



UX for Teachers

Herramienta de evaluación

AÑO:
2023

REALIZADO POR:
Learnable (Italia)
Akoie Educació Coop. V.
(España)
Budakov Films (Bulgaria)

www.uxforteachers.eu



Co-funded by
the European Union

“UX FOR TEACHERS - Mejorar la educación digital con el Diseño de experiencia de usuario.

Herramienta de evaluación del proyecto UX for Teachers

Para cualquier pregunta sobre este resultado o el proyecto del que procede, contacte con

Giulio Gabbianelli,
Learnable SC via dei Fonditori, 3 61122 Pesaro (PU)
Email: giulio@learnable-europe.eu

La edición de este resultado finalizó en diciembre de 2023

Página web del proyecto: <https://www.uxforteachers.eu/>

UX FOR TEACHER es una asociación de cooperación Erasmus+ en el ámbito de la educación escolar.

Número de proyecto: 2022-2-IT02-KA210-SCH-000097023

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Este resultado ha sido creado gracias a la colaboración de toda la asociación UX FOR TEACHERS: Learnable (IT)-coordinador del proyecto, Akoe Educació Coop. V. (ES), Budakov Films (BG)

Este resultado está bajo una licencia creative commons attributionnoncommercial-share alike 4.0 international



Herramienta de evaluación



Credits - ThisisEngineering RAEng on Unsplash

Esta Herramienta de Evaluación es un producto del proyecto UX For Teachers, un proyecto de Asociación de Cooperación a pequeña escala Erasmus+ KA210 en el sector de la Educación Escolar, cofinanciado por la Comisión Europea.

El proyecto tiene como objetivo fortalecer el papel de los profesores de secundaria, formadores y educadores en el diseño de entornos digitales centrados en el estudiante, actividades y materiales, explotando el potencial del UX design con el fin de mejorar el compromiso y la eficacia del aprendizaje a distancia en las escuelas.

El documento proporciona una serie de materiales para evaluar el nivel de interactividad, facilidad de uso, diseño, accesibilidad y eficacia de los entornos, materiales y actividades en línea. La herramienta de evaluación puede ayudar a los profesores a analizar la percepción del alumnado y crear materiales digitales más atractivos.

¿CÓMO UTILIZARLO?



EVALUAR

Utilice las recomendaciones para evaluar los materiales y entornos digitales que piense utilizar en clase



MEJORA

Mejore sus materiales digitales basándose en la autoevaluación realizada mediante el uso de la UX for Teachers recomendaciones



PREGUNTE A SU ALUMNADO

Recoja sus opiniones a través del cuestionario UX For Teachers

Recomendaciones para los profesores

Las siguientes recomendaciones se basan en un estudio cualitativo y cuantitativo realizado por el proyecto UX for Teachers. Estas ideas ayudarán a los profesores a aprovechar todo el potencial de los sistemas educativos en línea y las herramientas digitales y a optimizar la experiencia de usuario (UX) para su alumnado.

01

Familiarícese con los sistemas en línea y las herramientas digitales

Comience por explorar y comprender a fondo todas las características y funcionalidades de los sistemas en línea y los recursos digitales que está utilizando. Este conocimiento en profundidad le permitirá aprovechar al máximo sus capacidades y hacer que su enseñanza sea más eficaz.

02

Organizar los contenidos

Aproveche al máximo las características organizativas de las herramientas y sistemas digitales, como módulos, carpetas y subsecciones, para estructurar tus contenidos de forma lógica. Este enfoque facilitará una navegación fluida a su alumnado, haciéndoles más fácil encontrar la información que necesitan.

03

Prepare una información clara sobre la actividad

Presente la información de su actividad, incluidos el programa, los objetivos y los criterios de calificación, en un formato claro y fácil de entender. Utilice títulos, viñetas y elementos visuales para mejorar la legibilidad y la comprensión.

04

Integre elementos multimedia en los materiales educativos

Integre elementos multimedia atractivos como vídeos, clips de audio y presentaciones interactivas para crear una experiencia de aprendizaje dinámica y envolvente para su alumnado.

05**Mantener una comunicación regular**

Aproveche las funciones de mensajería o anuncios del LMS para mantener una comunicación regular con su alumnado. El envío de recordatorios, actualizaciones y aclaraciones mantendrá a todos informados y comprometidos.

06**Prepare evaluaciones interactivas**

Aproveche las herramientas de evaluación digital para crear pruebas y tareas interactivas. Los comentarios en tiempo real permitirán a los estudiantes medir su progreso y le ayudarán a evaluar su rendimiento de forma eficaz.

07**Facilite foros de debate y colaboración**

Fomente la participación activa y el aprendizaje entre iguales creando foros de debate o espacios de colaboración. Esto cultiva un sentido de comunidad y mejora el compromiso de los estudiantes.

08**Seguimiento del progreso de los estudiantes**

Utilice las funciones de análisis y seguimiento para supervisar el progreso del alumnado. La valiosa información obtenida le ayudará a identificar a los estudiantes con dificultades e intervenir cuando sea necesario.

09**Diseñe los cursos teniendo en cuenta la inclusión**

Diseñe su actividad teniendo en cuenta la accesibilidad, asegurándose de que todos los materiales sean inclusivos para los estudiantes con necesidades específicas. Al adherirse a los principios del diseño universal, creará un aprendizaje equitativo.

10**Responda a las preguntas**

Esté disponible en línea y compruebe con frecuencia su bandeja de entrada para ver si hay mensajes de sus estudiantes. Responder a las preguntas sólo durante las clases no será suficiente.

Cuestionario para estudiantes

Este cuestionario puede utilizarse para recabar la opinión de su alumnado sobre su experiencia en el uso de materiales o entornos educativos digitales. Pretende analizar 5 elementos diferentes: interactividad, facilidad de uso, diseño, accesibilidad y eficacia. Los resultados pueden ser útiles para comprender la percepción del alumnado y mejorar los materiales en consecuencia.

Por favor, valore las siguientes afirmaciones relativas a sus recursos de formación en línea basándose en su experiencia:

Se le pide que valore cada pregunta basándose en su experiencia con la plataforma utilizando la escala proporcionada, donde 1 representa "Deficiente" y 5 representa "Excelente".

Gracias por sus valiosos comentarios.

01

Interactividad

Q1. Las herramientas digitales te ayudan a trabajar junto con otros estudiantes.

1	2	3	4	5
(Deficiente)	(Regular)	(Aceptable)	(Bueno)	(Excelente)
☐	☐	☐	☐	☐

Q2. Los elementos interactivos (vídeo, imágenes, grabaciones de audio, etc.) facilitan el aprendizaje de cosas nuevas.

1	2	3	4	5
(Deficiente)	(Regular)	(Aceptable)	(Bueno)	(Excelente)
☐	☐	☐	☐	☐

02

Facilidad de uso

Q3. Encontrar contenidos, menús o documentos específicos es intuitivo y sencillo.

1	2	3	4	5
(Deficiente)	(Regular)	(Aceptable)	(Bueno)	(Excelente)
☐	☐	☐	☐	☐

Q4. Las clases están organizadas de forma clara y lógica.

1	2	3	4	5
(Deficiente)	(Regular)	(Aceptable)	(Bueno)	(Excelente)
☐	☐	☐	☐	☐

03

Diseño

Q5. El diseño visual es atractivo y estéticamente agradable.

1	2	3	4	5
(Deficiente)	(Regular)	(Aceptable)	(Bueno)	(Excelente)
☐	☐	☐	☐	☐

Q6. El uso de vídeo, audio y otros elementos multimedia ayuda a aprender cosas nuevas.

1	2	3	4	5
(Deficiente)	(Regular)	(Aceptable)	(Bueno)	(Excelente)
☐	☐	☐	☐	☐

04

Accesibilidad

- | | 1
(Deficiente) | 2
(Regular) | 3
(Aceptable) | 4
(Bueno) | 5
(Excelente) |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Q7. El contenido es fácilmente accesible tanto en ordenadores como en dispositivos móviles. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Q8. El aprendizaje es posible para estudiantes con discapacidad (por ejemplo, lectores de pantalla para ciegos, subtítulos para personas con discapacidad auditiva, etc.). | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

05

Eficacia

- | | 1
(Deficiente) | 2
(Regular) | 3
(Aceptable) | 4
(Bueno) | 5
(Excelente) |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Q9. Con los recursos en línea se aprenden y comprenden los contenidos de forma rápida y eficaz. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Q10. Se puede seguir fácilmente tu progreso mientras se aprende. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Basándonos en la puntuación global de los contenidos digitales, podemos clasificar el rendimiento de la siguiente manera:

Excelente: 4,50 - 5,00

Bueno: 3,50 - 4,49

Aceptable: 2,50 - 3,49

Deficiente: 1,00 - 2,49

Con esta escala, los materiales de enseñanza en línea que reciban una puntuación media de 5 (Excelente) de todos los participantes en todas las preguntas obtendrían una calificación global de "Excelente". Del mismo modo, los materiales que reciban una puntuación media de 1 (deficiente) de todos los participantes en todas las preguntas recibirán una calificación global de "deficiente".

La puntuación global se basa en la media de los cinco criterios de calificación. No obstante, todos los criterios pueden considerarse por separado. Por ejemplo: Los materiales que han recibido una calificación global Buena, pueden haber recibido una calificación Deficiente en Accesibilidad. Al identificar este problema, los profesores recibirán información sobre la necesidad de facilitar el acceso a sus recursos.