



# Bitácora



# Bitácora de investigación



Se define, según Krumm (2011) es un cuaderno o diario donde se registra los sucesos con orden cronológico con fidelidad de lo que se realiza y observa del proyecto.

Se escriben las apreciaciones, las emociones y reacciones que le producen los hechos así como conclusiones personales, dejando registrado, que se trata del pensamiento del investigador. De la misma manera pueden adicionarse muestras físicas de materiales, fotografías, dibujos, esquemas, gráficos y todo aquello que contribuya a mostrar de la manera más completa posible la realidad realizada y observada.



# **Propósito bitácora**

**Es tener una fuente de datos de un proyecto de la realidad en un momento determinado, los cuales se puedan contar, analizar, comparar, buscar patrones e interconexiones y extraer conclusiones de ellos.**



# **Guía del concurso de prototipos**

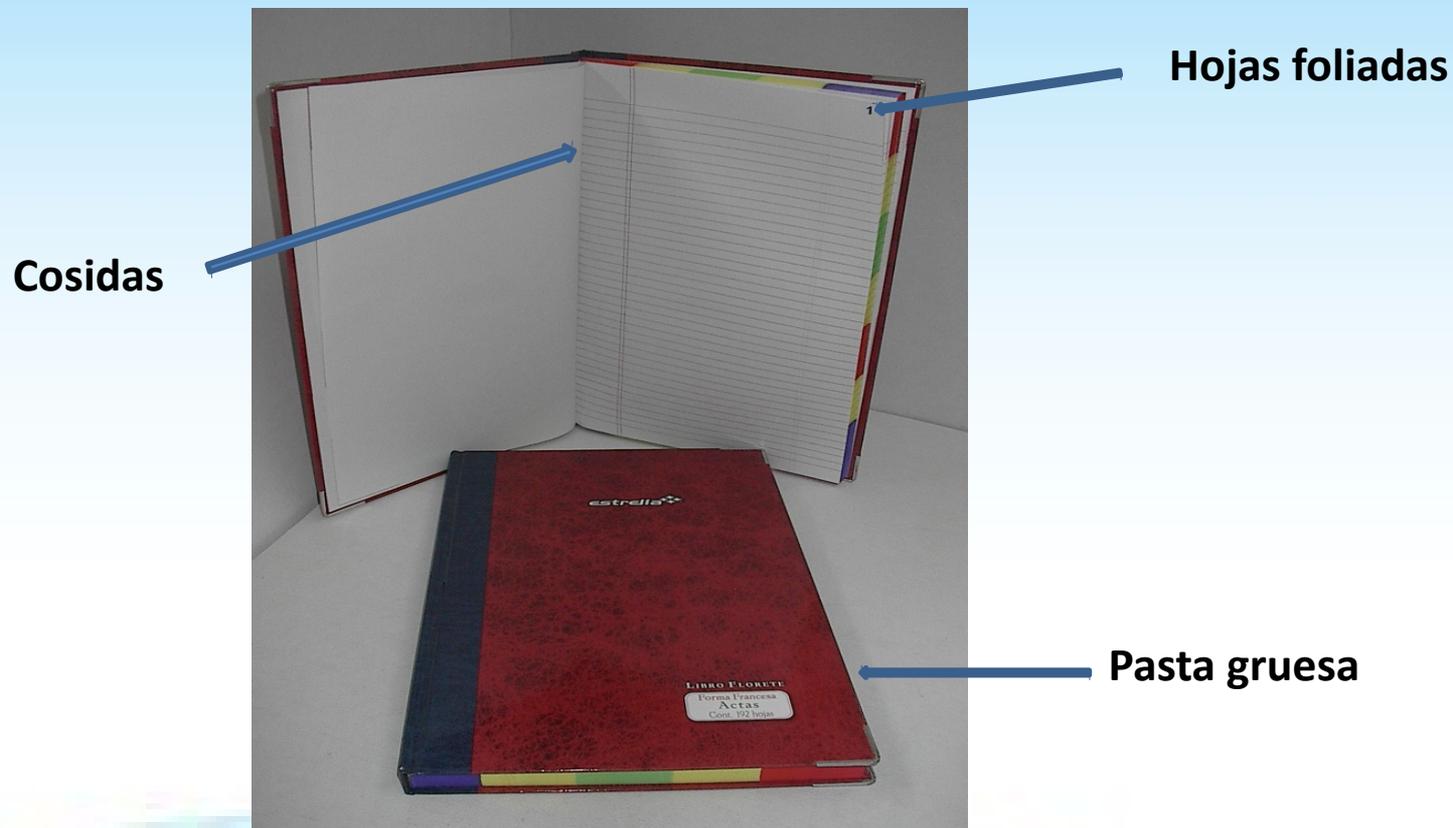
## **II.2.3 Presentación de la Bitácora (Pág. 24)**

**Es un documento foliado (libro de campo o libro de actas) donde se redactara cada actividad detallada durante el desarrollo de la investigación y la elaboración del proyecto incluyendo fotografías, diagramas (flujo, circuitos, organigramas, etc.) así como aplicación de encuestas, gráficas estadísticas entre otras evidencias; la cual tendrá que mostrar la continua y programada participación del asesor con el visto bueno del departamento de vinculación con el sector productivo local.**



# Ejemplo de estructura:

Libreta de pasta gruesa conteniendo hojas foliadas, cosidas.







# Contenido en la bitácora:

Registrando los siguientes datos:

Lugar y fecha.

Actividad desarrollada.

Opiniones del asesor.

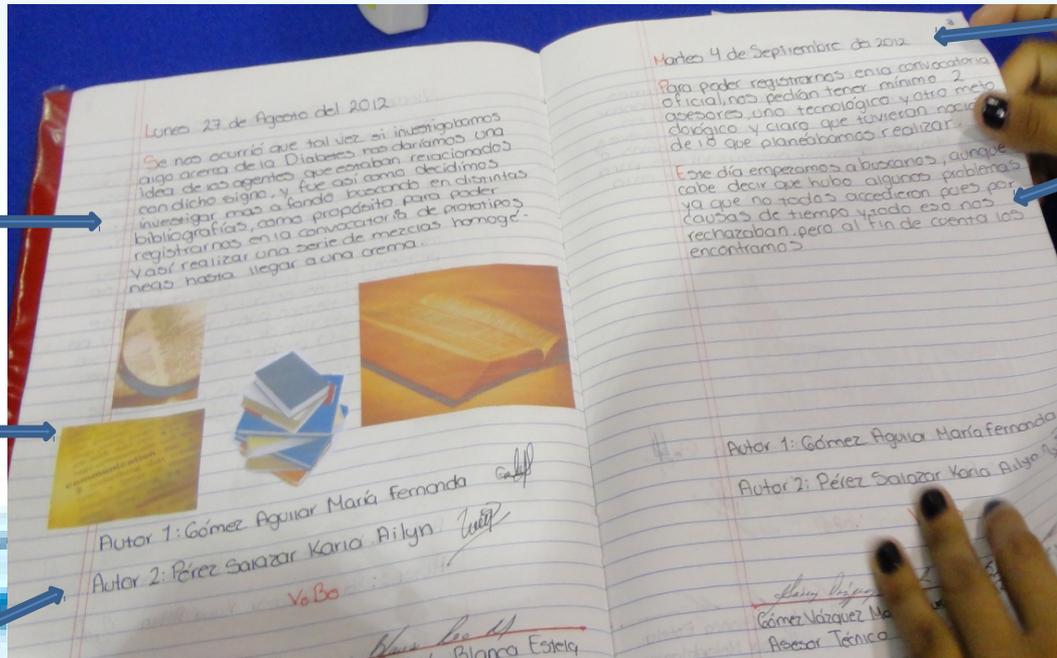
Puede incluir figuras (fotografías, diagramas).

Incluir referencias bibliográficas que sustenten el trabajo.

Actividad desarrollada

Figuras

Nombres y firmas de autores, asesores y vinculación



Lugar y fecha

Opinión del asesor

## **Nota:**

La Bitácora deberá mostrarse en el stand tanto en la fase estatal y nacional. **Este documento solo aplica y es de carácter obligatorio, para los prototipos tecnológicos, prototipos de desarrollo de software y prototipos didácticos.**



# El siguiente cuadro describe las competencias genéricas y docentes a desarrollarse en este apartado

## **Alumno:**

**CG4** Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiadas.

**CG5** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

## **Docente:**

**CD1** Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.

**CD2** Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo.

