# Co.De.

## Módulo 7 - Aprendizagem em co-concepção através de testes com utilizadores

## Unidade 7.3 –Cenários de exemplo

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.

# Índice

1 Cenário de aprendizagem 1

2 Cenário de aprendizagem 2

Co-funded by
the European Union

Co.De.

# Cenário de aprendizagem 1

Melhorar uma nova aplicação educativa através de testes com utilizadores

## Resumo

Este cenário envolve os alunos no teste de uma nova aplicação educativa utilizada na aprendizagem mista. Através de feedback estruturado e iteração, os alunos colaboram na conceção de melhorias na navegação, no conteúdo e nas funcionalidades de envolvimento.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Palavras-chave

Conceção conjunta, aplicação educativa, testes de usabilidade, iteração, envolvimento dos alunos

# Índice


1 Disciplina: TIC na Educação, Aprendizagem Mista

2 Tema: Usabilidade e aperfeiçoamento do conteúdo das ferramentas digitais

3 Idade dos alunos: 16+ Tempo de

4 preparação: 1 hora

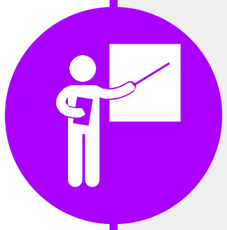
5 Duração da aula: 3 horas

6 Materiais online: Versão protótipo da aplicação, Google Forms para feedback

7 Materiais offline: Formulários de feedback impressos, notas de observação

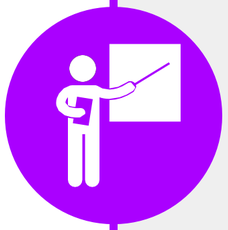

Co.De.

## Integração no Currículo



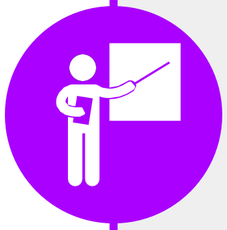
- Módulos de TIC e literacia digital; aprendizagem baseada em projetos.

## Objetivo da aula



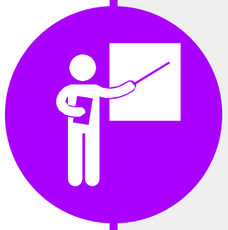
- Os alunos melhoram ativamente as ferramentas de aprendizagem digital através de testes de co-concepção.

## Resultados da aula



- Os alunos desenvolvem literacia digital, pensamento analítico e
  .

## Metodologia e competências-chave



- Competências digitais, comunicação, colaboração, pensamento crítico.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

# Atividades

## 1. Introdução (15 min):

O professor apresenta a aplicação e define os objetivos.

## 2. Fase de teste (60 min):

Os alunos utilizam a aplicação durante as atividades da aula.

## 3. Recolha de (30min):

Questionários individuais e discussões em grupo.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Atividades

## 4. Análise e Síntese (45min)

Os grupos classificam o feedback em usabilidade, conteúdo e envolvimento.

## 5. Iteração

Proposta (30 min):

Os alunos propõem soluções para os problemas identificados.

## 6. Reflexão (15 min):

Discutir a responsabilidade partilhada na melhoria das .

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Cenário de Aprendizagem 2

## Testar disposições da sala de aula para a aprendizagem colaborativa

### Resumo

Este cenário envolve os alunos na conceção conjunta e no teste de diferentes disposições dos lugares na sala de aula, com o objetivo de melhorar a colaboração, a comunicação e a concentração. Em vez de testarem uma ferramenta digital, os alunos testam ambientes físicos de aprendizagem, experimentando diferentes disposições (por exemplo, em círculo, em grupos, em

# Palavras-chave

Conceção conjunta, ambiente da sala de aula, colaboração, conceção centrada no aluno

Co-funded by
the European Union

Co.De.

# Índice resumido

1. Tema: Concepção Educativa, Competências Sociais, Ambientes de Aprendizagem
2. Tema: Impacto da disposição da sala de aula na colaboração e nos resultados de aprendizagem
3. Idade dos alunos: 15+
4. Tempo de preparação: 30 minutos
5. Tempo de aula: 2 horas e 45 minutos
6. Materiais: Secretárias/cadeiras móveis, quadros de folhas soltas, formulários de feedback, post-its, câmara (opcional para documentar disposições)

Co.De.

## Integração no Currículo

- Pode ser integrado em módulos de ciências sociais, educação cívica ou aprendizagem baseada em projetos, nos quais os alunos refletem sobre a forma como os ambientes afetam o envolvimento e a inclusão.

## Objetivo da aula

- Incentivar os alunos a refletir criticamente sobre a forma como os espaços físicos de aprendizagem moldam a interação e a aprendizagem, e capacitá-los para redesenhar esses espaços através de testes com utilizadores.

## Resultados da aula

- Os alunos compreendem o papel do ambiente na definição das experiências de aprendizagem; desenvolvem competências de colaboração, observação e avaliação reflexiva.

## Metodologia e competências-chave

- Pensamento crítico, colaboração, resolução de problemas e pensamento de design aplicados ao espaço.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Atividades

1. Introdução (15 min):

O professor apresenta o conceito de design da sala de aula e explica que os alunos irão testar as disposições na qualidade de utilizadores.

2. Configuração inicial (20 min):

Os alunos começam com a disposição tradicional em «filas» e realizam uma breve atividade colaborativa (por exemplo, uma tarefa de resolução de problemas em grupo). Registam os desafios e os aspetos positivos.

3. Disposição alternativa Testes (2 × 30 min):

Disposição 1: Grupos de 4 a 5 alunos.

Disposição 2: Círculo ou em forma de U. Os alunos repetem uma tarefa colaborativa semelhante em cada disposição, registando as suas experiências.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Atividades

## 4. FeedbackĚ (30 min)

Os grupos preenchem formulários de feedback comparando os layouts (critérios: colaboração, concentração, conforto, envolvimento, inclusão).

## 5. Análise e Discussão (30 min):

O professor orienta uma reflexão com toda a turma sobre qual a disposição que funcionou melhor, porquê e que melhorias poderiam ser feitas.

## 6. Iteração (15 min):

Os alunos sugerem uma disposição híbrida ou modificada (o seu próprio projeto).

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Atividades

7. Reflexão (10 min):

O professor associa o processo aos princípios do co-design: os utilizadores (alunos) testam e moldam o ambiente de aprendizagem .

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Concluiu a Unidade 7.3

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 responsabilizadas pelas mesmas.
Número do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.