



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE PSICOLOGÍA



RÚBRICA PARA EVALUAR APLICACIONES

Rúbrica adaptada y traducida de la rúbrica de Ok, M., Kim, M., Kang, E., y Bryant, B. (2016). How to find good apps: An evaluation rubric for instructional apps for teaching students with learning disabilities. *Intervention in School and Clinic*, 51(4). pp 257.

INTRODUCCIÓN

Ok, Kim, Kang y Bryant (2016) analizaron la manera en que las aplicaciones educativas eran utilizadas por personas con dificultades en el aprendizaje y crearon una rúbrica considerando las características de esta población a partir de 13 criterios medidos en 3 niveles de desempeño, ponderados en una escala del 1 al 3 con la validación de 5 profesionales con experiencia en diseño educativo con tecnología y problemas del aprendizaje, así como 2 profesores, revisando cada ítem, su relevancia y concordancia.

La rúbrica se encuentra dividida en 3 secciones: identificar la información, evaluación y clasificación. En la primera sección solo se da información básica sobre la aplicación, su contenido (asignatura o temática a trabajar), objetivo de aprendizaje, el nivel educativo del contenido (educación básica, media superior o superior) y diseño de los gráficos. En la segunda sección, la de evaluación, se encuentran los 13 ítems que revisan la aplicación y son: objetivo, estrategia, ejemplos, práctica, retroalimentación, análisis de errores, monitoreo, motivación, navegación, estímulo visual y auditivo, tipo de letra, configuraciones personales y parcialidad en el contenido. La última sección contiene la puntuación obtenida del total de ítems, ubicando a la aplicación en uno de los 5 grupos de acuerdo con su puntaje.

INSTRUCCIONES

Esta es la segunda sección, la de evaluación, se encuentran los 13 ítems que revisan la aplicación: objetivo, estrategia, ejemplos, práctica, retroalimentación, análisis de errores, monitoreo, motivación, navegación, estímulo visual y auditivo, tipo de letra, configuraciones personales y parcialidad en el contenido. En cada ítem se encuentra la descripción del nivel de 1 a 3 para puntuar.

Categoría	Descripción	Puntaje
Objetivo	Claro y fácilmente identificable	3
	Fácil de identificar, aunque no se indica claramente	2
	Difícil de identificar	1
Estrategia	Las estrategias son proporcionadas para hacer el trabajo y las habilidades están desglosadas	3
	La estrategia no es proporcionada, pero las habilidades están desglosadas	2
	No hay estrategia, ni están desglosadas en pasos pequeños	1
Ejemplos	Los estudiantes brindan 3 o más ejemplos de cada concepto/habilidad	3
	Los estudiantes brindan 1 o 2 ejemplos de cada concepto/habilidad	2
	No se brindan ejemplos de cada concepto/habilidad	1
Práctica	Muchas (p. ej., al menos 5) oportunidades de práctica se proporcionan antes de pasar a la nueva habilidad/concepto	3
	Algunas (p. ej., al menos de 1 a 4) oportunidades de practica se proporcionan antes de pasar a la nueva habilidad/concepto	2
	No se proporcionan oportunidades de práctica antes de pasar a la nueva habilidad/concepto	1
Corrección de error y retroalimentación	Los estudiantes son notificados de su respuesta correcta/incorrecta y se les brinda la respuesta correcta	3
	Los estudiantes son notificados de su respuesta correcta/incorrecta pero no se les brinda la respuesta correcta	2
	No hay notificación de su respuesta y no se brinda la respuesta correcta	1
Análisis de error	Se lleva un registro de los tipos de error que el estudiante hace, y el análisis es reportado	3
	Se lleva un registro de los tipos de error que el estudiante hace, pero no es reportado	2
	No hay análisis de error disponible	1
Proceso de monitoreo	El total de puntos son proporcionados, y el proceso es detectado por la aplicación del sistema de monitoreo	3
	El total de puntos son proporcionados, pero no hay monitoreo disponible	2
	El total de puntos no son proporcionados ni hay monitoreo disponible	1
Motivación	Mantiene a los estudiantes interesados en el aprendizaje	3
	Capta el interés de los estudiantes al inicio, pero pierde su atención pronto	2
	Poco o ningún compromiso	1
Navegación	Navegación fácil/sencilla y fácil de obtener ayuda	3
	Navegación fácil/sencilla pero difícil de obtener ayuda	2
	Navegación no fácil/sencilla y difícil de obtener ayuda	1
Estímulos visuales y auditivos	La imagen de fondo y el sonido no distraen y el sonido puede ser apagado	3
	La imagen de fondo y el sonido no distraen, pero el sonido no puede ser apagado	2
	La imagen de fondo y/o el sonido distraen y el sonido no puede ser apagado	1
Fuente	El tamaño de la fuente es suficiente y modificable, y el tipo de fuente es fácil de leer	3

	El tamaño de la fuente es suficiente o modificable, pero el tipo de fuente no es fácil de leer	2
	El tamaño de la fuente no es suficiente ni modificable, y el tipo de fuente no es fácil de leer	1
Entornos personalizados	Puede ser personalizado fácilmente para un solo estudiante	3
	Puede ser personalizado, pero es limitado para un solo estudiante	2
	No puede ser personalizado para un solo estudiante	1
Contenido de error y sesgo	El contenido es libre de errores, es actual y está libre de sesgos (p. ej., raza, género)	3
	El contenido es libre de errores, o actual, o libre de sesgos (p. ej., raza, género), pero no los tres a la vez	2
	El contenido no es libre de errores, es antiguo, y no es libre de sesgos (p. ej., raza, género)	1