

FICHA AEIOU (IUU)

Sujetos: Alumnos Interacciones-Usuario(Alumno)-Usuarios

La siguiente ficha corresponde a las observaciones y anotaciones relacionadas con la interacción entre los estudiantes y el resto de los usuarios presentes en el Domo Cerebro.

Interacción: Guías-Estudiante.



Existe un único guía al interior del domo quién da la bienvenida a los que ingresan al domo, sin embargo, debido a la gran cantidad de grupos que se dispersan al interior, el guía sólo se enfoca en un grupo a la vez, dejando a una gran cantidad de alumnos sin atención.

Desventajas.

- El alumno no busca al guía, pero si espera que llegue. (La mayoría de los dispositivos generan la necesidad de ser explicados, al no recibir esa respuesta existe la deserción del uso del dispositivo).
- Los adultos son los que más buscan al guía. (ocupando su atención, la cual debería ser dirigida a los alumnos)
- En muchas ocasiones el guía no considera la importancia del cómic.

Ventajas

- El guía sabe adaptar su lenguaje y actitud dependiendo del usuario y su edad.

Opinión

Faltarían conocimientos pedagógicos o mayor preparación del guía, para mejorar las explicaciones del contenido académico.

Considerar el uso de más guías que puedan responde duda de estudiantes.

Estudiante-Amigos

- En promedio entran al domo en grupos de 2 a 3(máx. 4)
- Los dispositivos son usados en grupos de 2 a 3 alumnos.
- Los grupos de alumnos suelen tocar al mismo tiempo el dispositivo.
- Exploran todos juntos el dispositivo y tratan de explicarse mutuamente lo que sucede (debido a falta de guía)

Observación

Los dispositivos están diseñados para ser usados un usuario a la vez, sin embargo, los alumnos muestran que existe la necesidad de integrar una modalidad más inclusiva o de multijugador, más interacciones entre el usuario central y sus pares.

Estudiantes-Profesores

- Los profesores dividen los cursos en grupos para el ingreso al domo, pero limitan su participación en él para que los grupos roten.
- No participan en el aprendizaje, están más enfocados del orden y control de la situación. Lógico si consideramos la gran cantidad de alumnos al que está a cargo.

Observación

Considerar la integración del profesor con algún tipo de modalidad o ayuda por parte de los guías.

Estudiantes-otros

- Los Padres participan también en el aprendizaje
- Tienden a ser los más interesados en entender el funcionamiento de los dispositivos y el contenido académico de ellos, mientras que el alumno/hijo se enfoca en jugar en los juegos de entretenimiento (árcade y flipper).

Observación

Los padres son parte importante del aprendizaje de los niños, ya que son ellos quienes los incentivan y los llevan a lugares o espacios como el domo cerebro. Considera enfocar las estrategias comunicacionales y de difusión a ellos, además de entrega de material para capacitarlos a ellos también en la enseñanza y educación didáctica de sus hijos en esta temática.