

## CONVOCATORIA PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y FORTALECIMIENTO DE LA DOCENCIA

### PROYECTOS DE INNOVACIÓN EN EL AULA BASES CONCURSO 2022-2

Con el propósito de impulsar y apoyar la implementación de prácticas innovadoras entre los docentes UDD, es que el Centro de Innovación Docente (CID) de la Vicerrectoría de Pregrado, a través de la Subdirección de Investigación Docente impulsa los Proyectos de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia (PIFD) que en particular, para este segundo semestre del año 2022 ha organizado el concurso interno dirigido a fomentar la innovación en el aula, enriqueciendo la experiencia de enseñanza aprendizaje, tanto de estudiantes como docentes de pregrado y postgrado.

#### ¿Qué características deben tener los proyectos de innovación en el aula?

- Son proyectos que surgen del interés del docente responsable de una asignatura (trimestral, bimestral, semestral y anual) con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, enriqueciendo la experiencia del ambiente de aprendizaje.
- Pueden ser proyectos semestrales o anuales, considerando finalizar el proyecto a mediados del año 2023.
- Son proyectos cuya experiencia y resultados obtenidos deben ser sistematizados y evaluados, para luego ser difundidos a la comunidad universitaria.
- El diseño de la innovación y/o recursos educativos tienen la potencialidad de ser replicados o usados en otra asignatura de la misma u otra carrera.
- En respuesta a la inquietud o problemática detectada en la asignatura y que da origen a la postulación en el concurso, las innovaciones propuestas pueden estar enmarcadas en las siguientes áreas:
  - a) **Metodología y evaluación:** implementar estrategias de aprendizaje activo, [experiencial](#), optimización del proceso de evaluación y retroalimentación para el aprendizaje. La implementación de estas estrategias de enseñanza puede considerar la utilización de herramientas tecnológicas que favorezcan su implementación.

Ejemplos: [Aprendizaje por proyecto](#), [Aprendizaje basado en desafíos](#), [Flipped Learning](#), [Simulación clínica](#), [Aprendizaje basado en problemas](#), [Análisis de casos](#), [Debate](#), evaluación formativa, [Evaluación de competencias](#), entre otras.

- b) **Uso de recursos tecnológicos:** optimizar el uso de herramientas que ofrece la plataforma institucional Canvas y/o utilizar sistemáticamente aplicaciones, softwares, plataformas que permitan reforzar el aprendizaje de los estudiantes en actividades sincrónicas y asincrónicas, estas últimas, con el propósito de reforzar el aprendizaje autónomo.  
Ejemplos: [Nearpod](#), [Joomag](#), [H5p](#), [Miró](#), [Kahoot](#), [Socrative](#), [Mentimeter](#), [Storymap](#), [Mindmeister](#), entre otras.

Además, se puede considerar la utilización de LTI (Learning Tools Interoperability) compatibles con la plataforma CANVAS, ya sea para el trabajo disciplinar (por ejemplo, GeoGebra, Wiris), el control del plagio (por ejemplo, Turnitin y Unicheck), el monitoreo de pruebas (por ejemplo, Proctorio), entre muchos otros. El listado de LTI compatibles con Canvas se encuentra en: <https://www.eduappcenter.com/>

- c) **Creación de recursos educativos:** elaboración de recursos educativos que complementen la enseñanza de determinados contenidos y procedimientos, permitiendo o reforzando la práctica de habilidades y el aprendizaje autónomo. Por ejemplo, recursos audiovisuales en general, manuales, infografías, animaciones, simuladores clínicos (no virtuales), entre otros.

En el caso de la elaboración de manuales o textos, estos deben favorecer la interacción del estudiante con el contenido y su publicación debe ser electrónica o digital, ya que no se financiará su impresión.

#### Ejemplos de problemáticas y sus propuestas de Innovación en el aula:

Inquietud o problemática identificada	Propuesta de Innovación
Faltan instancias que permitan observar el aprendizaje procedimental de los estudiantes.	Implementar Flipped Learning, abordando contenidos teóricos mediante recursos y actividades compartidas en el aula virtual de la asignatura (Canvas), y realizando actividades prácticas en la sala de clases.
Necesidad de retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes y la participación en clases.	Utilizar aplicaciones como Kahoot, Socrative o Mentimeter para ir evaluando y retroalimentando clase a clase el aprendizaje de los estudiantes.
Los estudiantes presentan dificultad para aprender conceptos teóricos de la asignatura y utilizarlos en instancias prácticas	Reforzar la explicación de conceptos específicos de la asignatura en cápsulas audiovisuales compartidas en Canvas, los que deberán aplicar en la resolución de casos o problemas.

#### FINANCIAMIENTO

El total del presupuesto solicitado, que permitirá implementar la innovación, no puede superar los \$2.000.000. En la distribución de gastos, se podrá considerar en el ítem **honorarios**, un bono de incentivo por docente participante de hasta \$300.000 brutos (semestral). Se establece que en un proyecto pueden participar hasta 2 docentes, y el monto que cada docente percibirá puede variar de acuerdo a las responsabilidades que cada uno asuma en la implementación. En el caso que un proyecto requiera de la participación de un tercer docente, se deberá justificar en la formulación del proyecto.

En el caso que se contemple la contratación de estudiantes, como ayudantes, sus remuneraciones deben ser incluidas en el monto destinado a honorarios. Se debe resguardar que los estudiantes puedan emitir boleta de servicios.

Dependiendo de las características del proyecto, el Centro de Innovación Docente evaluará la asignación de un tutor/a con experiencia en la temática del proyecto, el cual, cumple el rol de guiar al o los docentes durante la implementación y evaluación del proyecto. Esta incorporación no considera el uso de los recursos económicos que solicita el docente responsable.

En el caso de proyectos que requieran la contratación de servicios o compra de activos o licencias (**costos operacionales**), se debe adjuntar una cotización referencial y estos deberán justificarse en el anexo correspondiente al presupuesto ([Anexo 3](#)). Para apoyar en esta tarea se elaboró un [listado de profesionales y empresas](#) que han trabajado en otros proyectos de innovación docente que pueden ser de su interés.

Los recursos activos deberán ser adquiridos y registrados por medio de la Universidad. Estos bienes son de propiedad del Centro de Innovación Docente, por lo tanto, una vez ejecutado el proyecto, deben ser devueltos a este Centro y en condiciones óptimas.

Además, es importante señalar que en el caso de que se requiera la adquisición de material bibliográfico, este debe ser gestionado al interior de la carrera y solicitado a la Biblioteca, dado que el financiamiento del proyecto no lo contempla.

Respecto a la **Inscripción a seminarios y congresos**, es relevante establecer que, durante el año en curso, este tipo de apoyo se otorgará a través de un nuevo fondo del Centro de Innovación Docente, dirigido a otorgar financiamiento a docentes UDD que han implementado proyectos de innovación e investigación, para la participación en congresos y publicación de artículos.

En caso que la innovación requiere de un monto superior a lo establecido en estas bases, el docente responsable deberá indicar en la formulación del proyecto si se contará con otras fuentes de financiamiento para la ejecución de la innovación, debiendo adjuntar una carta de compromiso de esta entidad señalando los montos y/o el apoyo que específicamente otorgará en la implementación del proyecto.

Al ser adjudicado el proyecto, del presupuesto asignado sólo es posible reitemizar lo referido a costos de operación del proyecto y no lo referido a honorarios. Además, todo ajuste que desee hacerse al presupuesto adjudicado, debe ser aprobado por el CID.

Por último, el presupuesto presentado será analizado en relación al costo de la innovación y la justificación del presupuesto solicitado, informándose junto al resultado de la postulación, si se entregarán dichos recursos o si hay observaciones al mismo.

## ASPECTOS A CONSIDERAR

- **Respaldo del(la) director(a) de carrera o programa**

Al recepcionarse el Proyecto de innovación en el aula, el CID tomará contacto con el/la director(a) de carrera o programa para informarle de esta postulación y solicitar su aceptación y respaldo al/los profesor/es y la innovación propuesta. Además, en caso de adjudicarse el proyecto, este apoyo también contempla el socializar la experiencia obtenida (resultados y recursos) a otros docentes de la carrera y docente que dicta la asignatura en la otra sede.

● **Participación de docentes**

Un docente no podrá participar en dos proyectos de innovación simultáneamente ejerciendo un mismo rol. Además, en el caso de postular un proyecto de innovación en el aula y un proyecto de investigación en docencia universitaria, y los dos sean adjudicados, puede participar en ambos, pero siendo el responsable en uno y colaborador en el otro. Lo mismo, en caso de participar en dos proyectos de innovación en el aula, siempre y cuando se justifique su participación en ambas iniciativas. Esto, debido a la demanda de tiempo que implica el diseño, implementación y evaluación de un proyecto.

Es importante resguardar que el docente responsable del proyecto no esté dictando por primera vez la asignatura, porque es importante que el profesor conozca a cabalidad el programa de su asignatura antes de implementar una innovación.

Cuando el docente responsable del proyecto deja de cumplir funciones en la UDD, el/la directora/a de carrera correspondiente deberá designar a un/a nuevo/a docente responsable e informar oportunamente al Centro de Innovación Docente.

● **Entrega de informes**

La adjudicación e implementación de un proyecto de innovación, implica la elaboración y entrega de informes al Centro de Innovación Docente, con el propósito de ir sistematizando la experiencia obtenida. Estos reportes serán elaborados por el docente responsable, docente colaborador y tutor/a (cuando corresponda).

En el caso de este concurso 2022-2 se solicitará, una vez adjudicado el proyecto, la entrega de un primer informe (Plan General) que especifica las acciones a realizar durante el proyecto. Y al finalizar, se debe entregar el informe de cierre del proyecto. En el caso de los proyectos que tengan una duración anual, se sumará un informe de avance, el cual busca conocer el estado de desarrollo del proyecto al pasar de un semestre a otro.

● **Exclusiones de proyectos**

No se adjudicarán proyectos que:

- Consideren la implementación de una innovación en asignaturas que previamente hayan sido apoyadas desde el área de Educación Virtual del Centro de Innovación Docente.
- El docente responsable mantiene pendiente el cierre de un proyecto de innovación y entrega de informe final.
- Busquen financiar la elaboración de un recurso y no se contemple su implementación con los estudiantes de una determinada asignatura. Esto, porque se dará prioridad a recursos que favorezcan el aprendizaje activo y no necesariamente a materiales de consulta.
- Estén dirigidos a diseñar e implementar experiencias con realidad extendida (aumentada, virtual y mixta), debido a que estas iniciativas deben canalizarse a través de la subdirección de tecnologías para el aprendizaje (RealiTec) de nuestro Centro de Innovación Docente.

- ***Difusión de los resultados***

A partir de esta versión del concurso, el cierre del proyecto de innovación en el aula, incluirá el compromiso de socializar la experiencia obtenida (resultados y recursos) al(la) docente que dicta la asignatura intervenida en la otra sede de la UDD (si corresponde). Además, el docente responsable del proyecto se compromete a divulgar los resultados obtenidos en instancias internas (seminarios, repositorios, reuniones de docentes de la carrera) y externas (congresos, revistas, etc.), de acuerdo a lo estipulado en el punto 9 del formulario de postulación.

La divulgación de la experiencia y resultados obtenidos (por ejemplo, ponencia en congreso, seminario, publicación en revista, otros), debe explicitar que fue parte de un proyecto de innovación en el aula financiado por la Universidad del Desarrollo, a través del Centro de Innovación Docente. Lo mismo, en el caso de los recursos creados en el marco del proyecto.

De acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Propiedad Intelectual y Transferencia Tecnológica y del Reglamento de Derechos de Autor de la Universidad del Desarrollo ([anexo 2](#)), no se debe olvidar que los productos elaborados en el marco del proyecto, pueden ser utilizados por otros profesores de la UDD en su quehacer docente, siempre manteniendo la autoría de los creadores de estos recursos. Lo mismo, en el caso que la UDD requiera difundir los productos creados en los proyectos, a través de medios institucionales.

Con el propósito de favorecer la divulgación de los resultados obtenidos en revistas de Educación, debe considerar la utilización de consentimiento informado antes de la implementación de la innovación y los requerimientos establecidos por el Comité de Ética de la UDD.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS**

Los proyectos serán evaluados de acuerdo a los siguientes criterios:

### **Pertinencia del proyecto**

Según la fundamentación entregada en el formulario de postulación, el proyecto resulta oportuno y relevante, ya que atiende a una inquietud, problema o necesidad de los estudiantes y/o del quehacer docente, coherente con los pilares del Proyecto Educativo UDD Futuro<sup>1</sup>, con el modelo educativo de la unidad académica correspondiente, y con la modalidad de clases presencial.

### **Claridad y consistencia del proyecto**

El proyecto se encuentra bien redactado; la fundamentación tiene coherencia con los objetivos planteados. Los objetivos propuestos están relacionados con las competencias y resultados de aprendizaje declaradas en la asignatura.

---

<sup>1</sup> Puedes revisar el proyecto Educativo en este [link](#).

### **Originalidad del proyecto**

El trabajo docente que se plantea implementar a través del proyecto, propone cambios novedosos generando un avance en la práctica docente en cuanto a metodologías y/o recursos que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

### **Proceso de evaluación del proyecto**

Se tendrá en cuenta la descripción del proceso de evaluación del proyecto que busque evidenciar los cambios que se produjeron luego de la implementación de la innovación. y que presenta coherencia entre la innovación, los objetivos, el tipo de evaluación y los instrumentos de recolección de información.

En caso que la propuesta de innovación esté asociada a la creación de recursos educativos, se revisará si se incorporan instancias de evaluación del material, para verificar su grado de correspondencia con el objetivo, para el cual fue construido. Incluyendo la valoración de su contenido, calidad y funcionalidad, esto por medio de la validación de expertos y un pilotaje con el público objetivo. Posteriormente, y luego de identificar las mejoras del recurso y su implementación, éste se implementará en una asignatura regular, para medir su contribución en el logro de los aprendizajes y así dar cuenta de los objetivos del proyecto.

### **Factibilidad del proyecto**

El proyecto resulta viable en los plazos definidos, con los recursos asignados, y en el contexto aula presencial, según lo declarado en la carta Gantt y en el formulario de postulación.

### **Trayectoria docente en otros proyectos del Centro de Innovación Docente**

En el proceso de evaluación se tomará como referencia si el docente responsable ha trabajado en otro proyecto del Centro. Si esto es así, se le solicitará al área responsable antecedentes sobre el trabajo realizado, en cuanto a cumplimiento de lo comprometido.

A continuación, se presenta la distribución de porcentaje por cada criterio antes definido:

<b>CRITERIOS</b>	<b>DISTRIBUCIÓN DE PORCENTAJES</b>
Pertinencia del Proyecto	25%
Claridad y consistencia del proyecto	30%
Originalidad del proyecto	15%
Proceso de evaluación	10%
Factibilidad del proyecto	20%

Los proyectos serán evaluados utilizando la siguiente [rúbrica de evaluación](#).

En paralelo a la evaluación del comité evaluador, se enviará el listado de proyectos de una carrera al director de la misma para solicitar su respaldo a la postulación, y si hay más de dos proyectos de una misma facultad se le enviará el listado de proyectos al decano/a para que priorice considerando la potencialidad de transferencia, divulgación y lo alineado con los intereses de la facultad.

Al finalizar el proceso de evaluación todos los proyectos serán distribuidos en tres categorías: Adjudicados, No Adjudicados y Adjudicados con Observaciones. Esta última categoría requiere que el docente responsable revise y ajuste su propuesta de innovación considerando las sugerencias del comité evaluador en un plazo informado en la carta de resultado enviada por la coordinadora de los proyectos de la sede respectiva.

Los resultados de Adjudicados y Adjudicados con Observaciones serán publicados en el sitio web del [Centro de Innovación Docente](#) el lunes 1 de agosto del 2022.

### FECHAS IMPORTANTES DEL CONCURSO

ACCIONES	FECHA
Webinar ¿Cómo postular un proyecto de innovación en el aula?*	Martes 31 de mayo a las 11:00 → <a href="#">Inscripción</a> jueves 16 de junio a las 16:00 → <a href="#">Inscripción</a>
Plazo para postular, solo mediante formulario online	<b>Nuevo plazo: lunes 18 de julio</b>
Publicación de Resultados, esto se realiza en el sitio web del CID	Lunes 01 de agosto 2022

### DOCUMENTOS DE POSTULACIÓN

Al momento de completar el [formulario de postulación](#) de los Proyectos de Innovación en el aula, deberá adjuntar los anexos solicitados lo que dará por finalizada la postulación. Los anexos requeridos son:

- [Anexo 1](#): Declaración de conocimiento y aceptación de Bases del concurso de docente responsable.
- [Anexo 2](#): Carta de toma de conocimiento de documento de Política de Propiedad Intelectual UDD.
- [Anexo 3](#): Carta Gantt y distribución de presupuesto.

Los anexos 1, 2 y 3 se encuentran además disponibles en formato Word en el enlace de la Convocatoria 2022-2.

Además, en el siguiente [enlace](#) podrá encontrar el Formulario de postulación en formato Word, el cual, puede usar como borrador para redactar su propuesta antes de enviarla a través del formulario oficial de postulación.

## Reglamentos

- [Reglamento de Política de Gestión de Propiedad Intelectual e industrial y Transferencia Tecnológica](#)
- [Reglamento de Derecho de Autor](#)

## INSTANCIAS DE APOYO EN LA FORMULACIÓN Y POSTULACIÓN DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EN EL AULA

1. **Fichas de apoyo:** Te invitamos a revisar el material [¿Cómo formular un proyecto de Innovación en el aula?](#) que te guiará en la elaboración de tu propuesta y llenado del formulario de postulación.
2. **Webinar:** Inscríbete y participa en el webinar [¿Cómo postular un proyecto de innovación en el aula?](#)

Fecha y hora	Enlace de inscripción
Martes 31 de mayo a las 11 horas.	<a href="#">Inscripción a la reunión - Zoom</a>
Jueves 16 de junio a las 16 horas.	<a href="#">Inscripción a la reunión - Zoom</a>

3. **Asesoría a la postulación:** ¿Quieres conversar sobre tu idea de innovación? solo debes reservar una reunión con la coordinadora de los proyectos de tu sede.

Sede Concepción: coordinadora Priscila Leal. [Agenda de reuniones](#)

Sede Santiago: coordinadora Alejandra Ruiz. [Agenda de reuniones](#)

## CONSULTAS E INFORMACIONES

CONSULTAS E INFORMACIONES:	
<p>Sede Concepción</p> <p>Priscila Leal O. pleal@udd.cl – 41 2268862</p>	<p>Sede Santiago</p> <p>Alejandra Ruiz G. avruiz@udd.cl - 2 2578 5516</p>