

Diseño de experiencias de aprendizaje interactivas

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

Este curso de Informática está diseñado para estudiantes a partir de 17 años y busca desarrollar habilidades digitales, pensamiento crítico y capacidad de trabajo colaborativo en entornos de aprendizaje reales. La propuesta pedagógica integra teoría, práctica y reflexión para enfrentar retos tecnológicos y de información en la vida diaria y profesional. Enfocado en la mejora continua del proceso de aprendizaje, el curso acompaña a los estudiantes en la comprensión y aplicación de herramientas y metodologías que facilitan la solución de problemas, la comunicación efectiva y la toma de decisiones basadas en evidencia. La Unidad 3, Evaluación formativa y mejora de experiencias de aprendizaje, forma parte del marco general del curso y aporta un eje práctico centrado en medir el progreso de los estudiantes y la efectividad de las experiencias de aprendizaje. Se destacan la construcción de instrumentos de evaluación formativa (rúbricas, listas de cotejo y cuestionarios breves), la recolección y el análisis de datos de rendimiento y satisfacción y el uso de la evidencia para iterar y mejorar continuamente las actividades, prototipos y enfoques pedagógicos. En este contexto, los estudiantes aprenderán a diseñar, aplicar y revisar instrumentos de evaluación, interpretar resultados y generar acciones de mejora que favorezcan un aprendizaje más participativo, significativo y adaptado a las necesidades individuales y colectivas. El enfoque es práctico y orientado a situaciones reales en las que demostrar comprensión, aplicar conceptos y supervisar mejoras forman parte de procesos educativos y profesionales. La ética en el manejo de datos, la comunicación clara de hallazgos y la colaboración entre pares son componentes clave para sostener la mejora continua y el aprendizaje a lo largo del tiempo.

Competencias

- Competencia para diseñar y aplicar instrumentos de evaluación formativa (rúbricas, listas de cotejo, cuestionarios breves) que permitan monitorear el aprendizaje y la satisfacción de los participantes.
- Habilidad para recolectar, analizar e interpretar datos de rendimiento y satisfacción, y convertirlos en acciones de mejora pedagógica y de experiencia de aprendizaje.
- Capacidad de fomentar un ciclo de iteración de prototipos y experiencias basado en evidencia, con énfasis en la mejora continua.
- Pensamiento crítico y toma de decisiones fundamentadas en datos para optimizar procesos educativos y de aprendizaje.
- Comunicación efectiva y colaboración en equipo para compartir resultados, debatir hallazgos y coordinar acciones de mejora.
- Ética y responsabilidad en el manejo de datos de estudiantes y experiencias de aprendizaje, promoviendo la transparencia y la protección de la información.

- Adaptabilidad y aprendizaje autónomo para enfrentar nuevos retos y ajustar estrategias en función de la evidencia recopilada.

Requerimientos

- Diseñar e implementar instrumentos de evaluación formativa (rúbricas, listas de cotejo, cuestionarios breves) que permitan monitorear el aprendizaje y la experiencia del alumnado.
- Reunir, analizar e interpretar datos de rendimiento y satisfacción para informar mejoras en las actividades y en el diseño de la experiencia educativa.
- Iterar prototipos y experiencias de aprendizaje en función de la evidencia obtenida, promoviendo mejoras continuas y adaptativas.
- Acceso a una computadora o dispositivo con conexión a Internet, y familiaridad básica con herramientas de creación y análisis de evaluaciones y datos.
- Participación activa en actividades de grupo y capacidad de comunicar hallazgos y propuestas de mejora de forma clara y respetuosa.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Principios de diseño centrado en el usuario para experiencias de aprendizaje interactivas

Objetivos de Aprendizaje

- Definir y describir al menos tres principios de diseño centrado en el usuario relevantes para el aprendizaje (p. ej., usabilidad, accesibilidad, navegación clara) y justificar su importancia en contextos educativos.
- Analizar ejemplos o casos de experiencias de aprendizaje para identificar la aplicación de esos principios.
- Proponer mejoras concretas para una experiencia de aprendizaje existente, aplicando al menos dos de esos principios.

Contenidos Temáticos

1. Principios clave del diseño centrado en el usuario

Descripción corta: Introducción a DCU, identificación de principios como usabilidad, accesibilidad y claridad de navegación, y su impacto en el aprendizaje.

2. Empatía y usuarios: personas y escenarios

Descripción corta: Cómo crear personas y escenarios de aprendizaje para orientar decisiones de diseño.

3. Feedback y mejoras continuas

Descripción corta: Importancia de la retroalimentación y de iterar a partir de evidencia para mejorar la experiencia.

4. Prototipado rápido y validación con usuarios

Descripción corta: Métodos simples de prototipado y pruebas rápidas con usuarios para validar principios.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de experiencias de aprendizaje existentes**

Descripción breve: En equipos, examinan una experiencia de aprendizaje real para identificar dónde se aplican o incumplen principios de DCU. Puntos clave: identificar principios, justificar impacto en el aprendizaje y proponer una mejora rápida.

- **Actividad 2: Construcción de personas y escenarios educativos**

Descripción breve: Crear una o dos personas educativas y escenarios de uso para orientar decisiones de diseño y priorizar necesidades del usuario.

- **Actividad 3: Identificación de mejoras basadas en principios**

Descripción breve: Analizar una experiencia de aprendizaje y proponer al menos dos mejoras concretas alineadas con principios de DCU, con justificación.

- **Actividad 4: Presentación de propuestas de mejora**

Descripción breve: Compartir, discutir y retroalimentar las propuestas en plenaria, destacando aprendizajes clave y conclusiones.

Evaluación

- Instrumentos: lista de cotejo para identificar principios en casos y una breve rúbrica de análisis de casos; entrega de una propuesta de mejora basada en principios (prototipo de baja fidelidad o storyboard).
- Recursos de evidencia: análisis escrito de casos (identificación de principios y su aplicación), participación en discusiones en grupo y presentación oral de la propuesta de mejora.
- Rubrica de evaluación: identificación de al menos 3 principios (puntuación), justificación y aplicación en un ejemplo (puntuación adicional), claridad de la propuesta de mejora (puntuación final).

Unidad 2: Unidad 2: Prototipado accesible y navegación clara en experiencias de aprendizaje

Objetivos de Aprendizaje

- Aplicar principios de accesibilidad (p. ej., consideraciones de lectura, perceptibilidad y compatibilidad) al diseño de prototipos educativos.
- Definir una arquitectura de información y una navegación clara para un flujo de aprendizaje.
- Utilizar prototipos de baja fidelidad y planificar pruebas de usuario para validar la experiencia.

Contenidos Temáticos

1. Accesibilidad y diseño inclusivo

Descripción corta: Fundamentos de accesibilidad y cómo integrarlos en recursos y experiencias de aprendizaje.

2. Usabilidad y principios de interacción

Descripción corta: Reglas prácticas para interfaces intuitivas y respuestas claras del sistema.

3. Arquitectura de la información y navegación

Descripción corta: Organización lógica de contenidos y rutas de aprendizaje fáciles de seguir.

4. Prototipado rápido y pruebas con usuarios

Descripción corta: Métodos simples de prototipado y evaluación temprana con usuarios reales.

Actividades

- **Actividad 1: Evaluación de accesibilidad y propuestas de mejora**

Descripción breve: Analizar un recurso educativo desde la perspectiva de accesibilidad y proponer mejoras específicas para garantizar legibilidad, compatibilidad y usabilidad.

- **Actividad 2: Prototipo de baja fidelidad**

Descripción breve: Diseñar un prototipo de baja fidelidad que muestre el flujo de aprendizaje, con énfasis en navegación clara y estructura de información.

- **Actividad 3: Prueba de usabilidad**

Descripción breve: Realizar pruebas de usabilidad con compañeros, registrar incidencias y proponer ajustes basados en hallazgos.

- **Actividad 4: Revisión de navegación y etiquetas**

Descripción breve: Evaluar y ajustar la nomenclatura, las rutas de navegación y las etiquetas para facilitar la experiencia del usuario.

Evaluación

- Instrumentos: rúbrica de prototipo (accesibilidad, usabilidad y navegación), observación de pruebas de usuario y entrega de prototipo mejorado.
- Evidencias de aprendizaje: prototipo de baja fidelidad, informe de pruebas de usuario y plan de mejoras.
- Rubrica: evaluación de tres dimensiones (accesibilidad, usabilidad y navegación clara) y claridad de justificación de cambios.

Unidad 3: Unidad 3: Evaluación formativa y mejora de experiencias de aprendizaje

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar instrumentos de evaluación formativa (rúbricas, listas de cotejo, cuestionarios breves) para monitorear el aprendizaje.

- Recolectar, analizar e interpretar datos de rendimiento y satisfacción para informar mejoras.
- Iterar prototipos y experiencias en función de la evidencia obtenida.

Contenidos Temáticos

1. Fundamentos de evaluación formativa y retroalimentación

Descripción corta: Conceptos clave, propósito de la evaluación formativa y cómo usar la retroalimentación para apoyar el aprendizaje.

2. Instrumentos de evaluación formativa

Descripción corta: Rúbricas, listas de cotejo y cuestionarios breves adecuados para aprendizaje interactivo.

3. Análisis de datos y toma de decisiones

Descripción corta: Recopilación y análisis de datos para identificar áreas de mejora y priorizar acciones.

4. Iteración y mejora continua

Descripción corta: Planificación de iteraciones, comunicación de mejoras y re-evaluación de resultados.

Actividades

• Actividad 1: Diseñar una rúbrica de evaluación formativa

Descripción breve: Crear una rúbrica que permita valorar procesos de aprendizaje, retroalimentación y resultados de interacción en una actividad específica.

• Actividad 2: Sesión de evaluación y retroalimentación

Descripción breve: Desarrollar y aplicar una breve sesión de evaluación formativa con retroalimentación oportuna a compañeros.

• Actividad 3: Análisis de datos y diagnóstico

Descripción breve: Analizar datos de rendimiento y satisfacción para identificar puntos de mejora y priorizar acciones.

• Actividad 4: Plan de iteración y mejora

Descripción breve: Diseñar un plan de iteración para una experiencia de aprendizaje basada en los datos recolectados.

Evaluación

- Instrumentos: rúbricas de evaluación formativa, listas de cotejo y cuestionarios; informe de análisis de datos y plan de mejoras.
- Evidencias de aprendizaje: instrumentos de evaluación creados, datos analizados y plan de iteración; implementación de al menos una mejora basada en evidencia.