

## PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y FORTALECIMIENTO DE LA DOCENCIA

### BASES CONCURSO 2026-1

#### I. INTRODUCCIÓN

La Vicerrectoría Académica a través de su Centro de Innovación Docente (CID), promueve los Proyectos de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia (PIFD) con el propósito de impulsar y apoyar la implementación de prácticas innovadoras entre los docentes UDD. Esto mediante la organización de un concurso interno dirigido a fomentar la innovación en el aula y las prácticas pedagógicas, 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 de aprendizaje.
- Pueden ser proyectos semestrales (2026-1) o anuales (2026-1 y 2026-2).
- 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 tiene la potencialidad de ser replicado en otra asignatura 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](#), desarrollo del aprendizaje autónomo y optimización del tiempo de trabajo en el aula considerando la duración del módulo de clases, favorecer el 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 basado en investigación, [Flipped Learning](#), [Aprendizaje por proyecto](#), [Aprendizaje basado en desafíos](#), [simulación](#), [Simulación clínica de alta fidelidad](#), [Aprendizaje basado en problemas](#), [Análisis de casos](#), evaluación formativa, [feedback](#), [Evaluación de competencias](#), [Gamificación](#), Aprendizaje entre pares o colaborativo, 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](#),

[herramientas de inteligencia artificial](#), 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](#), [H5p](#), Miró, [Kahoot](#), [Socrative](#), Mentimeter, Storymap, Mindmeister, [Edpuzzle](#), [Labster](#), Joomag, 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), 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, [podcast](#), manuales, [infografías](#), [animaciones](#), simuladores (no virtuales), entre otros.

Antes de solicitar la elaboración de un nuevo recurso educativo asociado a un contenido, unidad o competencia específica, debe verificar si existen materiales previamente desarrollados por la misma carrera en la otra sede de la universidad (cuando aplique).

Los recursos educativos creados en los PIFD desde el año 2018, se encuentran en la herramienta Commons de la plataforma CANVAS, con el propósito de que sean usados por la comunidad académica de la UDD. Por tanto, antes de definir contenidos y formatos de recursos asociados a su proyecto, se invita a revisar el catálogo de Commons, donde encontrará recursos del Centro de Innovación Docente y de otros académicos de nuestra institución.

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.

- En caso de considerar un **enfoque interdisciplinario**, los proyectos deben evidenciar cómo integran conocimientos, perspectivas o metodologías de diferentes disciplinas para enriquecer el aprendizaje y resolver problemas complejos.

Por tanto, se invita especialmente a los académicos, a presentar proyectos que fomenten la **colaboración entre disciplinas** para que los estudiantes apliquen conocimientos de diversas áreas en la resolución de problemas complejos, desarrollando habilidades de pensamiento crítico, creatividad y trabajo en equipo. Los proyectos interdisciplinarios pueden considerar el trabajo conjunto de estudiantes de diferentes carreras, promoviendo la integración de saberes y la capacidad de analizar problemas desde múltiples

perspectivas. Así también, se pueden impulsar proyectos en los que los estudiantes, aun siendo de la misma carrera, apliquen una visión interdisciplinaria al abordar determinados problemas que requieren integrar conocimientos de diversas áreas. En este caso, el proyecto debe promover que los estudiantes identifiquen y consideren perspectivas externas a su disciplina, desarrollando habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de analizar problemas desde múltiples enfoques.

Para conocer más sobre lo que se espera de un proyecto de innovación y fortalecimiento de la docencia con enfoque interdisciplinario, puede revisar el [anexo de este documento](#).

Este enfoque de interdisciplina se espera que se refleje de manera **transversal** en las propuestas de innovación que se presenten en esta versión del concurso, asegurando que las iniciativas no solo promuevan la integración de conocimientos, sino que también reflejen un compromiso con la formación de estudiantes capaces de enfrentar desafíos desde una perspectiva amplia e integradora. Las propuestas deben mostrar cómo la interdisciplina se traduce en experiencias de aprendizaje significativas, destacando su potencial para transformar las prácticas docentes y enriquecer el proceso educativo en la universidad.

Para obtener ideas de innovación puede revisar el [Repositorio del Centro de Innovación Docente](#), donde encontrará diversos proyectos de innovación ya implementados por docentes UDD de las diferentes facultades y carreras. Además, a continuación, se presentan algunos ejemplos de problemáticas y sus propuestas de Innovación en el aula:

Inquietud o problemática identificada	Propuesta de Innovación
Los estudiantes presentan dificultades para aplicar el pensamiento crítico y la creatividad al resolver problemas complejos en un contexto práctico.	Implementar un enfoque interdisciplinario mediante la realización de proyectos de aprendizaje basado en desafíos, donde los estudiantes diseñen soluciones para problemas sociales, como el manejo de residuos en comunidades vulnerables, integrando perspectivas ambientales y sociales.
Se ha detectado una falta de habilidades de trabajo en equipo y pensamiento crítico al analizar problemas globales desde diferentes enfoques.	Introducir simulaciones interdisciplinarias en las que los estudiantes trabajen en equipos para resolver casos como el diseño de una política pública de salud, considerando aspectos económicos, sociales y éticos.
Necesidad de desarrollar la competencia visión analítica de los estudiantes y su dimensión pensamiento crítico.	Implementar análisis de casos que los estudiantes tendrán que resolver en primera instancia utilizando ChatGPT, y luego (individual o en grupos) deberán contrastar esa información con los contenidos del curso, evaluando su

	pertinencia y profundidad, agregando lo que la IA no consideró en su respuesta.
Necesidad de desarrollar la competencia comunicación en los estudiantes y sus dimensiones expresión escrita, acorde al contexto y disciplina; y fundamentación y contra-argumentación.	Utilización de ChatGPT para la escritura de ensayos, analizando la veracidad de la información mediante el contraste con la evidencia científica disponible. El alumno deberá saber que será responsable de cualquier error, omisión, imprecisión proporcionada por la IA.
Necesidad de desarrollar el aprendizaje autónomo de los estudiantes que permita optimizar la duración del módulo de clases, pudiendo observar en el aula su aprendizaje procedimental.	Implementar Flipped Learning, abordando contenidos teóricos mediante recursos y actividades compartidas en el aula virtual de la asignatura (Canvas), y en la sala de clases realizar actividades prácticas.
Necesidad de retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes y la participación en clases.	Implementar la metodología aprendizaje entre pares con el uso de 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.

## II. FINANCIAMIENTO

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

Para los proyectos con un **enfoque interdisciplinario**, se podrá optar a un financiamiento de hasta \$2.500.000 (dos millones quinientos mil pesos). Dado el carácter colaborativo e integrador de este tipo de iniciativas, se requiere la participación de al menos dos docentes provenientes de distintas disciplinas o facultades.

De ser necesario, puede sumarse la participación de un tercer docente, sin embargo, es importante justificar la participación de cada docente que participará en el proyecto, explicando cómo sus competencias y experiencia contribuyen al logro de los resultados de aprendizaje y al desarrollo de las habilidades interdisciplinarias que el proyecto busca promover en los estudiantes. Esta claridad asegura una distribución eficiente de roles y responsabilidades dentro del equipo docente, optimizando el impacto del proyecto.

La forma de pago de los honorarios a los docentes depende del tipo de relación contractual que tengan con la universidad, específicamente:

- Docentes con contrato docente: se gestiona mediante bono extraordinario, visualizándose en la liquidación de sueldo del mes asociado al pago.
- Docentes a honorarios: se solicitará la boleta de honorarios respectiva a la cuota a pagar. Esta se paga en un máximo de 30 días mediante vale vista del Banco Santander o depósito en la cuenta bancaria registrada.

Si se contempla la contratación de estudiantes como ayudantes, sus remuneraciones deben incluirse en el monto destinado a honorarios. Se debe resguardar que los estudiantes puedan emitir boleta de servicios.

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 de la Universidad del Desarrollo y administrados por el Centro de Innovación Docente, por lo tanto, una vez ejecutado el proyecto, deben ser devueltos a este Centro y en condiciones óptimas para poder ser utilizados por otros docentes.

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.

En caso de que la innovación requiera 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 Centro de Innovación Docente.

En el caso de requerir un presupuesto adicional al adjudicado para la inscripción a seminarios, congresos o publicación de un artículo con los resultados obtenidos en la innovación docente en una revista indexada, se podrá postular al [Fondo de apoyo a la difusión académica](#) ofrecido por nuestro Centro de Innovación Docente.

Por último, el presupuesto presentado será analizado en relación con el 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.

### III. ADMISIBILIDAD

- **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. De todas maneras, es necesario que antes de enviar su postulación socialice la propuesta con su director(a) para garantizar que es coherente con los intereses de la carrera y también para agilizar la respuesta de respaldo.

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.

En estos proyectos pueden participar tanto docentes de la Universidad del Desarrollo como docentes de otras instituciones de educación superior que contribuyan al enriquecimiento y desarrollo de la innovación y del enfoque interdisciplinario según corresponda. Es importante que los postulantes detallen las funciones específicas que cada docente tendrá en el proyecto, justificando su participación y explicando cómo sus conocimientos y habilidades aportarán al logro de los objetivos del 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).

A continuación, se presenta el tipo de informe según duración del proyecto y porcentaje de los honorarios a pagar en cada entrega.

Tipo de Informe	Proyecto semestral	Proyecto anual
<b>Plan General</b>	40% de los honorarios. Marzo 2026	30% de los honorarios. Marzo 2026
<b>Informe de Avance</b>	No aplica.	30% de los honorarios. Julio 2026
<b>Informe de Cierre y Difusión</b>	60% de los honorarios. Julio 2026	40% de los honorarios. Diciembre 2026

- **Exclusiones de proyectos:**

No se adjudicarán proyectos que:

- 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:**

Cabe considerar que el cierre del proyecto de innovación y fortalecimiento de la docencia 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 con los estipulado en el punto 36 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.

Para proyectos que impliquen la creación de recursos educativos relacionados con la redacción de textos, como manuales o libros, es obligatorio que cada docente participante en la elaboración del recurso (ya sea de la UDD o externo a ella) firme el [Anexo 2](#) de Propiedad Intelectual.

Con el propósito de favorecer la divulgación de los resultados obtenidos en revistas de Educación, debe considerar la utilización de la [Autorización de uso de información](#) proporcionado por el Comité de Ética de la UDD, antes de la implementación de la innovación.

#### IV. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los proyectos serán evaluados de acuerdo con 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.

---

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



- **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.

- **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 de los resultados 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 de 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:

CRITERIOS	DISTRIBUCIÓN DE PORCENTAJES
Pertinencia del Proyecto	20%
Claridad y consistencia del proyecto	35%

Originalidad del proyecto	10%
Proceso de evaluación	15%
Factibilidad del proyecto	20%

Los proyectos serán evaluados utilizando la siguiente [Rúbrica de evaluación PIFD 2026-1](#).

En paralelo a la evaluación del comité evaluador, se enviará el listado de proyectos de una carrera al director de esta 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 viernes 27 de febrero del 2026.

## V. FECHAS IMPORTANTES DEL CONCURSO

ACCIONES	FECHA
Plazo para postular, sólo mediante <a href="#">formulario online</a> , en Airtable.	Miércoles 21 de enero de 2026
Publicación de Resultados en el <a href="#">sitio web</a> del CID.	Viernes 27 de febrero de 2026

## VI. DOCUMENTOS DE POSTULACIÓN

Una vez formulado su propuesta de innovación en el aula, deberá completar el [formulario de postulación online](#) y cargar los siguientes archivos:

- [Propuesta de innovación en el aula](#): Archivo que contiene su Proyecto de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia.
- [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.
- Cotizaciones referenciales de servicios o compras (si corresponde).
- Anexo(s) que complementan su propuesta de innovación (opcional).

### Reglamentos

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

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

- **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.
- **Webinars de apoyo a la postulación:** Insíbete y participa en los webinar que proporcionarán orientaciones para postular a los Proyectos de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia (PIFD).

Webinar, fecha y hora	Enlace de inscripción
Lanzamiento de concurso de Proyectos de Innovación e Investigación en Docencia Universitaria 2026-1 <b>Miércoles 10 de diciembre, 10:30 horas.</b>	<a href="#">Formulario de inscripción al webinar</a>
Webinar orientaciones para postular a Proyectos de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia e Investigación en Docencia Universitaria. <b>Martes 16 de diciembre, 10:30 horas.</b>	<a href="#">Formulario de inscripción al webinar</a>
Webinar orientaciones para postular a Proyectos de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia e Investigación en Docencia Universitaria. <b>Jueves 8 de enero de 2026, 15:30 horas.</b>	<a href="#">Formulario de inscripción al webinar</a>

- **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.

## CONSULTAS E INFORMACIONES

CONSULTAS E INFORMACIONES:	
<p>Sede Concepción</p> <p>Priscila Leal O.  <a href="mailto:pleal@udd.cl">pleal@udd.cl</a> – 41 2268862  <a href="#">Agenda de reuniones</a></p>	<p>Sede Santiago</p> <p>Alejandra Ruiz G.  <a href="mailto:avruiz@udd.cl">avruiz@udd.cl</a> - 2 2578 5516  <a href="#">Agenda de reuniones</a></p>

## REFERENCIAS

- Comisión Nacional de Acreditación. (2023). Criterios y Estándares de Calidad para la Acreditación Institucional del Subsistema Universitario. <https://www.cnachile.cl/noticias/SiteAssets/Paginas/Forms/AllItems/CyE%20INSTITUCIONAL%20SUBSISTEMA%20UNIVERSITARIO.pdf>
- EDUCAUSE. (2024). 2024 EDUCAUSE Horizon Report: Teaching and Learning Edition. <https://library.educause.edu/resources/2024/5/2024-educause-horizon-report-teaching-and-learning-edition>
- de Greef, L., Post, G., Vink, C., & Wenting, L. (2017). *Designing interdisciplinary education: A practical handbook for university teachers*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789462984769>
- Universidad del Desarrollo (2018). *UDD Futuro, Proyecto Educativo*. <https://uddfuturo.udd.cl/files/2018/07/Proyecto-Educativo-UDD-FUTURO.pdf>
- UNESCO. (06 de septiembre, 2023). *Oportunidades y desafíos de la era de la inteligencia artificial para la educación superior. Una introducción para los actores de la educación superior*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386670\\_spa/PDF/386670spa.pdf.multi](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386670_spa/PDF/386670spa.pdf.multi)

## ANEXO

### PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y FORTALECIMIENTO DE LA DOCENCIA DE EDUCACIÓN INTERDISCIPLINARIA.

La Universidad del Desarrollo, en su proyecto educativo UDD Futuro, promueve activamente la educación interdisciplinaria, dado que el contexto actual exige profesionales capaces de abordar problemas complejos que no pueden ser resueltos desde una única perspectiva disciplinaria. La interdisciplina permite a los estudiantes integrar conocimientos de múltiples áreas, desarrollando habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas, esenciales para enfrentar desafíos globales

De acuerdo con el Instituto de Innovación e Interdisciplina, iCubo UDD, en el contexto de educación, la interdisciplina se refiere a un enfoque de enseñanza y aprendizaje que integra conocimientos, perspectivas y métodos de diferentes disciplinas para abordar problemas complejos de manera más holística y profunda. En lugar de aprender de forma aislada dentro de una sola disciplina, **los estudiantes trabajan en colaboración para conectar y aplicar conceptos desde múltiples campos, promoviendo habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas**. La educación interdisciplinaria prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real, donde las soluciones efectivas suelen requerir una visión amplia y colaborativa que trascienda los límites de una sola área de estudio.

#### Aspectos clave para la educación interdisciplinaria.

Al implementar un enfoque de enseñanza-aprendizaje interdisciplinario, es fundamental tener en cuenta ciertos aspectos clave que garantizan la efectividad y la contribución de este modelo. Estos elementos son esenciales para diseñar actividades que permitan a los estudiantes abordar problemas complejos desde diferentes enfoques. Desde la identificación de desafíos a plantear a los estudiantes hasta el desarrollo de habilidades específicas, pasando por el diseño de las actividades a realizar y el rol transformador del profesor como coach, estos aspectos constituyen la base para una experiencia educativa que fomente la integración de conocimientos, la colaboración y la innovación en el proceso de aprendizaje.

A continuación, se describen estos puntos clave y su relevancia en la educación interdisciplinaria.

#### 1. Identificación de un problema complejo:

Para el desarrollo de un enfoque interdisciplinario debe identificarse claramente un problema o desafío complejo, entendidos como problemas que se caracterizan por su dificultad para ser definidos y solucionados o abordados de manera sencilla. Presentan múltiples causas, deben observarse desde múltiples disciplinas, cambian con el tiempo, pueden tener diversas formas de abordarse y podrían no tener una solución concreta. Ejemplos: migración, cambio climático, pobreza, etc. En el caso de las profesiones de salud la complejidad puede estar en casos clínicos que deban abordarse desde múltiples disciplinas, pero de manera integrada.

#### 2. Desarrollo de habilidades para la interdisciplina:

La interdisciplina es un diálogo que se da entre diversas disciplinas para el abordaje de un problema complejo, en donde existen hallazgos e insights que se generan integradamente entre estas, es decir, existe una transferencia de conocimiento constante en el proceso. La educación interdisciplinaria debe poner gran foco en el desarrollo de las habilidades que se requieren para este tipo de diálogo, algunas de estas son:

- a. *Creatividad*: creación de nuevos hallazgos, ideas e innovaciones que tengan valor.
- b. *Pensamiento crítico*: toma de perspectiva, lidiar con sesgos cognitivos disciplinares, no dar las cosas por sentado sólo por la visión disciplinar.
- c. *Reflexión*: sobre uno mismo, el proceso y los demás. Consciencia sobre los desafíos que implica el trabajar de manera interdisciplinaria y tomar acción de ello.
- d. *Colaboración*: comunicar efectivamente, escuchar activamente perspectivas sin pensar en la propia disciplina e integrar el conocimiento nuevo en el abordaje del problema complejo o desafío. Trabajo en conjunto y resolución de problemas mediante trabajo en equipo.
- e. *Integración*: “habilidad madre” del diálogo interdisciplinario, habitualmente se subdivide en sub-habilidades que tributen a la adquisición de saber conocer, saber hacer y saber ser.

### **3. Diseño de actividades en el marco del enfoque interdisciplinario:**

Las actividades en el marco de un enfoque interdisciplinario deben tributar al desarrollo de habilidades para este tipo de diálogo (las mencionadas en el punto anterior). De este modo, los resultados de aprendizaje (lo que los estudiantes deben ser capaces de hacer/saber/ser al finalizar la innovación) deben estar orientados al desarrollo de estas habilidades en el contexto de problema complejo o desafío planteado. Luego, la evaluación (cómo sabremos que los estudiantes lograron los resultados de aprendizaje) debe ser acorde a la meta planteada y darse en un contexto lo más auténtico posible (evidencias aceptables). Finalmente, las metodologías activas o centradas en el estudiante deben ser las herramientas y actividades planificadas para que los estudiantes logren los resultados de aprendizaje declarados para el desarrollo de estas habilidades. De esta manera, si se logra una consistencia entre esos 3 aspectos, se puede dar cuenta de que los estudiantes poseen más conocimientos y herramientas para trabajar interdisciplinariamente.

### **4. Profesor como coach:**

Los docentes cumplen un rol fundamental en la educación interdisciplinaria y requieren de ciertas herramientas que difieren en algún grado de un profesor disciplinar. El profesor como coach debe ser capaz de potenciar el aprendizaje de los estudiantes usando sus propios recursos. Debe guiar la reflexión constante de los equipos, visibilizando los nuevos hallazgos y cómo el diálogo interdisciplinario fue esencial para lograrlo. A su vez, el profesor como coach es capaz de identificar los problemas que se puedan generar dentro de un equipo y abordarlo utilizando las habilidades para la interdisciplinar. La gran herramienta para el profesor como coach es la capacidad de hacer buenas preguntas que promuevan la reflexión y acción por parte de los estudiantes, más que dar respuestas explícitas. El profesor como coach debe poseer habilidades para la interdisciplina.

### Qué se considera como interdisciplina.

Es común que surjan confusiones al intentar determinar si un proyecto de innovación y fortalecimiento de la docencia realmente aplica un enfoque interdisciplinario. Muchas veces, se confunden metodologías multidisciplinarias o extradisciplinarias con la interdisciplina, lo que puede desviar los objetivos planteados. Por ello, resulta importante aclarar qué se entiende por interdisciplina y qué no, de acuerdo con lo que promueve el Instituto de Innovación e Interdisciplina, iCubo UDD. Esto con el propósito de garantizar que las propuestas que se presenten cumplan con los principios de integración, colaboración y transferencia de conocimientos propios de la educación interdisciplinaria.

A continuación, se explican los aspectos clave que definen la interdisciplina, así como los enfoques que no se consideran como tal.

- a. **Integración de conocimientos:** Combina y sintetiza conocimientos de distintas disciplinas para abordar problemas complejos de manera más completa y profunda.
- b. **Abordaje de problemas complejos:** Enfocada en problemas que requieren múltiples perspectivas para ser entendidos y abordados, como el cambio climático, la salud pública o la pobreza.
- c. **Colaboración activa y diálogo constante:** Fomenta un diálogo continuo y colaborativo entre disciplinas, en el que cada miembro contribuye activamente, compartiendo perspectivas y cuestionando su propio marco disciplinario.
- d. **Transferencia de conocimiento:** Existe una transferencia bidireccional de conocimientos e ideas entre disciplinas, generando nuevos enfoques y hallazgos que ninguna disciplina podría lograr sola.
- e. **Desarrollo de habilidades para la interdisciplina:** Busca desarrollar habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la reflexión y la colaboración, esenciales para integrar conocimientos y trabajar en equipo.
- f. **Proceso adaptativo y flexible:** Es un proceso dinámico que se adapta a las necesidades y complejidades del problema abordado, permitiendo ajustes y re-evaluaciones constantes.
- g. **Resultados integrados y holísticos:** Los productos o resultados reflejan una comprensión que abarca y cruza las fronteras de cada disciplina, resultando en soluciones innovadoras y complejas.
- h. **Orientación hacia la aplicación práctica:** Muchas veces orientada a generar soluciones aplicables en contextos reales, permitiendo la transferencia del conocimiento interdisciplinario al mundo profesional.
- i. **Rol del profesor como coach:** El docente actúa como un entrenador que guía la reflexión y fomenta el diálogo interdisciplinario en lugar de limitarse a transmitir conocimientos de una disciplina específica.
- j. **Aprendizaje activo y contextualizado:** Se apoya en metodologías activas que conectan el aprendizaje con contextos reales, proporcionando experiencias auténticas y significativas (ABP, ABS, ABR, etc.)

### Lo que NO es interdisciplina.

- a. **Enfoque exclusivamente disciplinar:** Trabajar desde una sola disciplina o sin conexión entre disciplinas no se considera interdisciplina, ya que no integra perspectivas diversas.
- b. **Multidisciplina sin integración:** Involucrar múltiples disciplinas sin buscar la síntesis de ideas ni el diálogo activo no constituye interdisciplina, sino simple coexistencia de conocimientos.
- c. **Perspectiva fragmentada:** Abordar el problema sin intentar una comprensión integral que abarque diferentes perspectivas limita la capacidad de generar soluciones innovadoras.
- d. **Simple aportes unidireccionales:** Cuando los miembros de diferentes disciplinas solo aportan su perspectiva sin modificar ni cuestionar sus enfoques, no se genera un proceso de aprendizaje ni transferencia de conocimientos.
- e. **Aprendizaje Extradisciplinario:** Aprender sobre temáticas ajenas a la disciplinar que no involucran una colaboración activa entre los estudiantes.
- f. **Evaluación centrada únicamente en conocimientos:** Medir el éxito solo en función de conocimientos disciplinarios adquiridos, sin evaluar habilidades como la integración, la reflexión y la colaboración.
- g. **Profesor como expositor:** Si el rol del profesor es exclusivamente transmitir contenido en lugar de facilitar el diálogo y el desarrollo de habilidades interdisciplinarias, no se promueve la verdadera interdisciplina.
- h. **Dependencia de métodos tradicionales de enseñanza:** La interdisciplina no puede lograrse mediante clases magistrales o métodos centrados únicamente en la teoría, sin oportunidades para la aplicación y colaboración.
- i. **Ausencia de una meta común:** Trabajar en paralelo en disciplinas sin un objetivo unificador no es interdisciplina, ya que esta requiere que todos los miembros trabajen hacia un mismo propósito compartido.

### Ejemplo de Proyecto de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia con enfoque interdisciplinario.

- **Inquietud o problemática identificada:**  
Los estudiantes presentan dificultades para analizar problemas complejos que involucren aspectos técnicos, sociales y éticos dentro de su disciplina, limitando su capacidad para desarrollar soluciones integrales y creativas.
- **Propuesta de innovación:**  
Diseñar un proyecto interdisciplinario dentro de la asignatura, donde los estudiantes desarrollen un plan integral para abordar un desafío actual de su área profesional, integrando perspectivas sociales, éticas y técnicas a través de metodologías activas como el aprendizaje basado en desafíos (también puede considerarse el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje en problemas, aprendizaje basado en investigación).



- **Importancia de definir resultados de aprendizaje:**

Una vez identificada la problemática, es importante definir los resultados de aprendizaje que se esperan alcanzar. Estos deben relacionarse directamente con las habilidades que busca desarrollar un enfoque interdisciplinario: pensamiento crítico, creatividad, colaboración, reflexión y la capacidad de integrar conocimientos. Por ejemplo, los estudiantes deberán ser capaces de analizar un problema real desde diferentes perspectivas, generar propuestas innovadoras y trabajar en equipos, habilidades esenciales que requerirán problemas complejos en su ejercicio profesional.

- **Objetivo general:**

Fomentar en los estudiantes la capacidad de analizar problemas complejos desde diferentes enfoques, desarrollando habilidades de pensamiento crítico, creatividad y colaboración para proponer soluciones innovadoras y contextualizadas.

- **Actividades a realizar:**

1. Presentar un caso real vinculado a su disciplina (ej., sostenibilidad en procesos industriales o atención integral a pacientes crónicos).
2. Realizar una investigación inicial sobre el problema desde diversas perspectivas (técnica, social y ética).
3. Organizar debates y sesiones de reflexión grupal para integrar conocimientos.
4. Diseñar y presentar una solución integral en formato de prototipo, plan de acción o propuesta concreta.

- **Evaluación del proyecto:**

La evaluación debe estar alineada con los resultados de aprendizaje definidos, asegurando que se midan las habilidades desarrolladas a través del enfoque interdisciplinario.

### **Segundo ejemplo de Proyecto de innovación y Fortalecimiento de la Docencia con enfoque interdisciplinario actualmente en ejecución.**

- **Inquietud o problemática identificada:**

Se detecta la necesidad de sensibilizar a los estudiantes de las carreras de Diseño y Publicidad sobre el problema ambiental y promover la creación de campañas efectivas para su prevención, a través del trabajo colaborativo y la implementación de metodologías interdisciplinarias. Específicamente, se enfoca en la falta de conocimientos y acciones sobre la gestión de residuos textiles en la industria de la moda.

- **Propuesta de innovación:**

Se propone la implementación de metodologías interdisciplinarias que integren los enfoques y contenidos de las asignaturas de Sostenibilidad en Moda de la carrera de Diseño y Taller VI de Publicidad. A través de esta propuesta, se busca generar un entorno de aprendizaje colaborativo, en

el cual los estudiantes de ambas disciplinas trabajen conjuntamente en proyectos enfocados en la gestión de residuos textiles. Además, la utilización de recursos interactivos y estrategias de comunicación innovadoras en la campaña contribuirá a fortalecer la efectividad del aprendizaje y la sensibilización de los estudiantes sobre los problemas ambientales asociados con la moda.

- **Síntesis de resultados de aprendizajes:**

El proyecto tiene como objetivo que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades clave en relación con la sostenibilidad en la industria textil y la gestión de residuos, así como en la creación de campañas comunicacionales que promuevan estos temas. Al finalizar el proyecto, se espera que los estudiantes hayan desarrollado competencias en:

- Trabajo colaborativo interdisciplinario.
- Análisis crítico y propuesta de soluciones innovadoras para la gestión de residuos textiles.
- Desarrollo de campañas publicitarias con un enfoque sostenible.
- Uso de metodologías de enseñanza innovadoras para abordar problemas globales y locales.
- Evaluación y retroalimentación crítica sobre el proceso de aprendizaje y los proyectos generados.

- **Objetivo general:**

Facilitar el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes de la asignatura Sostenibilidad en Moda de la carrera de Diseño y los estudiantes del Taller VI de la carrera de Publicidad, mediante la implementación de metodologías interdisciplinarias, para desarrollar proyectos conjuntos que comuniquen y promuevan una cultura de gestión de residuos textiles durante el período académico 2025-2.

- **Síntesis de actividades a realizar:**

1. Diseño de metodologías interdisciplinarias: Adaptación y selección de enfoques y recursos metodológicos que permitan integrar los contenidos de ambas asignaturas y facilitar la colaboración entre los estudiantes.
2. Docentes de ambas asignaturas elaboran recursos educativos que faciliten la comprensión y aplicación de los conceptos de sostenibilidad y gestión de residuos textiles, para los estudiantes que son parte del proyecto.
3. Implementación de proyectos conjuntos: Los estudiantes de ambas asignaturas trabajarán en el desarrollo de una campaña de comunicación sobre la gestión de residuos textiles, que incluirá investigación, diseño conceptual y creación de contenido publicitario.

- **Evaluación de la experiencia:**

Aplicación de instrumentos de retroalimentación para evaluar la efectividad de la metodología implementada, recopilación de opiniones de estudiantes y análisis de los resultados de los proyectos desarrollados.

El análisis de los resultados del instrumento de satisfacción se utilizará para evaluar el grado de éxito del proyecto en términos de aprendizaje y colaboración interdisciplinaria. Los resultados se complementarán con el análisis de los proyectos finales (campañas de comunicación), evaluando la calidad y efectividad de las soluciones propuestas.

### **IMPORTANTE**

- Este tipo de proyectos, en caso de ser adjudicados, contará con el acompañamiento de un tutor vinculado al Instituto de Innovación e Interdisciplina, iCubo UDD, quien guiará a los docentes en cada una de las etapas del proyecto. Este acompañamiento tiene como objetivo asegurar que el enfoque interdisciplinario sea correctamente implementado, proporcionando asesoría metodológica para el logro de los resultados de aprendizaje definidos.
- Los proyectos presentados bajo este enfoque serán evaluados por una comisión que incluirá un representante del Instituto de Innovación e Interdisciplina, iCubo UDD, con el propósito de garantizar que los criterios de interdisciplinariedad sean considerados en el proceso de evaluación.
- Por las características específicas de estos proyectos, se establece que su duración será anual, permitiendo así un desarrollo completo y profundo que asegure el impacto esperado tanto en los estudiantes como en las prácticas docentes.