

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?

Si a nivel de tecnología, aunque algunas instrucciones están redactadas de forma extraña.

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

Redacción: **“La modelo nos muestra un número en lengua de señas, debajo de ella se muestran unas opciones de respuesta, selecciona la opción correcta, la que ella nos indica.”** Es redundante.

Eliminaría la última parte (después de la última coma) o la ordenaría diferente:

La modelo nos muestra un número en lengua de señas, debajo de ella se muestran unas opciones de respuesta, selecciona la opción correcta.

La modelo nos muestra un número en lengua de señas, selecciona la opción correcta de acuerdo a lo que ella nos indica.

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

Si, ayuda que en la misma oportunidad en que se diligencia una prueba aparezcan los mismos ítems de forma separada, es decir, que pregunten la opción correcta de la letra a y dos pantallas después la vuelvan a preguntar. Esto ayuda a que el cerebro se obligue más que a recordar a almacenar el recuerdo como información.

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 interfaz lo es, los colores con opuestos, las imágenes son grandes, no tienen fondo, las letras son grandes y es fácil de usar.



En algunas grabaciones es difícil entender la seña hecha, en especial en los números, pues en la mano de la modelo no se alcanza a diferenciar el número de dedos que tiene levantados por ejemplo. Creería que es falta de contraste con el fondo (la cara de la modelo) y la mano.

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?

Además de los ya nombrados, de forma general nada. Habría que mirar el nivel de las palabras del último tipo de ayuda si todos son del mismo nivel de las letras y los números.

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.

Relacionar/mezclar los diferentes temas trabajados en una última sesión para reforzar los conocimientos.

Si existen preguntas o comentarios adicionales, pueden indicarse a continuación