

REALIDAD AUMENTADA PARA AUMENTAR LA FORMACIÓN. DISEÑO, PRODUCCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS DE REALIDAD AUMENTADA PARA LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA

Escala dicotómica de evaluación de programas informáticos educativos.

Proyecto de Investigación: RAFODIUN (Edu2014-57446-P). Ministerio de Economía y Competitividad.



Escala dicotómica: García-Valcárcel, A. (2003). Tecnología Educativa. Implicaciones educativas del desarrollo tecnológico. Madrid: Editorial La Muralla.

1. Sencillez en la utilización del programa	SI	NO
1.1. ¿Se puede utilizar el programa sin poseer conocimientos específicos de informática?		
1.2. ¿El interfaz de comunicación que propone el programa es fácil de utilizar?, ¿el menú de opciones es amigable para el alumno?		
1.3. ¿El programa se maneja de forma homogénea a lo largo del mismo?		
1.4. ¿El alumno sabe en todo momento las teclas operativas que debe de manipular para responder a los diferentes tipos de preguntas?		
2. Visualización por pantalla y efectos técnicos	SI	NO
2.1. ¿Está bien estructurada la pantalla (zonas para presentar la información, zonas de interacción alumno-ordenador, zonas de mensajes y ayudas...)?		
2.2. ¿Se observa calidad en la redacción de los textos (ausencia de errores gramaticales y de faltas de ortografía)?		
2.3. ¿Las pantallas son legibles (poco repletas, distribución coherente de los diferentes elementos)?		
2.4. ¿Se mantiene informado al alumno sobre su progreso a lo largo del programa mediante un sistema de puntuación, marcador, reloj, etc.?		
2.5. La presencia de efectos motivadores (sonido, color, movimiento) ¿son acertados, no perturban la marcha de la clase y no distraen al alumno en su aprendizaje?		
2.6. ¿El tipo y tamaño de letras es adecuado para el nivel de los alumnos que van a utilizar el programa?		
3. Formas de interacción propuestas al alumno	SI	NO
3.1. ¿Los mensajes que ofrece el programa son pertinentes (no ofensivos, no peyorativos), actúan como reforzadores a la respuesta del alumno?		
3.2. Los mensajes que aparecen inmediatamente a la respuesta del alumno ¿se mantienen en pantalla el tiempo necesario para ser leídos?		
3.3. ¿Se indica de manera clara el lugar de la pantalla y el momento para responder?		
3.4. ¿El conocimiento del teclado y la cantidad de teclas que hay que usar para		

escribir la respuesta, ¿son adecuados al nivel del alumno?		
3.5. ¿El programa ofrece un sistema para abandonarlo sin tener que interrumpirlo de manera impropia?		
3.6. ¿El sistema de análisis del programa reconoce el tipo de respuesta en función de la pregunta y advierte de posibles errores mecánicos?		
3.7. ¿La estructura del programa permite un trabajo en colaboración de un grupo de estudiantes?		
4. Justificación del ordenador desde el punto de vista pedagógico	SI	NO
4.1. ¿Pueden incluirse los objetivos, contenidos y actividades dentro del diseño curricular de un curso académico?		
4.2. ¿Se observa una aportación innovadora respecto de otros medios convencionales?		
4.3. ¿Se trata el contenido de forma interesante y motivadora?		
4.4. ¿Su utilización se adapta a diferentes situaciones de aprendizaje?		
4.5. ¿Es un recurso didáctico que satisface las necesidades e intereses del profesor y de los alumnos?		
4.6. ¿Es adecuada la concepción del aprendizaje que subyace al programa informático?		