



PREMIO A LA INNOVACIÓN EDUCATIVA DIGITAL "ALIIS VIVERE"



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 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 cada una de 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
- Segundo lugar \$25,000.00
- Tercer lugar \$15,000.00

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

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

Equipo institucional¹ (dos participantes mínimo):

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

BASES

- Podrán participar los trabajos que incorporen estrategias y/o recursos educativos digitales, desarrollados de manera exclusiva por personal académico de la Facultad de Medicina.
- El académico o la académica sólo podrá participar en una categoría.

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.

- Los trabajos presentados deberán ser originales, inéditos o publicados en los dos últimos años escolares (enero de 2019-diciembre de 2020).
- 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, entre otros, podrán concursar en la categoría "institucional".
- Los productos que concursen en esta convocatoria deberán estar alojados en alguna de las plataformas de la Facultad de Medicina.
- Los derechos de todos los trabajos presentados en esta convocatoria formarán parte del acervo de la Facultad de Medicina.

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 11 de diciembre de 2020.
- Los trabajos se deberán registrar en la siguiente liga <http://www.facmed.unam.mx/registro/pied>.
- Todo registro debe contener: nombre del autor (a) o autores (as), 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.
- No se deberá incluir el nombre del autor (a) o autores (as) del producto en ningún espacio del mismo. El hacerlo será motivo de descalificación.
- 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 primera sesión ordinaria del H. Consejo Técnico en marzo 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, y se encuentren 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 los y las 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.