**ToolBox**

* [Proyecto Educativo Institucional UNIMINUTO](https://www.uniminuto.edu/proyecto-educativo)
* Yilmaz M., Saran M., Connor R.V. (2014) Hacia un proceso de contextualización basado en búsquedas para el aprendizaje basado en juegos. En: Busch C (ed) 8th European Conference on Games Based Learning, Academic Conferences and Publishing International Limited, vol 2, pp 645–651. <https://core.ac.uk/download/pdf/30934351.pdf>
* Brackenbury, T., Bronkema, R., Ortis, L. (2013). Respuestas de los estudiantes a las misiones de aplicación: una actividad de aprendizaje basada en casos. Revista Internacional para la Beca de Enseñanza y Aprendizaje. 2. 1 – 16. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135187.pdf>

Herramientas para la formulación de los pasos del reto:

* Árbol de problemas: <https://patgu.eco.catedras.unc.edu.ar/unidad-3/herramientas/arbol-de-problemas/>
* Matriz 5W2H: <https://www.leanconstructionmexico.com.mx/post/5w2h-qu%C3%A9-significa-para-qu%C3%A9-sirve-c%C3%B3mo-aplicarla-y-algunos-ejemplos>
* Árbol de decisión: <https://retos-directivos.eae.es/arbol-de-decisiones-ejemplos-de-ventajas-y-pasos-a-seguir/>
* Mapa estratégico: <https://fundamentosdelmarketing.ar/tablero-de-control/que-es-un-mapa-estrategico-y-como-se-hace>
* Cuadro de mando integral: <https://gestion.pensemos.com/cuadro-de-mando-integral-ejemplo-definitivo-6-plantillas>
* Línea de tiempo (diagrama de Gantt): https://www.iebschool.com/blog/diagrama-de-gantt-agile-scrum/ [﷟HYPERLINK "https://www.iebschool.com/blog/diagrama-de-gantt-agile-scrum/"](https://www.iebschool.com/blog/diagrama-de-gantt-agile-scrum/)