Co.De.

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

Unidad 7.2 - Contexto/Propósito/Habilidades adecuadas

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 Contextos relevantes para la aplicación de pruebas de usuario

2 Propósito pedagógico de la metodología

3 Lecciones aprendidas al implementar pruebas de usuario

4 Marco de competencias para las pruebas de usuario

5 Requisitos previos para unas pruebas de usuario eficaces

6 1. Ejemplos prácticos de habilidades en acción

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Contextos relevantes para la aplicación de pruebas de usuario

Las pruebas de usuario son más efectivas en entornos de aprendizaje donde la evaluación, la reflexión y la mejora iterativa son parte integral del proceso educativo. Son particularmente adecuadas cuando:

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Presentar nuevas herramientas digitales, plataformas o aplicaciones de aprendizaje.

Evaluar entornos físicos de aprendizaje, como la distribución de las aulas o las estaciones de recursos.

Implementar enfoques pedagógicos innovadores (por ejemplo, aprendizaje basado en proyectos, módulos STEM, tareas de participación cívica).

Garantizar que los materiales satisfagan las diversas necesidades de los estudiantes y los requisitos de accesibilidad.

Perfeccionar los prototipos creados por estudiantes en proyectos de diseño, TIC, emprendimiento o alfabetización digital.

Co-funded by the European Union

Co.De.

En estos contextos, las pruebas de usuario contribuyen a un enfoque estructurado y basado en la evidencia para comprender cómo interactúan los estudiantes con los recursos y cómo se pueden mejorar de forma colaborativa.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Propósito pedagógico de la metodología

Las pruebas de usuario respaldan múltiples propósitos educativos, mejorando tanto el diseño instruccional como el desarrollo del alumno:

Co-funded by the European Union

Co.De.

Propósito pedagógico

- Fortalecer la autonomía del estudiante posicionándolo como evaluador y colaborador activo.
- Fomentar el pensamiento crítico y reflexivo mediante la observación y la crítica sistemáticas.
- Fomentar la inclusión brindando a todos los estudiantes una plataforma para expresar sus desafíos, preferencias y necesidades.

Fomentar la toma de decisiones basada en la evidencia, capacitando a los estudiantes para justificar sus recomendaciones.

- Desarrollar prácticas de aprendizaje iterativas, fundamentales para el pensamiento de diseño y el aprendizaje experiencial.
- Fomentar la comunicación y la colaboración, elementos esenciales para un trabajo en grupo productivo.

Co-funded by the European Union

Co.De.

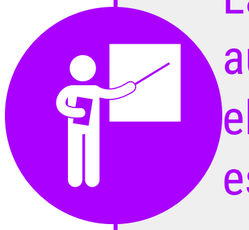
Mediante estos fines, las pruebas de usuario refuerzan la pedagogía del codiseño y se alinean con los modelos educativos participativos y centrados en el alumno.

Co-funded by
the European Union

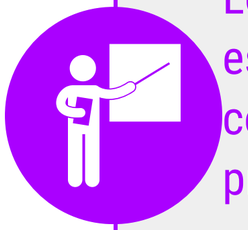
Co.De.

Lecciones aprendidas al implementar pruebas de usuario

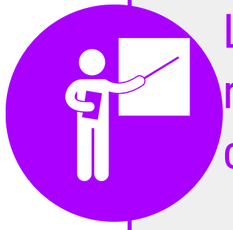
La metodología ha demostrado varios beneficios y aportaciones en diferentes contextos de aprendizaje:



La participación experiencial aumenta la motivación y fortalece el sentido de pertenencia de los estudiantes.



Los ciclos de retroalimentación estructurados conducen a la mejora continua de las herramientas y los procesos de aprendizaje.



La iteración desarrolla la adaptabilidad, la resiliencia y una mentalidad de crecimiento.

Co-funded by the European Union

Co.De.

La colaboración entre compañeros mejora la empatía, la comunicación y la resolución colectiva de problemas.

La participación auténtica en la cocreación cultiva las habilidades de observación, análisis y toma de decisiones.

Estas lecciones confirman el valor de las pruebas de usuario como una metodología práctica y enriquecedora para las aulas modernas.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Marco de competencias para las pruebas de usuario

Para aplicar la metodología de forma eficaz, se requieren competencias específicas tanto por parte de los profesores como de los alumnos.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Competencias del profesorado

1. Capacidad para facilitar la retroalimentación estructurada y guiar la crítica constructiva.
2. Capacidad para observar las interacciones de los alumnos y sintetizar datos cualitativos.
3. Competencia en la gestión de ciclos de refinamiento iterativos y en la dirección de sesiones de reflexión.
4. Habilidades para fomentar un entorno seguro que promueva la retroalimentación honesta.
5. Sensibilización sobre la accesibilidad, el diseño inclusivo y la diversidad del alumnado.

Co.De.

Competencias del alumno

1. Pensamiento crítico aplicado a la identificación de fortalezas y debilidades en herramientas o entornos.
2. Comunicación eficaz de observaciones, comentarios y sugerencias de mejora.
3. Toma de decisiones colaborativa y revisión por pares respetuosa.
4. Interpretación analítica de problemas de usabilidad o accesibilidad.
5. Capacidad para participar en el perfeccionamiento iterativo y evaluar las mejoras.

Co.De.

Requisitos previos para unas pruebas de usuario eficaces

La implementación exitosa requiere ciertas condiciones:

01-Explicación clara de los objetivos y los resultados esperados.

02-Herramientas sencillas y estructuradas para recopilar comentarios.

03-Seguridad psicológica que permita una comunicación abierta y honesta.

04-Tiempo suficiente dedicado al análisis y la iteración.

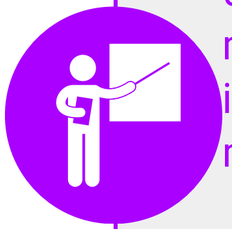
05-Materiales y entornos accesibles y adaptados a todos los alumnos.

Estos requisitos previos garantizan que el proceso sea eficiente, inclusivo y tenga un impacto pedagógico significativo.

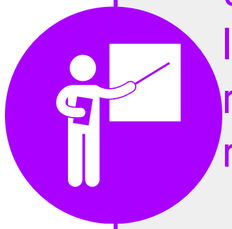
Co-funded by the European Union

Co.De.

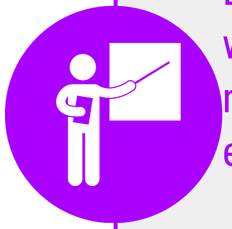
Ejemplos prácticos de habilidades en acción



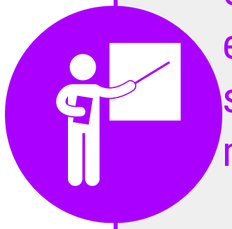
Un estudiante que está probando un módulo digital observa instrucciones inconsistentes y propone una redacción más clara.



Un grupo que evalúa la distribución de las aulas identifica una visibilidad reducida en ciertas áreas y sugiere reconfigurar los pupitres.



Los alumnos que examinan la página web de una escuela detectan una navegación deficiente y diseñan una estructura de menú más intuitiva.



Un equipo que prueba un montaje experimental identifica problemas de seguridad y recomienda reorganizar los materiales.

Estos ejemplos ilustran cómo la metodología fomenta las habilidades analíticas, comunicativas y creativas en situaciones reales.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 7.2.

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.