

PRUEBA BETA

Gracias por participar en la prueba Beta del sistema virtual de la cartilla “*Anshaye Kakachukua. Elementos de la lengua propia*”. El objetivo es que, desde sus conocimientos, brinde un aporte cualitativo del producto que a continuación se presentará.

Sus comentarios son muy importantes, ya que este producto es realizado como parte de las actividades que realiza la comunidad indígena en pro de la conservación de su lengua madre.

A continuación se realizarán una serie de preguntas que ayudarán a identificar y generar acciones de mejora del producto:

1. Cuando ve la portada, ¿qué cree que puede encontrar al avanzar?
2. ¿Considera que los personajes representan a su comunidad?
3. ¿Qué considera que está fuera de lugar o no pertenece al contexto del sistema presentado?
4. A nivel de gráficas, ¿considera que el juego está equilibrado, muy simple, recargado?
5. ¿Se puede percibir que hay un objetivo definido?
6. ¿Qué tan motivado se siente de seguir jugando o de compartirlo con otras personas de la comunidad una vez esté finalizado el sistema?
 - Bastante
 - Mucho

- Poco
- Nada

7. ¿Le pareció fácil de jugar y de entender el juego?
8. ¿Cuál cree es que la estrategia para ganar el juego?
9. ¿Algún comentario adicional que desee brindar?

Debido a que el grupo no autorizó la grabación de la sesión, a continuación se hace una recopilación de las notas obtenidas en el ejercicio, pregunta por pregunta:

1. Cuando ve la portada, ¿qué cree que puede encontrar al avanzar?

Generalmente no supieron qué podían esperar, como se les mencionó que era un sistema virtual de la cartilla que ya conocen les llamó la atención y algunos pensaron que era la misma cartilla pero digital o una segunda parte de los contenidos que ya están en la misma. Después, cuando se dieron cuenta de que era un sistema interactivo se interesaron más por conocerlo.

2. ¿Considera que los personajes representan a su comunidad?

Sí, incluso vieron similitud física con algunos integrantes de la comunidad y asociaron los roles de los personajes con los de indígenas de diferentes corregimientos.

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

La musicalización fue lo primero que informaron que no pertenece a su cultura, además de los colores de las mochilas.

4. A nivel de gráficas, ¿considera que el juego está equilibrado, muy simple, recargado?

En general consideraron que está equilibrado, se hizo un buen contraste entre los escenarios y los personajes.

5. ¿Se puede percibir que hay un objetivo definido?

Dado que ya tenían la asociación de la adaptación que se hizo de los temas en la cartilla en la plataforma digital, dentro de los objetivos que aportaron fue:

- Ver todos los temas de la cartilla y repasarlos las veces que sea necesario para aprender.
- Lograr que Kua aprenda el idioma y se lo enseñe a los demás en la ciudad.
- Dar una lección sobre el problema que están viviendo porque su idioma nativo está en peligro y que sí se puede hacer algo para evitar que eso pase.

6. ¿Qué tan motivado se siente de seguir jugando o de compartirlo con otras personas

de la comunidad una vez esté finalizado el sistema? Bastante, mucho, poco, nada.

Les gustó mucho la idea de que se pasara a un sistema interactivo todo lo que varios profesores de los resguardos recopilaron en la cartilla, así que les gustaría bastante poder ver la continuidad de la plataforma.

7. ¿Le pareció fácil de jugar y de entender el juego?

Debido a que no están muy adaptados a este tipo de plataformas, se dificultó un poco, sin embargo al jugar les pareció fácil realizar acciones de avanzar, saltar y resolver las actividades, así que consideran que con más instrucciones del paso a paso sería más fácil de entender.

8. ¿Cuál cree es que la estrategia para ganar el juego?

En general consideraron que la estrategia es avanzar por todos los niveles, cumplir con las actividades y demostrar lo que se aprendió del idioma.

9. ¿Algún comentario adicional que desee brindar?

Quieren que el proyecto continúe, que se muestren todos los temas de la cartilla y que se pueda usar como una herramienta lúdica en las clases que se brindan a los niños y jóvenes de los corregimientos.