# PAUTA DE DISEÑO:

# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

## 

## OBJETIVO

## Proponer acciones que incorporen el aprendizaje basado en problemas.

## INDICACIONES

* En base a los elementos identificados y a las orientaciones sugeridas, diseñe una actividad de ABP, siguiendo la pauta propuesta en el presente documento. La actividad puede realizarse como parte de la clase o tomar una clase completa.
* Ponga atención y siga las indicaciones propuestas en la presentación. No deje de preguntar cualquier asunto que no haya quedado del todo claro, en cualquier momento del trabajo dispuesto. Pregunte en los foros si es necesario.
* Lea cuidadosamente las categorías que componen la presente pauta. Apóyese en las orientaciones que cada una de ellas incluyen.

## PAUTA DE DISEÑO

|  |
| --- |
| **1. Tema:** Mencione el nombre genérico del tema en el que se enmarca la actividad a proponer y la asignatura a la que corresponde. |
|  |
| **2. Resultado de aprendizaje esperado:** ¿Qué espera que aprendan sus estudiantes a través de la realización de la actividad a proponer? Para formular el objetivo de aprendizaje, puede que le sea útil comenzar con el enunciado *“Al finalizar la actividad, los estudiantes serán capaces de:”* y continuar indicando qué serán capaces de **hacer** los alumnos. |
|  |
| **3. Contenidos a revisar:** Señale los contenidos relacionados con la actividad a proponer. |
|  |
| **4. Descripción de la actividad:** Describa en qué consiste la actividad propuesta, incluyendo la siguiente información:   1. Resumen 2. Instrucciones de realización para los estudiantes. 3. Tipo de grupos a conformar (según duración y composición). 4. Número de integrantes por grupo. 5. Tiempo para realizar el trabajo propuesto. 6. Recursos requeridos para realizar la actividad. |
|  |
| **5. Justificación de la actividad**: mencione en qué sentido la actividad descrita fomenta el resultado de aprendizaje. |
|  |