



# Aprendizaje basado en retos



PRESTIGIO Y EXCELENCIA





## Definición

Es una estrategia de aprendizaje activo en la cual el estudiante desarrolla habilidades y consolida aprendizajes mientras resuelve desafíos o problemas reales (no invitados para la clase), enganchándose con el tema, investigando y finalmente actuando para resolver el conflicto y superar el reto.

Según Perna, Phillip y Nichols (2023), el CBL (por las siglas en inglés de Challenge Based Learning) nace en el 2000, como una forma de aprendizaje experiencial, organizado en seis etapas: análisis del reto, generación de idea, presentación de múltiples perspectivas, investigación y revisión de información, desarrollo de la propuesta y publicación.



## Objetivo

- Incrementar las habilidades necesarias para la resolución de retos complejos desarrollando su pensamiento crítico y fortaleciendo las habilidades necesarias en el siglo 21.
- Desarrollar experiencias de aprendizaje multidisciplinarias.



## Procedimiento

### Enganche:

1. Plantea un tema, idea general o concepto que sea de interés para los estudiantes.
2. Realiza una plenaria con los estudiantes para que puedan reflexionar y formular preguntas, de las cuales se seleccionará la pregunta esencial que refleje el interés común y sea la propuesta del reto.
3. Los estudiantes plantean el reto y lo convierten en acciones.

### Investiga:

1. Los estudiantes formulan preguntas guía que ayudarán a resolver el reto. Estas preguntas se categorizan y se priorizan.
2. Los estudiantes identifican algunas acciones y recursos para responder a las preguntas guía. Se hará una puesta en común en la que los estudiantes

reflexionarán y formularán preguntas en forma de lluvias de ideas, para llegar a una pregunta troncal que deberá ser reflejo de su interés y de las posibles necesidades sociales de mejora para la comunidad.

3. Luego de filtrar y seleccionar los recursos y actividades, los estudiantes analizan la información e identifican los temas, reportando los avances en la solución del problema. Acompaña este proceso, retroalimentando a los equipos.

### Acción:

1. Los estudiantes planean conceptos que aportan solución al problema. Retroalimenta y acompaña el proceso.
2. Una vez aprobados los conceptos, los estudiantes desarrollan los prototipos de solución y realizan algunas pruebas, tras lo cual realizan algunos ajustes. Acompaña el proceso de planteamiento de acciones.
3. Los estudiantes implementan las soluciones, miden resultados y evalúan qué funcionó y qué no funcionó. Comparte con ellos instrumentos de evaluación formal e informal. Puedes incluir evaluadores externos. Evalúa las soluciones propuestas.
4. Finalmente, al concluir los pasos, se debe difundir y dar a conocer la experiencia de aprendizaje. Comparte con ellos las ideas finales.



Gráfica 5:

### Flujo de aprendizaje basado en retos



Fuente: Elaboración propia.



## Tiempo recomendado

**Ideal para el trabajo en las horas prácticas: 4 horas.**

- Horas de trabajo docente previo a la sesión: 1 hora de planificación, 2 horas de preparación de materiales.
- Horas de trabajo del estudiante:
  - Planificación del trabajo: 1 hora.
  - Momento de enganche: 30 minutos.
  - Momento de investigación: 5 horas.
  - Momento de acción: 2 horas.
  - Presentación de proyectos: 1 hora y 30 minutos.



## Recomendaciones

- Tomar en cuenta desafíos interesantes y auténticos, relacionados directamente con los saberes que quieres lograr y que tengan relevancia en el mundo real.
- Procura formar equipos diversificados, con variedad de habilidades y perspectivas. Será importante al momento de formular soluciones.
- Las fases deben estar claramente definidas, para así poder definir con precisión los tiempos de cada actividad.
- Recuerda que las tecnologías facilitarán el desarrollo de las propuestas. Asegúrate que todos manejen lo básico y que cuenten con la asesoría necesaria.
- En el caso de las tres modalidades (virtual, semipresencial y presencial) es importante utilizar la plataforma de aprendizaje (EVA) como soporte del trabajo realizado: se pueden acondicionar espacios para el trabajo colaborativo (tipo debate o actividad con varios entregables) y espacios de almacenamiento de la información recopilada. En el caso de tener actividades virtuales sincrónicas, se puede utilizar la plataforma de videoconferencia en la función de salas de grupo, para que cada equipo pueda realizar sus debates.



**UNIVERSIDAD PERUANA  
CAYETANO HEREDIA**