



Definición

Es un enfoque educativo orientado al aprendizaje y a la instrucción con el que las y los estudiantes abordan problemas reales en grupos pequeños y bajo la supervisión de un tutor/a.

El “problema” es utilizado como base para identificar temas de aprendizaje.

El alumnado desarrolla una metodología propia para la adquisición del conocimiento, emite juicios y recibe críticas.



Aprendizajes que fomenta

- Desarrollo de la capacidad de aprender por cuenta propia.
- Adquisición de conocimientos, valores, actitudes y habilidades con base en problemas reales.
- Desarrollo de habilidades de análisis, síntesis, evaluación e identificación de problemas.
- Agilidad para identificar y resolver problemas.



Competencias transversales TEC21

- Emprendimiento innovador
- Inteligencia social
- Compromiso ético y ciudadano
- Razonamiento para la complejidad
- Comunicación



Metodología / Etapas

En el aprendizaje tradicional, la identificación de necesidades de aprendizaje y la exposición de conocimientos está a cargo del profesorado. En el ABP, el alumnado adquiere el máximo protagonismo al identificar sus necesidades de aprendizaje y buscar el conocimiento para dar respuesta a un problema planteado, lo que a su vez genera nuevas necesidades de aprendizaje.

Etapas

- Clarificación de los términos y conceptos en la descripción del problema.
- Definición del problema (o problemas).
- Análisis del problema (lluvia de ideas grupal).
- Construcción de estructura para los resultados de la lluvia de ideas, formulación de hipótesis y establecimiento de un modelo.
- Formulación de objetivos de aprendizaje.
- Obtención de nueva información.
- Estudio individual por parte del alumnado a través de diversos recursos.
- Reporte de los resultados de forma grupal, integración de los conocimientos y verificación de ello.



Rol - Docentes

- Manejar adecuadamente la interacción entre las y los participantes.
- Guiar a las y los estudiantes para que descubran la solución del problema por sí mismos.
- Retroalimentar a tiempo.



Rol - Estudiantes

- Buscar y compartir información.
- Actitud proactiva.
- Generar propuestas de soluciones.
- Evaluar y seleccionar soluciones viables.



Evaluación

- **Modalidad:** Individual

- **Instrumentos:**

- Rúbrica
- Diario de observación
- Autoevaluación
- Coevaluación
- Cuestionario

- **Criterios:**

- Búsqueda de información.
- Justificación de propuestas.
- Metodología empleada para resolver el problema.
- Respeto a las opiniones de los compañeros



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

- El ABP también puede ser llevado a la práctica a través del uso de herramientas tecnológicas que permitan la comunicación entre estudiantes y docente, que faciliten la retroalimentación constante e intercambio de opiniones, se recomienda el uso de Skype o Zoom. También puede ser conducido a través de diversas plataformas educativas como Canvas que permitan la creación de equipos o Blackboard.
- El docente debe definir tiempos de participación, entrega de avances y propuestas finales.



Referencias

- Restrepo Gómez, B. (2005). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. *Educación y Educadores*, 8, 15-18.
- Morales Bueno, P., & Landa Fitzgerald, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoria*, 13, 145-157.
- Taller de diseño para materias de educación general. Junio de 2018. Tecnológico de Monterrey.
- Molina, X. M., & Tamayo, M. D. B. (2006). Aprendizaje basado en problemas. *Innovación Educativa*, 6(35), 1-12..

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Aprendizaje Basado en Problemas (PBL) [Documento PDF]. *Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0*. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>

