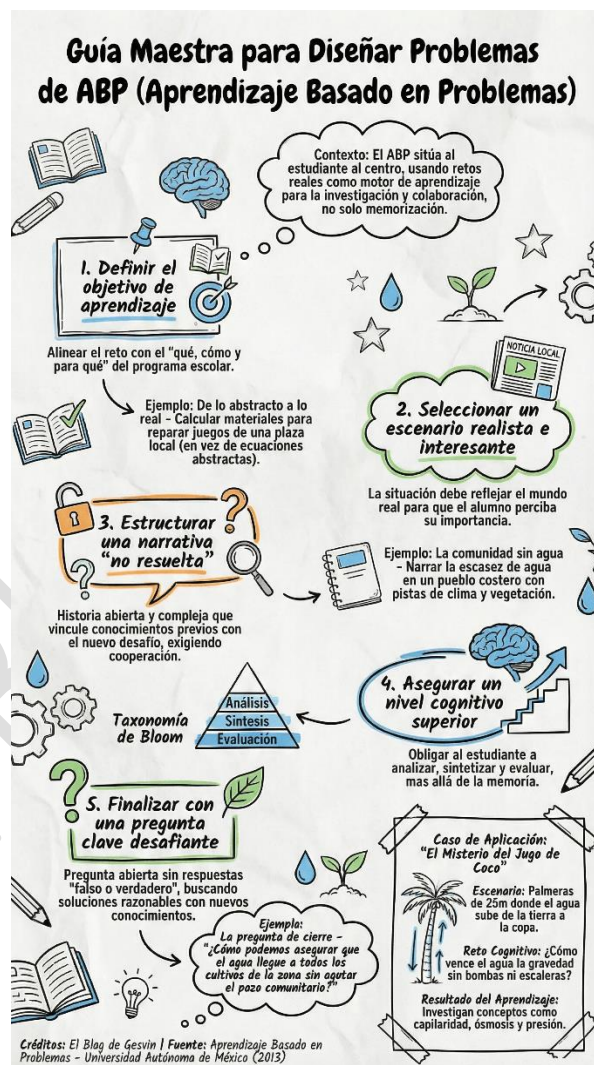


# Plantilla de Diseño de Problemas - Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Basado en:

## ABP en el Aula - Guía Maestra para Diseñar Problemas de Aprendizaje Basado en Problemas



Esta plantilla transforma la **Guía Maestra para Diseñar Problemas de ABP** en un instrumento de planificación pedagógica. Está diseñada para que los docentes puedan estructurar retos reales que fomenten la investigación y la autonomía, siguiendo el ciclo de diseño presentado en la infografía.

---

# Plantilla de Diseño de Problemas: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Nombre del Facilitador: \_\_\_\_\_

Asignatura: \_\_\_\_\_ Nivel Educativo: \_\_\_\_\_

Título del Problema: \_\_\_\_\_

---

## 1. Definir el Objetivo de Aprendizaje

*Alinear el reto con el "qué, cómo y para qué" del programa escolar.*

- **¿Qué competencia o conocimiento técnico se busca desarrollar?** (Ej: Capilaridad y ósmosis).
- **¿Cuál es el propósito del aprendizaje en la vida real?** (Ej: Entender cómo los sistemas naturales gestionan recursos).
- **Criterios de éxito:** (¿Qué debe saber explicar el alumno al finalizar?).

**Espacio para redactar:**

---

## 2. Seleccionar un Escenario Realista e Interesante

*La situación debe reflejar el mundo real para que el alumno perciba su importancia.*

- **Ubicación/Contexto:** (Ej: Un pueblo costero, una plaza local, una misión espacial).
- **Relevancia local:** ¿Por qué este escenario es importante para la comunidad del estudiante?
- **Pistas visuales/contextuales:** ¿Qué elementos del entorno (clima, vegetación, noticias) se incluirán?

**Espacio para redactar:**

---

### 3. Estructurar una Narrativa "No Resuelta"

*Historia abierta y compleja que vincule conocimientos previos con el nuevo desafío.*

- **El Gancho:** (Breve descripción de la historia que detona el interés).
- **El Conflicto:** ¿Qué es lo que no funciona o lo que se necesita descubrir?
- **Necesidad de Cooperación:** ¿Por qué un solo estudiante no puede resolverlo solo?

**Espacio para redactar:**

---

### 4. Asegurar un Nivel Cognitivo Superior

*Obligar al estudiante a ir más allá de la memoria (Taxonomía de Bloom).*

Marque las acciones que exigirá el problema:

- **Análisis:** Comparar datos, identificar patrones, deconstruir el problema.
- **Síntesis:** Crear una solución original, integrar conocimientos diversos.
- **Evaluación:** Justificar decisiones, criticar soluciones previas, validar con ética.
- **Justificación pedagógica:** ¿Cómo evita el diseño que el alumno simplemente "googlee" la respuesta?

**Espacio para redactar:**

---

## 5. Finalizar con una Pregunta Clave Desafiante

*Pregunta abierta sin respuestas "falso o verdadero".*

- **La Pregunta:** (Ej: ¿Cómo podemos asegurar que el agua llegue a todos los cultivos sin agotar el pozo?).
- **Condiciones de borde:** (Restricciones: sin dinero, sin tecnología moderna, en menos de 2 días, etc.).

**Pregunta de Cierre:**

---

### Cuadro de Autoevaluación del Diseño

Requisito del ABP	Sí / No	Observaciones
¿El problema sitúa al estudiante al centro?		
¿Fomenta la investigación y la colaboración?		
¿Se aleja de la memorización abstracta?		
¿Es el resultado de aprendizaje un concepto profundo?		

---

### Ejemplo de Aplicación Rápida (Guía de Llenado)

- **Escenario:** Palmeras de 25m de altura en la costa.
- **Narrativa:** "El Misterio del Jugo de Coco" (¿Cómo llega el agua hasta arriba?).
- **Pregunta Clave:** "¿Cómo vence el agua la gravedad sin bombas ni escaleras?".
- **Resultado:** Investigación de capilaridad y presión.