

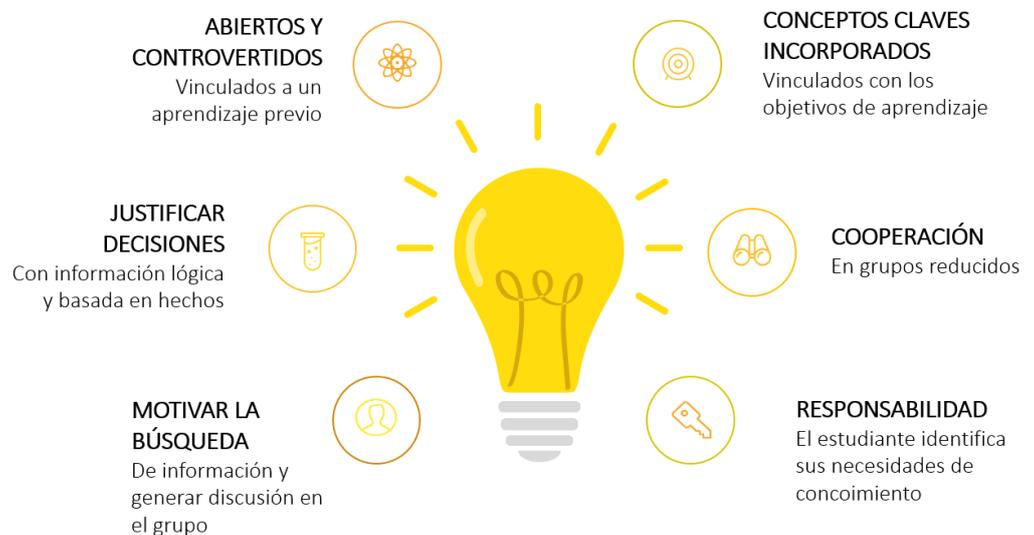
Surge en la década los 60 en escuelas de medicina de Canadá y EEUU. Tras su éxito, se expande rápidamente a otras instituciones y ramas de conocimiento.

La resolución de problemas es considerada una de las *soft skills* que deben ser desarrolladas en contextos académicos. Es una competencia fundamental que potencia el **compromiso** de los estudiantes por aprender de manera autodirigida. Favorece la **aplicación práctica de los contenidos**.

El diseño del problema es la clave

Este aprendizaje comienza con el planteamiento de un problema diseñado por el docente. Es **estructurado de manera incompleta**. No se resuelve fácilmente y no siempre aparece la solución correcta. Puede no estar relacionado con la vida real. Su diseño debe garantizar el interés de los estudiantes, estar relacionado con objetivos del curso y conducir al estudiante a la búsqueda de información, la toma de decisiones y la realización de juicios basados en hechos.

Características para tener en cuenta para diseñar un buen problema:



El problema tiene que provocar que el estudiante sea consciente de las limitaciones de conocimientos que tiene para aumentar su motivación y responsabilidad

Con esta metodología se fomentan habilidades cognitivas como el **pensamiento crítico**, la creatividad, actitudes cooperativas y capacidad para detectar necesidades propias de aprendizaje. Se desarrollan **habilidades para identificar, analizar y solucionar problemas**. Además, se aprenden **conceptos y contenidos** propios de la materia de estudio.

Papel de las tecnologías



BÚSQUEDA DE
INFORMACIÓN



CREACIÓN DE
RECURSOS



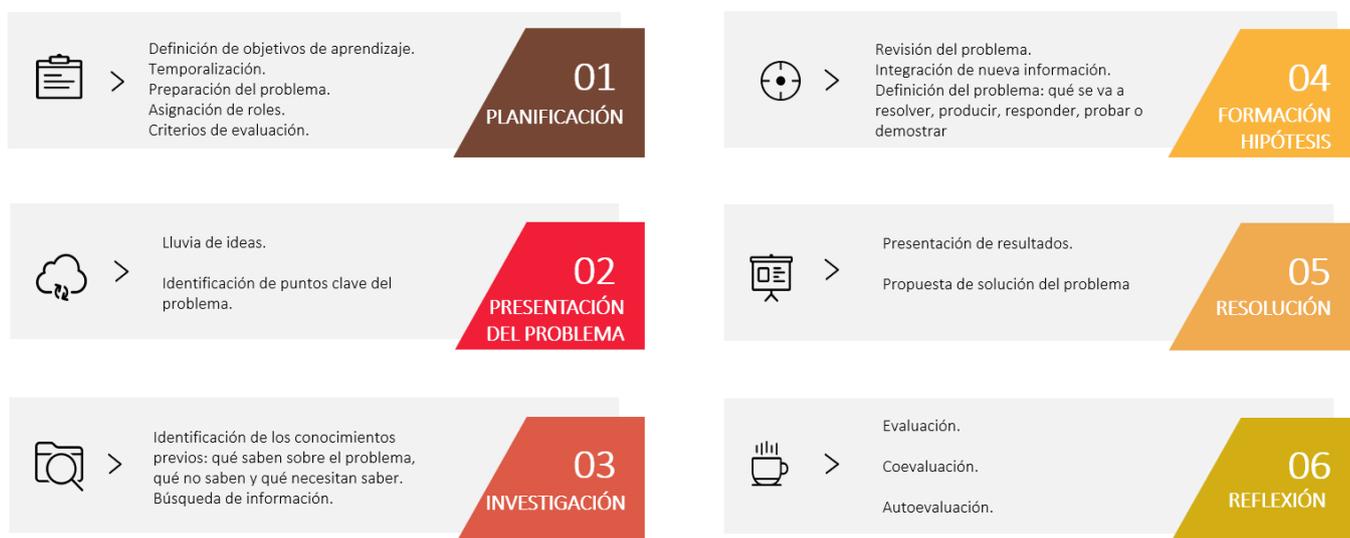
COLABORACIÓN



COMUNICACIÓN

Proceso

Durante todo el proceso el docente debe **guiar y orientar**. Su papel es fundamental en la definición de los objetivos de aprendizaje y la **preparación del problema**. Debe estimular el trabajo colaborativo entre los pequeños grupos y crear un clima de confianza para que el estudiante desarrolle habilidades de dar y recibir críticas de mejora.



Metodologías similares

A diferencia del Aprendizaje Basado en Proyectos, esta metodología está más enfocada a **aprender sobre algo** y no tanto a aprender a hacer algo. Una actividad basada en problemas puede ser parte de un proyecto.

En los estudios de caso la información necesaria sobre el problema es proporcionada en su totalidad por el profesor. En el aprendizaje basado en problemas la búsqueda y recogida de información sobre la temática del problema es un elemento esencial. El estudiante tiene que **decidir lo que sabe y necesita saber** para resolver el problema.

Recursos de consulta

Vídeo

<https://youtu.be/tE6WHn0-cSQ>

Libro

Salinas, J. Pérez, A. y De Benito, B. (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*. Editorial Síntesis.