



Definición

Challenge design es un enfoque didáctico que define la creación de una situación problemática elaborada por el profesorado, la cual considera situar al alumnado frente a un reto o desafío con temáticas propias de su entorno profesional.



Aprendizajes que fomenta

- Toma de decisiones
- Pensamiento crítico
- Análisis de la información
- Trabajo colaborativo
- Solución de problemas



Competencias transversales TEC21

- Razonamiento para la complejidad
- Inteligencia social



Metodología / Etapas

1. Considerar una problemática sustancial dentro del entorno profesional del alumnado y del área de conocimiento correspondiente, definiendo el desafío que se le presentará al grupo.
2. Esbozar ideas con posibles soluciones prácticas e innovadoras, dirigiendo y retroalimentando la participación del alumnado en este ejercicio, mediante una lluvia de ideas.
3. Integrar al grupo en equipos, a fin de considerar el trabajo colaborativo en la solución del desafío.
4. Implementar las rutas posibles por las que los diferentes equipos, podrán transitar para la resolución del desafío, retroalimentando y supervisando las acciones y actividades realizadas.
5. Una vez aprobada la solución del desafío de cada equipo, la implementaran en el mundo real mediante la colaboración de un socio formador.



Rol - Docentes

- Diseña el desafío.
- Plantea las posibles soluciones al alumnado.
- Organiza y revisa avances de los equipos.
- Brinda acompañamiento en la resolución del desafío escogida.



Rol - Estudiantes

- Es parte de un equipo de trabajo.
- Participa en la toma de decisiones de las resoluciones del conflicto.
- Implementa las soluciones integrales que permitan la resolución del desafío.



Evaluación

- **Modalidad:** Grupal
- **Instrumentos:** Rúbrica, guía de observación, lista de cotejo, auto y coevaluación.
- **Criterios:** Innovación en propuesta de solución, evaluación de impacto social, toma de decisiones.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

- Persona moderadora: Profesorado
- Forma de participación: En equipo.
- Sincrónico: Breakout room en zoom, con la finalidad de revisar avances. Entregas y foros de dudas en plataformas como Canvas.



Referencias

Leinonen, T. y Durall, E. (2014). Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo. *Comunicar*, XXI(42), 107-116.
<http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-10>