Co.De.

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

Unidad 7.3 – Escenarios de ejemplo

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 Escenario de aprendizaje 1

2 Escenario de aprendizaje 2

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Escenario de aprendizaje 1

Cómo mejorar una nueva aplicación educativa mediante pruebas de usuario.

Abstracto

Este escenario involucra a los estudiantes en la prueba de una nueva aplicación educativa utilizada en el aprendizaje semipresencial. Mediante retroalimentación estructurada e iteración, los estudiantes participan en el diseño conjunto de mejoras en la navegación, el contenido y las funciones de interacción.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Palabras clave

Codiseño, aplicación educativa, pruebas de usabilidad, iteración, participación estudiantil.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Tabla de resumen

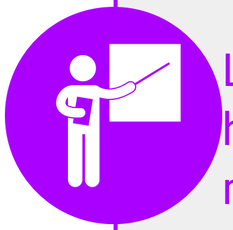
1. Tema: TIC en la educación, aprendizaje semipresencial
2. Tema: Usabilidad y perfeccionamiento del contenido de las herramientas digitales
3. Edad de los estudiantes: 16 años o más
4. Tiempo de preparación: 1 hora
5. Tiempo de enseñanza: 3 horas
6. Materiales en línea: Versión prototipo de la aplicación, Formularios de Google para comentarios.
7. Materiales fuera de línea: Formularios de retroalimentación impresos, notas de observación

Integración en el currículo



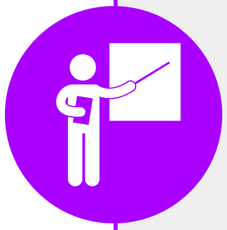
Módulos de TIC y alfabetización digital; aprendizaje basado en proyectos.

Objetivo de la lección



Los estudiantes mejoran activamente las herramientas de aprendizaje digital mediante pruebas de diseño colaborativo.

Resultado de la lección



- Los estudiantes desarrollan habilidades de alfabetización digital, pensamiento analítico y perfeccionamiento colaborativo.

Metodología y competencias clave



- Habilidades digitales, comunicación, colaboración, pensamiento crítico.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Actividades

Introducción (15 min):

El profesor presenta la aplicación y establece los objetivos.

2. Fase de prueba (60 min):

Los alumnos utilizan la aplicación durante las actividades de clase.

3. Recopilación de comentarios (30 min):

Encuestas individuales y debates grupales.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Actividades

4. Análisis y síntesis (45 min):

Los grupos clasifican los comentarios en usabilidad, contenido y participación.

5. Propuesta de iteración (30 min):

Los estudiantes proponen soluciones a los problemas identificados.

6. Reflexión (15 min):

Analizar la propiedad compartida en la mejora de las herramientas educativas.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario de aprendizaje 2

Pruebas de diseños de aulas para el aprendizaje colaborativo

Abstracto

Este escenario involucra a los estudiantes en el codiseño y la prueba de diferentes distribuciones de asientos en el aula para mejorar la colaboración, la comunicación y la concentración. En lugar de probar una herramienta digital, los estudiantes prueban entornos de aprendizaje físicos experimentando con diferentes diseños (por ejemplo, círculo, grupos, filas) y proporcionando retroalimentación estructurada.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Palabras clave

Codiseño, entorno del aula, colaboración, diseño centrado en el estudiante

Co-funded by
the European Union

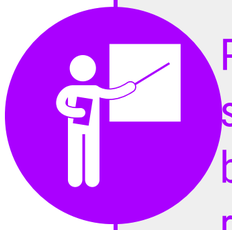
Co.De.

Tabla de resumen

1. Tema: Diseño educativo, habilidades sociales, entornos de aprendizaje
2. Tema: Impacto de la distribución del aula en la colaboración y los resultados del aprendizaje.
3. Edad de los estudiantes: 15 años o más
4. Tiempo de preparación: 30 minutos
5. Tiempo de enseñanza: 2 horas y 45 minutos
6. Materiales: Mesas/sillas móviles, rotafolios, formularios de comentarios, notas adhesivas, cámara (opcional para documentar los diseños).

Co.De.

Integración en el currículo



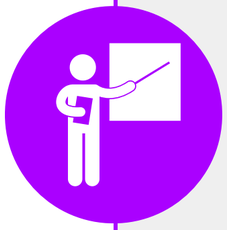
Puede integrarse en módulos de ciencias sociales, educación cívica o aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes reflexionan sobre cómo los entornos afectan la participación y la inclusión.

Objetivo de la lección



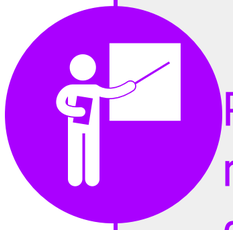
Fomentar que los estudiantes reflexionen críticamente sobre cómo los espacios físicos de aprendizaje influyen en la interacción y el aprendizaje, y capacitarlos para rediseñar estos espacios mediante pruebas de usuario.

Resultado de la lección



- Los estudiantes comprenden el papel que desempeña el entorno en la configuración de las experiencias de aprendizaje; desarrollan habilidades de colaboración, observación y evaluación reflexiva.

Metodología y competencias clave



Pensamiento crítico, colaboración, resolución de problemas y pensamiento de diseño aplicados al espacio.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Actividades

Introducción (15 min):

El profesor introduce el concepto de diseño de aulas y explica que los alumnos probarán los diseños como usuarios.

2. Configuración inicial (20 min):

Los estudiantes comienzan con la disposición tradicional de "filas" y completan una breve actividad colaborativa (por ejemplo, una tarea de resolución de problemas en grupo). Registran los desafíos y los aspectos positivos.

3. Pruebas de diseño alternativo (2 × 30 min):

Diseño 1: Grupos de 4 a 5 estudiantes.

Diseño 2: Círculo o forma de U.

Los estudiantes repiten una tarea colaborativa similar en cada diseño, registrando sus experiencias.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Actividades

4. Recopilación de comentarios (30 min)

Los grupos completan formularios de retroalimentación comparando los diseños (criterios: colaboración, enfoque, comodidad, participación, inclusión).

5. Análisis y debate (30 min):

El profesor guía una reflexión en clase sobre qué diseño funcionó mejor, por qué y qué mejoras podrían hacerse.

6. Propuesta de iteración (15 min):

Los estudiantes proponen una disposición híbrida o modificada (diseño propio).

Co-funded by the European Union

Co.De.

Actividades

7. Reflexión (10 min):

El profesor vincula el proceso con los principios del codiseño: los usuarios (estudiantes) prueban y dan forma al entorno de aprendizaje.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 7.3.

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.