



ANEXO N°2

Antecedentes del equipo Investigación e Innovación Escolar (IIE) 2024 (Debes descargar el archivo para poder editarlo)

1. Información general

Información equipo	
Nombre equipo	
Nombre docente guía	
Nombre docente alterno*	

*El/la docente alterno será el o la encargado/a de responder al Equipo Explora aspectos del proyecto en caso de ausencia de profesor/a guía y de tomar la responsabilidad del equipo en caso de ausencia prolongada del/la docente guía.





Proyecto

(completar sólo equipos IIE 2023 que continúen este 2024 y equipos nuevos que tenga una propuesta de proyecto a abordar)

Nombre proyecto			
Categoría (Marcar con una X)	Investigación	Ciencias Naturales o exactas	
		Ciencias Sociales	
		Artes y Humanidades	
	Innovación	Innovación y tecnología	

*Al final del documento se encuentra la definición de proyectos de investigación e innovación.





2. Motivación

¿Qué los motivó o despertó su interés en desarrollar investigación e innovación escolar?





3. Equipo

Estudiantes						
Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Curso	Género (marcar con una X)	RUN	Fecha de nacimiento
				Femenino () Masculino () No binario () Prefiero no decirlo ()		
				Femenino () Masculino () No binario () Prefiero no decirlo ()		
				Femenino () Masculino () No binario () Prefiero no decirlo ()		





				Femenino () Masculino () No binario () Prefiero no decirlo ()		
				Femenino () Masculino () No binario () Prefiero no decirlo ()		
				Femenino () Masculino () No binario () Prefiero no decirlo ()		
				Femenino () Masculino () No binario () Prefiero no decirlo ()		

*agregar cuantas filas sean necesarias





4. Asesor/a científico/a o de innovación

Cuentan con asesor/a: Sí _____ No _____

En caso de contar con asesoría, complete la siguiente tabla.

Datos asesor/a			
Nombre asesor/a:			
RUN:			
Título y especialidad:			
Institución en la cual se desempeña:			
Teléfono asesor/a:		E-mail:	

*En caso de no contar con asesor/a, el Equipo Explora le asignará uno/a considerando el tipo de proyecto a realizar.





Tipos de Proyectos de Investigación e innovación

Investigación

En el caso de los equipos que desarrollen investigaciones, estas deben surgir a partir de una pregunta que busquen responder y que sea definida por las y/o los estudiantes. Posterior a la definición de la pregunta, cada equipo deberá fundamentar su propuesta a través de una revisión bibliográfica, proponer una metodología para resolver la pregunta y ejecutarla, obtener, analizar y discutir resultados y proponer conclusiones. Las investigaciones deberán estar enmarcadas en una o más de las siguientes áreas:

Ciencias Naturales y/o Exactas: corresponde a investigaciones que abordan fenómenos de las ciencias biológicas, físicas, químicas, de la tierra, médicas, de la salud, agrícolas, entre otras.

Ciencias Sociales: corresponde a investigaciones que abordan fenómenos de la sociología, historia, geografía, economía, psicología, entre otras.

Artes y Humanidades: corresponde a investigaciones que abordan fenómenos o problemáticas relacionadas al estudio de la condición humana.





Innovación

En el caso de los equipos que desarrollen proyectos de innovación, estos deben surgir a partir del interés de las y los estudiantes, identificando y seleccionando una problemática o necesidad que deseen resolver y que sea detectada en su entorno. Se entenderán los proyectos de innovación como aquellos que busquen solucionar estas problemáticas o necesidades, a través de la transformación de ideas o conocimientos en un producto, servicio o proceso, nuevo o mejorado. En el caso de los proyectos de innovación que trabajen con productos o servicios, se enfocarán en la generación de un bien o servicio, mejorando significativamente sus características técnicas, componentes y materiales, facilidad de uso u otras características funcionales. En el caso de los proyectos de innovación que trabajen con procesos, estos se enfocarán en la generación de un nuevo o mejorado proceso de producción o distribución, incorporando cambios significativos en las técnicas, materiales y/o programas informáticos. El desarrollo de los proyectos de innovación puede ser científico-tecnológico, cuando los cambios y/o soluciones que se introducen son de índole técnico o científico, o con foco en innovación social, entendiéndola como la generación de valor para la sociedad a través de la introducción de un producto, servicio o procesos novedosos que satisface una necesidad social de mejor forma que las soluciones existentes, produciendo un cambio favorable en el sistema social.

