

La convocatoria Novus Tríada es un fondo concursable al que concurren las 3 universidades que conforman La Tríada (Pontificia Universidad Católica de Chile, Tecnológico de Monterrey y Universidad de los Andes de Colombia) y busca desarrollar e impulsar la cultura de innovación educativa sustentada en evidencia en América Latina y fortalecer la colaboración entre las tres instituciones.

Su nombre se origina en el Fondo Novus, una iniciativa del Tecnológico de Monterrey que apoya a los profesores en sus proyectos de innovación educativa, el cual fue creado en 2012 para financiar proyectos de experimentación de innovación en educación. A esto se suma la experiencia de las otras universidades en esta área: La Pontificia Universidad Católica de Chile también ha desarrollado desde el 2017 un Concurso llamado Innovadoc el cual busca apoyar proyectos y soluciones desarrolladas por académicos UC a partir del uso de tecnologías, que involucren una innovación en la práctica docente con el fin de mejorar la calidad de la docencia. Por su parte, la Universidad de los Andes desde el año 2013 realiza la convocatoria de innovación educativa con apoyo de TIC, con el propósito de enriquecer las prácticas docentes y las experiencias de aprendizaje de los estudiantes de pregrado.

En 2019, la primera convocatoria atrajo más de 200 ideas individuales y 23 propuestas con equipos conformados con al menos un profesor de las tres universidades. Los tres proyectos seleccionados buscan resolver problemáticas asociadas a la relevancia de la profesión, a través de diferentes estrategias de innovación.

Esta convocatoria Novus Tríada se realizará en una sola fase. Los participantes presentarán sus propuestas de innovación en equipos conformados por miembros de las tres universidades.

En la presente convocatoria se apoyará a tres propuestas colaborativas que cuenten con la participación de profesores de las tres instituciones, con un financiamiento de \$30,000 USD para el desarrollo del proyecto repartido equitativamente entre los tres profesores responsables de cada universidad. El tiempo de vida del proyecto de colaboración en innovación educativa será de entre 18 a 24 meses y en el cual se consideran los siguientes periodos: preparación, implementación, análisis de resultados y generación de productos de divulgación.

Las fechas del concurso son las siguientes:

1 de diciembre	Abre convocatoria
30 de abril 2021	Cierre de convocatoria (Nueva fecha 15 de mayo 2021)
31 de mayo 2021	Comunicación de resultados (Nueva fecha 15 de junio 2021)

BASES

PARTICIPANTES

Podrán participar profesores de las universidades de La Tríada, de acuerdo con los siguientes lineamientos:

- Pontificia Universidad Católica de Chile: profesores con contrato académico igual o superior a 22 horas.
- Tecnológico de Monterrey: profesores con contrato de planta de profesional y posgrado (responsable del proyecto) con la posible participación de profesores de cátedra.
- Universidad de los Andes: profesores con contrato de planta (responsables del proyecto) con la posible participación de otros profesores.

Los participantes contarán con oportunidades para conocer más sobre las temáticas abordadas en la convocatoria y los interés que pudieran tener colegas de las otras universidades, a través de eventos organizados por el comité. Esto con el propósito de facilitar la conformación de equipos de trabajo.

PROPUESTAS O IDEAS DE INNOVACIÓN

Las propuestas o ideas de innovación deben plantear problemáticas o situaciones educativas a abordar y seleccionar el tipo o los tipos de innovación que les interesaría explorar en la solución. El contexto de la innovación debe ser en uno o más cursos o unidades formativas de los programas oficiales de pregrado o posgrado de las universidades participantes.

[Se recibirán las propuestas a través del formulario que podrán encontrar en el siguiente enlace](#) (Es necesario usar tu cuenta de correo institucional @uc.cl, @tec.mx y @uniandes.edu.co en Google).

A continuación se presentan posibles problemáticas y tipos de innovación a ser considerados en esta convocatoria.

PROBLEMÁTICA O SITUACIÓN EDUCATIVA A ABORDAR

Se han identificado algunos contextos como aquellos más relevantes para realizar innovación educativa. El responsable de la propuesta debe indicar aquel que mejor coincida con su idea de innovación. Si la situación educativa no corresponde con alguna de las opciones, el profesor puede proponer un nuevo contexto de la innovación.

1. Transformación digital hacia la nueva normalidad impuesta por la pandemia COVID19.
 - a. Pedagogía digital y estrategias escalables para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - b. Iniciativas modulares, complementarias y flexibles para el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas.
2. Déficit en la motivación e interés del alumno por aprender
 - a. Motivación intrínseca y extrínseca. Los alumnos se encuentran desanimados, apáticos.
 - b. Compromiso e interés. Los alumnos no están interesados en participar en las actividades del curso o en profundizar en los conceptos abordados; buscan solo la calificación.
3. Relevancia de la profesión o de lo que aprenden
 - a. Los alumnos no identifican el papel de la carrera que estudian en el entorno que les corresponderá al momento de graduarse.
 - b. Vínculo entre los conocimientos adquiridos y su profesión o entorno. Los alumnos no identifican la conexión de los contenidos del curso con situaciones de la vida real relacionadas con su profesión o el entorno.
4. Déficit en el enganche (engagement) de los alumnos

- a. Tecnología para el proceso de aprendizaje. La tecnología, más que un apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha convertido en un distractor, específicamente el uso de smartphones, tablets y redes sociales.
 - b. Motivación e involucramiento. No se logra obtener y mantener la motivación de los alumnos en el curso (motivación y/o relación con el profesor y/o con el contenido, actividades e interacción con otros compañeros) desde dos perspectivas: 1) académica y 2) socio afectiva o emocional.
 - c. Incidencia del estado socioemocional, la carga académica y los entornos del estudiante en el proceso de aprendizaje.
5. Dificultad para desarrollar competencias
- a. Transversales. En particular autoconocimiento y gestión, pensamiento crítico, transformación digital y comunicación.
 - b. Disciplinarias. El nivel de dominio de estas competencias es variable y afecta el avance de algunos de los alumnos o del grupo en general, para el desarrollo del curso tal y como está diseñado.
6. Otro contexto propuesto por el profesor, descrito y justificado en un máximo de 250 palabras.

TIPO DE INNOVACIÓN

Las ideas o propuestas de innovación pueden incluir innovaciones tecnológicas, pedagógicas o una combinación de ambas. Estas innovaciones serán el eje central de los posibles proyectos pues de su selección depende: la definición del mismo, sus objetivos, las variables a medir, los instrumentos de recolección de datos que se utilizarán y la forma de analizarlos.

El responsable del proyecto debe señalar aquel tipo de innovación o tipos de innovaciones que mejor coincida con su idea o propuesta. Si el tipo de innovación no corresponde a alguna de las opciones, el profesor puede proponer uno nuevo. Quedan fuera de esta convocatoria iniciativas de diseño e implementación de cursos en línea y MOOC.

- Acceso abierto (prácticas, recursos, repositorios)

LA TRÍADA

UNA ALIANZA EN LA EDUCACIÓN
SUPERIOR Y LA INVESTIGACIÓN PARA
LA PROSPERIDAD DE AMÉRICA LATINA



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE



Universidad de
los Andes
Colombia



Tecnológico
de Monterrey

- Aprendizaje adaptativo
- Aprendizaje basado en investigación
- Aprendizaje basado en retos
- Aprendizaje en redes sociales y entornos colaborativos
- Aprendizaje flexible
- Aprendizaje en modalidad híbrida/ blended
- Aprendizaje invertido
- Aprendizaje vivencial o experiencial
- Trae tu propio dispositivo (del inglés: Bring Your Own Device o BYOD)
- Data (analíticas, big data, etc.)
- Desarrollo de competencias transversales
- Educación basada en competencias
- Entornos personalizados de aprendizaje
- Espacios renovados para el aprendizaje
- Evaluación del aprendizaje
- Gamificación
- Impresión 3D
- Inteligencia artificial
- Internet de las cosas
- Laboratorios remotos
- Mentoría o tutorío o consejería
- Neurocognición
- Nuevas formas de entrega de contenidos
- Realidades extendidas (virtual y aumentada)
- Retroalimentación
- Robótica educativa
- Tecnologías emergentes tales como las mencionadas en [Gartner's Hype Cycle for Emerging Technologies](#))
- Otro tema (especifique): en 250 palabras

PROPUESTAS COLABORATIVAS

CRITERIOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN

1. Contar con la colaboración de profesores adscritos a las tres universidades.
2. Contar con el respaldo del Director de departamento o Decano de la Facultad o Escuela, en la ejecución del proyecto indicando cómo el proyecto contribuye a la estrategia de la unidad académica y el compromiso de apoyo al menos para la socialización de los avances y resultados entre la facultad (ej. uso de espacios, colaboración con colegas, distribución de encuestas, etc.).
3. Describir la problemática a resolver con los alumnos, su relevancia, contexto y tendencias actuales relativas a ésta, aplicables en América Latina y, en particular, en los tres países de La Tríada.
4. Declarar los resultados esperados de aprendizaje, en función de indicadores que midan aspectos relacionados con evidencias de logro en los alumnos, tales como competencias disciplinares o transversales, motivación o compromiso, entre otros.

COMPROMISOS

Los equipos de los tres proyectos seleccionados deberán asumir los siguientes compromisos:

- Entregar un reporte de avance del proyecto al 50% del tiempo asignado en la resolución (18-24 meses).
- Entregar un reporte de implementación al finalizar el período asignado (18-24 meses), describiendo las situaciones críticas y cómo se resolvieron, total de alumnos impactados y la producción científica que resulte del proyecto, entre otros datos asociados a los efectos del proyecto.
- Evaluar el impacto del proyecto al finalizar los 18-24 meses, considerando cambios en los entornos y recursos de aprendizaje, cambios en los estudiantes (afectivos / comportamentales) y en los docentes (conocimientos / prácticas / herramientas).
- Enviar un manuscrito a una revista indexada en los primeros dos cuartiles de la base de datos Scopus o presentar los resultados de su innovación en algún Congreso igualmente

indexado en SCOPUS.

- Participar en los eventos organizados por el comité organizador para fines de socialización de los resultados en la comunidad académica de las tres instituciones y la sociedad en general.

CONTACTO

Si desea más información escribir a:

Tecnológico de Monterrey - Luis Peña Ortega (luis.pena@tec.mx). IFE

Pontificia Universidad Católica de Chile - Valentina Segovia (vpsegovia@uc.cl). UC online

Universidad de los Andes - Álvaro H. Galvis (a.galvis73@uniandes.edu.co). Conecta-TE

AVISO DE PRIVACIDAD

Los datos que envíen con las propuestas en ambas fases, serán protegidos según los acuerdos de privacidad y manejo de datos de cada institución.