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.