

Lección 23: investigación de impacto social

Lección en línea

Propósito

A partir de esta Lección los estudiantes se centrarán en identificar una problemática de su comunidad que les permita investigar, plantear y desarrollar una solución que ayude y/o resuelva dicho problema. Las siguientes lecciones permitirá a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos hasta el momento sobre prototipos centrados en el usuario y en este caso aplicado a una problemática cercana a ellos, permitiéndoles pasar de los prototipos de papel al desarrollo digital.

Secuencia para el aprendizaje

- Ampliación del conocimiento (45 min)
- Transferencia del conocimiento (5 min)

Objetivos

Los estudiantes serán capaces de:

- Identificar una problemática de su comunidad.
- Investigar a profundidad las causas y consecuencias del problema.
- Plantear posibles soluciones enfocadas a prototipos centrados en el usuario.

Preparación

- Investigar previamente problemáticas de la comunidad, en caso de que esta parte se dificulte para los estudiantes.

Recursos

¡Atención!
Por favor, haga una copia de cada documento que planea compartir con los estudiantes.

Para los profesores:

- Posibles problemáticas de la comunidad (en caso de ser necesarias).
- Cuadernos / hojas para cada equipo.
- Computadoras para realizar la investigación.

Estrategia de aprendizaje

Ampliación del conocimiento (45 min)

Se agrupará a los estudiantes en equipos, preferentemente de 5 integrantes o los que se consideren pertinentes según la capacidad del aula y cantidad de estudiantes.

Equipos:

Se pedirá a los estudiantes que se agrupen y tengan sus cuadernos, o en su caso se les entregarán hojas.

Identificar problemáticas

En equipos se pedirá a los estudiantes que debatan y definan una problemática de su comunidad que sea de su interés y pueda ser abordada desde lo aprendido durante el curso.

Esta decisión posiblemente tome a los estudiantes tiempo y discusión entre ellos, por lo que será importante definir un tiempo y se recomendará hacer una tabla de pros y contras con el objetivo de que todos los equipos tomen una decisión sobre la problemática a abordar.

Para este punto será importante identificar que los equipos se enfoquen en diversas problemáticas y no en la misma todos.

Causas y consecuencias

Los equipos pasarán a las computadoras para realizar una investigación a fondo sobre la problemática que eligieron, estos serán puntos clave para su investigación:

- ¿Cuál es el problema central?
- ¿Qué provoca el problema?
- ¿A quiénes afecta?
- ¿Se derivan otros problemas?

Posibles soluciones

Una vez que los estudiantes tengan claras las causas, consecuencias y afectados de la problemática elegida pensarán juntos en posibles soluciones enfocadas en lo que han aprendido durante el curso (prototipos centrados en el usuario, prototipos de papel). Es importante que los estudiantes comprendan que este momento no es para iniciar el desarrollo de una solución, simplemente es la ideación de posibles soluciones.

- ¿Cómo lo resolverían?
- ¿Cómo imaginan que sería el prototipo?
- ¿Qué necesidades deberá tener para satisfacer al usuario?
- ¿Conocen las necesidades del usuario?

Transferencia del conocimiento (5 min)

Se pedirá a los equipos compartir con el resto de la clase sus problemáticas y posibles soluciones, esto permitirá que los equipos puedan retroalimentarse y abrir el panorama de su problema. Se recomendará a los estudiantes, realizar una encuesta a otras personas de la comunidad para complementar su idea sobre las necesidades de los usuarios.

Sugerencias de evaluación

Se sugiere los siguientes indicadores para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Analizan y evalúan el impacto de las tecnologías digitales en contextos sociales, económicos y culturales.
- Trabajan colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.