

REPORTE STEAM DE PROYECTO

Logotipo del concurso
donde participas:

- Código Ciencia
- Infomatrix
- Emprenday

Logo o escudo de la
escuela representada

Nombre del Concurso

Nombre del concurso donde participas

Título del Proyecto

Nombre del proyecto como lo registraste

Núm de Proyecto: 34500(colocar el tuyo)

Autor(es): nombres de los estudiantes

Asesor: nombre del asesor

Escuela: nombre de tu escuela

Nivel Educativo: *nivel educativo*

Categoría: *categoría en la que estás participando*

Sede: *sede donde participas*

Lugar y fecha

Abstracto

En el abstract se debe describir de manera general el proyecto, con un texto de mínimo 200 y máximo 450 palabras. Es la carta de presentación de tu proyecto.

Foto de Integrantes del Equipo

Imagen del Producto final

Imagen del Producto Final

PROCESO DE LA METODOLOGÍA STEAM

Identificar

¿Cuál es el problema o la necesidad real que detectaste y cuál es tu objetivo?

Descripción breve (un párrafo corto) del problema o la necesidad que se detectó en la comunidad y que se buscó resolver o solventar con el desarrollo del proyecto. Escribir un objetivo general y de uno a tres (máximo) objetivos específicos.

Predecir

¿Cómo te imaginaste que podrías resolver el problema o suplir la necesidad que detectaste?

Un enunciado afirmativo (una oración simple) en el que estableces qué cosas debes llevar a cabo para resolver el problema o suplir la necesidad: ya sea diseñar un proceso, fabricar un prototipo, generar material gráfico para explicar una duda (cómic, infografía, video, obra de teatro, etc.).

Explorar (prototipar, ensayar y repetir)

¿Qué procedimiento llevaste a cabo para probar tu predicción?

Explicar de manera detallada pero concisa, qué procesos y actividades llevaste a cabo para probar tu predicción (es decir, para construir tu prototipo o poner a prueba la solución que se te ocurrió para suplir una necesidad). En este apartado puedes describir las acciones en forma de lista o redactar un par de párrafos en texto libre. Incluye de una a tres fotografías máximo como evidencia de tu procedimiento de construcción de tu prototipo o de la manera en que funciona tu propuesta para suplir una necesidad real.

Registrar

¿Cuántos datos puedes recabar para darle sustento a tu proyecto?

En este apartado describe tus observaciones principales y más trascendentes. Pueden ser cualitativas o cuantitativas. Si para tu trabajo hiciste experimentos que arrojaron datos de distintas variables, pega tus tablas y gráficas. Si solicitaste opiniones de otras personas por medio de una encuesta, pega aquí tus resultados estadísticos más relevantes. Si hiciste un prototipo de un dispositivo o invento y tu proyecto consiste en hacerlo funcionar, pega de una a tres fotos de tu prototipo y califica su funcionalidad.

Aplicar

¿Quién o quiénes se benefician de tu proyecto y en qué formas?

Debe existir al menos una aplicación práctica real de tu proyecto. En este apartado describe e ilustra cómo aplicaste tu propuesta para resolver el problema o suplir la necesidad. Utiliza de una a tres imágenes máximo y descripciones breves y concisas resaltando lo más trascendente y vistoso de tu proyecto (del prototipo en acción o de la practicidad de tu solución para suplir una necesidad).

Presentar tu proyecto

¿Qué productos realizaste?

Indica el link a tu producto final, de preferencia un link a un drive, youtube, etc., donde los evaluadores puedan ver tu proyecto, este link puede contener: un documento de investigación, el video o animación de tu proyecto, un video explicando tu proyecto, un repositorio de GitHub con todo el data, presentación de diapositivas, etc.

No se permiten enlaces para descargar e instalar software, ni sitios donde se deben realizar algún tipo de registro para poder acceder.

Verifica que los link sean de acceso abierto (compartir derechos a quien tenga el enlace).

Cronograma

¿En qué periodo de tiempo llevaste a cabo tu proyecto?

Calendarización

FECHA	ACTIVIDAD	RESULTADOS OBTENIDO
01/06/2024	Reunión del equipo y asesor(a)	Definimos categoría e idea del proyecto

Público meta

¿A quiénes se dirige tu proyecto?

Identificar el grupo-meta al cual va dirigido tu proyecto (estudiantes de primaria de una zona urbana, padres de familia con hijos adolescentes, docentes que requieren juegos didácticos para impartir sus clases, etc.)

Recursos humanos

¿Quiénes llevaron a cabo el proyecto?

Hacer referencia al equipo de trabajo, asesor(a), personas expertas que se hayan entrevistado o que hayan ayudado con el proceso, familiares que hayan contribuido, influencers o figuras públicas que hayan provisto material importante para el desarrollo, etc. Dar reconocimiento a las personas involucradas y agradecimientos.

Recursos STEAM

¿Qué herramientas de las 5 disciplinas STEAM se involucraron?

Deben aplicarse al menos 2 de las 5 disciplinas: Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas. Describe cómo se aplicó cada una. **Ejemplo:** en **ciencia** se aplicaron los conceptos de las máquinas simples, en **ingeniería** el diseño del prototipo y el uso de herramientas mecánicas, en **matemáticas** los cálculos realizados en el diseño, la construcción y las pruebas del prototipo.

Resultados

Un párrafo corto describiendo qué tanto porcentaje del objetivo general y los objetivos específicos se logró alcanzar, con una explicación de cómo se lograron o a qué se debe que no, cuáles fueron las dificultades que representaron mayores retos y cómo se resolvieron.

Conclusión

Evaluar si la predicción inicial estaba correcta o no y cómo se hizo para determinarlo. En caso de que la predicción haya estado errónea, explicar qué se hizo para corregirla o a qué resultados llevó que no haya sido correcta. Comentarios finales sobre lo que se aprendió con el desarrollo del proyecto, habilidades nuevas adquiridas (técnicas, científicas, mecánicas, artísticas, socioemocionales, etc.), evaluación global de la experiencia (puede hacerse por consenso una por equipo, o cada integrante dejar un comentario personal final).

Referencias bibliográficas

Enlistar en formato APA 7a edición las fuentes bibliográficas y referencias consultadas. Si se solicita ayuda de una persona experta, hacer la cita como entrevista. Si se toma en cuenta un video de TikTok o de YouTube, hacer la cita como fuente digital, etc. Se requieren **mínimo 3 referencias de bibliografía arbitrada** (libros, revistas temáticas revisadas o elaboradas por personas expertas, enciclopedias de editoriales, fuentes de referencias generales que no sean de edición pública, películas, documentales, etc.) y las citas correctamente elaboradas de **al menos 2 fuentes electrónicas** de información de acceso público (redes sociales, comunidades de discusión como Reddit, etc.) Si no tienes idea del formato APA, puedes consultar [este documento, páginas 34 a 54](#)

Comentarios

Este reporte basado en la metodología STEAM sobre el proceso de elaboración del proyecto fue desarrollado por Autores y Asesor(a) que se nombran en la portada de este documento, mismo que certificamos que es de nuestra plena y original autoría, por lo cual nos declaramos **AUTORES INTELECTUALES** de este y autorizamos a SOLACYT el uso del mismo para fines publicitarios y promocionales.

El envío del presente Reporte indica la aceptación de la autoría y autorización para promover el proyecto.

ANEXOS

Coloca aquí toda información que consideres importante como soporte del proyecto. Pueden ser investigaciones clave, fotografías, gráficas, encuestas, cartas de empresas, pruebas de laboratorio, código de programación, enlaces a repositorios de GitHub, blogs, etc.

Cada anexo debe tener su propio título.

Ejemplos:

Anexo A. Identificaciones

Anexo B. Código de programación

Anexo B. Imágenes en vistas ortogonales del prototipo

Anexo C. Storyboard

Nota: debes reemplazar el texto azul con tu propio contenido y cambiar el color de la fuente a negro o “automático”. Tu reporte deberá tener máximo 10 páginas de extensión con este formato, estilo, tipo y tamaño de fuente (anexos es independiente a este límite de 10 páginas).

ANEXO A (obligatorio)
Identificación de Expositor(es) y Asesor

Insertar credenciales escolares de los expositores y la identificación del asesor