



CONVOCATORIA PREMIO A LA INNOVACIÓN EDUCATIVA DIGITAL "ALIIS VIVERE"



FUNSALUD

Fundación Mexicana para la Salud, A.C.

La emergencia sanitaria que vivimos en la actualidad ha enfrentado a la comunidad universitaria a grandes retos y oportunidades para la formación de profesionales del área de la salud.

Esta gran responsabilidad yace en manos de la gran fortaleza de la Facultad de Medicina, su personal académico. En ellos reside la implementación de estrategias y recursos educativos orientados a la transformación de la docencia presencial hacia un modelo en el que convergen actividades digitales sincrónicas y asincrónicas, para la generación del aprendizaje significativo.

Con la finalidad de reconocer la participación del personal académico en la innovación de recursos y de estrategias educativas, la Facultad de Medicina y la Fundación Mexicana para la Salud, A.C.

CONVOCAN

Al personal académico de la Facultad de Medicina a participar en el Premio a la Innovación Educativa Digital "Aliis Vivere", que consiste en:

La entrega de un diploma y un estímulo económico para el producto de innovación educativa ganador en las siguientes categorías:

Individual para cada una de las siguientes figuras académicas:

- Primer lugar profesor de carrera \$35,000.00
- Primer lugar técnico académico \$35,000.00
- Primer lugar profesor de asignatura \$35,000.00
- Primer lugar ayudante de profesor \$35,000.00

Sólo se otorgará un segundo y un tercer lugar para alguna de las figuras académicas mencionadas anteriormente.

- Segundo lugar \$25,000.00
- Tercer lugar \$15,000.00

El recurso que se registre deberá ser producto de la actividad académica del autor.

Equipo académico (grupo de académicos: mínimo dos participantes académicos):

- Primer lugar \$60,000.00
- Segundo lugar \$40,000.00
- Tercer lugar \$20,000.00

Equipo institucional¹ (mínimo dos participantes):

- El primero, segundo y tercer lugar sólo podrán acceder a Mención Honorífica.

B A S E S

- Podrán participar los trabajos que incorporen estrategias y/o recursos educativos digitales que apoyen la docencia de los programas académicos de la Facultad de Medicina y cuyo autor principal sea académico adscrito a esta Facultad.

¹ Por equipo institucional se refiere al grupo de personas que trabajen en un proyecto y que podrá incluir personal académico-administrativo, de confianza y/o por servicios profesionales.

- Sólo se podrá fungir como autor principal en una propuesta. Un participante podrá ser incluido en una segunda o tercera propuesta como colaborador.
- Los trabajos presentados deberán ser originales, inéditos o publicados en los tres últimos años escolares (enero de 2019-30 de julio de 2021).
- Se privilegiará toda propuesta que incorpore una secuencia de estudio orientada al aprendizaje significativo y utilice tecnologías y recursos preferentemente nacionales.
- Los trabajos que no cumplan con las bases y los requisitos de la convocatoria no serán considerados.
- La Comisión del Mérito Universitario del H. Consejo Técnico de la Facultad de Medicina será la responsable de la evaluación de los trabajos presentados.
- La evaluación considerará su contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en la modalidad híbrida, como presencial y en línea; su factibilidad², reproducibilidad³, originalidad, metodología empleada y los resultados obtenidos.
- La decisión final será inapelable y cualquier situación no prevista en la presente convocatoria será resuelta por los integrantes de la Comisión del Mérito Universitario.
- Los equipos institucionales sólo podrán acceder a Mención Honorífica.
- Los productos que sean generados por proyectos PAPIME, PAPIIT, CONACYT u otros que sean financiados para su diseño, podrán concursar en la categoría "institucional".
- Con el fin de garantizar el acceso de estudiantes y docentes de la Facultad de Medicina, los productos que concurren en esta convocatoria deberán estar alojados o vinculados en alguna de las plataformas institucionales que utiliza la Facultad de Medicina: Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación (DGTIC), Coordinación de Universidad Abierta, Innovación Educativa y Educación a Distancia (CUAIEED), o en cuentas con dominio @facmed.unam.mx.
- Los derechos de todos los trabajos presentados en esta convocatoria formarán parte del acervo de la Facultad de Medicina y de la UNAM.

REQUISITOS DEL PROYECTO

Para fines de esta convocatoria se busca que las propuestas cumplan con los siguientes aspectos:

- La inscripción de los trabajos iniciará el día de la publicación de esta convocatoria y hasta el **30 de julio de 2021**.
- Los trabajos se deberán registrar en la siguiente liga <http://www.facmed.unam.mx/registro/pied>.
- Todo registro debe contener: nombre del autor principal, colaboradores (en caso de equipos académicos o institucionales), departamento y/o área de adscripción, plan de estudios y/o asignatura, número telefónico y correo de contacto, así como introducción, metodología, resultados, aportación, problema que resuelve, conclusiones y referencias bibliográficas.
- En el registro se deberá incluir una breve descripción del producto, así como el enlace en donde se encuentre alojado.
- Al término del registro se obtendrá un número de folio que identificará su participación.

² Factibilidad: se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos o metas señaladas, es decir, si es posible cumplir con las metas que se tienen en un proyecto, tomando en cuenta los recursos con los que se cuenta para su realización.

³ Reproducibilidad: es la capacidad del producto de ser reproducido o replicado por otros.

Características de los trabajos

- Estrategias educativas digitales que fomenten el aprendizaje activo de los estudiantes.
- Recursos digitales aplicables para el logro de los objetivos y/o resultados de aprendizaje de una asignatura (sitio Web, aula virtual, aplicación digital, herramientas para la evaluación del aprendizaje, simuladores para la enseñanza y el aprendizaje teórico-práctico, entre otros).
- Estrategias de evaluación enfocadas al logro de los objetivos y/o resultados de aprendizaje.

Resultados

- El resultado de los trabajos ganadores se dará a conocer en la segunda sesión ordinaria del H. Consejo Técnico en octubre de 2021.
- A juicio de la Comisión del Mérito Universitario alguna o algunas de las categorías podrán considerarse desiertas.

CONSIDERACIONES ADICIONALES

Para fines de la evaluación de los trabajos participantes, la Comisión del Mérito Universitario considerará lo siguiente:

Recurso educativo digital

Un recurso educativo es un conjunto de materiales que están estructurados de manera significativa (relacionados y dispuestos en un orden lógico), desarrollados con propósitos pedagógicos para el logro de un objetivo o resultado de aprendizaje. Se caracterizan por ser autocontenidos (lo que se requiere para el estudio de la temática y el logro del objetivo se encuentran al interior del mismo recurso) y reutilizables (contenidos que puedan ser utilizados una y otra vez en diferentes asignaturas, cursos o programas educativos).

Un recurso educativo puede considerar diversos tipos de materiales en formato digital, como textos, imágenes, simulaciones, videos, audios, entre otros.

Ejemplos: Unidades de apoyo para el aprendizaje (UAPA), libros electrónicos interactivos, manuales electrónicos interactivos, colección de imágenes con organización pedagógica, aplicaciones digitales, entre otros.

Estrategia educativa digital

Una estrategia educativa se refiere a un conjunto de acciones y recursos encaminados a contribuir al proceso formativo de un grupo delimitado de personas, orientado al logro de los objetivos y/o resultados de aprendizaje.

Ejemplos: Sitios electrónicos (Comunidad PREMEDI), estrategias de formación docente (Hacia la docencia en línea), aulas virtuales con contenidos organizados con una secuencia de estudio para el aprendizaje independiente, cursos y talleres en la modalidad a distancia, entre otros.

Estrategias digitales de evaluación

Una estrategia de evaluación es el conjunto de herramientas, instrumentos y prácticas diseñadas para obtener información precisa sobre el aprendizaje logrado por las y los estudiantes. Contribuye a una valoración principalmente formativa, de manera que orienta la construcción y consolidación de los aprendizajes, los cuales pueden valorar la integración de conocimientos de uno o varios campos de estudio.

Ejemplos: Exámenes de autoevaluación (Logra tu meta), rúbricas, aplicaciones digitales, entre otros.