

Validación de un instrumento para evaluar software educativo

MARÍA DEL PILAR ROQUE HERNÁNDEZ, Sara Arely Cobos González, Valeria López Rojas

Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, Campus I, UNAM, Av. Guelatao No. 66, Col. Ejército de Oriente, Deleg. Iztapalapa, C.P. 09230, Ciudad de México. , roquehp@yahoo.com.mx

Introducción.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación son herramientas alternativas para acercar el conocimiento y promover el juicio crítico en los estudiantes. Los tutoriales interactivos multimedia muestran, producen y/o almacenan información textual, sonora y audiovisual de modo integrado (Mendoza, 2012). Después de la creación y desarrollo de un tutorial, se precisa valorar su calidad, adecuación y funcionamiento, por medio de instrumentos adecuados. El objetivo del presente trabajo fue realizar la validación por jueceo de una escala para valorar un tutorial interactivo multimedia como recurso para el aprendizaje.

Metodología.

Se trabajó en una institución de educación superior pública (Iztapalapa, Cd Mx). Participaron de manera voluntaria alumnos (77.1%), docentes (11.4%) y técnicos (11.4%) (edadM = 26.46). El muestreo fue no probabilístico intencional. Se revisó información de 18 años a la fecha, en bases de datos y fuentes bibliográficas nacionales e internacionales, empleando descriptores conectados de forma lógica. La escala diseñada (74 reactivos) se validó por el método de jueceo de expertos y usuarios potenciales a partir del consentimiento informado. Los datos se analizaron cualitativamente y se realizaron las adecuaciones al instrumento.

Resultados.

La escala se conforma por tres apartados: datos de identificación; instrucciones; y 58 reactivos (principalmente en una escala tipo Likert de 5 puntos), distribuidos en aspectos generales, características técnicas, estéticas, funcionalidad y adecuación para aprender. Se apoya lo señalado por Madariaga, Rivero y Leyva (2015): ante el auge en el empleo de software educativos en el aprendizaje, se precisa un sistema de indicadores que permita evaluarlos, es decir validarlos para su posterior introducción en el proceso de aprendizaje.

Conclusiones.

Antes de introducir un material multimedia a un contexto educativo deben evaluarse sus aspectos funcionales, técnicos y psicológicos pues representan indicadores básicos de calidad.

Financiamiento.

Este trabajo forma parte del Proyecto UNAM-DGAPA-PAPIME PE307517.

Palabras Clave.

TIC, validación de instrumentos, software educativo, método de jueceo.

Referencias.

Leyva, T.A. & Rivero, P.Y. , Evaluación de software educativo (Universidad de Holguín, Cuba, 2015).
Mendoza, M.G. , Uso de un tutorial interactivo multimedia en los alumnos del Municipio de Plato Magdalena, Colombia (ITESM, Colombia, 2012).