Co.De.

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

Unidade 7.4 – Ferramenta para a conceção de cenários de aprendizagem / planos de aula com testes com utilizadores

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

Índice

1 Objetivo da ferramenta

2 Guia passo a passo para utilizar a ferramenta

3 Lista de verificação para testes com utilizadores

Co-funded by the European Union

Co.De.

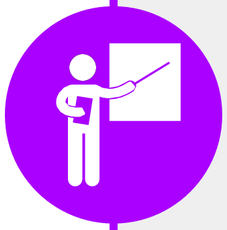
Objetivo da ferramenta

A Ferramenta de Concepção de Testes de Utilizador foi desenvolvida para apoiar os educadores na integração sistemática dos testes de utilizador no planeamento das suas aulas e na concepção pedagógica. O seu objetivo é:

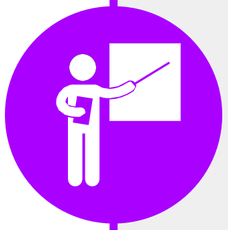
Co-funded by
the European Union

Co.De.

Através desta ferramenta, os educadores podem garantir que os testes de utilizador se tornem um elemento integral e significativo da experiência de aprendizagem.



Fornecer um quadro estruturado para o planeamento, realização e avaliação de atividades de testes de utilizadores.



Apoiar a recolha de feedback consistente e comparável por parte dos formandos.



Facilitar um processo claro e iterativo para aperfeiçoar recursos, materiais ou ambientes de aprendizagem.



Reforçar as práticas de co-concepção, orientando os professores através de um ciclo de melhoria transparente e baseado em evidências.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Guia passo a passo para a utilização da ferramenta

Passo 1 - Definir os objetivos

Passo 2 - Preparar o protótipo e o ambiente de teste

Passo 3 - Realizar a sessão de testes com utilizadores

Passo 4 - Distribuir e recolher feedback

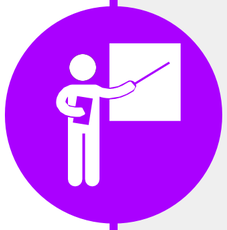
Passo 5 - Analisar o feedback

Passo 6 - Iterar e aperfeiçoar

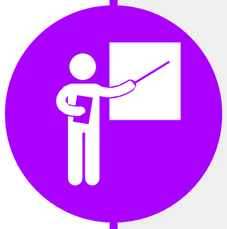
Co-funded by the European Union

Co.De.

Passo 1 – Definir objetivos



- ·Estabelecer os objetivos de aprendizagem e a finalidade do teste (por exemplo, usabilidade, clareza, acessibilidade, envolvimento).



- ·Identificar as competências visadas (por exemplo, pensamento crítico, comunicação, literacia digital).



- ·Esclarecer os resultados esperados dos formandos e o papel que estes desempenharão durante o teste.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Passo 2 – Preparar o protótipo e o ambiente de teste

- ·Selecionar ou criar o protótipo a testar (por exemplo, ferramenta digital, disposição da sala de aula, material impresso, atividade de aprendizagem).

- ·Assegurar a acessibilidade e a disponibilidade de todos os materiais.

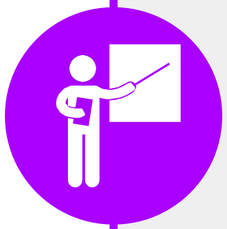
- ·Prepare os formandos, explicando as expectativas, as regras de feedback e o objetivo do co-design.

- ·Decida a estrutura: testes individuais, rotação de grupos, avaliação de toda a turma.

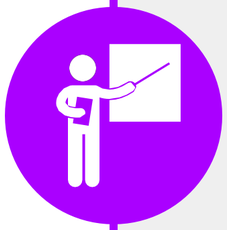
Co-funded by the European Union

Co.De.

Passo 3 – Realizar a sessão de testes com utilizadores



- ·Permita que os formandos interajam livremente com o protótipo.



- ·Incentive o «pensar em voz alta» para captar as impressões imediatas dos utilizadores.



- ·Evite influenciar ou orientar os formandos; concentre-se no comportamento autêntico do utilizador.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Passo 4 – Distribuir e recolher feedback

Utilize os instrumentos de feedback preparados (formulários, guias de discussão, grelhas de observação).

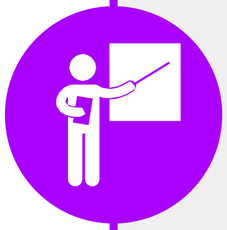
O feedback pode incluir:

- ·Usabilidade (facilidade de navegação, clareza das instruções)
- ·Envolvimento (motivação, nível de interesse)
- ·Acessibilidade (barreiras para diferentes alunos)
- Qualidade da experiência do utilizador (conforto, eficiência, satisfação)

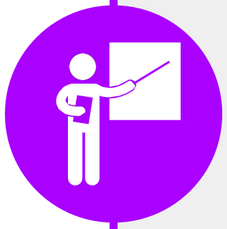
Co-funded by the European Union

Co.De.

Passo 5 – Analisar o feedback



- ·Organizar os dados por temas e identificar padrões recorrentes.



- ·Comparar as perceções individuais e de grupo.

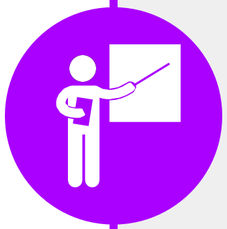


- ·Avaliar quais os elementos que necessitam de aperfeiçoamento e quais os que estão a funcionar eficazmente.

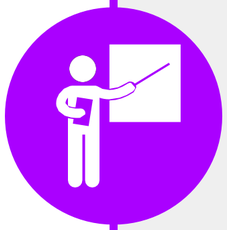
Co-funded by the European Union

Co.De.

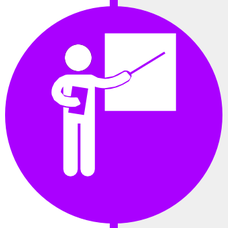
Passo 6 – Iterar e aperfeiçoar



- ·Implementar melhorias com base no feedback dos formandos.



- ·Comunicar as alterações aos formandos e envolvê-los na decisão dos próximos passos.



- ·Agendar testes de acompanhamento caso tenham sido introduzidas alterações substanciais.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Lista de verificação para testes com utilizadores

Esta lista de verificação ajuda os formadores a garantir a preparação e a execução adequadas de uma atividade de testes com utilizadores:

Antes do teste

1. ·Objetivos de aprendizagem claramente definidos
2. ·Protótipo preparado e acessível
3. ·Instruções para os formandos elaboradas
4. · Ferramentas de feedback preparadas (formulários, rubricas, grelhas)
5. ·Tempo reservado para análise e iteração
6. ·Inclusão e acessibilidade tidas em conta
7. ·Estratégia de agrupamento em sala de aula definida

Co.De.

Durante os testes

1. ·Os alunos são incentivados a «pensar em voz alta»
2. ·O professor observa sem intervir
3. ·Comportamentos-chave observados (confusão, facilidade, padrões de navegação)
4. ·Feedback recolhido de forma consistente junto de todos os participantes

Co.De.

Após os testes

1. ·Feedback organizado e analisado
2. ·Decisões de iteração tomadas
3. ·Melhorias documentadas
4. Plano para testes de acompanhamento estabelecido, se necessário

Co.De.

Concluiu a Unidade 7.4

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.