***Nota:*** *Este reporte es para tu labor docente, es la estructura de preparación de un reto completo, por ello tiene apartados que requieren mayor dedicación de tiempo o desarrollo detallado. Analizaremos solo algunos apartados a detalle y podrás complementarlos cuando prepares tu impartición.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Información relevante el diseño de retos/proyecto de mi curso  Institución:  Nivel educativo (Secundaria / Preparatoria):  Profesor: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profesores que colaboran: | | |
| Nombre de la materia(s):  Competencias que se espera que el alumno desarrolle al finalizar el reto   * Aplicación de términos de sustentabilidad * Química básica * Etc.   Competencias (para la vida) que se espera que el alumno desarrolle al finalizar el reto   * Pensamiento científico * Resolución de problemas * Colaboración * Planeación de sus actividades * Responsabilidad social (Contribución a la sociedad) * Etc.   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).  Agregue aquí los prioritarios o evidentes  Si ya has asignado un nombre al proyecto, o tienes una lista de sugerencias, liste aquí:   * *Mejoramiento de la salud familiar aprovechando los recursos de la naturaleza.* * *¿Qué hacemos con los desperdicios líquidos para no contaminar el agua? La huella hídrica* * *¿Cómo apoyarías a otros estudiantes para que no deserten de la escuela? Buscando soluciones* * *Creación de una aplicación que ayude a las personas.* * *Programación de un espacio en Minecraft para aprender ciencias.*   Lista de cotejo de preparación para la incorporación del reto en la materia.  En esta lista no es necesario que tengas realizados todos los documentos, invitaciones o definiciones. La intención de presentarla es mostrar la estructura del trabajo de preparación.  En la columna “Comentarios” puedes anexar ideas generales, aunque no sean definitivas, por ejemplo, de las licencias disponibles de software o posibles invitados a dar una charla, etc. | | |
| Estatus (Listo, en preparación, etc.) |  | Comentario (nombre del archivo o espacio de publicación |
| *Listo* | Materiales que se requieren como descarga de software, licencias, etc. |  |
| *Listo, revisado con coordinación* | Contenidos teóricos previos.  Contenidos teóricos requeridos. |  |
| *Por definir* | Lista de profesores invitados a dar una plática relacionada. |  |
|  | Definición escrita del producto o entregable final (maqueta, prototipo, video, simulación, programa, app, etc.) o lo que está excluido. |  |
|  | Presentación motivadora del reto para hacerla a los estudiantes. |  |
|  | Información a los padres de familia que estén en conocimiento del reto o proyecto. |  |
|  | Cronograma de actividades entregables y presentaciones de avance. |  |
|  | Aquí puedes incluir otros elementos que tenga listos o por preparar. |  |

**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 explícito la formalidad de entregables y seguimiento.

Como ejemplo y para referencia, se comparte la definición de tres entregables que podrás tomar como base y asignar acorde a la duración de su periodo académico o del tiempo del reto o proyecto. Este contenido lo puede editar y adaptar a las características del reto y de su institución (por ejemplo, si se entrega en alguna plataforma institucional, etc.

**3.1 DEFINICIÓN DE REPORTE 1**

Fase “Launch”: Exploración del reto.

Personaliza este documento incluyendo:

1. Conformación de equipos y elección de temas. Portada. *Entrega en una presentación PPT o en una página de internet creada por el equipo (puede usar Wix, Google Sites, Padlet, etc.)*
2. Análisis de los temas y planteamiento del objetivo. Introducción al tema con una investigación general (1 a 2 cuartillas).
3. Delimitación del objetivo de su enfoque. Presentar lo que desean investigar y solucionar de manera preliminar (media cuartilla).
4. Propuesta de solución o ideas iniciales que desean explorar. Puede pedirles que listen 5 a 6 ideas con ventajas / desventajas aún sin definir cuál seguirán.
5. Bosquejo de plan de trabajo o cronograma. Pedir a los equipos que organicen 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.

Personaliza este documento incluyendo:

1. Definición del tema elegido. Selección del nombre de su reto, que sea significativo y atractivo.
2. Objetivo planteado por el equipo. Con las mejoras sugeridas por retroalimentación del profesor o experto.
3. Descripción del trabajo de investigación desarrollado para alcanzar el objetivo. Definición de los temas que investigarán, si realizarán alguna entrevista, consulta a expertos, si realizarán observación de campo, documentarán con fotos, etc.
4. Historia desarrollada para explicar el tema (storyboard). Para ayudarles a clarificar el enfoque de su tema pueden desarrollar pasos a seguir, narrar en historieta la problemática con dibujos, etc. este paso es opcional y a la vez muy ilustrador.
5. Diagrama de flujo del funcionamiento del producto. En caso de aplicar.
6. Descripción del funcionamiento del producto. En caso de aplicar.
7. Planeación y administración de las actividades del reto.

Avanza en este documento completando lo que tengas definido. Puedes eliminar los detalles que no apliquen (por ejemplo, los puntos 4, 5, 6). Puedes incluir pequeños entregables intermedios o tener otras actividades del contenido temático de la clase a la par de estas entregas. Defínalas aquí.

**3.3 DEFINICIÓN DE REPORTE 3**

Fase “Shark Tank”: Solución del reto.

Personaliza este documento incluyendo:

1. Resumen ejecutivo. En una página los estudiantes deben presentar la introducción y los pasos para resolver la problemática seleccionada.
2. Problemática para resolver. Puedes pedirles a los alumnos un video de sensibilización, enunciado o forma creativa de presentar la problemática, como un sketch, animación o narrativa.
3. Proceso que siguieron para desarrollar la solución. Pide 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 considera necesario pide que sean explícitos quien lideró cada parte o quien realizó alguna tarea específica.
4. Bitácora de investigación (las entregas previas y referencias consultadas). Puede ser un anexo de las fases previas.
5. Colaboración dentro del equipo de trabajo. Pide una explicación de cómo funcionó la colaboración en equipo, si hubo conflictos y cómo los solucionaron.
6. Reflexiones sobre el cronograma inicial y el final, hallazgos de su gestión de tiempo o problemáticas que tuvieron que resolver en cuanto a la organización.
7. Producto final entregable (prototipo, página web, maqueta, diagrama, diseño, app, construcción de experimento, etc.)
8. Presentación del resultado frente a profesores. Si habrá preguntas de invitados y/o expertos, de forma sintética, dejando espacio para preguntas de los asistentes e invitados.  Define aquí como será la presentación, vestimenta formal, en el salón o auditorio, etc.
9. Evidencia de crecimiento o desarrollo.  En donde el alumno pueda preguntarse ¿qué aprendí? ¿cómo? ¿cómo cambió mi comprensión?
10. Evidencia de crecimiento personal y comprensión. En donde el alumno se pregunte ¿qué más sé? ¿por qué? ¿cómo?

Incluye anotaciones para conclusiones para el diseño y definición de temas a abordar con tu institución educativa.