Centro de Innovación Docente
Universidad del Desarrollo

PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y FORTALECIMIENTO DE LA DOCENCIA

BASES CONCURSO 2027

I. Introducción

La Vicerrectoría Académica de la Universidad del Desarrollo (UDD), a través de su Centro de Innovación Docente (CID), convoca a académicos y docentes de pregrado y postgrado a participar en el concurso interno de fondos para *Proyectos de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia* (PIFD).

El concurso tiene como propósito impulsar y apoyar la implementación de prácticas innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje entre los docentes UDD, fomentando la innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje, en sus distintas modalidades, y en las prácticas pedagógicas, enriqueciendo la experiencia de estudiantes y docentes.

Esta convocatoria se enmarca en el compromiso institucional con el aseguramiento de la calidad y responde a los estándares de la Comisión Nacional de Acreditación (CNA), en particular al Criterio 4 de Investigación, innovación docente y mejora del proceso formativo, impulsando la sistematización, evaluación y difusión de experiencias que perfeccionen continuamente los procesos de enseñanza.

En esta versión de la convocatoria, el proceso de postulación se desarrollará en cuatro etapas (figura 1): (1) Carta de intención, de un máximo de dos páginas, junto con el respaldo formal de la unidad académica; (2) Preselección, en la que se verifica la admisibilidad y se evalúan las cartas; (3) Postulación de proyecto, en el que los preseleccionados presentan la propuesta completa, con presupuesto y cronograma, y (4) Resultado final, en el que el comité evalúa las propuestas y se resuelve su adjudicación. La preselección de la carta de intención no garantiza la adjudicación del proyecto.



Figura 1. Etapas de la convocatoria

Un aspecto relevante que considerar en esta convocatoria es que el/la docente responsable o el equipo deberá declarar si contempla publicar la experiencia de innovación en una revista académica o si existe en la innovación algún componente secundario de investigación, esto para considerar la presentación del proyecto ante el Comité de Ética Institucional en Investigación (CEII).

Si se contempla alguna de estas opciones, deberá contar con al menos un integrante con experiencia en metodologías de investigación y escritura académica o, en su defecto, incorporar en el presupuesto recursos destinados a servicios de apoyo para el análisis de resultados y la elaboración del manuscrito. Asimismo, deberá considerar la solicitud de revisión y aprobación de la innovación por parte del CEII, cuando corresponda.

Finalmente, los proyectos cuyo propósito es responder una pregunta de investigación o incorporen un componente estructurado de investigación (pregunta de investigación, diseño metodológico y uso de datos de personas para generar conocimiento) deberán postular al concurso *Proyectos de Investigación en Docencia Universitaria*, que se desarrolla en paralelo.

Para cautelar el alcance de las postulaciones, revise la siguiente tabla que explica los distintos niveles en los que se enmarcan los proyectos, distinguiendo entre la innovación y la investigación docentes formal:

Nivel	Datos a utilizar	Camino a seguir	Resguardo ético	Limitaciones
Innovación para mejora interna	Datos académicos y de gestión necesarios para implementar, monitorear y evaluar la innovación (participación, rendimiento, percepción estudiantil, uso de recursos, entre otros).	El proyecto se desarrolla íntegramente en el marco del concurso de innovación docente.	Cumplimiento de la normativa institucional sobre protección y uso de datos. No requiere revisión CEII.	Los resultados se utilizan para la mejora de la docencia y la toma de decisiones internas. No corresponde presentar estos resultados como investigación científica.
2. Innovación sistematizada para difusión de la experiencia	Evidencias de implementación, reflexiones docentes, productos desarrollados, resultados descriptivos de la innovación, encuestas o testimonios utilizados para documentar y comunicar la experiencia.	El proyecto permanece en la vía de innovación docente. La sistematización o difusión de la experiencia no transforma el proyecto en investigación.	Cumplimiento de los resguardos institucionales aplicables al uso de información. No requiere revisión CEII únicamente por el hecho de sistematizar o difundir la experiencia.	La difusión podrá referirse a la experiencia, sus resultados y aprendizajes, pero no a conclusiones propias de una investigación destinada a generar conocimiento generalizable.
3. Innovación con componente secundario de investigación y difusión científica	Datos que, además de apoyar la innovación, serán utilizados para responder preguntas de investigación específicas o producir evidencia susceptible de publicación científica.	El proyecto puede desarrollarse en el marco de innovación docente, pero el componente investigativo debe identificarse explícitamente y someterse a los procedimientos institucionales correspondientes.	Requiere revisión y pronunciamiento del CEII respecto del componente de investigación antes del levantamiento de información para dicho fin.	La aprobación ética se circunscribe al componente investigativo. La autorización de uso de información no reemplaza la revisión ética cuando corresponda.
4. Investigación como objetivo central o sustantivo	Datos levantados principalmente para generar conocimiento científico, evaluar hipótesis o producir resultados generalizables.	No corresponde al concurso de innovación docente. Debe presentarse a través del Concurso de Investigación en Docencia Universitaria u otra convocatoria de investigación pertinente.	Debe cumplir los requisitos éticos e institucionales exigidos para proyectos de investigación.	No será considerado un proyecto de innovación docente, aun cuando contemple acciones de innovación en la enseñanza.

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

- Surgen del interés del docente responsable de una asignatura (trimestral, bimestral, semestral o anual) y responden a una inquietud o problemática detectada en ella, coherente con las necesidades de la carrera o programa.
- Se implementan con los estudiantes de la asignatura y pueden ser semestrales (2027-1) o anuales (2027-1 y 2027-2).
- Sistematizan y evalúan su experiencia y sus resultados, para luego difundirlos a la comunidad universitaria.
- Tienen el potencial de ser replicados o adaptados en otra asignatura, carrera o sede, y proyectan cómo podrán transferirse y sostenerse en el tiempo.

En relación con el punto anterior, para efectos de estas bases, se entenderá por:

Concepto	**Definición**	**Qué se espera del proyecto**
Transferencia	La innovación queda documentada para que otro docente pueda evaluarla y adaptarla.	Describir qué elementos serán transferibles y dejar los recursos disponibles para otros docentes UDD.
Sostenibilidad	La innovación se mantiene en la asignatura después del financiamiento.	Declarar qué condiciones necesita para continuar.
Comunicación	La experiencia se da a conocer dentro de la UDD.	Socializar la experiencia y sus resultados (ver sección 7.2).
Escalabilidad	La innovación se extiende a más secciones, carreras o sedes.	Proyectar a quién más podría servirle. No se exige demostrarla durante el proyecto.

1.2. Áreas de innovación

Las innovaciones propuestas, que responden a la inquietud o problemática detectada en la asignatura, pueden enmarcarse en las siguientes áreas:

a) Metodología y evaluación: implementar estrategias de aprendizaje activo o experiencial, promover el aprendizaje autónomo, optimizar el tiempo de trabajo en el aula según la duración del módulo de clases y favorecer la evaluación y la retroalimentación para el aprendizaje. Estas estrategias pueden apoyarse en herramientas tecnológicas cuando exista una justificación pedagógica clara.

> **Ejemplos:** aprendizaje basado en investigación, aprendizaje por proyectos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en desafíos, aprendizaje basado en juegos, Flipped Learning, simulación, simulación clínica de alta fidelidad, análisis de casos, evaluación formativa, evaluación adaptativa, feedback, evaluación de competencias, gamificación, aprendizaje entre pares o colaborativo, entre otras.

b) Uso de recursos tecnológicos: incorporar de manera sistemática aplicaciones, softwares, plataformas y herramientas de inteligencia artificial que fortalezcan el aprendizaje en actividades sincrónicas y asincrónicas. En particular, las actividades asincrónicas deberán favorecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

La propuesta deberá especificar el apoyo que requiere la herramienta para su implementación, las condiciones que permitirán sostener su uso una vez finalizado el proyecto. También, deberá detallar los datos de estudiantes que serán utilizados, aplicando el principio de minimización de datos (recolectar únicamente los estrictamente necesarios para fines pedagógicos), usar herramientas institucionalmente autorizadas y resguardar el tratamiento de información por terceros, especialmente al hacer uso de herramientas de IA, asegurando el cumplimiento de la normativa vigente establecida en la Política de Seguridad de la Información y Tratamiento de Datos Personales.

> **Ejemplos:** Nearpod, H5P, Miro, Kahoot, Socrative, Mentimeter, StoryMap, Mindmeister, Edpuzzle, Labster, Joomag, entre otras.
>
> También se pueden utilizar LTI (Learning Tools Interoperability) compatibles con Canvas, ya sea para el trabajo disciplinar (por ejemplo, GeoGebra o Wiris) o para el control del plagio (por ejemplo, Turnitin o Unicheck), entre muchos otros. El listado de LTI compatibles con Canvas se encuentra en https://www.eduappcenter.com/.

c) Creación de recursos educativos: elaborar recursos educativos que complementen la enseñanza de determinados contenidos y procedimientos, y que permitan o refuercen la práctica de habilidades y el aprendizaje autónomo.

> **Ejemplos:** recursos audiovisuales (como cápsulas de video, podcasts y animaciones), manuales, infografías, o simuladores (no virtuales), entre otros.

Antes de solicitar un recurso educativo nuevo para un contenido, unidad o competencia específica, se debe verificar si la misma carrera ya desarrolló materiales en años anteriores o en la otra sede, SCL o CCP (cuando aplique).

Los recursos educativos que han sido financiados o creados por el Centro de Innovación Docente se encuentran en la herramienta Commons de la plataforma Canvas, para que queden a disposición de la comunidad académica UDD. Por eso, antes de definir los contenidos y formatos de los recursos del proyecto, se invita a revisar el catálogo de Commons, que reúne recursos del CID y de otros académicos de la institución.

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

Para obtener ideas de proyectos, puede revisar el Repositorio del Centro de Innovación Docente junto con el Anexo 1 para ejemplos de problemáticas y propuestas de innovación.

1.3. Proyectos con enfoque interdisciplinario

Los proyectos con enfoque interdisciplinario 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 para 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.

Se espera que este enfoque 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 conocer más sobre lo que se espera de un proyecto de innovación y fortalecimiento de la docencia con enfoque interdisciplinario, puede revisar el Anexo 2 de este documento y ejemplos concretos en el repositorio de proyectos del Centro de Innovación Docente, escribiendo en el buscador la palabra interdisciplina.

II. Financiamiento

2.1. Montos máximos

El concurso contará con dos categorías de financiamiento:

Tipo de proyecto	**Monto máximo solicitado**
Proyecto regular	$2.000.000 CLP
Proyecto interdisciplinario	$2.500.000 CLP

Montos totales para los proyectos, independiente de su duración.

2.2. Honorarios y participación docente

- En el ítem honorarios se puede considerar un bono de incentivo de hasta **$400.000 brutos por docente participante, por semestre**.
- En un proyecto pueden participar hasta dos docentes. El monto de cada uno puede variar, según las responsabilidades que asuma en la implementación.
- Para los proyectos con enfoque interdisciplinario, es una exigencia contar con al menos dos docentes de distintas disciplinas o facultades. Si es necesario, puede sumarse un tercer docente, justificando cómo sus competencias y experiencia contribuyen a los resultados de aprendizaje y a las habilidades interdisciplinarias que el proyecto busca desarrollar.
- Los docentes que reciban algún tipo de beca de la UDD no podrán recibir honorarios con cargo al proyecto, salvo autorización institucional.

La forma de pago de los honorarios depende del tipo de relación contractual con la universidad:

- **Docentes con contrato docente:** se gestiona mediante un bono extraordinario, que aparece en la liquidación de sueldo del mes asociado al pago.
- **Docentes a honorarios:** se solicita la boleta de honorarios de la cuota a pagar. El pago se realiza en un plazo máximo de 30 días, mediante vale vista del Banco Santander o depósito en la cuenta bancaria registrada.
- Si se considera a **estudiantes** como ayudantes en el proyecto, sus remuneraciones deben incluirse en el monto destinado a honorarios, y debe resguardarse que puedan emitir boleta de servicios.

2.3. Costos operacionales, activos y licencias

- Si el proyecto requiere contratar servicios o comprar activos o licencias (costos operacionales), se debe adjuntar una cotización referencial y justificar el gasto en el Anexo 3 de presupuesto. Como apoyo, se puede revisar el listado de profesionales y empresas que han trabajado en otros proyectos de innovación docente.
- Los activos se adquieren y registran por medio de la Universidad. Son propiedad de la Universidad del Desarrollo y los administra el Centro de Innovación Docente. Al terminar el proyecto, deben devolverse al CID en condiciones óptimas para que otros docentes puedan usarlos.
- Se pueden considerar gastos asociados a la documentación y socialización de la innovación, por ejemplo, la edición de recursos reutilizables o una guía de implementación. Estos gastos son opcionales y forman parte del monto máximo del proyecto.

No podrán destinarse recursos del proyecto a:

- La adquisición de material bibliográfico. Este **debe gestionarse en la carrera y se solicita a Biblioteca**.
- Servicios de alimentación o banquetería, como coffee breaks, almuerzos u otros similares, incluso cuando se asocien a actividades del proyecto.
- La impresión de manuales o textos, cuya publicación **debe ser electrónica o digital**.

2.4. Cofinanciamiento

Si la innovación requiere un monto superior al establecido en estas bases, el docente responsable deberá indicar en la propuesta si contará con otras fuentes de financiamiento y adjuntar una carta de compromiso de esa entidad que señale los montos o el apoyo específico que otorgará para implementar el proyecto.

2.5. Ajustes y análisis del presupuesto

- El presupuesto se analizará en relación con el costo de la innovación y la justificación de lo solicitado. La adjudicación podrá ser inferior a la suma solicitada si se determina que los gastos no se encuentran suficientemente justificados.
- Una vez adjudicado el proyecto, todo ajuste al presupuesto adjudicado (reitemización) debe ser aprobado por el Centro de Innovación Docente.

- Si se necesita presupuesto adicional para publicar un artículo con los resultados obtenidos en una revista indexada, se invita a revisar las bases del Fondo de apoyo a la difusión académica y de cumplir con los requisitos, realizar la postulación al CID.

III. Requisitos de postulación y admisibilidad

3.1. Participación de docentes

- Un docente no podrá participar en dos proyectos de innovación simultáneamente ejerciendo un mismo rol. Si un docente postula a un proyecto de innovación en el aula y a un proyecto de investigación en docencia universitaria, y ambos son adjudicados, podrá participar en ambos siendo responsable en uno y colaborador en el otro. Lo mismo aplica si participa en dos proyectos de innovación en el aula, siempre que justifique su participación en ambos, dada la demanda de tiempo que implica diseñar, implementar y evaluar un proyecto.
- El docente responsable no debe estar dictando la asignatura por primera vez, porque es importante que conozca a cabalidad su programa antes de implementar una innovación.
- El concurso está dirigido a docentes de la Universidad del Desarrollo. Pueden participar como colaboradores docentes de otras instituciones de educación superior que enriquezcan la innovación y, cuando corresponda, el enfoque interdisciplinario. Se deben detallar las funciones de cada docente y explicar cómo sus conocimientos y habilidades aportarán a los objetivos del proyecto.
- Si el docente responsable deja de cumplir funciones en la UDD, el director o directora de carrera debe designar a un nuevo responsable e informarlo oportunamente al CID.

3.2. Respaldo de la unidad académica

La carta de intención (etapa 1 de la postulación) deberá contar con el respaldo del director o directora de carrera o programa, recibido dentro del plazo de postulación. Para ello, es necesario presentar la idea al director o directora antes de enviar la carta, de modo de asegurar su coherencia con los intereses de la carrera en innovación docente. Las cartas de intención que no cuenten con este respaldo no pasarán a evaluación.

En la declaración de respaldo, la unidad confirma que conoce la idea, declara su relación con las necesidades de la carrera o programa, y se compromete a colaborar con la ejecución del proyecto. Si el proyecto se adjudica, este respaldo incluye facilitar una instancia, como una reunión de docentes o un consejo de carrera, para socializar la experiencia, sus resultados y sus recursos con los docentes de la carrera, y promover que se compartan con quien dicta la asignatura en la otra sede, cuando corresponda.

El respaldo es un requisito que acredita el conocimiento de la propuesta y el apoyo institucional para su ejecución. No equivale a una evaluación favorable ni garantiza la preselección ni la adjudicación.

3.3. Exclusiones

No se evaluarán proyectos que:

- Tengan un docente responsable con el cierre de un proyecto de innovación o la entrega de un informe final pendiente.
- Busquen financiar la elaboración de un recurso sin contemplar su implementación con los estudiantes de una asignatura determinada. 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), ya que estas iniciativas deben canalizarse a través de la Subdirección de Tecnologías para el Aprendizaje (RealiTec) del Centro de Innovación Docente.

IV. Proceso y normas de postulación

4.1. Etapas del concurso

El concurso tendrá cuatro etapas:

1. **Carta de intención:** documento de hasta dos páginas en el que el docente o equipo describe la necesidad detectada en la asignatura y la idea de innovación con que busca abordarla. Se adjunta al formulario de la carta de intención, donde se identifica el proyecto, y debe contar con el respaldo de la unidad académica.
2. **Preselección:** se verifica la admisibilidad de las cartas y el comité las evalúa según los criterios de la sección 5.1. En esta etapa se revisa tempranamente la pertinencia y viabilidad de la propuesta, y se orienta la formulación de la propuesta completa. Entre las cartas mejor evaluadas se preseleccionan los proyectos que pasan a la etapa 3.
3. **Postulación de proyecto:** los equipos preseleccionados desarrollan su idea en una propuesta completa, que incluye objetivos, actividades, evaluación de resultados, presupuesto, cronograma y proyección de la innovación.
4. **Resultado final:** el comité evalúa las propuestas completas según los criterios de la sección 5.2 y se resuelve su adjudicación.

Las fechas de cada etapa se indican en la sección VIII. No se aceptarán cartas de intención, respaldos ni formularios presentados fuera de plazo.

4.2. Etapa 1: carta de intención

La carta de intención se carga en PDF en el formulario en línea, en el que también se identifica el proyecto: título, pilar UDD Futuro, tipo de proyecto (regular o interdisciplinario), duración, equipo (docente responsable, colaboradores y estudiantes ayudantes), carrera o programa, sede y asignatura (régimen anual o semestral, semestre o año de la malla en que se dicta y número aproximado de estudiantes) y, en proyectos interdisciplinarios, las disciplinas o facultades involucradas. Además, se declara si se busca publicar la experiencia en una revista académica.

La carta debe contar con el respaldo de la unidad académica (ver sección 3.2) y ajustarse al siguiente formato y contenido.

Formato

Aspecto	**Requisito**
Tamaño de papel	Carta
Extensión	Máximo dos páginas
Tipografía	Calibri, tamaño 11 puntos
Interlineado	Simple (1).
Márgenes laterales, superior e inferior	2 cm
Estructura del texto	Formato de redacción continua o estructurada por apartados y subtítulos, siempre que permita identificar con claridad los antecedentes solicitados.
Archivo	PDF
Referencias	Desde la página 3 en adelante

Contenido obligatorio

Sección	**Contenido**
Resumen (300 caracteres máx.)	Síntesis de la necesidad detectada, la innovación propuesta, cómo se evaluarán sus resultados y su proyección.
Necesidad que aborda (800 caracteres máx.)	Inquietud o problemática detectada en la asignatura y su relación con las necesidades de la carrera o programa. Alineada con el Proyecto Educativo UDD Futuro.
Idea de innovación y justificación (1.200 caracteres máx.)	**a) Resultados de aprendizaje** (350 caracteres máx.): competencias o resultados de aprendizaje de la asignatura que la innovación busca fortalecer, formulados de manera observable. **b) Idea y justificación** (850 caracteres máx.): en qué consiste la innovación y por qué responde adecuadamente a la necesidad detectada y a los resultados de aprendizaje.
Originalidad (400 caracteres máx.)	Aporte diferenciador de la propuesta respecto de las prácticas actuales de la asignatura o la carrera, mediante la incorporación, adaptación o mejora de metodologías, estrategias de evaluación o recursos.
Factibilidad	a) **Mecanismo de implementación** (1.000 caracteres máx.): cómo se implementará la innovación en la asignatura: actividades principales y su secuencia en el semestre o año, modalidad, sesiones involucradas, rol del docente y de los estudiantes, y recursos o herramientas que se utilizarán. b) **Presupuesto e hitos** (300 caracteres máx.): presupuesto aproximado y sus principales ítems, e hitos generales de gestión del proyecto.

Sección	Contenido
Evaluación y resguardos (800 caracteres máx.)	Forma preliminar de evidenciar los cambios que produzca la innovación, datos de estudiantes que se recogerán y resguardos éticos considerados.
Proyección (700 caracteres máx.)	Qué elementos podrían servir a otros docentes (transferencia), cómo se mantendría la innovación después del financiamiento (sostenibilidad) y a quién más podría servirle (escalabilidad).
Coherencia y pertinencia del enfoque disciplinario o interdisciplinario (500 caracteres máx.)	En proyectos interdisciplinarios, explicar cómo integra las disciplinas o facultades involucradas y qué aporta cada una. En proyectos regulares, cómo se vincula la innovación con la disciplina de la asignatura.

4.3. Etapa 2: preselección

Antes de la evaluación, se verificará la admisibilidad, es decir, que el formulario de la carta de intención esté completo, con la identificación del proyecto y la carta cargada en PDF, y que se envíen los anexos 1 y 2 firmados por el docente responsable. Las postulaciones que no cumplan estos requisitos no pasarán a evaluación.

Las cartas de intención serán evaluadas por un comité designado por el Centro de Innovación Docente, integrado por profesionales con experiencia en docencia universitaria e innovación educativa, de acuerdo con los criterios establecidos en la sección 5.1. El plazo máximo para esta evaluación será de 10 días hábiles, conforme al calendario oficial de la convocatoria.

Cada equipo será notificado del resultado de su carta, junto con la retroalimentación del comité, y se publicará la nómina de proyectos preseleccionados en la fecha indicada en la sección VIII. **La preselección no garantiza la adjudicación del proyecto.**

4.4. Etapa 3: postulación de proyecto

Los docentes o equipos preseleccionados deberán presentar la propuesta completa dentro del plazo informado en la notificación, estimado en aproximadamente 15 días hábiles. Esta propuesta deberá desarrollar la idea presentada en la carta de intención y podrá incorporar ajustes, manteniendo la misma asignatura y problemática inicialmente planteadas. En su formulación, el docente o equipo deberá(n) considerar la retroalimentación proporcionada por el comité evaluador, incorporando las observaciones y recomendaciones pertinentes con el propósito de fortalecer la coherencia, pertinencia y viabilidad del proyecto de innovación.

La propuesta completa deberá ajustarse al formulario y a las instrucciones vigentes de la convocatoria, y contener lo siguiente:

Contenido requerido

Sección	Contenido
Resumen	Máximo 500 palabras.

Sección	Contenido
Pilar UDD	Indicar el o los pilares UDD a los que tributa, y su justificación
Necesidad y fundamentación	Inquietud o problemática detectada en la asignatura, su relación con las necesidades de la carrera o programa y fundamentación de la innovación. Esto debe estar alineado con el proyecto educativo de la universidad.
Resultados de aprendizaje	Competencias o resultados de aprendizaje de la asignatura que se busca fortalecer.
Objetivos del proyecto de innovación docente	Objetivo general y objetivos específicos.
Descripción de la innovación	Metodología, actividades, recursos y herramientas, con su justificación pedagógica.
Evaluación de resultados	Tipo de evaluación, instrumentos de recolección de información y forma de análisis. En recursos educativos, validación de expertos y pilotaje.
Resguardos éticos y datos	Identificación de los datos a recoger, herramientas que los procesan y resguardos de voluntariedad y confidencialidad, distinguiendo su alcance: (1) datos utilizados exclusivamente para implementar o evaluar internamente la innovación; (2) datos obtenidos mediante encuestas o estudios cualitativos con estamentos UDD, sujetos al procedimiento institucional correspondiente; y (3) datos que desde el diseño se utilizarán con fines de investigación.
Proyección de la innovación	Elementos transferibles; condiciones mínimas para implementarlos (tiempo docente, costos, tecnología y tamaño del curso); a quién más podría servir; continuidad después del financiamiento; e instancia de socialización con la carrera.
Plan interdisciplinario	Obligatorio para quienes soliciten financiamiento interdisciplinario.
Presupuesto y cronograma	Presupuesto detallado, justificación de gastos, cotizaciones cuando corresponda y Carta Gantt (Anexo 3).
Transferencia, sostenibilidad y escalabilidad	Acciones que garanticen la documentación para que otros docentes y carreras puedan replicar la innovación.

La propuesta deberá mostrar coherencia entre la necesidad, los objetivos, la innovación propuesta, la evaluación de resultados, los recursos solicitados y los productos comprometidos.

4.5. Etapa 4: resultado final

Las propuestas completas serán evaluadas por el comité según los criterios de la sección 5.2. Al terminar la evaluación, se resolverá la adjudicación de cada proyecto (ver sección 5.6) y los resultados se comunicarán en la fecha indicada en la sección VIII.

4.6. Formularios y documentos por etapa

Etapa 1: carta de intención

- Formulario de postulación en línea Etapa 1: Carta de Intención
- Formato de la carta de intención en Word, con la identificación del proyecto y la carta adjunta en PDF.

- Formato de carta de respaldo de la unidad académica. Se adjunta en formato PDF.
- Anexo 1: declaración de conocimiento y aceptación de las bases del concurso, del docente responsable.
- Anexo 2: constancia de conocimiento de la Política de Propiedad Intelectual UDD.

Etapa 3: formulario de postulación (solo para pre-seleccionados)

- Formulario de postulación de la propuesta.
- Anexo 3: Carta Gantt y distribución de recursos.
- Cotizaciones referenciales de servicios o compras, si corresponde.
- Carta de compromiso de cofinanciamiento, si corresponde.
- Anexos que complementen la propuesta de innovación (opcional).

V. Evaluación de las propuestas

5.1. Evaluación de la carta de intención

Criterio	Ponderación	Aspectos que se evaluarán
Necesidad y relevancia	20%	Claridad de la necesidad detectada y su pertinencia para la asignatura, para la carrera o programa. En coherencia con el Proyecto Educativo Institucional.
Idea de innovación y justificación	20%	Fundamentación de la idea y coherencia con la necesidad detectada y con los resultados de aprendizaje de la asignatura.
Originalidad	10%	Aporte diferenciador de la propuesta respecto de las prácticas actuales de la asignatura o la carrera, mediante la incorporación, adaptación o mejora de metodologías, estrategias de evaluación o recursos.
Factibilidad del proyecto	15%	Respaldo de la unidad, presupuesto aproximado, claridad del mecanismo de implementación en la asignatura y los hitos para el período del proyecto.
Evaluación de resultados y resguardos éticos	10%	Factibilidad de la propuesta para evidenciar los cambios de la innovación, e identificación de los datos de estudiantes involucrados y sus resguardos. Declarar si se solicitará la aprobación del Comité de Ética Institucional en Investigación (CEII) UDD.
Proyección	15%	Ideas iniciales de transferencia, sostenibilidad y escalabilidad de la innovación.
Coherencia y pertinencia del enfoque disciplinario o interdisciplinario	10%	La consistencia entre los objetivos, la problemática abordada, la metodología propuesta y el alcance disciplinario o interdisciplinario según lo declarado por el proyecto.
Total	**100%**	

Se recomienda revisar la carta de intención considerando esta rúbrica de evaluación.

5.2. Evaluación de la propuesta completa

Criterio	Ponderación	Aspectos que se evaluarán
Pertinencia del proyecto	20%	Según la fundamentación del formulario de postulación, el proyecto es oportuno y relevante. Atiende una inquietud, problema o necesidad de los estudiantes o del quehacer docente, vinculada con las necesidades de la carrera o programa. Además, es coherente con los pilares del Proyecto Educativo UDD Futuro, con el modelo educativo de la unidad académica y con la modalidad de clases de la asignatura.
Claridad y consistencia del proyecto	15%	El proyecto está bien redactado, su fundamentación es coherente con los objetivos planteados y los objetivos se relacionan con las competencias y resultados de aprendizaje declarados en la asignatura.
Originalidad del proyecto	10%	La propuesta incorpora, adapta o mejora metodologías, estrategias de evaluación o recursos de manera diferenciadora respecto de las prácticas actuales de la asignatura o la carrera, contribuyendo al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.
Proceso de evaluación de los resultados del proyecto	15%	Se considera cómo el proyecto busca evidenciar los cambios producidos por la innovación, y si hay coherencia entre la innovación, los objetivos, el tipo de evaluación y los instrumentos de recolección de información. Si la propuesta crea recursos educativos, se revisará si incluye validación de expertos y pilotaje con el público objetivo, y luego su implementación en una asignatura regular para medir su contribución al logro de los aprendizajes. También se revisará si considera los resguardos éticos y de protección de datos pertinentes, incluyendo la voluntariedad, confidencialidad, protección de los datos, consentimiento cuando corresponda y pronunciamientos institucionales aplicables según el uso previsto de la información, cuando se proyecte difundir resultados.
Transferencia, sostenibilidad y escalabilidad	15%	Según la sección de Proyección de la innovación, el proyecto identifica con claridad qué elementos podrán usar o adaptar otros docentes, qué condiciones necesita para continuar después del financiamiento y cómo socializará la experiencia en la carrera. La proyección hacia otras secciones, sedes o carreras se valora, pero no se exige demostrarla durante el proyecto.
Factibilidad del proyecto	15%	El proyecto es viable en los plazos definidos, con los recursos asignados y en el contexto formativo declarado, según la carta Gantt y el formulario de postulación.

Criterio	Ponderación	Aspectos que se evaluarán
Coherencia y pertinencia del enfoque disciplinario o interdisciplinario	10%	Consistencia entre la problemática abordada, los objetivos, la metodología propuesta y el alcance disciplinario o interdisciplinario declarado. En proyectos interdisciplinarios, se revisará además la integración efectiva de las disciplinas en el diseño, las actividades, la evaluación y los productos de la innovación, según el plan interdisciplinario, y el valor que esa integración agrega al aprendizaje.
Total	**100%**	

Trayectoria docente en otros proyectos del Centro de Innovación Docente: se tomará como referencia si el docente responsable ha participado en otros proyectos del Centro.

Los proyectos con enfoque interdisciplinario serán evaluados por un comité que incluirá a un representante del Instituto de Innovación e Interdisciplina, iCubo UDD.

5.3. Escala de evaluación

Tanto la carta de intención como la propuesta completa se evaluarán con escala de 1 a 4, con los siguientes descriptores:

Puntaje	Descriptor	Interpretación
1	Insuficiente	La propuesta no aborda adecuadamente el criterio o presenta deficiencias sustantivas.
2	Bajo	Aborda el criterio parcialmente, pero requiere mejoras importantes.
3	Adecuado	Cumple el criterio en términos generales, aunque presenta aspectos que deben mejorarse.
4	Excelente	Cumple el criterio de manera especialmente sólida, pertinente y bien fundamentada.

El puntaje final se calculará a partir de la calificación asignada a cada criterio, en una escala de 1 a 4, y de la ponderación porcentual correspondiente. La suma de las ponderaciones deberá ser igual al 100%. La fórmula de cálculo y las reglas de redondeo se establecerán en las instrucciones para evaluadores.

5.4. Umbral de preselección y desempates

En caso de empate en el puntaje final que afecte el orden de la preselección o la adjudicación, se aplicarán los siguientes criterios, en orden sucesivo:

1. Mayor puntaje en pertinencia del proyecto, o en necesidad y relevancia, según la etapa.
2. Mayor puntaje en claridad y consistencia del proyecto, o en idea de innovación y justificación, según la etapa.
3. Mayor puntaje en transferencia, sostenibilidad y escalabilidad, o en proyección, según la etapa.
4. Mayor puntaje en proceso de evaluación de resultados, o en evaluación de resultados y resguardos éticos, según la etapa.

5. Si persiste el empate, se comparará el puntaje ponderado total con todos sus decimales.

5.5. Panel evaluador

Las cartas de intención y las propuestas completas serán evaluadas por un comité integrado por miembros del CID con competencias pertinentes a los proyectos. En los proyectos con enfoque interdisciplinario, el comité incluirá además a un representante del Instituto de Innovación e Interdisciplina, iCubo UDD, para asegurar que se consideren los criterios de interdisciplinariedad.
Los evaluadores deberán:

- Declarar los conflictos de interés reales o potenciales.
- Mantener la confidencialidad de los antecedentes revisados.
- Realizar evaluaciones independientes y fundamentadas.
- Abstenerse de evaluar propuestas respecto de las cuales exista un conflicto de interés.

El CID deberá establecer el procedimiento de designación de evaluadores, la asignación de propuestas y el mecanismo para resolver discrepancias, si corresponde.

5.6. Resultados

El proceso de evaluación contempla las siguientes decisiones, según la etapa correspondiente:

En la etapa 2: las cartas de intención podrán recibir alguna de las siguientes decisiones:

- **Preseleccionada:** la propuesta cumple los requisitos y obtiene un resultado que le permite avanzar a la segunda etapa de evaluación.
- **Rechazada:** la propuesta no cumple los requisitos o no alcanza los criterios de evaluación necesarios para avanzar a la segunda etapa.

En la etapa 4, al terminar la evaluación de la propuesta completa, cada proyecto recibirá una de las siguientes decisiones:

- **Adjudicación sin observaciones:** la propuesta cumple las condiciones técnicas y administrativas requeridas.
- **Adjudicación condicionada a ajustes:** la propuesta es adjudicada, sujeta a que el docente responsable incorpore las sugerencias del comité en el plazo que indique la carta de resultado enviada por la coordinación de proyectos de su sede.
- **Rechazo:** la propuesta no resulta adjudicada para financiamiento.

Los resultados se publicarán en el sitio web del Centro de Innovación Docente en la fecha indicada en la sección VIII.

Si los ajustes no se presentan dentro del plazo o no resuelven las observaciones esenciales, la subdirección podrá dejar sin efecto la adjudicación condicionada y determinar si corresponde ofrecer los recursos a otra propuesta elegible.

VI. Duración, ejecución y seguimiento de los proyectos

6.1. Duración

Los proyectos podrán ser semestrales (2027-1) o anuales (2027-1 y 2027-2). Los proyectos con enfoque interdisciplinario deben tener una duración anual.

La ejecución deberá ajustarse a la carta Gantt aprobada. Los cambios sustantivos en la innovación, el equipo o el presupuesto deberán ser informados al CID y autorizados por este.

El docente responsable deberá informar oportunamente a la coordinación cualquier cambio sustantivo en la innovación, el equipo o el presupuesto. Además, cuando el proyecto cuente con un pronunciamiento del Comité de Ética Institucional en Investigación (CEII) u otro comité, cualquier cambio que afecte materias previamente evaluadas requerirá una enmienda o autorización ética antes de su implementación.

6.2. Seguimiento e informes

Durante la implementación, cada proyecto contará con el seguimiento al proyecto de innovación docente. Este seguimiento tiene por propósito apoyar al equipo en el logro de sus objetivos y velar por el cumplimiento de los hitos establecidos, y considera reuniones periódicas, orientación metodológica y retroalimentación sobre los avances y los informes. Los proyectos con enfoque interdisciplinario contarán, además, con el acompañamiento de un tutor o tutora de iCubo UDD.

El docente responsable deberá informar oportunamente a la coordinación las dificultades que puedan afectar la implementación, así como cualquier cambio sustantivo en la innovación, el equipo o el presupuesto.

La adjudicación e implementación de un proyecto implica, además, entregar informes al Centro de Innovación Docente, con el fin de sistematizar la experiencia. Estos son elaborados por el docente responsable, el docente colaborador y el tutor o tutora, cuando corresponda. Los informes son:

- **Plan General:** planificación detallada de la implementación, con sus actividades, plazos, instrumentos de evaluación, carta Gantt y presupuesto.
- **Informe de Avance (solo para proyectos anuales)**: estado de la implementación, dificultades encontradas y evidencias preliminares.
- **Informe de Cierre y Transferencia:** resultados, recursos creados y difusión realizada. En el apartado de Recomendaciones docentes se deben incluir orientaciones explícitas para la transferencia: qué funcionó y qué no, las condiciones reales de implementación, los ajustes recomendados para otro contexto, dónde quedan disponibles los recursos y si la innovación continuará.

Tipo de informe	Proyecto semestral	Proyecto anual
Plan General	40% de los honorarios. Marzo 2027	30% de los honorarios. Marzo 2027

Tipo de informe	Proyecto semestral	Proyecto anual
Informe de Avance	No aplica	30% de los honorarios. Julio 2027
Informe de Cierre y Transferencia	60% de los honorarios. Julio 2027	40% de los honorarios. Enero 2028

VII. Ética, datos y difusión de resultados

7.1. Resguardos éticos y protección de datos

La implementación y evaluación pedagógica interna de una innovación no requieren CEII por ese solo hecho. Se debe resguardar estrictamente la voluntariedad, confidencialidad y privacidad de los estudiantes, especialmente cuando exista una relación docente/evaluativa. Si excepcionalmente se incorpora una actividad que constituya investigación con personas o sus datos, esa actividad deberá someterse previamente al procedimiento ético correspondiente y ajustarse a la normativa vigente de protección de datos personales, incluida la Ley N° 21.719.

Cuando el proyecto contemple la aplicación de encuestas o estudios cualitativos con estudiantes, profesores o colaboradores UDD, deberá aplicarse el Instructivo VAGC N° 01/2026. Si el levantamiento tiene fines de investigación, su ejecución exige una secuencia formal: preaprobación de la Dirección de Marketing Intelligence (DMI), pasa al Comité de Ética Institucional en Investigación (CEII), posterior revisión/implementación de la DMI para su aplicación.

7.2. Transferencia de los resultados

El cierre del proyecto incluye el compromiso de socializar la experiencia, sus resultados y recursos con los otros docentes quienes dicten la asignatura intervenida, considerando la sede que no ha sido intervenida (si aplica). Además, el docente responsable se compromete a divulgar los resultados en instancias internas (seminarios, repositorios, reuniones de docentes de la carrera). Es importante aclarar que la difusión de una experiencia docente no es lo mismo que la producción científica basada en investigación. La socialización interna o comunicación descriptiva de una innovación no la convierte por sí sola en una actividad de investigación. En cambio, cuando una publicación o ponencia se base en un protocolo de investigación con personas o datos personales, ese componente debe haber sido definido y tramitado prospectivamente antes del levantamiento o uso investigativo de la información.

Toda divulgación de la experiencia y sus resultados (por ejemplo, una ponencia en un congreso o seminario, o una publicación en revista) **debe explicitar que fue en el marco de un proyecto de innovación en el aula financiado por el Centro de Innovación Docente de la Universidad del Desarrollo**. Lo mismo aplica a los recursos creados en el proyecto.

Cuando corresponda, el equipo será invitado a presentar los resultados en el Seminario IDEA u otra instancia académica definida por el CID, con el propósito de compartir los aprendizajes y resultados con la comunidad universitaria.

7.3. Propiedad intelectual

De acuerdo con el Reglamento de Propiedad Intelectual y Transferencia Tecnológica y el Reglamento de Derechos de Autor de la UDD (Anexo 2), otros profesores UDD pueden usar en su quehacer docente los productos elaborados en el proyecto, siempre manteniendo la autoría de sus creadores. Lo mismo aplica si la UDD necesita difundirlos por medios institucionales.

En los proyectos que creen recursos educativos basados en textos, como manuales o libros, cada docente que participe en su elaboración, sea de la UDD o externo, debe firmar el Anexo 2 de Propiedad Intelectual.

VIII. Fechas importantes del concurso

Actividad	**Fecha o plazo**
Publicación de bases y apertura de convocatoria	11 de noviembre de 2026
Período de consultas	Hasta el 11 de diciembre de 2026
Cierre de cartas de intención y respaldos	13 de diciembre de 2026
Evaluación de cartas de intención	Hasta el 28 de diciembre de 2026
Publicación de proyectos preseleccionados	30 de diciembre de 2026
Período de consultas para la etapa 3	Hasta el 19 de enero de 2027
Cierre del formulario de postulación	20 de enero de 2027 a las 23:59
Evaluación de propuestas completas	Hasta el 25 de febrero de 2027
Entrega de resultados finales	3 de marzo de 2027
Inicio de proyectos	Marzo de 2027

Las fechas de entrega de los informes se indican en la sección 6.2, y las de los webinars de apoyo, en la sección X.

IX. Reglamentos y normativas

- Reglamento de Política de Gestión de Propiedad Intelectual e Industrial y Transferencia Tecnológica.
- Reglamento de Derecho de Autor.
- Instructivo VAGC N.º 01/2026 para la aplicación de encuestas y estudios cualitativos a estudiantes, profesores y colaboradores UDD, o la normativa que lo sustituya.
- Ley N° 21.719, que regula la protección y el tratamiento de los datos personales.

X. Apoyo a la postulación

- **Fichas de apoyo:** el material ¿Cómo formular un proyecto de Innovación en el aula? Es una guía para la elaboración de la propuesta y del formulario de postulación.
- **Webinars de apoyo a la postulación:** el CID realizará webinars de orientación, en los que se abordarán aspectos generales de las bases, postulación y formulación de proyectos:
    - **Etapa 1:** Postulación

- Webinar de lanzamiento de las bases: martes 17 de noviembre, a las 11:00 horas. Inscripción.

- Webinar de apoyo a la postulación: jueves 3 de diciembre, a las 16:00 horas. Inscripción.

- **Etapa 3:** Formulación del proyecto (solo para proyectos preseleccionados)
  - Primer webinar de apoyo a la formulación del proyecto y presupuesto: jueves 7 de enero, a las 11:00 horas.

  - Segundo webinar de apoyo a la formulación del proyecto y presupuesto: viernes 15 de enero, a las 10:00 horas.

- **Asesoría a la postulación:** quienes quieran conversar sobre su idea de innovación pueden reservar una reunión con el coordinador de proyectos de innovación. Se recomienda hacerlo antes de enviar la carta de intención.

XI. Consultas

Para consultas y solicitudes relacionadas con el proceso y las etapas de postulación, los interesados podrán contactarse a través del correo electrónico con Daniel Acuña, coordinador de proyectos de innovación docente mediante su correo institucional dacuna@udd.cl o a su anexo 3786.

Referencias

- Coburn, C. E. (2003). Rethinking scale: Moving beyond numbers to deep and lasting change. *Educational Researcher, 32*(6), 3–12.
- 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
- 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
- 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
- UNESCO. (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
- Universidad del Desarrollo. (2018). *UDD Futuro, Proyecto Educativo*. https://uddfuturo.udd.cl/files/2018/07/Proyecto-Educativo-UDD-FUTURO.pdf

ANEXO 1

Inquietud o problemática identificada	Propuesta de innovación
Los estudiantes tienen dificultades para aplicar el pensamiento crítico y la creatividad al resolver problemas complejos en un contexto práctico.	Implementar un enfoque interdisciplinario mediante proyectos de aprendizaje basado en desafíos, en que los estudiantes diseñen soluciones para problemas sociales, como el manejo de residuos en comunidades vulnerables, integrando perspectivas ambientales y sociales.
Falta de habilidades de trabajo en equipo y de pensamiento crítico para analizar problemas globales desde distintos enfoques.	Introducir simulaciones interdisciplinarias en 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 resuelvan primero con IA generativa y luego, individualmente o en grupos, contrasten con los contenidos del curso, evaluando su pertinencia y profundidad y agregando lo que la IA no consideró.
Necesidad de desarrollar la competencia comunicación en sus dimensiones expresión escrita, acorde al contexto y la disciplina, y fundamentación y contraargumentación.	Usar IA generativa para la escritura de ensayos, analizando la veracidad de la información mediante el contraste con la evidencia científica disponible. El estudiante es responsable de cualquier error, omisión o imprecisión proporcionada por la IA.
Necesidad de desarrollar el aprendizaje autónomo para optimizar la duración del módulo de clases y observar en el aula el aprendizaje procedimental.	Implementar Flipped Learning: abordar los contenidos teóricos con recursos y actividades en el aula virtual de la asignatura (Canvas) y realizar actividades prácticas en la sala de clases.
Necesidad de retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes y su participación en clases.	Implementar aprendizaje entre pares con aplicaciones como Kahoot, Socrative o Mentimeter, para evaluar y retroalimentar el aprendizaje clase a clase.
Los estudiantes tienen dificultades para aprender conceptos teóricos de la asignatura y aplicarlos en instancias prácticas.	Reforzar la explicación de conceptos específicos con cápsulas audiovisuales en Canvas, que luego se aplican en la resolución de casos o problemas.

ANEXO 2

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. El contexto actual exige profesionales capaces de abordar problemas complejos que no se resuelven desde una sola perspectiva disciplinaria. La interdisciplina permite a los estudiantes integrar conocimientos de múltiples áreas y desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas, esenciales para enfrentar desafíos globales.

Según el Instituto de Innovación e Interdisciplina, iCubo UDD, en educación la interdisciplina es 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 de múltiples campos, lo que promueve habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas.** La educación interdisciplinaria prepara a los estudiantes para desafíos del mundo real, cuyas soluciones suelen requerir una visión amplia y colaborativa que trasciende un área de estudio.

Aspectos clave para la educación interdisciplinaria

Un enfoque de enseñanza aprendizaje interdisciplinario debe considerar ciertos aspectos clave que aseguran su efectividad. Van desde identificar los desafíos que se plantearán a los estudiantes hasta desarrollar habilidades específicas, pasando por el diseño de las actividades y el rol del profesor como coach.

1. **Identificación de un problema complejo:** debe identificarse claramente un problema o desafío complejo, es decir, difícil de definir y de resolver de manera sencilla. Estos problemas tienen múltiples causas, deben observarse desde varias disciplinas, cambian con el tiempo, admiten diversas formas de abordarse y podrían no tener una solución concreta. Ejemplos: migración, cambio climático, pobreza. En las profesiones de la 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 entre disciplinas para abordar un problema complejo, en el que surgen hallazgos que se generan de manera integrada, con transferencia constante de conocimiento. La educación interdisciplinaria debe poner foco en las habilidades que requiere este diálogo:
    a. *Creatividad:* creación de nuevos hallazgos, ideas e innovaciones que tengan valor.
    b. *Pensamiento crítico:* toma de perspectiva, manejo de los sesgos cognitivos disciplinares, no dar las cosas por sentado solo desde la visión disciplinar.
    c. *Reflexión:* sobre uno mismo, el proceso y los demás. Conciencia de los desafíos que implica trabajar de manera interdisciplinaria y acción frente a ellos.
    d. *Colaboración:* comunicar efectivamente, escuchar activamente otras perspectivas sin pensar solo en la propia disciplina e integrar el conocimiento nuevo en el abordaje del problema. Trabajo conjunto y resolución de problemas en equipo.
    e. *Integración:* "habilidad madre" del diálogo interdisciplinario. Suele subdividirse en subhabilidades que contribuyen al saber conocer, saber hacer y saber ser.
3. **Diseño de actividades en el marco del enfoque interdisciplinario:** las actividades deben contribuir a desarrollar las habilidades para este diálogo. Los resultados de aprendizaje (lo que los estudiantes deben ser capaces de hacer, saber y ser al finalizar la innovación) deben orientarse a desarrollar estas habilidades en el contexto del problema complejo planteado. La evaluación (cómo sabremos que los estudiantes lograron los resultados de aprendizaje) debe ser acorde a la meta y darse en un contexto lo más auténtico posible. Finalmente, las metodologías activas o centradas en el estudiante deben ser las herramientas para lograr esos resultados. Si estos tres

aspectos son consistentes, se puede dar cuenta de que los estudiantes tienen más conocimientos y herramientas para trabajar interdisciplinariamente.

4. **Profesor como coach:** el docente cumple un rol fundamental y requiere herramientas que difieren en algún grado de las de un profesor disciplinar. Debe potenciar el aprendizaje de los estudiantes con sus propios recursos, guiar la reflexión constante de los equipos y visibilizar los nuevos hallazgos y cómo el diálogo interdisciplinario fue esencial para lograrlos. También identifica y aborda los problemas que surgen dentro de un equipo usando las habilidades para la interdisciplina. Su gran herramienta es hacer buenas preguntas que promuevan la reflexión y la acción de los estudiantes, más que dar respuestas explícitas.
5. **Transferencia y sostenibilidad:** el equipo docente debe documentar qué condiciones permiten replicar o adaptar la experiencia en otras asignaturas o carreras, qué habilidades docentes requiere y cómo se mantendrá la colaboración entre disciplinas después del financiamiento.

Qué se considera interdisciplina

Es común confundir metodologías multidisciplinarias o extradisciplinarias con la interdisciplina, lo que puede desviar los objetivos planteados. Por eso, a continuación, se aclara qué se entiende por interdisciplina y qué no, de acuerdo con lo que promueve iCubo UDD:

1. **Integración de conocimientos:** combina y sintetiza conocimientos de distintas disciplinas para abordar problemas complejos de manera más completa y profunda.
2. **Abordaje de problemas complejos:** se enfoca en problemas que requieren múltiples perspectivas para entenderse y abordarse, como el cambio climático, la salud pública o la pobreza.
3. **Colaboración activa y diálogo constante:** fomenta un diálogo continuo entre disciplinas, en el que cada miembro contribuye activamente, comparte perspectivas y cuestiona su propio marco disciplinario.
4. **Transferencia de conocimiento:** hay un intercambio bidireccional de conocimientos e ideas entre disciplinas, que genera enfoques y hallazgos que ninguna disciplina lograría sola.
5. **Desarrollo de habilidades para la interdisciplina:** busca desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico, la reflexión y la colaboración, esenciales para integrar conocimientos y trabajar en equipo.
6. **Proceso adaptativo y flexible:** se adapta a las necesidades y complejidades del problema, con ajustes y reevaluaciones constantes.
7. **Resultados integrados y holísticos:** los productos reflejan una comprensión que cruza las fronteras de cada disciplina, con soluciones innovadoras y complejas.
8. **Orientación hacia la aplicación práctica:** suele generar soluciones aplicables en contextos reales, lo que permite transferir el conocimiento interdisciplinario al mundo profesional.
9. **Rol del profesor como coach:** el docente guía la reflexión y fomenta el diálogo interdisciplinario, en lugar de limitarse a transmitir los conocimientos de una disciplina.
10. **Aprendizaje activo y contextualizado:** se apoya en metodologías activas que conectan el aprendizaje con contextos reales y ofrecen experiencias auténticas y significativas (ABP, ABS, ABR, etc.).

Lo que no es interdisciplina

1. **Enfoque exclusivamente disciplinar:** trabajar desde una sola disciplina, o sin conexión entre disciplinas, no integra perspectivas diversas.
2. **Multidisciplina sin integración:** involucrar múltiples disciplinas sin buscar la síntesis de ideas ni el diálogo activo es solo coexistencia de conocimientos.
3. **Perspectiva fragmentada:** abordar el problema sin intentar una comprensión integral limita la capacidad de generar soluciones innovadoras.
4. **Simples aportes unidireccionales:** cuando los miembros de distintas disciplinas solo aportan su perspectiva sin modificar ni cuestionar sus enfoques, no hay aprendizaje ni transferencia de conocimientos.
5. **Aprendizaje extradisciplinario:** aprender sobre temáticas ajenas a la disciplina sin una colaboración activa entre los estudiantes.
6. **Evaluación centrada únicamente en conocimientos:** medir el éxito solo por los conocimientos disciplinarios adquiridos, sin evaluar la integración, la reflexión y la colaboración.
7. **Profesor como expositor:** si el profesor solo transmite contenidos, en lugar de facilitar el diálogo y el desarrollo de habilidades interdisciplinarias, no hay verdadera interdisciplina.
8. **Dependencia de métodos tradicionales de enseñanza:** la interdisciplina no se logra con clases magistrales o métodos centrados solo en la teoría, sin oportunidades de aplicación y colaboración.
9. **Ausencia de una meta común:** trabajar en paralelo en distintas disciplinas sin un objetivo unificador no es interdisciplina, que requiere que todos trabajen hacia un mismo propósito.

Ejemplo de proyecto con enfoque interdisciplinario

- **Inquietud o problemática identificada:** los estudiantes tienen dificultades para analizar problemas complejos con aspectos técnicos, sociales y éticos dentro de su disciplina, lo que limita su capacidad para desarrollar soluciones integrales y creativas.
- **Propuesta de innovación:** diseñar un proyecto interdisciplinario dentro de la asignatura, en que los estudiantes desarrollen un plan integral para abordar un desafío actual de su área profesional, integrando perspectivas sociales, éticas y técnicas mediante metodologías activas como el aprendizaje basado en desafíos (también pueden considerarse el aprendizaje basado en proyectos, en problemas o en investigación).
- **Importancia de definir resultados de aprendizaje:** una vez identificada la problemática, es importante definir los resultados de aprendizaje esperados. Deben relacionarse directamente con las habilidades que busca desarrollar el enfoque interdisciplinario: pensamiento crítico, creatividad, colaboración, reflexión e integración de conocimientos. Por ejemplo, los estudiantes deberán ser capaces de analizar un problema real desde distintas perspectivas, generar propuestas innovadoras y trabajar en equipo.
- **Objetivo general:** fomentar en los estudiantes la capacidad de analizar problemas complejos desde diferentes enfoques, desarrollando pensamiento crítico, creatividad y colaboración para proponer soluciones innovadoras y contextualizadas.
- **Actividades a realizar:**

1. Presentar un caso real vinculado a su disciplina (por ejemplo, sostenibilidad en procesos industriales o atención integral a pacientes crónicos).
2. Realizar una investigación inicial del 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:** debe estar alineada con los resultados de aprendizaje definidos, de modo que se midan las habilidades desarrolladas mediante el enfoque interdisciplinario.
- **Proyección de la innovación:** el equipo podría dejar disponibles la guía de implementación del desafío, la rúbrica de evaluación y los casos utilizados, indicando las condiciones mínimas para que otra asignatura adapte la experiencia.

Segundo ejemplo de proyecto con enfoque interdisciplinario

- **Inquietud o problemática identificada:** se detecta la necesidad de sensibilizar a los estudiantes de Diseño y Publicidad sobre el problema ambiental y promover campañas efectivas para su prevención, mediante el trabajo colaborativo y metodologías interdisciplinarias. En específico, se aborda la falta de conocimientos y acciones sobre la gestión de residuos textiles en la industria de la moda.
- **Propuesta de innovación:** implementar metodologías interdisciplinarias que integren los enfoques y contenidos de las asignaturas Sostenibilidad en Moda, de la carrera de Diseño, y Taller VI, de Publicidad. Se busca un entorno de aprendizaje colaborativo en que los estudiantes de ambas disciplinas trabajen en proyectos sobre la gestión de residuos textiles. Los recursos interactivos y las estrategias de comunicación innovadoras de la campaña refuerzan el aprendizaje y la sensibilización sobre los problemas ambientales de la moda.
- **Síntesis de resultados de aprendizaje:** que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades sobre sostenibilidad en la industria textil, gestión de residuos y campañas comunicacionales sobre estos temas. Al finalizar, se espera que 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 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 Sostenibilidad en Moda (Diseño) y de Taller VI (Publicidad), mediante metodologías interdisciplinarias, para desarrollar proyectos conjuntos que comuniquen y promuevan una cultura de gestión de residuos textiles.
- **Síntesis de actividades:**

1. Diseño de metodologías interdisciplinarias: adaptación y selección de enfoques y recursos metodológicos que integren los contenidos de ambas asignaturas y faciliten la colaboración entre los estudiantes.
2. Los docentes de ambas asignaturas elaboran recursos educativos que faciliten la comprensión y aplicación de los conceptos de sostenibilidad y gestión de residuos textiles.
3. Implementación de proyectos conjuntos: los estudiantes de ambas asignaturas desarrollan una campaña de comunicación sobre la gestión de residuos textiles, que incluye investigación, diseño conceptual y creación de contenido publicitario.

- **Evaluación de la experiencia:** se aplican instrumentos de retroalimentación para evaluar la efectividad de la metodología, se recogen opiniones de los estudiantes y se analizan los resultados de los proyectos. El análisis del instrumento de satisfacción permite evaluar el éxito del proyecto en términos de aprendizaje y colaboración interdisciplinaria, y se complementa con el análisis de las campañas finales, evaluando la calidad y efectividad de las soluciones propuestas.

Importante

- Si se adjudican, estos proyectos contarán con el acompañamiento de un tutor o tutora vinculado al Instituto de Innovación e Interdisciplina, iCubo UDD, que guiará a los docentes en cada etapa. Este acompañamiento busca asegurar que el enfoque interdisciplinario se implemente correctamente, con asesoría metodológica para lograr los resultados de aprendizaje definidos.
- Los proyectos con este enfoque serán evaluados por un comité que incluirá a un representante de iCubo UDD, para asegurar que se consideren los criterios de interdisciplinariedad.
- Por sus características, estos proyectos tendrán una duración anual, lo que permite un desarrollo completo y profundo, con el impacto esperado en los estudiantes y en las prácticas docentes.