

# Las 4 *guidelines* del diseño de una actividad PLA

Para diseñar actividades con la metodología PLA y obtener un buen resultado es útil tener presente en todo momento estas **4 guías orientadoras: coherencia, iteración, tiempo y evaluabilidad**.

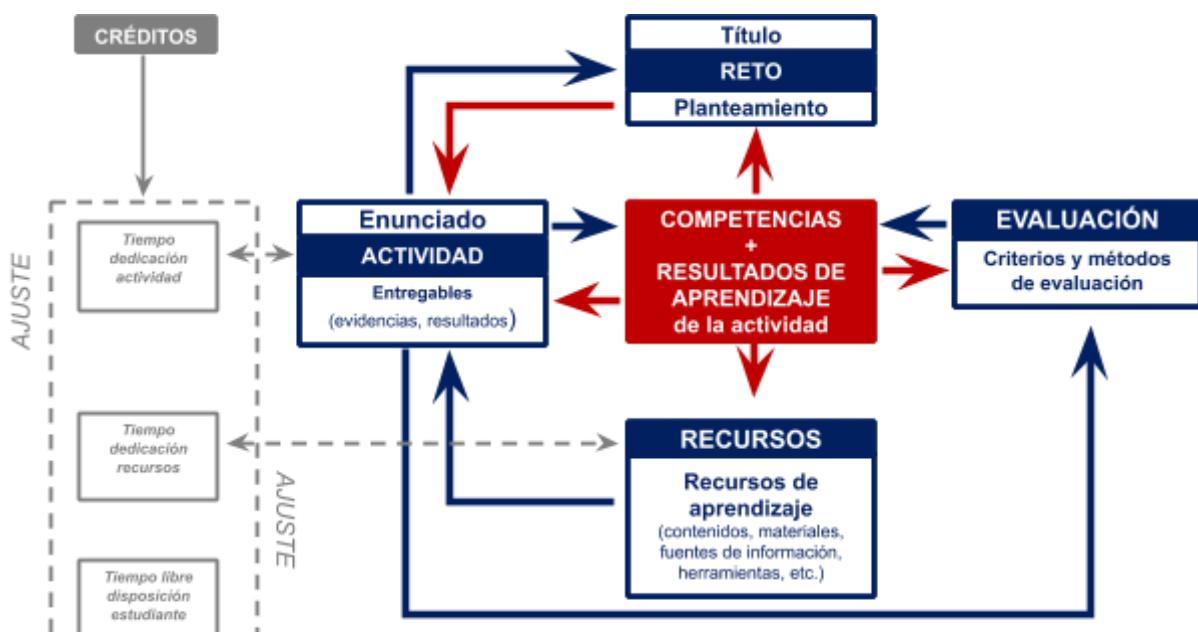


*Guías orientadoras del diseño de la actividad en la metodología PLA*

## Coherencia

Como partimos del aprendizaje situado, el conjunto de tareas y acciones que el estudiante hace en un reto deben mantener coherencia con la realidad profesional o con el área de conocimiento de la titulación y con las competencias relacionadas. Por eso:

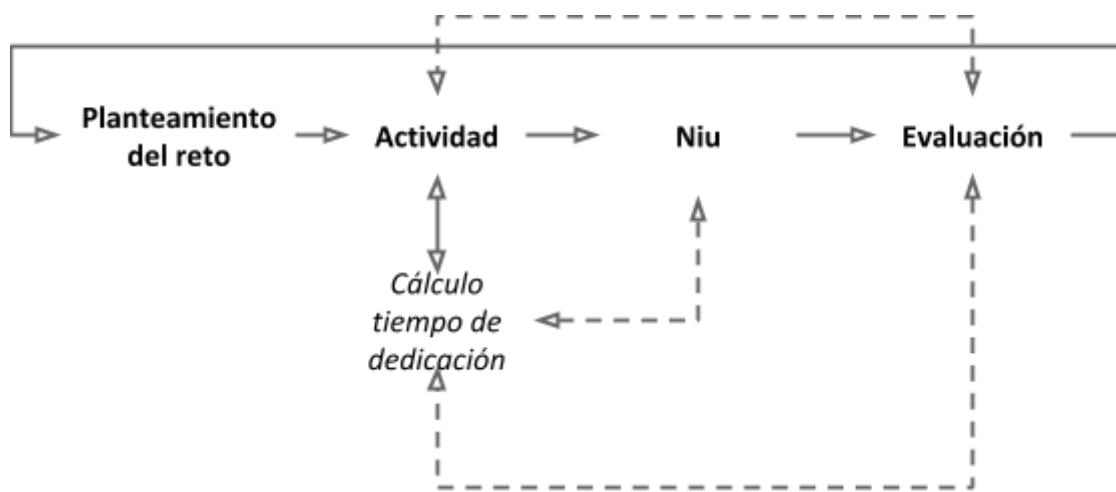
Hay que mantener la relación de **correspondencia entre los elementos principales** del reto: el planteamiento, la actividad, los recursos de aprendizaje y la evaluación.



Correspondencia entre los elementos del reto

## Iteración

Partimos del planteamiento del reto (situación de aplicación + competencias) como elemento central vinculado a la actividad. La secuencia propuesta es la siguiente:



*Secuencia iterativa del diseño de la actividad en la metodología PLA*

No obstante:

Es un proceso iterativo en el que **tendremos que ir ajustando los diferentes elementos** en función de las decisiones que tomemos a medida que avanzamos.

## Tiempo

Durante el proceso de diseño tendremos que hacer una estimación orientativa del tiempo que el estudiante dedicará a cada reto en función del creditaje y dependiendo de la situación de aplicación propuesta, de la complejidad y de la extensión de la actividad y de su papel en relación con la asignatura y el programa.

El tiempo de dedicación del estudiante al reto incluye las horas de realización de la actividad, el trabajo con los recursos de aprendizaje y el tiempo de organización y planificación de su trabajo (y de gestión del cambio, en el caso de las asignaturas de primer semestre).



El trabajo de estimación del tiempo debe servir, sobre todo, para adecuar el diseño de la asignatura a su creditaje real y **evitar la sobrecarga**.

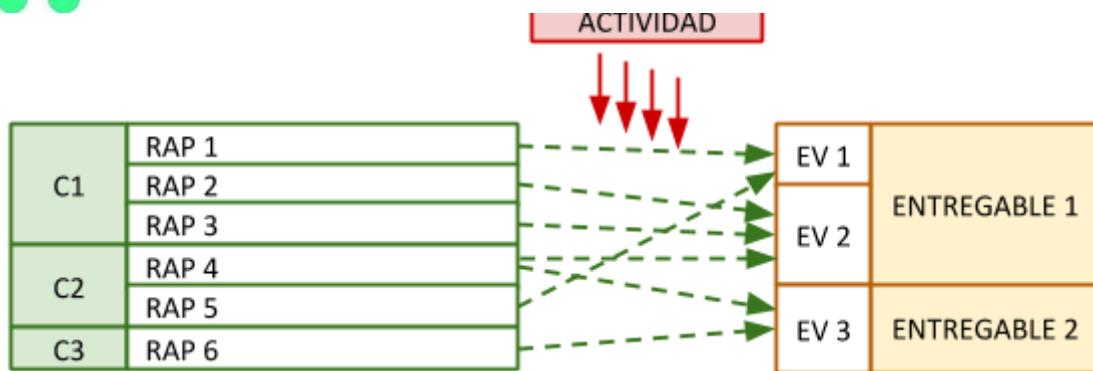
## Evaluabilidad

La finalidad de un reto es la capacitación de los estudiantes en las competencias vinculadas. Esto significa que los estudiantes habrán adquirido nuevas capacidades o habrán incrementado las que ya tenían, por lo que serán capaces de hacer nuevas cosas (desarrollando, representando, comunicando, argumentando, comportándose, planeando, ideando, analizando, etc.) en un contexto profesional o académico determinado.

El elemento que permite evaluar el logro de estas capacidades son los entregables que el estudiante produce haciendo la actividad.

Por lo tanto, ya desde el comienzo, cuando elaboramos el planteamiento del reto debemos pensar qué tipo de resultados debe producir el estudiante para que podamos evaluar su capacitación.

No todos los entregables sirven para evaluar una competencia. Deben proporcionar el conjunto de **evidencias** necesarias para poder valorar la adquisición de todos los resultados de aprendizaje que forman parte de la competencia.



*C = competencia*

*RAP = resultado de aprendizaje*

*EV = evidencia*

*Evaluabilidad del reto*