Co.De.

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

Unidad 7.4 – Herramienta para diseñar escenarios de aprendizaje/planes de lección con pruebas de usuario

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 Propósito de la herramienta

2 Guía paso a paso para el uso de la herramienta

3 Lista de verificación de pruebas de usuario

Co-funded by
the European Union

Co.De.

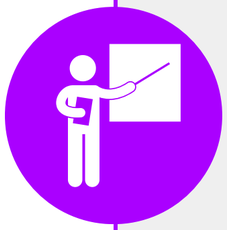
Propósito de la herramienta

La herramienta de diseño de pruebas de usuario se ha desarrollado para ayudar a los educadores a integrar sistemáticamente las pruebas de usuario en la planificación de sus lecciones y el diseño instruccional. Su propósito es:

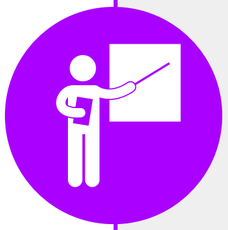
Co-funded by the European Union

Co.De.

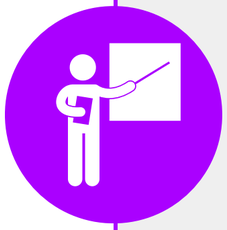
Mediante esta herramienta, los educadores pueden garantizar que las pruebas de usuario se conviertan en un elemento integral y con un propósito definido de la experiencia de aprendizaje.



Proporcionar un marco estructurado para planificar, realizar y evaluar las actividades de pruebas de usuario.



Apoyar la recopilación de comentarios coherentes y comparables por parte de los estudiantes.



Facilitar un proceso claro e iterativo para perfeccionar los recursos, materiales o entornos de aprendizaje.



Fortalecer las prácticas de codiseño guiando a los docentes a través de un ciclo de mejora transparente y basado en la evidencia.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Guía paso a paso para el uso de la herramienta

Paso 1 – Definir los objetivos

Paso 2: Preparar el entorno de prototipo y de pruebas.

Paso 3: Realizar la sesión de pruebas de usuario.

Paso 4 – Distribuir y recopilar comentarios

Paso 5 – Analizar los comentarios

Paso 6: Iterar y refinar.

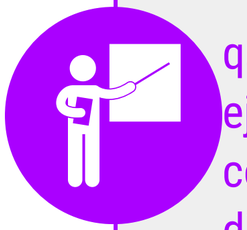
Co-funded by the European Union

Co.De.

Paso 1 – Definir los objetivos



• Establecer los objetivos de aprendizaje y el propósito de las pruebas (por ejemplo, usabilidad, claridad, accesibilidad, participación).



• Identificar las competencias a las que se dirige el estudio (por ejemplo, pensamiento crítico, comunicación, alfabetización digital).



• Aclarar los resultados de aprendizaje esperados y el papel que desempeñarán los alumnos durante las pruebas.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Paso 2: Preparar el entorno de prototipo y de pruebas.



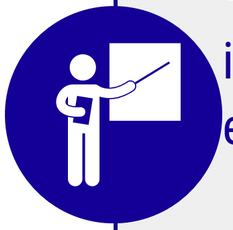
• Seleccione o cree el prototipo que se va a probar (por ejemplo, herramienta digital, diseño del aula, material impreso, actividad de aprendizaje).



• Garantizar la accesibilidad y la disponibilidad de todos los materiales.



• Preparar a los alumnos explicándoles las expectativas, las normas de etiqueta para dar retroalimentación y el propósito del codiseño.

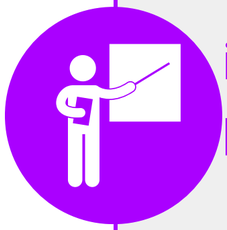


• Decida la estructura: pruebas individuales, rotación de grupos, evaluación de toda la clase.

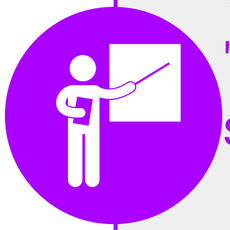
Co-funded by the European Union

Co.De.

Paso 3: Realizar la sesión de pruebas de usuario.



• Permitir que los alumnos interactúen libremente con el prototipo.



• Fomente que los usuarios "piensen en voz alta" para captar sus primeras impresiones.



• Evite influir o guiar a los alumnos; céntrese en el comportamiento auténtico del usuario.

Co-funded by the European Union

Co.De.

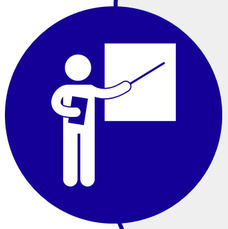
Paso 4 – Distribuir y recopilar comentarios

Utilice los instrumentos de retroalimentación preparados (formularios, guías de discusión, cuadrículas de observación).

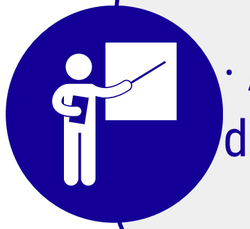
Los comentarios pueden incluir:



·Usabilidad (facilidad de navegación, claridad de las instrucciones)



· Compromiso (motivación, nivel de interés)



· Accesibilidad (barreras para diferentes tipos de estudiantes)

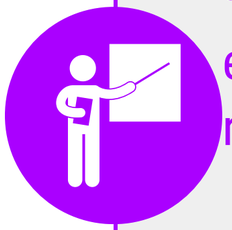


Calidad de la experiencia del usuario (comodidad, eficiencia, satisfacción)

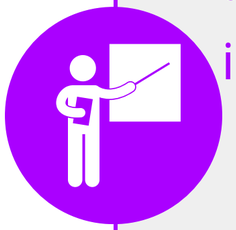
Co-funded by the European Union

Co.De.

Paso 5 – Analizar los comentarios



• Organizar los datos por temas e identificar patrones recurrentes.



• Comparar las perspectivas individuales y grupales.



• Evaluar qué elementos requieren mejoras y cuáles funcionan eficazmente.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Paso 6: Iterar y refinar.



• Implementar mejoras basadas en los comentarios de los alumnos.



• Comunicar los cambios a los alumnos e involucrarlos en la decisión de los próximos pasos.



• Programe pruebas de seguimiento si se han introducido modificaciones sustanciales.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Lista de verificación de pruebas de usuario

Esta lista de verificación ayuda a los educadores a garantizar la correcta configuración y ejecución de una actividad de prueba de usuario:

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Antes de realizar la prueba

1. Objetivos de aprendizaje claramente definidos
2. ·Prototipo preparado y accesible
3. • Instrucciones desarrolladas para los alumnos
4. • Herramientas de retroalimentación listas (formularios, rúbricas, cuadrículas)
5. • Tiempo asignado para análisis e iteración
6. Se considera la inclusión y la accesibilidad.
7. Se ha establecido una estrategia de agrupamiento en el aula.

Co.De.

Durante las pruebas

1. • Se anima a los alumnos a “pensar en voz alta”.
2. ·El profesor observa sin intervención
3. • Comportamientos clave observados (confusión, facilidad, patrones de navegación)
4. • Recopilación sistemática de comentarios de todos los participantes.

Co.De.

Después de las pruebas

1. • Retroalimentación organizada y analizada
2. ·Decisiones de iteración tomadas
3. ·Mejoras documentadas
4. Se ha establecido un plan para realizar pruebas de seguimiento en caso necesario.

Co.De.

Has completado la Unidad 7.4.

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.