

Compartiendo Experiencias Prácticas sobre el uso de la tecnología en la enseñanza

ARETE (www.areteproject.eu) es un Proyecto financiado por la Unión Europea, que tiene como objetivo desarrollar un conjunto de herramientas educativas basadas en realidad aumentada interactiva y evaluar su efectividad. Queremos identificar tanto las posibilidades que ofrece el uso de la tecnología en la educación como sus limitaciones.

Mediante esta encuesta nos gustaría recopilar tus experiencias con aplicaciones (de realidad aumentada, web u otras) y que nos comentes cuáles crees que son sus puntos fuertes y débiles. La encuesta está dividida en tres secciones y rellenarla te llevará aproximadamente entre 6 y 10 minutos.

Tu participación es voluntaria y completamente anónima. Tus respuestas serán mantenidas en confidencialidad de acuerdo con la Regulación General de Protección de Datos (RGPD). Los datos serán procesados en conjunto y no podrán ser identificados individualmente. Tienes derecho a abandonar la encuesta en cualquier momento sin dar ninguna explicación.

En caso de que tengas alguna pregunta sobre la encuesta, por favor contacta con el equipo de Vicomtech (smasneri@vicomtech.org).

Muchas gracias de antemano por tu valiosa colaboración.

***Required**

1. *Mark only one oval.*

☐ Option 1

2. ¿Nos das el consentimiento para utilizar tus respuestas anónimas para nuestra investigación? *

Mark only one oval.

☐ Si

☐ No

Skip to question 3

Sección 1: Uso de la tecnología en la escuela

3. ¿Cuál es la asignatura principal que impartes?

4. ¿Cuántos años de experiencia tienes?

5. ¿Cuál es el número medio de alumnado por clase en tu colegio?

6. ¿Cuál es el nivel educativo de tus clases?

Mark only one oval.

- ☐ Infantil
- ☐ Primaria
- ☐ Secundaria
- ☐ Universidad

7. ¿En qué tipo de centro enseñas?

Mark only one oval.

- ☐ Pública
- ☐ Concertada
- ☐ Privada
- ☐ Ikastola
- ☐ Other:

8. Eres dinamizador o dinamizadora en tu escuela? *

Mark only one oval.

☐ Si

☐ No *Skip to question 14*

Dispositivos para utilizar programas de aprendizaje

En las siguientes preguntas te vamos a preguntar cuántos dispositivos (de cada tipo) utiliza tu colegio para utilizar aplicaciones educativas u otras herramientas tecnológicas

9. ¿Cuántos smartphones?

10. ¿Cuántos tablets?

11. ¿Cuántos ordenadores sobremesa?

12. ¿Cuántos portátiles?

13. Si se dispone de otros dispositivos especifica, por favor, el tipo de dispositivo y el numero

14. ¿Has utilizado alguna vez herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, más allá de herramientas de ofimática o de videollamadas? Esas herramientas pueden ser aplicaciones móviles, aplicaciones web, visualizaciones 3D, simulaciones... *

Mark only one oval.

☐ Si

☐ No *Skip to question 18*

15. ¿Qué herramientas has utilizado?

Por ejemplo, Moodle, Learningapps.org, Mergecube, QuiverVision, Geogebra ...

16. ¿Qué aspectos destacarías de las herramientas que has utilizado?

17. Marca cuál de los siguientes aspectos están presentes en las herramientas que has utilizado:

Tick all that apply.

☐ Posibilidad de utilizar la herramienta en distintos dispositivos y ubicaciones

☐ Multiusuario (más de una persona comparte la misma experiencia)

☐ Interacción con el estudiante (test, menús, juegos...)

☐ Colaboración entre usuarios

☐ Registro de utilización (registro de información sobre cómo y cuánto se ha utilizado)

☐ Permite personalizar el entorno (añadir contenido, cambiar idioma...)

Other: ☐ _____

Skip to question 18

Sección 2: Uso de realidad aumentada para el aprendizaje

La realidad aumentada se refiere a la superposición en tiempo real de información digital sobre elementos físicos.
Por ejemplo, la imagen del mundo real mostrada en la pantalla de un smartphone o tablet se enriquece mostrando anotaciones virtuales u objetos digitales sobre ella. A continuación se muestran algunos ejemplos de aplicación de esta tecnología.

Ejemplos de realidad aumentada. En las dos imágenes arriba la aplicación móvil reconoce el dibujo del cohete y la portada del libro, y añade animaciones en 3D. En las dos imágenes de abajo la aplicación de realidad aumentada funciona reconociendo el modelo del cuerpo humano y los marcadores dibujados en la camiseta, y enriquece la pantalla del tablet o smartphone con información sobre la anatomía humana



18. ¿Has utilizado realidad aumentada durante tus años de docencia? *

Mark only one oval.

- ☐ Nunca *Skip to question 19*
- ☐ Si, de forma puntual *Skip to question 20*
- ☐ Si, varias veces *Skip to question 20*
- ☐ Si, forma parte de las herramientas que utilizo habitualmente
Skip to question 20

19. ¿Crees que las aplicaciones de realidad aumentada podrían facilitar el aprendizaje de tu alumnado? *

Mark only one oval.

- ☐ Si
- ☐ Si, pero no sé cómo aplicarla
- ☐ No
- ☐ No sé

Skip to question 31

20. ¿Te gustaría utilizar realidad aumentada más a menudo durante tus clases?

Mark only one oval.

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ No lo sé

21. ¿Qué necesitas para utilizar (o incrementar el uso de) realidad aumentada en tu docencia?

Tick all that apply.

- ☐ Encontrar el tiempo
- ☐ Saber qué aplicaciones de realidad aumentada son adecuadas
- ☐ Más información sobre las posibilidades que ofrece la realidad aumentada en la educación
- ☐ Más ayuda para usar aplicaciones de realidad aumentada
- ☐ Disponer de infraestructura adecuada (smartphone, tablet)

Other: ☐ _____

22. Si lo ves necesario, explica la(s) necesidad(es) anterior(es):

23. ¿Qué tipo de dispositivos has utilizado para enseñar con realidad aumentada?

Tick all that apply.

- ☐ Smartphone
- ☐ Tablet
- ☐ Ordenador de sobremesa / portátil y webcam
- ☐ Videoconsola

Other: ☐ _____

24. ¿Cómo evaluarías tu nivel de satisfacción utilizando realidad aumentada en tu docencia?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Muy baja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy alta

25. Si lo ves necesario, explica tu evaluación:

26. Cómo deberían cambiar las aplicaciones de realidad aumentada para mejorar tu satisfacción al utilizarlas en tu docencia?

Tick all that apply.

- ☐ Mejorar la interfaz de usuario
- ☐ Añadir más contenido (lecciones, quiz, animaciones 3D ...)
- ☐ Añadir la posibilidad de ver lo que está haciendo el alumnado en la app
- ☐ Añadir la posibilidad de interactuar con el alumnado
- ☐ Ofrecer la posibilidad de personalizar la aplicación
- ☐ Simplificar el uso de la aplicación

Other: ☐ _____

27. ¿Cómo de cómodo te sientes utilizando realidad aumentada en tu docencia?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Muy poco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy cómodo

28. Si lo ves necesario, explica tu evaluación:

29. ¿Consideras que la aplicación de realidad aumentada en tu docencia ha mejorado el aprendizaje?

Mark only one oval.

- ☐ Si, mucho
- ☐ Si, un poco
- ☐ No, no ha mejorado el aprendizaje
- ☐ No, ha perjudicado el aprendizaje
- ☐ No lo sé

30. Si lo ves necesario, explica tu evaluación:

Skip to question 31

Sección 3:
Requisitos de una
aplicación de
realidad aumentada
para la educación

Nuestro trabajo de investigación se centra en la definición de los componentes esenciales de una aplicación educativa basada en de realidad aumentada, y nos gustaría que nos ayudaras en la definición de esos componentes.

Para ello te planteamos una serie de preguntas. Cualquier tipo de comentario ayudará a identificar las necesidades del profesorado a la hora de utilizar aplicaciones de realidad aumentada u otras herramientas tecnológicas en educación.

31. ¿Qué tipo de herramienta tecnológica (no necesariamente realidad aumentada) te gustaría utilizar en clase? Nos gustaría conocer tanto la tipología de aplicación, como su contenido o los requisitos necesarios para poderla utilizar

Tick all that apply.

- ☐ Tecnologías interactivas
- ☐ Simulaciones
- ☐ Aplicaciones colaborativas
- ☐ Contenido 3D (Video 360, realidad virtual o aumentada)
- ☐ Contenido audiovisual
- ☐ Juegos formativos
- ☐ Herramientas de comunicación
- ☐ Herramientas de autor

Other: ☐ _____

32. ¿Cómo utilizarían tus estudiantes esta aplicación?

Tick all that apply.

- ☐ En clase
- ☐ En el colegio
- ☐ Desde casa
- ☐ Con un ordenador
- ☐ Con una tablet o smartphone
- ☐ Con gafas de realidad virtual o aumentada
- ☐ Con el profesor o la profesora
- ☐ Con sus padres/tutores
- ☐ La utilizarían sólo los o sólo las

Other: ☐ _____

33. ¿Crees que la realidad aumentada puede ser un valor añadido en la enseñanza?

Mark only one oval.

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ Tal vez

34. ¿Cuáles crees que son las ventajas de la realidad aumentada a la hora de utilizarla en el entorno educativo?

Tick all that apply.

- ☐ No requiere herramientas específicas, a parte de tablet o móviles
- ☐ Mejora la organización y orientación espacial
- ☐ Enlaza el conocimiento a la inteligencia emocional
- ☐ Mejora la retención de los conceptos aprendidos en clase
- ☐ Mayor facilidad en transmitir conceptos
- ☐ Mejora la colaboración
- ☐ Mejora la motivación del alumnado
- ☐ Mayor interactividad
- ☐ El alumnado puede participar de forma remota

Other: ☐ _____

35. ¿Y cuáles son sus inconvenientes?

Tick all that apply.

- ☐ Es necesaria formación previa
- ☐ Las aplicaciones no ofrecen suficiente material didáctico
- ☐ Es necesaria una conexión a internet
- ☐ Es necesario tiempo para que el alumnado se acostumbre a utilizar la herramienta
- ☐ Requiere que parte del diseño curricular se modifique para incorporar realidad aumentada
- ☐ Hay problemas de usabilidad
- ☐ Los dispositivos más antiguos no ofrecen una experiencia de usuario satisfactoria
- ☐ No hay muchas aplicaciones disponibles

Other: ☐ _____

36. ¿Crees que la tecnología (no necesariamente realidad aumentada) puede ayudar al profesorado a medir el aprendizaje del alumnado?

Mark only one oval.

☐ Si

☐ No

37. Si lo ves necesario, ¿Podrías explicar por qué (o por qué no)?

38. ¿Qué funcionalidades son las que más te interesan en una aplicación de realidad aumentada?

Tick all that apply.

☐ Posibilidad de interacción con la aplicación (envío preguntas y respuestas, modificar el contenido 3D ...)

☐ Personalización del contenido

☐ Posibilidad de que más de una persona pueda utilizar la app simultáneamente y ver el mismo contenido

☐ Soporte para colaboración entre estudiantes, así como entre alumnado y profesorado

☐ La aplicación debería funcionar en cualquier tipo de dispositivo (smartphone u ordenador, tanto en la web como en una app...)

☐ Posibilidad de realizar exámenes a través de la aplicación

☐ Posibilidad de comunicación a través de la app

☐ Posibilidad de compartir la experiencia (ver lo que otra persona está haciendo en ese momento en la app)

☐ Seguimiento automático de la actividad del alumnado (número de clicks, tiempo pasado en cada módulo, porcentaje de respuestas correctas...)

☐ Posibilidad de analizar (manualmente o de forma automática) los patrones de uso y sacar conclusiones sobre la motivación del alumnado, su interés sobre temas específicos etc.

☐ Distribución de notas a través de la aplicación

☐ Posibilidad de uso tanto presencial como en remoto

☐ Disponer de contenido 3D de calidad

Other: ☐ _____

39. Si lo ves necesario, explica tu elección:

40. Si dispusieras de una aplicación para crear contenidos educativos de realidad aumentada, ¿la utilizarías para crear tu propia app? *

Mark only one oval.

☐ Si

☐ No *Skip to question 42*

41. ¿Qué tipo de contenidos educativos crearías con esa aplicación?

Tick all that apply.

☐ Vídeos inmersivos

☐ Simulaciones

☐ Visualizaciones (2D o 3D)

☐ Quiz / Test

☐ Blogs

Other: ☐ _____

42. En el proyecto europeo ARETE, estamos desarrollando un software que permite crear de forma sencilla aplicaciones de realidad aumentada colaborativa. ¿Cómo crees que podrías utilizar esta tecnología en tu trabajo?

Tick all that apply.

☐ Creación de test donde lanzar preguntas y observar en tiempo real las respuestas del alumnado

☐ Creación de juegos colaborativos

☐ Creación de ejercicios donde el alumnado compite para resolver un problema

☐ Desarrollo de juegos para aprender conceptos de programación

☐ Creación de contenido para aumentar la inteligencia emocional del alumnado

☐ Creación de contenido colaborativo en el caso de aprendizaje remoto

☐ No creo que utilizara esta tecnología

Other: ☐ _____

43. Si lo ves necesario, añade un comentario:

44. En el proyecto europeo ARETE estamos desarrollando también aplicaciones de inteligencia artificial para facilitar el trabajo del profesorado. ¿Como crees que podrías utilizar la inteligencia artificial en tu trabajo?

Tick all that apply.

☐ Analizar las respuestas de los estudiantes en un test, y adaptar de forma automática el nivel de dificultad de las preguntas

☐ Analizar patrones de uso para notificar al profesorado si hay temas que resultan más difíciles para el alumnado

☐ Identificar en etapas tempranas el alumnado en riesgo de suspender o abandonar una asignatura

☐ No creo que utilizaría inteligencia artificial en mi trabajo

Other: ☐ _____

45. Si lo ves necesario, añade un comentario:

46. ¿Hay algún otro comentario que quieras compartir con nosotros sobre el uso de realidad aumentada en la docencia?

47. Si tienes familiaridad con la utilización de tecnología en la enseñanza, ¿estarías dispuesto a hablar del tema con nosotros en una breve videollamada?

Mark only one oval.

- ☐ Sí (acuérdate de añadir tu correo electrónico en la siguiente pregunta)
- ☐ No

48. Los resultados de esta encuesta se utilizarán para la publicación de artículos científicos sobre la utilización de tecnologías de realidad aumentada para facilitar y mejorar el aprendizaje. Si quieres que te mantengamos informado sobre los resultados de nuestro análisis, déjanos tu correo electrónico:

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms