



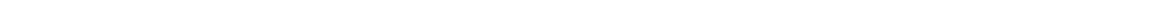
UNIBA
Centro Universitario
Internacional
de Barcelona

Centro
adscrito



Universitat
de Barcelona

Guía de desarrollo de actividades



GUÍA DE DESARROLLO DE ACTIVIDADES

A continuación proporcionamos la siguiente Guía de actividades de acuerdo a su objetivo y a su tipología, con el fin de que pueda servir de referencia al realizar el diseño y desarrollo de las diseñadas para la asignatura:

Tipo Actividad	Objetivo		Feedback	
	Aprendizaje	Evaluación	Profesor	Estudiante (Autogestión)
Debates en Foros	Propiciar la discusión entre los alumnos para lograr un consenso del grupo sobre un tema en particular.	<p>Valorar:</p> <p>Nivel análisis y síntesis de la información proporcionada.</p> <p>Argumentación al realizar sus aportaciones.</p> <p>Participación activa y aportaciones enriquecedoras.</p>	<p>A través de:</p> <p>Coordinar el debate y conducir las aportaciones de los participantes.</p> <p>Cierre del debate indicando las conclusiones obtenidas.</p>	Valorando el nivel de análisis, síntesis y argumentación que realizan sus compañeros para que le sirva de referente al realizar sus aportaciones.
Casos y Ejercicios prácticos	<p>Proporcionar a los alumnos casos o ejercicios prácticos para analizar y resolver, capaces de generar en los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora en conocimiento y desarrollo de capacidades.</p> <p>Hacer que el alumno sea capaz de utilizar, relacionar y elaborar la información de la que dispone en el aula (recursos, debates) en la elaboración de las actividades.</p>	<p>Valorar:</p> <p>Nivel de profundidad en el análisis de la información proporcionada.</p> <p>Uso de instrumentos de apoyo para el desarrollo de la solución propuesta (software, simuladores, recursos, entre otros).</p> <p>Nivel de participación e implicación en el desarrollo de la propuesta de solución.</p>	<p>A través de:</p> <p>Coordinar el trabajo individual o grupal.</p> <p>Reforzar con nueva información los análisis y discusiones.</p> <p>Gestionar el desarrollo y desenvolvimiento del trabajo individual o grupal.</p> <p>Proporcionar información sobre las áreas de oportunidad y las fortalezas del trabajo realizado.</p>	<p>Mediante:</p> <p>En el caso de trabajos en equipo, mediante la reflexión de su participación, desenvolvimiento y nivel de colaboración en el desarrollo de la propuesta de solución.</p> <p>En el caso de un trabajo individual, pueda, a través de algún instrumento proporcionado por el profesor, realizar una valoración sobre la forma en cómo llevo a cabo la propuesta presentada.</p>

Tipo Actividad	Objetivo		Feedback	
	Aprendizaje	Evaluación	Profesor	Estudiante (Autogestión)
Exámenes o test	<p>Valorar el nivel de comprensión teórica–conceptual de un contenido determinado.</p> <p>Estimar el nivel de aplicación de una metodología, procedimiento o proceso, relacionado con un tema en particular o área de conocimiento.</p>	<p>Valorar:</p> <p>Nivel de análisis y reflexión de la información proporcionada.</p> <p>Nivel de comprensión de los conceptos o metodologías revisadas en el curso.</p>	<p>A través de:</p> <p>Proporcionar la resolución del examen o del test.</p>	<p>Mediante:</p> <p>Respuesta automática proporcionada por el entorno virtual o digital en que se haya resuelto el examen o el test.</p>
Proyecto, Ejercicio o Trabajo final	<p>Evidenciar el nivel de comprensión de la dimensión teórica–conceptual del curso.</p> <p>Mostrar el nivel de dominio en el uso de instrumentos, técnicas, metodologías, procedimientos o procesos que se analizaron durante la asignatura.</p> <p>Exponer el nivel de integración y traspolación de los contenidos teóricos y procedimentales en el desarrollo de una propuesta real y acorde a la naturaleza de la asignatura.</p>	<p>Valorar:</p> <p>Calidad y pertinencia de la estructura metodológica presentada.</p> <p>Coherencia en la argumentación mostrada en el documento presentado.</p> <p>Valorar la calidad de las fuentes documentales empleadas.</p> <p>Valorar el uso de los diversos instrumentos de apoyo empleados en la realización del proyecto, ejercicio o trabajo final (software especializado, software de uso común, simulador, multimedia).</p>	<p>A través de:</p> <p>Realización de un debate para valorar si el participante ha visualizado los ejemplos proporcionados, y así realizar un consenso con el grupo.</p> <p>Proporcionar una conclusión tomando en cuenta las participaciones.</p>	<p>Mediante:</p> <p>Un instrumento proporcionado por el profesor (test, cuestionario, lista de chequeo, etc.), realizar una valoración sobre su percepción y valoración de los ejemplos visualizados.</p>

Tipo Actividad	Objetivo		Feedback	
	Aprendizaje	Evaluación		Aprendizaje
Software de simulación	<p>Permite aplicar conocimientos adquiridos durante la asignatura en un entorno ficticio que emula a la realidad.</p> <p>Potencia las habilidades de dirección, toma de decisiones y trabajo bajo presión y objetivos.</p> <p>Fomenta el trabajo en equipo y la eficiencia en la división de trabajos.</p>	<p>Valorar:</p> <p>Decisiones tomadas y consecuencias.</p> <p>Objetivos conseguidos y eficiencia de los procesos para obtenerlos.</p>	<p>A través de:</p> <p>Un informe de seguimiento de cada grupo donde resalte las diferentes acciones de cada grupo y la efectividad de las mismas. Además de una conclusión del rol de cada alumno en la posición ocupada.</p>	<p>Mediante:</p> <p>El trabajo que supone obtener los objetivos y las decisiones tomadas y su eficiencia.</p>

EJEMPLOS

Debates en foros

Una vez que has revisado los siguientes recursos:

- Nota técnica 1
- Nota técnica 2 (opcional)
- Presentación 1
- Presentación 2
- Presentación 3
- Vídeo 1
- Vídeo 2

A través de una actitud crítica y reflexiva, identificando los aspectos medulares de los cambios tecnológicos y de la nueva teoría económica "Long Tail".

Te solicitamos que respondas a la siguiente pregunta:

¿Estáis de acuerdo con la trascendencia que le atribuimos a la aparición de Internet?

A partir de este ejemplo de mensaje para iniciar un debate, los participantes conocen qué materiales deben consultar para poder responder a la pregunta que se les hace.

Visualización de ejemplos reales o ficticios

The screenshot shows a YouTube video player for the video 'Did You Know' by GMVoit. The video has 105,908 views and was uploaded on 28/03/2009. The video content displays the text 'DID YOU KNOW?' with a large yellow question mark. The interface includes a search bar, navigation links, and a list of suggested videos on the right.

Proyecto, Ejercicio o Trabajo final

Ejemplo de los elementos que pueden integrar una propuesta para un proyecto de investigación:

- Introducción
- Objetivos
- Justificación
- Metodología a desarrollar
- Plan de trabajo

Cada área del conocimiento tiene una estructura propia para presentar proyectos, por tanto, es conveniente que se tomen en cuenta estos criterios en el momento de solicitar la elaboración de estos proyectos.

Software de simulación

El tipo de software se elige en función del área de conocimiento y las capacidades que se deban desarrollar. Algunos ejemplos pueden ser¹:

- **Simulador de conducción**: permite a los alumnos de autoescuela enfrentarse con mayor seguridad a las primeras clases prácticas, además de permitirles practicar de manera ilimitada situaciones específicas (aparcamientos, incorporaciones desde posiciones de escasa visibilidad, conducción en condiciones climatológicas adversas...). Uno de estos simuladores es SIMESCAR, desarrollado por la firma SIMUMAK. [2].
- **Simulador de carreras**: es el tipo de simulador más popular; se puede conducir un automóvil, una motocicleta, un camión, etc. Ejemplos: rFactor, GTR, GT Legends, toca racer.
- **Simulador de vuelo** o de aviones: permite dominar el mundo de la aviación y pilotar aviones, helicópteros... Ejemplos: Microsoft Flight Simulator, X-Plane.
- **Simulador de trenes**: permite controlar un tren. Ejemplos: Microsoft Train Simulator, Trainz, BVE Trainsim.
- **Simulador de vida** o de dinámica familiar: permite controlar a una persona y su vida. Ejemplo: Los Sims.
- **Simulador de negocio**: permite simular un entorno empresarial. Es posible desempeñar diferentes roles dentro de las funciones típicas de un negocio. Ejemplos: EBSims, Market Place, Flexsim.
- **Simulador político**: permite actuar como político. Ejemplos: Las Cortes de Extremapol, Política XXI, Simupol, Dolmatovia.
- **Simulador de redes**: permite simular redes. Ejemplos: Omnet++, ns2.
- **Simulador clínico médico**: permite realizar diagnósticos clínicos sobre pacientes virtuales. El objetivo es practicar con pacientes virtuales casos clínicos, bien para practicar casos muy complejos, preparando al médico para cuando se encuentre con una situación real, o bien para poder observar cómo un colectivo se enfrenta a un caso clínico, para poder sacar conclusiones de si se está actuando correctamente, siguiendo el protocolo de actuación establecido. Ejemplo: Simulador clínico Mediteca.
- **Simulador musical**: permite reproducir sonidos con un instrumento de juguete. Ejemplos: Guitar Hero, Dj Hero, Band Hero de Activision Blizzard, Rock Band de Harmonix.

¹ Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Simulador> (18 de mayo de 2011)