Co.De.

Módulo 7 - Aprendizaje mediante codiseño a través de pruebas de usuario

Unidad 7.1 - Introducción

https://code-eduproject.eu @co-deeducación @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.
Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Tabla de contenido

1 Definir la metodología

2 Fundamentación y conexión con la pedagogía del codiseño

3 Componentes clave de la metodología

4 El enfoque “LO LOGRAMOS” en las pruebas de

6 Beneficios del aprendizaje mediante codiseño a través de pruebas de usuario

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Introducción

Definir la metodología

Las pruebas de usuario son un método en el que los estudiantes participan en la evaluación de productos, servicios o materiales de aprendizaje para brindar retroalimentación basada en sus experiencias. En un contexto de codiseño, las pruebas de usuario permiten a los estudiantes desempeñar un papel activo en la evaluación y mejora del contenido o los procesos educativos. Esta metodología enfatiza el aprendizaje experiencial, la retroalimentación iterativa y el perfeccionamiento de los recursos de aprendizaje a partir de experiencias reales de los usuarios.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Fundamentación y conexión con la pedagogía del codiseño

Las pruebas de usuario constituyen un componente fundamental de la pedagogía del codiseño, ya que ponen en práctica principios clave del aprendizaje participativo. Potencian la autonomía del alumno, fomentan la exploración basada en la indagación y fortalecen el sentido de pertenencia al brindarles la oportunidad de influir en el desarrollo de los recursos y entornos de aprendizaje.

Esto concuerda con los marcos educativos contemporáneos que fomentan la participación activa, el aprendizaje reflexivo y la creatividad, incluidas las Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente de la Comisión Europea (2019), que hacen hincapié en la colaboración, la resolución de problemas y la competencia digital.

Desde esta perspectiva, las pruebas con usuarios se convierten en un puente práctico entre la teoría y la práctica, lo que permite a los estudiantes experimentar procesos reales de toma de decisiones y, al mismo tiempo, contribuye a la mejora de los resultados educativos.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Componentes clave de la metodología

En el codiseño, las pruebas de usuario suelen implicar varias etapas:

1. Pruebas de prototipos: Los alumnos interactúan con los prototipos (desde bocetos hasta maquetas de alta fidelidad) y proporcionan comentarios sobre la usabilidad, la estética y la claridad.

2. Sesiones de retroalimentación: Los docentes recopilan información a través de entrevistas, encuestas u observación. Los alumnos expresan sus necesidades y dificultades.

3. Refinamiento iterativo: Los comentarios se integran en las versiones revisadas, se vuelven a probar y se mejoran.

Co-funded by the European Union

Co.De.

El enfoque "LO LOGRAMOS" en las pruebas de usuario



Participación temprana y continua

Los usuarios participan en las pruebas desde las primeras etapas, proporcionando comentarios sobre prototipos básicos, que pueden ser incluso bocetos o modelos elementales. La participación es continua, con rondas iterativas de pruebas a medida que la solución evoluciona, lo que fomenta la transparencia y el progreso compartido.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

El enfoque "LO LOGRAMOS" en las pruebas de usuario



Sesiones interactivas de retroalimentación

En lugar de una observación pasiva, los usuarios participan en sesiones de retroalimentación dinámicas donde se les anima a expresar sus ideas, compartirlas e incluso sugerir soluciones alternativas. Esta interacción fomenta un sentido de comunidad y colaboración.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

El enfoque "LO LOGRAMOS" en las pruebas de usuario



Ajustes colaborativos

Los comentarios recibidos durante las pruebas con usuarios se incorporan directamente al desarrollo. Se informa a los usuarios sobre cómo sus aportaciones influyeron en el diseño y se realizan ajustes de forma conjunta. Esta colaboración en tiempo real refuerza la idea de que los usuarios son cocreadores, no solo consumidores finales.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

En resumen, las pruebas de usuario en el enfoque de codiseño "LO HICIMOS NOSOTROS" son un proceso colaborativo e iterativo que involucra profundamente a los usuarios como cocreadores. No solo busca probar la funcionalidad y la usabilidad, sino que también fomenta un sentimiento de logro compartido, asegurando que el producto final se ajuste a las necesidades reales de los usuarios.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Beneficios del aprendizaje mediante codiseño a través de pruebas de usuario

Propiedad y compromiso compartidos

Al involucrar activamente a los usuarios en las pruebas y el perfeccionamiento del diseño, el enfoque "LO HICIMOS NOSOTROS" fomenta un sentido de pertenencia compartido. Los usuarios se sienten personalmente involucrados en el resultado, lo que puede aumentar la lealtad y la adopción.

2. Perspectivas inclusivas y diversas

Este enfoque valora las diversas perspectivas, garantizando que el producto final sea relevante y accesible para una amplia gama de usuarios. La inclusión es un objetivo fundamental, con el fin de crear soluciones que conecten genuinamente con diferentes grupos demográficos y tipos de usuarios.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

3. Fomentar la confianza y la transparencia

Las pruebas colaborativas ayudan a desmitificar el proceso de diseño para los usuarios, fomentando la confianza y la transparencia. Los usuarios perciben que sus comentarios se toman en serio, lo que fortalece la relación entre el equipo de diseño y la comunidad de usuarios.

4. Empatía entre alumnos y profesores

En el enfoque "LO LOGRAMOS", diseñadores y usuarios aprenden unos de otros. Los diseñadores obtienen información valiosa sobre las experiencias de los usuarios, mientras que estos comprenden mejor la complejidad y las limitaciones del proceso de diseño, lo que fomenta la empatía y el respeto mutuo.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

5. Generación de soluciones personalizadas y centradas en el usuario.

Las pruebas colaborativas ayudan a desmitificar el proceso de diseño para los usuarios, fomentando la confianza y la transparencia. Los usuarios perciben que sus comentarios se toman en serio, lo que fortalece la relación entre el equipo de diseño y la comunidad de usuarios.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 7.1.

https://code-eduproject.eu @co-deeducación @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.
Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.