

Los resultados de aprendizaje del reto

¿Qué son los resultados de aprendizaje?

- Son la concreción de las competencias vinculadas a cada reto: describen lo que esperamos que el estudiante pueda conocer, comprender, ejercitar y ser capaz de demostrar durante la actividad de aprendizaje y cuando la termine.
- Son informaciones que permiten identificar al estudiante que se espera de él.
- Son objetivos, observables y se pueden medir.¹

¿Qué utilidad tienen los resultados de aprendizaje?

Nos ayudan a:

- **saber qué queremos evaluar de una competencia** (elementos) **y cómo** la queremos hacer trabajar a los estudiantes en un reto,
- orientar nuestra decisión sobre el **tipo de actividad** que podemos plantear al estudiante para trabajar la competencia y qué posibles **evidencias** deberá generar que permitan evaluar su aprendizaje,
- concretar el **criterio de desempeño** de la competencia, e
- identificar los **indicadores** para su evaluación.

Ejemplo

Competencia	Resultado de aprendizaje	Tipo de actividad y evidencia que puede generar
Formular o ejecutar la estrategia de comunicación en medios sociales que se adapte a los objetivos y fines	Diseñar un plan estratégico de publicidad en los medios sociales.	Actividad: Presentación de una estrategia de publicidad en las redes sociales.

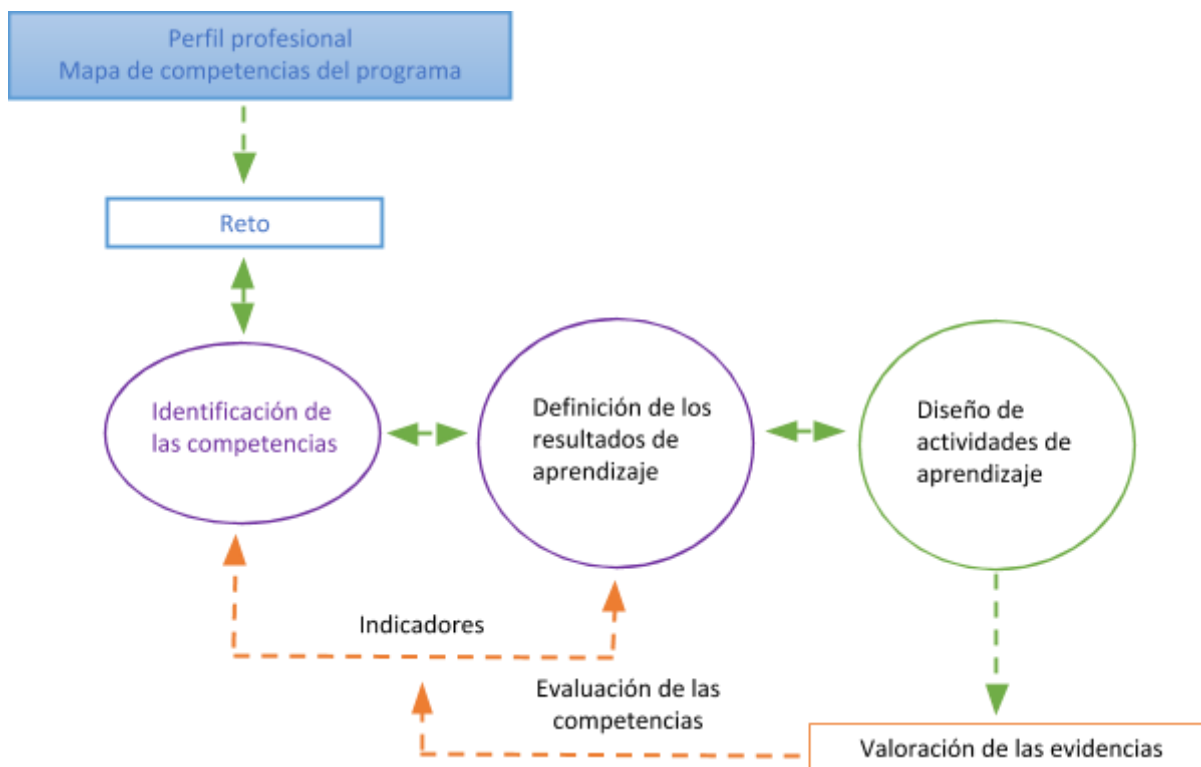
¹ Según la AQU: guías para la evaluación de competencias de diferentes ámbitos disciplinarios
http://www.aqu.cat/aqu/publicacions/guies_competencies.html

<p>fijados, estableciendo protocolos de actuación y planificando la división por tareas y su asignación.</p> <p><i>(ejemplo basado en la asignatura Publicidad en social media)</i></p>		<p>Evidencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documento estratégico de un plan de publicidad en las redes sociales. - Discusión pública en el portafolios.
<p>Análisis crítico de obras, corrientes y movimientos literarios y artísticos en el marco de las tradiciones culturales y de sus contextos sociales.</p> <p><i>(ejemplo basado en la asignatura Historia del arte I)</i></p>	<p>Reconocer las principales tipologías arquitectónicas medievales y entender las funciones poniéndolas en relación con los diversos contextos culturales, sociales e históricos.</p>	<p>Actividad:</p> <p>Descripción de las características arquitectónicas y de los rasgos de la arquitectura románica y gótica, la significación artística y estética de los monumentos y lo que representan en el contexto histórico, social, religioso y cultural de la Edad Media.</p> <p>Evidencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudio monográfico de un monasterio románico y de una catedral gótica.

A veces tendremos muy clara qué actividad queremos plantear, pero nos costará vincularla a una competencia concreta. Otros, habremos formulado un resultado de aprendizaje, pero nos será difícil identificar una actividad que permita generar entregables que puedan evidenciar la consecución. O, a menudo, tendremos clara la competencia que queremos trabajar, pero no en qué resultados la podremos concretar.

El diseño formativo es un proceso iterativo. Como tal, lo podemos empezar en un lugar o en otro, desde la competencia o desde la evidencia de que tenemos claro que los estudiantes entreguen.

Empecemos por donde empecemos, el resultado del diseño del reto debe ser consistente en la forma, coherente en el contenido y excelente en su calidad global.



Los resultados de aprendizaje en el proceso de diseño.

Adaptación de: Guardia, L., Sangrà, A. & Ahumada, M. E. (2006). La elaboración de los nuevos planes docentes en el EEES; una propuesta sistémica.

Jornadas en red sobre el Espacio Europeo de Educación Superior. Barcelona, 2-20 octubre 2006

http://vgweb.epsevg.upc.es/fdv/docs/sangra_et_al_2006.pdf