos necesitan aprender la lengua de señas colombiana.