

## INSPECCIÓN DE USABILIDAD

Docente

Gracias por participar de esta inspección de usabilidad. El objetivo es que, desde su experiencia y campo profesional, brinde un aporte evaluativo del producto que a continuación se presentará.

De igual manera, es importante que se ponga en el lugar del usuario, es decir, habrá algunas acciones que deberá asumir.

**Propósito del sistema:** aprender o reforzar los conocimientos que tenga el usuario acerca de la lengua madre de los indígenas kankuamo.

**Público objetivo:** principalmente indígenas pertenecientes a la comunidad kankuamo. También pueden estar involucrados estudiantes o personas interesadas en aprender y conocer acerca del idioma nativo.

### Instrucciones:

1. Ingrese a [lms.sincap.co/moodle/login/index.php](https://lms.sincap.co/moodle/login/index.php)
2. En el campo de usuario, digite nombre.apellido. Ejemplo: maria.rodriguez.

En el campo de contraseña digite PruebaKua1\*

3. Encontrará como único curso matriculado el de “Reviviendo la lengua kakachukua”. Dé clic en curso.
4. Ingrese al sistema.
5. Antes de comenzar a interactuar en este, por favor responda la parte A del test.
6. Una vez finalizada, interactúe con el sistema y a continuación responda la parte B del test.

**Preguntas:**

**PARTE A: ENTORNO**

1. Al ver la portada, indique su percepción y lo que cree que puede encontrar al avanzar.

Un curso de una lengua indígena.

2. ¿Qué elemento gráfico o de texto considera que le ayudó a entender de qué se trata?

Todos los elementos de la portada ayudaron a entenderlo.

3. ¿Relaciona las imágenes con una comunidad indígena?

Sí  
 No

4. ¿Qué considera que está fuera de lugar o no pertenece al contexto del sistema presentado?

Creo que todo pertenece al contexto.

5. ¿Considera que el sistema está enfocado de manera correcta al tipo de audiencia que corresponde?, ¿por qué?

Si, a pesar de que tiene gráficos de que puede ser para niños, lo hace interesante para generar una práctica lúdica, y más en un tema complejo como este.

## PARTE B: CONTENIDO

1. ¿El usuario final asociaría la acción correcta con el efecto deseado?, ¿por qué?

El hecho de que el juego vaya llevando al usuario hace que sea muy cercana la posibilidad de lograr el efecto deseado, faltaría ver si este tipo de contenidos puede aplicar en los métodos de enseñanza que usan las comunidades indígenas.

2. ¿Se puede percibir que hay un objetivo definido?, si lo hay, ¿Cuál cree que es?

Si, se usa una experiencia de enseñanza a través del juego.

3. ¿Considera que el usuario final intentará cumplir con el objetivo?

Sí  
 No

4. ¿Considera adecuada la selección de contenidos en estos primeros niveles?

Sí  
 No

5. ¿Qué tan cercano a la realidad considera que está el juego? Por favor justifique su respuesta.

Muy cercana, aún sin conocer sobre esta comunidad, desde el principio logra que se comience un poco de ellos.

6. ¿Considera que se muestra algún perjuicio hacia la comunidad indígena?

- Sí  
 No

7. Si la anterior respuesta fue afirmativa, por favor indique por qué.

---

---

8. Según su experiencia, ¿qué elementos harían falta para obtener una experiencia de juego educativa?

Explicaciones más cortas y algún texto que permita hacer un repaso a las lecciones.

9. ¿Qué tan motivado se puede sentir el usuario a seguir jugando una vez esté finalizado el sistema?

- Bastante  
 Mucho  
 Poco  
 Nada

10. Comentarios adicionales que desee aportar.

Es una buena propuesta no solo para la educación a  
Indígenas, sino también para la educación virtual en  
general.