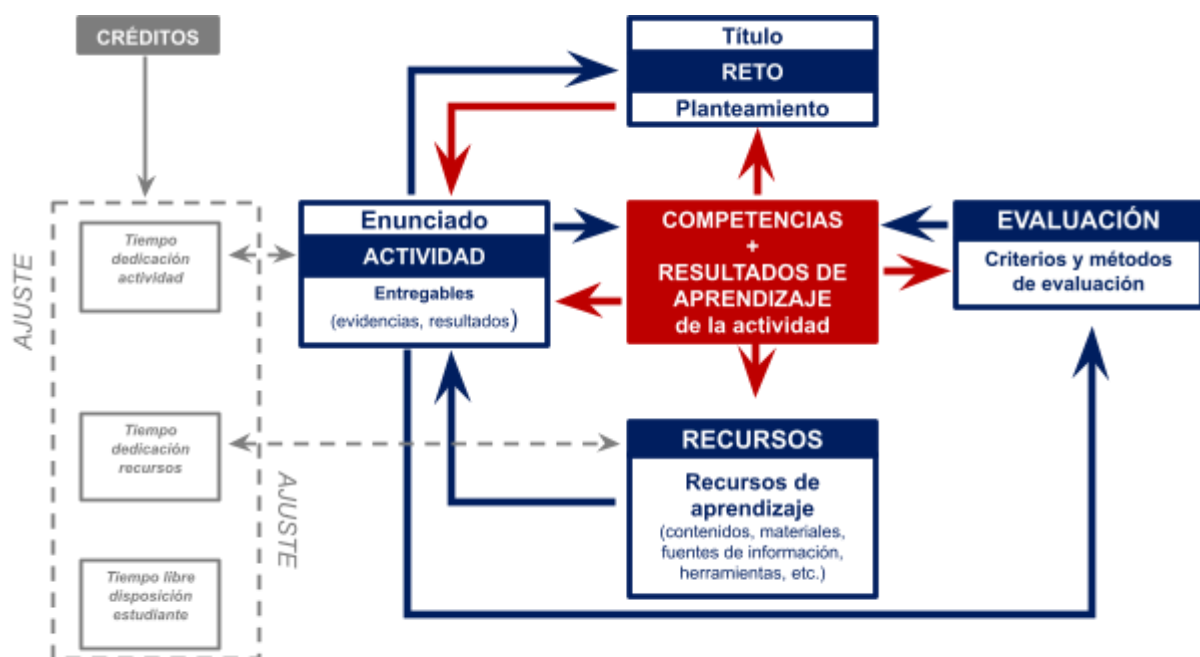


¿Cómo se vinculan los resultados de aprendizaje a las actividades?

En el proceso de diseño debemos identificar las descripciones de los contextos o situaciones de aplicación, reales o simuladas (los planteamientos de los retos), que tienen relación con el perfil profesional definido en la memoria y con las competencias asociadas.

También deberemos **diseñar actividades de aprendizaje que permitan el desarrollo o la adquisición de competencias**. Como cada competencia va asociada a resultados de aprendizaje, estos resultados nos orientarán a la hora de proponer las actividades que nos permitan evaluarlos.



En este sentido, el proceso de diseño no es lineal y tendremos que «ajustar» o redefinir los diferentes elementos en función de las decisiones que tomemos. Es decir, podemos tener muy claro qué actividad queremos hacer y esto nos ayudará a definir el planteamiento o la situación de contexto del reto, o a la inversa.

Para garantizar la coherencia de los diferentes elementos, también podemos tener en cuenta modelos específicos de diseño pedagógico orientados a definir procesos de evaluación alineados con competencias, resultados de aprendizaje y actividades.¹



Reproducción del gráfico del artículo de Guerrero-Roldán, A. y Noguera, I. (2018).



Os recordamos que para hacer una buena redacción de resultados de aprendizaje, estos resultados deben contener los siguientes elementos:

Verbo de acción + objeto + condiciones, actitudes o contexto

Por ejemplo:

Elegir el nivel de aislamiento más adecuado de las transacciones a partir de criterios de calidad y eficiencia.

Por otra parte, no debemos olvidar que el diseño de actividades es una parte creativa del trabajo docente y que pueden utilizarse múltiples metodologías, recursos y herramientas. Las didácticas específicas del ámbito de estudio también ayudan a seleccionar las actividades más adecuadas. A pesar de esta flexibilidad, os proponemos una serie de pautas generales que pueden ser útiles para orientar el diseño:

A. Dado que **los resultados de aprendizaje se han redactado de forma que permitan ser observados**, nos será útil **pensar cómo podemos evaluarlos**.

Para ello, nos podemos plantear preguntas como las siguientes:

- ¿Qué debe hacer el estudiante para demostrar lo que ha aprendido?
- ¿Cómo puede observarse el logro de un resultado de aprendizaje específico?

¹ Guerrero-Roldán, A. y Noguera, I. (2018). A model for aligning assessment with competences and learning activities in online courses. 38(1), 36-46. Elsevier Ltd.

- ¿Qué métodos son los más adecuados para evaluar los resultados de aprendizaje definidos?
- ¿Qué características relacionadas con la calidad se valorarán?

La respuesta a estas preguntas nos llevará a la definición de actividades y de posibles criterios o indicadores de evaluación y a la realización de una primera aproximación a los entregables o evidencias de aprendizaje.

RESULTADO DE APRENDIZAJE → ACTIVIDAD → EVALUACIÓN

| Ej. de resultados de aprendizaje | Tipos de actividades | Criterios de evaluación ² | Entregable |
|---|--|--|---|
| Examinar un producto de diseño desde una perspectiva crítica, tomando como punto de partida las filosofías del diseño o de otros planteamientos teóricos y socioculturales. | <ul style="list-style-type: none"> • Intervención en un debate. • Redacción de una entrada de un blog. • Redacción de un texto ensayístico. (...) | <ul style="list-style-type: none"> • Justificación adecuada de la perspectiva elegida. • Solidez en la utilización de argumentos relacionados con las teorías sobre el diseño. • Referenciación correcta de las fuentes de información. | Reflexión crítica en formato textual. (...) |
| Exponer oralmente opiniones argumentadas en torno a la crítica escolar y las alternativas pedagógicas. | <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión argumentada individual. • Simulación en un juego de rol. • Reflexión argumentada a partir de la coevaluación. (...) | <ul style="list-style-type: none"> • Explicación estructurada a partir de un orden establecido. • Vocabulario adecuado al tema, a la audiencia y al propósito de la comunicación. • Elaboración del mensaje de forma concisa y sin contenidos superfluos. | Presentación grabada en un audio o un vídeo breves (4-5 minutos). (...) |
| Detectar las fortalezas, las debilidades, las oportunidades y las amenazas que condicionan la sostenibilidad de un destino turístico. | <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un DAFO. • Elaboración de un informe a partir de la discusión en grupo. • Resolución de un estudio de caso. (...) | <ul style="list-style-type: none"> • Interpretación adecuada de la relación entre los elementos del entorno y los criterios de sostenibilidad. • Descripción correcta de las características del mercado del sector analizado. • Identificación de la | Documento de diagnóstico del destino en formato gráfico (infografía) o textual. (...) |

² Recordad que los criterios de evaluación también pueden explicitarse en forma de rúbrica o bien a partir de otros instrumentos que pueden ser útiles para evaluar.

competencia en el mercado a partir de criterios de sostenibilidad.

- Valoración de tendencias del mercado de los próximos diez años.
- Análisis objetivo de las características del usuario del destino.

B. Adaptar el desarrollo de la actividad al planteamiento del reto o la situación de contexto definidos. Para ello, nos podemos plantear preguntas como las siguientes:

- ¿Qué deben hacer exactamente los estudiantes?
- ¿Qué es lo que hace que las actividades propuestas sean significativas y permitan alcanzar los resultados de aprendizaje

PLANTEAMIENTO → RESULTADO DE APRENDIZAJE → ACTIVIDAD

| Planteamiento (situación de aprendizaje) | Ejemplos de resultados de aprendizaje | Tipos de actividad |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Situar el punto de partida en la polémica generada por una noticia relacionada con el ámbito de estudio que haya aparecido en los medios de comunicación en los últimos meses. • Plantear una simulación de un debate en un programa de TV o de radio en torno al tema escogido. | Identificar los elementos pedagógicos, éticos y políticos de cualquier práctica educativa. | <ul style="list-style-type: none"> • Debate inicial grupal en el espacio de debate del aula y grabación individual posterior de un vídeo o un audio para presentar una reflexión argumentada. • Hacer una distribución de roles para debatir el tema objeto de estudio. Cada estudiante representa un rol en función del contexto definido (institución educativa, organismo público, comunidad...). A continuación, cada estudiante, en función de su rol, deberá grabar la presentación de su punto de vista o perspectiva. |
| Situar al estudiante en un escenario profesional como redactor de una revista literaria y que recibe el encargo de hacer un ensayo crítico de una obra. | Comentar críticamente el género de la autoficción desde una perspectiva comparada. | Redacción de un ensayo crítico. A partir de la lectura de una obra que pertenece al género de la autoficción, y que cada estudiante debe escoger, hacer un análisis comparado con otras modalidades de géneros afines, como la novela, la autobiografía o el dietario. (...) |

Situar al estudiant en un escenari professional on ha de desenvolupar diferents fases d'un mateix projecte. Cada activitat proposada a lo llarg de la assignatura li permet avançar en el desenvolupament del projecte.

Exposar arguments que mostren la idoneïtat de les solucions proposades a partir de criteris de portabilitat i eficiència, amb respecte a sentències de creació i manipulació de bases de dades.

Reflexió argumentada individual. Elaborar una proposta en relació amb la base de dades manipulada i fer una reflexió final sobre les decisions preses i els resultats obtinguts. (...)



Si voleu incorporar plantejaments que tinguin en compte la perspectiva de gènere podeu consultar els següents materials:

[Guies per a una docència universitària amb perspectiva de gènere \(versió en català\)](#)

C. Seleccionar la tipologia de activitat més adequada, tenint en compte les didàctiques específiques o metodologies docents i pensar en incloure diversitat d'activitats en el disseny formatiu. Per això, disposem de l'experiència docent i, a més, es poden consultar recursos concrets que poden inspirar-nos:

[Ficha eLCKit de actividades](#)

Clasificación extensa de tipos de actividades.

[Guía de metodologías docentes. eLC](#)

Guía de referencia conceptual sobre las metodologías docentes existentes en la UOC y las tendencias de futuro.

[Las actividades de aprendizaje en la enseñanza universitaria: ¿hacia un aprendizaje autónomo de los alumnos?](#)³

Artículo que describe y analiza las actividades de aprendizaje que el profesorado diseña para el logro de las competencias.

A continuació, presentem una recopilació d'activitats d'aprenentatge amb una proposta de relació amb la metodologia docent i el resultat d'aprenentatge:⁴

METODOLOGÍA ➔ ACTIVIDAD ➔ RESULTADO DE APRENDIZAJE

³ Marcelo, C., Yot, C., Mayor, C., Sánchez-Moreno, M., Murillo, P., Rodríguez-López, J.M., Pardo, A. (2014). Las actividades de aprendizaje en la enseñanza universitaria: ¿hacia un aprendizaje autónomo de los alumnos?. Revista de Educación, 363, pp. 334- 359.

⁴ La relació entre aquests elements no és unívoca, per la qual cosa es presenta una opció entre altres opcions existents i que també serien vàlides.

| Metodología | Tipo de actividad | Ejemplos de resultados de aprendizaje |
|-----------------------------------|--|---|
| Trabajo colaborativo | Debate para juzgar una cuestión polémica de la historia. El debate puede organizarse por grupos. Cada grupo se documentará a partir de los recursos seleccionados para defender un punto de vista diferente. | Examinar críticamente la relación entre los acontecimientos y procesos actuales y del pasado. |
| Aprendizaje autónomo | Análisis comparado iconológico de dos representaciones artísticas de un mismo tema | Identificar los elementos iconográficos principales de una obra de arte para relacionarlos con otros hechos históricos (religiosos, sociales, políticos...). |
| Trabajo por proyectos | Elaboración de un reportaje informativo para un medio generalista sobre un tema relacionado con la alimentación y la nutrición sobre el que haya debate o interés público. | Elaborar discursos, recursos y estrategias que potencien la implicación y el empoderamiento de las personas en el cuidado de sus hábitos alimenticios. |
| Aprender haciendo | Diseño de una infografía que presente una propuesta nutricional adecuada para un deportista. Debe ir acompañada de una justificación. | Identificar los nutrientes, los grupos de alimentos y sus propiedades aplicadas al deporte.. |
| Trabajo por proyectos | Hacer una propuesta de un producto innovador a partir de la utilización de diferentes técnicas que fomentan la creatividad y el pensamiento lateral. A continuación, presentar el planteamiento de una campaña de marketing orientada a los diferentes medios de comunicación. | Practicar técnicas de pensamiento lateral para resolver problemas de comunicación de diferentes ámbitos. |
| Aprender haciendo | Elaboración de un artículo para una revista presentando la aportación de un movimiento artístico concreto en el ámbito del diseño. revista presentant l'aportació d'un moviment artístic concret en l'àmbit del disseny. | Redactar un texto de análisis o de descripción de un evento, movimiento o diseño claro y estructurado en apartados y en el que se argumentan las afirmaciones y se justifican con datos concretos o citas bibliográficas. |
| Estudio de caso | Resolución guiada de un caso práctico real. | Analizar los factores de riesgo principales para la cibervictimización y la ciberdelincuencia sexual. |
| Metodologías basadas en la acción | Recogida y análisis de datos reales de una calle o área urbanística. El resultado final es un informe de valoración sobre la calidad de la infraestructura analizada y las | Diagnosticar las debilidades y potencialidades de mejora de una urbanización teniendo en cuenta los mínimos exigibles para una ciudad formal e informal. |

| | propuestas de mejora. | |
|-----------------------------------|---|--|
| Juego de rol | Juego de rol donde cada estudiante simula ser un agente diferente que interviene en el proceso de negociación. Después de la simulación, se hace una coevaluación entre compañeros y se presenta un informe final | Reflexionar sobre los resultados del proceso de negociación en un proyecto empresarial orientado a la mejora de futuras negociaciones. |
| Relato digital | Diario personal donde cada estudiante hace un seguimiento sobre su experiencia como consumidor. | Observar prácticas de consumo responsable a partir de la experiencia personal. |
| Estudio de caso | Resolución de un caso práctico. | Exponer argumentos que muestren la idoneidad de las soluciones propuestas a partir de criterios de portabilidad y eficiencia, con respecto a la creación de procedimientos almacenados y disparadores. |
| Aprendizaje basado en problemas | Análisis de diferentes tipos de visualizaciones de datos para identificar elementos comunes y propuestas de mejora en función del objetivo de la comunicación y los datos seleccionados. | Relacionar qué tipo de técnica o de metodología de análisis es útil para resolver una pregunta de investigación ante un conjunto de datos. |
| Metodologías basadas en el diseño | Diseño e implantación de una propuesta formativa en una plataforma virtual educativa. | Crear un prototipo funcional de una propuesta de formación en línea en un sistema de gestión del aprendizaje.. |
| Estudio de caso | Análisis comparado de diferentes casos prácticos. | Analizar los elementos del contexto que influyen en el comportamiento humano. |



Recordad que las actividades deben ser **significativas, coherentes, diversificadas** y diseñadas teniendo en cuenta la **metodología docente** escogida y **el tiempo de dedicación** del estudiante..