Co.De.

Módulo 7 - Aprendizagem em co-design através de testes com utilizadores

Unidade 7.2 - Adaptação ao contexto/objetivo/competências

https://code-eduproject.eu

@co-deeducation

@Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As visões e opiniões expressas são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser

Índice

1 Contextos relevantes para a aplicação de testes com utilizadores

2 Objetivo pedagógico da metodologia

3 Lições aprendidas com a implementação de testes com utilizadores

4 Estrutura de competências para testes com utilizadores

5 Pré-requisitos para testes de utilizador eficazes

6 1. Exemplos práticos de competências em ação

Co-funded by the European Union

Co.De.

Contextos relevantes para a aplicação de testes de utilizador

Os testes com utilizadores são mais eficazes em ambientes de aprendizagem onde a avaliação, a reflexão e a melhoria iterativa são parte integrante do processo educativo. São particularmente adequados quando:

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Se estiverem a ser introduzidas novas ferramentas digitais, plataformas ou aplicações de aprendizagem.

Se estiverem a testar ambientes físicos de aprendizagem, tais como a disposição das salas de aula ou postos de recursos.

Implementar abordagens pedagógicas inovadoras (por exemplo, aprendizagem baseada em projetos, módulos STEM, tarefas de envolvimento cívico).

Garantir que os materiais satisfazem as diversas necessidades dos alunos e os requisitos de acessibilidade.

Aperfeiçoar protótipos criados por alunos em projetos de design, TIC, empreendedorismo ou literacia digital.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Nestes contextos, os testes com utilizadores contribuem para uma abordagem estruturada e baseada em evidências, com vista a compreender como os alunos interagem com os recursos e como estes podem ser melhorados de forma colaborativa.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Objetivo pedagógico da metodologia

Os testes com utilizadores apoiam múltiplos objetivos educativos, melhorando tanto a conceção instrucional como o desenvolvimento dos alunos:

Co-funded by the European Union

Co.De.

Objetivo pedagógico

- Fortalecer a autonomia dos alunos, ao posicioná-los como avaliadores e colaboradores ativos.
- Incentivar a tomada de decisões, permitindo que os alunos justifiquem as suas recomendações.
- Promover o pensamento crítico e reflexivo através da observação e da crítica sistemáticas
- Desenvolver práticas de aprendizagem iterativas, essenciais ao design thinking e à aprendizagem experiencial.
- Apoiar a inclusão , proporcionando a todos os alunos uma plataforma para expressarem os seus desafios, preferências e necessidades.
- Promovendo a comunicação e a colaboração, que são essenciais para um trabalho em grupo produtivo.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Através destes objetivos, os testes com utilizadores reforçam a pedagogia do co-design e alinham-se com modelos educativos participativos e centrados no aluno.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Lições aprendidas com a implementação de testes com utilizadores

A metodologia revelou vários benefícios e insights em diferentes contextos de aprendizagem:

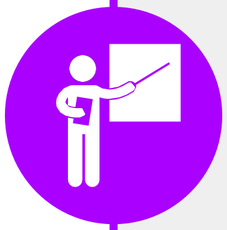
- O envolvimento experiencial aumenta a motivação e reforça o sentimento de apropriação dos formandos.

- Os ciclos de feedback estruturados conduzem à melhoria contínua das ferramentas e dos processos de aprendizagem.

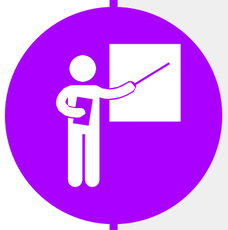
- A iteração desenvolve a adaptabilidade, a resiliência e uma mentalidade de crescimento.

Co-funded by the European Union

Co.De.



- A colaboração entre pares reforça a empatia, a comunicação e a resolução coletiva de problemas.



- O envolvimento autêntico na cocriação cultiva as competências de observação, análise e tomada de decisões.

Estas lições confirmam o valor dos testes com utilizadores como uma metodologia prática e capacitadora para as salas de aula modernas.

Quadro de Competências para Testes com Utilizadores

Para aplicar a metodologia de forma eficaz, são necessárias competências específicas, tanto para os professores como para os alunos.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Professor Competências

1. Capacidade de facilitar o feedback estruturado e orientar a crítica construtiva.
2. Capacidade de observar as interações dos alunos e sintetizar dados qualitativos.
3. Competência na gestão de ciclos de aperfeiçoamento iterativos e na condução de sessões de reflexão.
4. Competências na promoção de um ambiente seguro que incentive o feedback sincero.
5. Consciência em matéria de acessibilidade, design inclusivo e diversidade dos formandos.

Co.De.

Aluno
Competências

1. Pensamento crítico aplicado à identificação de pontos fortes e fracos em ferramentas ou ambientes.
2. Comunicação eficaz de observações, feedback e sugestões de melhoria.
3. Tomada de decisões colaborativa e revisão por pares respeitosa.
4. Interpretação analítica de questões relacionadas com a usabilidade ou acessibilidade.
5. Capacidade de participar no aperfeiçoamento iterativo e de avaliar melhorias.

Co.De.

Pré-requisitos para testes de utilizador eficazes

A implementação bem-sucedida requer determinadas condições:

01-Explicação clara dos objetivos e dos resultados esperados.

02-Ferramentas simples e estruturadas para recolher feedback.

03-Segurança psicológica que permita uma comunicação aberta e honesta.

04-Tempo suficiente dedicado à análise e à iteração.

05 - Materiais e ambientes acessíveis e adequados a todos os alunos.

Estes pré-requisitos garantem que o processo seja eficiente, inclusivo e com impacto pedagógico.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Exemplos práticos de competências em ação

- Um aluno que está a testar um módulo digital repara em instruções inconsistentes e propõe uma formulação mais clara.

- Um grupo que avalia a disposição da sala de aula identifica visibilidade reduzida em determinadas áreas e sugere a reorganização das secretárias.

- Os alunos que analisam o site da escola detetam uma navegação deficiente e concebem uma estrutura de menus mais intuitiva.

- Uma equipa que testa a configuração de uma experiência identifica problemas de segurança e recomenda a reorganização dos materiais.

Estes exemplos ilustram como a metodologia promove competências analíticas,

Co-funded by the European Union

Concluiu a Unidade 7.2

https://code-eduproject.eu

@co-deeducation

@Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista aqui expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por esses pontos de vista.
N.º do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.