



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA**



RÚBRICA PARA IDENTIFICAR APLICACIONES EN TÉRMINOS DE USABILIDAD

Rúbrica adaptada y traducida de la rúbrica de Lee, C-Y. y Cherner, T. (2015). A comprehensive evaluation rubric for assessing instructional apps. *Journal of Information Technology Education: Research*, 14, pp 30.

La rúbrica de estos autores toma en cuenta el aprendizaje cooperativo, la interactividad, la motivación, el diseño, así como los principios multimedia que permiten el aprendizaje. Si bien esta rúbrica resulta muy completa por los diferentes elementos que la integran y los niveles descriptivos, podría ser fácilmente usada por personas que tienen experiencia con las aplicaciones móviles, como es el caso de docentes que ya hayan integrado las tecnologías a sus clases, conozcan el uso de diferentes aparatos electrónicos y tengan una idea concreta sobre los objetivos que pretenden lograr con las diferentes aplicaciones o bien, ubiquen las características necesarias de una aplicación móvil para lograr los aprendizajes esperados.

INSTRUCCIONES PARA CONTESTAR EL INSTRUMENTO

Esta evaluación de aplicaciones móviles educativas que cuenta con ítems medidos en escala Likert, desde el nivel *No Aplica* hasta 5. Hay cuatro dimensiones: flexibilidad, interés, estética y utilidad, con una pregunta correspondiente y en cada caso el nivel se describe el criterio de aplicación.

C4. Flexibilidad: ¿Los usuarios pueden personalizar la aplicación mediante el establecimiento de preferencias individuales (Ejemplos: fondo, música, imágenes, avatares) fácilmente?					
5	4	3	2	1	NA
Los usuarios pueden personalizar cuatro o más características de la aplicación.	Los usuarios pueden personalizar tres características de la aplicación.	Los usuarios pueden personalizar dos características de la aplicación.	Los usuarios pueden personalizar una característica de la aplicación.	Los usuarios no pueden personalizar la aplicación.	No Aplica
C5. Interés: ¿El contenido de la aplicación será acorde a la población objetivo?					
5	4	3	2	1	NA
El contenido de la aplicación será muy acorde a los intereses de la población objetivo.	El contenido de la aplicación será acorde a los intereses de la población objetivo.	El contenido de la aplicación podrá ser acorde a los intereses de la población objetivo.	El contenido de la aplicación podrá no ser acorde a los intereses de la población objetivo.	El contenido de la aplicación no es acorde a los intereses de la población objetivo.	No Aplica
C6. Estética: ¿Los gráficos e interfaz de la aplicación motivarán a los usuarios al uso de la misma?					

5	4	3	2	1	NA
Los gráficos e interfaz motivarán a los usuarios al uso de la aplicación.	Los gráficos e interfaz podrán motivar a los usuarios al uso de la aplicación.	Los gráficos e interfaz posiblemente motivarán a los usuarios al uso de la aplicación.	Los gráficos e interfaz no tendrán impacto en que los usuarios estén motivados al uso de la aplicación.	Los gráficos e interfaz podrán disuadir a los usuarios del uso de la aplicación.	No Aplica
C7. Utilidad: ¿Los usuarios estarán motivados al uso de la aplicación por tener un valor académico, profesional o personal en sus vidas?					
5	4	3	2	1	NA
Los usuarios encontrarán afinidad de los contenidos de la aplicación con aspectos académicos, profesionales y/o personales de sus vidas por lo cual estarán motivados al uso de la aplicación.	Los usuarios posiblemente encontrarán afinidad de los contenidos de la aplicación con aspectos académicos, profesionales y/o personales de sus vidas por lo cual estarán motivados al uso de la aplicación.	Los usuarios encontrarán afinidad de los contenidos de la aplicación con aspectos académicos, profesionales y/o personales de sus vidas, sin embargo, esta afinidad no necesariamente los motivará al uso de la aplicación.	Los usuarios difícilmente encontrarán afinidad de los contenidos de la aplicación con aspectos académicos, profesionales y/o personales de sus vidas, por lo cual no estarán motivados al uso de la aplicación.	Los usuarios no encontrarán afinidad de los contenidos de la aplicación con aspectos académicos, profesionales y/o personales de sus vidas, por lo cual no estarán motivados al uso de la aplicación.	No Aplica