

*El siguiente reporte es la estructura del diseño de una actividad basada en reto o proyecto. Utiliza este instrumento de forma completa para tu labor docente.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Formato para el diseño de retos/proyectos de mi curso** | |
| **Institución:** |  |
| **Nivel educativo:** |  |
| **Profesor encargado:** |  |
| **Profesores que colaboran:** |  |
| 1. **Datos de la materia** | |
| **Nombre:** |  |
| **Competencias de aprendizaje que se espera que el estudiante desarrolle al finalizar el reto:** |  |
| **Competencias para la vida que se espera que el estudiante desarrolle al finalizar el reto:** |  |
| **Temas o contenido del curso que se reforzará o que detona el reto (se recuerda que podrá extender el conocimiento en la investigación o rumbo de la propuesta):** |  |
| 1. **Incorporación del reto/proyecto en la materia** | |
| **Lista de sugerencias para asignar nombre al reto/proyecto:** |  |
| Lista de cotejo de elementos necesarios para la planeación del reto/proyecto (*se agregan ejemplos*).   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Estatus | Elementos necesarios para el reto/proyecto | Comentarios (ideas generales) | | *Listo.* | *Materiales que se requieren como descarga de software, licencias, etc.* | *Las licencias fueron pagadas por la institución.* | | *Por definir.* | *Contenidos teóricos previos.*  *Contenidos teóricos requeridos.* | *No aplica.* | | *Revisado por coordinación.* | *Lista de profesores invitados a dar una plática relacionada.* | *Se espera que brinden 1 hora de charla.* | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | | |
| 1. **Definición de reportes o entrega de avances** | |
| Para apoyar en la formalización de la técnica y la preparación de la información que tendrán los estudiantes, llena los espacios con las “reglas de juego”, así también harás explícita la formalidad de entregables y seguimiento. | |
| **3.1 Definición del reporte 1 Fase *launch*: exploración del reto** | |
| **Solicitar a los estudiantes…** | |
| **Conformación de equipos, selección de temas y portada.** | Entregar una presentación PPT o en una página de internet los nombres de quienes integran el equipo (puede usar Wix, Google Sites, Padlet, etc.). |
| **Análisis de los temas y planteamiento del objetivo.** | Introducir el tema con una investigación general (una a dos cuartillas). |
| **Delimitación del objetivo de su enfoque.** | Presentar lo que desean investigar y solucionar de manera preliminar (media cuartilla). |
| **Propuesta de solución o ideas iniciales que desean explorar.** | Listar cinco a seis ideas con ventajas y desventajas, aún sin definir cuál seguirán. |
| **Bosquejo de plan de trabajo o cronograma.** | Organizar las semanas o sesiones y qué actividades realizará cada integrante del equipo (media cuartilla). |
| **3.2 Definición de reporte 2**  **Fase *On space*: definición del reto** | |
| **Solicitar a los estudiantes…** | |
| **Definición del tema elegido.** | Seleccionar del nombre de su reto, que sea significativo y atractivo. |
| **Objetivo planteado por el equipo.** | Presentar lo que desean con las mejoras sugeridas por retroalimentación del profesor o experto. |
| **Descripción del trabajo de investigación desarrollado para alcanzar el objetivo.** | Definir los temas que investigarán, así como los instrumentos (si realizarán alguna entrevista, consulta a expertos, observación de campo, documentarán con fotos, etc.). |
| **Historia desarrollada para explicar el tema (*storyboard*).** | Clarificar el enfoque de su tema desarrollando pasos a seguir, narrar en historieta la problemática con dibujos, etc. (este paso es opcional y a la vez muy ilustrador). |
| **Diagrama de flujo del funcionamiento del producto.** | En caso de aplicar. |
| **Descripción del funcionamiento del producto.** | En caso de aplicar. |
| **Planeación y administración de las actividades del reto/proyecto.** | Realizar un cronograma con actividades, tiempos y responsables. |
| **3.3 Definición de reporte 3**  **Fase Shark tank: solución del reto** | |
| **Solicitar a los estudiantes…** | |
| **Resumen ejecutivo.** | Presentar la introducción y los pasos para resolver la problemática seleccionada. |
| **Problemática para resolver.** | Exponer de manera atractiva la problemática. Puede ser a través de videos de sensibilización, sketch, animación, narrativa, etc. |
| **Proceso que siguieron para desarrollar la solución.** | Explicar la narrativa del proceso, por ejemplo, si agregaron nueva información, enfrentaron problemas técnicos del tema, hicieron un prototipo, cómo manejaron los materiales o programaron la aplicación, etc. (si consideras necesario pide que sean explícitos quien lideró cada parte o quien realizó alguna tarea específica.). |
| **Bitácora de investigación (las entregas previas y referencias consultadas).** | Entregar un documento donde se evidencien las fases previas. |
| **Colaboración dentro del equipo de trabajo** | Explicar cómo funcionó la colaboración en equipo, si hubo conflictos y cómo los solucionaron. |
| **Reflexiones sobre el cronograma inicial y el final.** | Presentar los hallazgos de su gestión de tiempo o problemáticas que tuvieron que resolver en cuanto a la organización. |
| **Producto final entregable.** | Entregar el prototipo, página web, maqueta, diagrama, diseño, app, construcción de experimento, etc. |
| **Presentación del resultado frente a profesores.** | Presentar planeación de exposición. Define aquí como será la presentación, vestimenta formal, en el salón o auditorio, tiempo para preguntas, etc. |
| **Evidencia de crecimiento personal y comprensión.** | Entregar una reflexión sobre qué conocimientos adquirió, cómo los adquirió, qué aprendió acerca de la colaboración en su equipo, etc. |
| 1. **Conclusiones** | |
| Elabora un análisis de los puntos importantes a organizar con tu institución educativa para que la implementación de la técnica didáctica de retos/proyectos tenga impacto estratégico y sea de valor para los estudiantes. | |
|  | |