El objetivo de la prueba.

* Saber que tanto le costó al participante comenzar y jugar al juego.
* Saber que tanto le costó al participante Interactuar con el juego.

El perfil de los participantes.

* Niños de 5 a 10años que sepan leer y tengan un conocimiento básico del uso de computadoras.
* Tutor asignado para acompañar al niño participante.

La descripción del escenario.

1. Una niña/niño de 5-10 años está junto a un tutor. Se utilizará una herramienta, “Roboto en el loto”, para jugar una partida y aprender conceptos relacionados con tribunales.
2. Una niña/niño de 5-10 años está junto a un tutor. El juego “Roboto en el loto” no está en el idioma deseado por el niño y este quiere cambiar el idioma.
3. Una niña/niño de 5-10 años está junto a un tutor. Durante el juego el niño quiere regresar al menú principal.
4. Una niña/niño de 5-10 años está junto a un tutor. Durante el juego el niño saber acerca del concepto “cantado” en pantalla.

Los tiempos aproximados para cada una de las secciones de la prueba. PENDIENTE

Instrumentos (cuestionarios, encuestas) para recabar información antes y

después de realizar la tarea.

ANTES

1. ¿Qué tanta experiencia tienes usando computadoras?

DESPUES

1. ¿Qué te pareció lo que viste? Muy Feo – Muy bonito
2. Encontrar los botones fue: Muy difícil-Muy fácil.
3. Leer el texto fue: Muy difícil-Muy fácil.
4. Saber que hacer en cada página/pantalla/parte del juego fue: Muy difícil-Muy fácil.
5. Comenzar el juego fue: Muy difícil – Muy fácil.
6. Cambiar el idioma fue: Muy difícil-Muy fácil.
7. Regresar al menú principal fue: Muy difícil - Muy fácil.
8. Tuve suficiente tiempo para marcar mi cartilla: No concuerdo - concuerdo completamente
9. Obtener información adicional de cada tarjeta cantada fue: Muy difícil – Muy fácil.
10. Volvería a jugar el juego: No-Definitivamente.

Lista de cotejo de los elementos que deben verificarse antes de iniciar la prueba.

* Que los tutores tengan las preguntas para los niños y, entiendan y sepan en que momento hacer cada pregunta.
* El prototipo del juego listo para comenzar la prueba en una computadora de escritorio por cada par de niño y tutor.
* Suficientes asientos para los participantes.
* Permiso para grabar la pantalla del participante.
* Un ambiente agradable para que puedan realizar la prueba.
* Un incentivo para agradecer su participación a los niños y adultos.

Instrumento de observación de las mediciones que se realizarán durante la ejecución de la prueba.

* Puntuación SUS.