



• • •
• • •
• • •

**BASES DE CONCURSO DE
INNOVACIÓN EDUCATIVA
DOCENTE 2024¹**



INDICE

Inscripción y objetivos	Página 2
Responsables del proceso, Quiénes participan y categorías	Páginas 3 y 4.
Criterios de evaluación	Páginas de la 4 a la 12.
Reconocimientos, Sobre la presentación de la experiencia, Proceso de inscripción, Beneficios, Evaluación de experiencias, Publicación de resultados y cronograma.	Páginas de la 13 a la 15.
Anexos	Páginas de la 16 a la 19.

CONCURSO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA DOCENTE BASES DE CIE DOCENTE 2024



**Clic aquí para inscribirse
en el concurso**



La Universidad Científica del Sur con el fin de reconocer las iniciativas en innovación educativa implementadas por sus docentes presenta la convocatoria al Concurso de Innovación Educativa Docente 2024, en donde los docentes podrán participar presentando aquellas experiencias en innovación educativa que hayan sido implementadas en diferentes procesos de enseñanza -aprendizaje de la institución.

1. OBJETIVO

OBJETIVO GENERAL

Reconocer las prácticas en innovación docente que favorecen el desarrollo de las competencias generales y específicas en los estudiantes promoviendo procesos de mejora continua en la docencia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar, reconocer y estimular el esfuerzo de los docentes que implementan y desarrollan estrategias educativas innovadoras que aportan al mejoramiento de la calidad de la formación de los estudiantes de la Universidad Científica del Sur.
- Promover la innovación educativa a través de prácticas educativas disruptivas en el aula que contribuya a desarrollar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en el marco de la formación de competencias en los estudiantes.
- Impulsar el desarrollo de las buenas prácticas y experiencias educativas innovadoras que permitan ser transferibles y sostenibles.

- Fortalecer en la institución la cultura de mejora continua que nos mantenga a la vanguardia y nos permita responder a distintas formas de aprendizaje que demande nuestro estudiante y nos distinga de las universidades del Perú.

2. RESPONSABLES DEL PROCESO



**Dirección de Gestión
e Innovación Educativa**



**Experiencias
de Aprendizaje**



**Jurado
Calificador**

3. QUIÉNES PARTICIPAN





Están invitados a participar los docentes activos de la Universidad Científica del Sur, de pregrado, CPE y/o Posgrado con carga lectiva en el semestre académico 2024-1. La participación puede ser a nivel individual (personal) o grupal de máximo 2 integrantes (en caso de que dos docentes hayan planificado e implementado una experiencia en innovación educativa en conjunto).

4. CATEGORÍAS

Los docentes que deseen participar en este concurso podrán presentar su experiencia de innovación educativa en donde esta tenga como base la investigación y aporte valor al proceso formativo de enseñanza- aprendizaje, contemplando aspectos como: tecnología, didáctica, procesos y personas.

La experiencia en innovación educativa debe surgir a partir de la identificación de una demanda en la práctica pedagógica y la implementación de una alternativa de acción que permita mejorar esta práctica, puede estar vinculada a la estructura y desarrollo de un curso o a algún aspecto específico de un curso como la estrategia metodológica, la forma de evaluar o una técnica empleada en el desarrollo del curso, esto con el fin de asegurar los aprendizajes de los estudiantes.

Los docentes podrán inscribir sus experiencias de innovación educativa en una de las siguientes categorías:

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
 <p>APRENDIZAJE ACTIVO</p>	<p>Se enfoca en el logro de aprendizaje de los estudiantes a través de estrategias de enseñanza-aprendizaje que permitan que el estudiante tenga un rol participativo activo y consciente en la construcción de sus propios aprendizajes.</p>
 <p>INTEGRACIÓN DE LAS TIC'S</p>	<p>Se enfoca en la aplicación sistemática de herramientas tecnológicas, incluyendo tecnologías emergentes* que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>*Se entiende por tecnología emergente a nuevas herramientas innovadoras que tienen el potencial de transformar el modo de enseñar y aprender. Entre ellas se encuentra la inteligencia artificial, herramientas de realidad aumentada o virtual, etc.</p>
 <p>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Se enfoca en la práctica orientada a la mejora del proceso evaluativo a través de herramientas, recursos y actividades, que permitan una evaluación por competencias.</p>
 <p>APLIQUEMOS LO APRENDIDO</p>	<p>Se enfoca en la aplicación de actividades y espacios prácticos para que los estudiantes apliquen lo aprendido en la sesión de clases, de forma dinámica y colaborativa.</p>

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A. Criterios de evaluación: Aprendizaje Activo

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
<p>Estrategias didácticas en aprendizaje activo</p>	<p>Se implementa una estrategia didáctica que promueve la participación activa y consciente de los estudiantes en su proceso de aprendizaje a través de espacios colaborativos que implican el desarrollo de competencias vinculadas a la investigación, análisis, síntesis de información, resolución de problemas, diálogo.</p>	<p>Se implementa una estrategia didáctica que fomenta la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, aunque no abarca espacios colaborativos que implican el desarrollo de competencias.</p>	<p>La estrategia didáctica implementada no promueve la participación activa y consciente de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.</p>
	20	10	0

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Originalidad y Creatividad	La experiencia es original y creativa, muestra modos originales o adaptados de manera creativa de ideas previas al abordar el proceso de enseñanza y de aprendizaje y tiene un alto impacto en el desempeño del estudiante.	La experiencia es original y creativa pero no tiene un alto impacto en el desempeño del estudiante.	La experiencia carece de originalidad y creatividad en su enfoque para abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se basa en métodos convencionales y no presenta ideas nuevas ni creativas.
	15	10	0
Innovación	Se aplican innovaciones adaptadas específicamente al contexto, curso y grupo de estudiantes, utilizando estrategias y/o recursos innovadores. Se evidencia el uso de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial para diseñar y ejecutar actividades educativas que se ajustan a las necesidades específicas de los estudiantes.	Se aplican innovaciones adaptadas específicamente al contexto, curso y grupo de estudiantes, utilizando estrategias y/o recursos innovadores, pero no se evidencia el uso de tecnologías emergentes.	Ausencia de innovaciones en el diseño y ejecución de actividades educativas. Las estrategias y recursos utilizados son convencionales y no se adaptan al contexto ni a las necesidades específicas del curso y grupo de estudiantes.
	15	10	0
Propósito	Define objetivos precisos y viables de la experiencia de innovación en el que se evidencia el vínculo entre la línea de acción y la experiencia de innovación a través de metodologías donde el estudiante sea el protagonista y permitan el desarrollo de las competencias de los estudiantes.	Define objetivos precisos y viables de la experiencia de innovación que se pretende llevar a cabo, pero no se implementan metodologías que ponen al estudiante como protagonista y permiten el desarrollo de competencias.	Falta de definición de los objetivos de la experiencia de innovación y no se evidencia el vínculo entre la línea de acción y la experiencia de innovación.
	10	5	0
Cohesión	Se evidencia claridad en la explicación del desarrollo de la experiencia a través de la descripción y evidencias de los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.	Se evidencia claridad en la explicación del desarrollo de la experiencia, pero no se describen los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.	La explicación del desarrollo no es clara y tampoco se describen los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.
	10	6	2

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Viabilidad y transferencia	Se evidencia viabilidad en la transferencia de la experiencia, señalando el modo de implementación posterior en el mismo curso y/o en otros cursos relacionados al área de conocimiento a nivel del departamento académico e institucional.	Se evidencia viabilidad en la transferencia de la experiencia, pero no se señala el modo de implementación posterior en el mismo curso y/o en otros cursos relacionados al área de conocimiento a nivel del departamento académico e institucional.	Falta evidencia de viabilidad en la transferencia de la experiencia, y no se señala cómo se podría implementar en otros cursos relacionados.
	10	6	2
Resultados	Los resultados de la experiencia evidencian un avance significativo en el desarrollo de competencias de los estudiantes, contribuyendo también con las prácticas formativas del docente a través de una reflexión de los aspectos positivos, dificultades y oportunidades de mejora del desarrollo de la experiencia para perfeccionar su implementación.	Los resultados de la experiencia evidencian un avance significativo en el desarrollo de competencias de los estudiantes, contribuyendo también con las prácticas formativas del docente, pero no se reflexiona sobre los aspectos positivos, dificultades y oportunidades de mejora del desarrollo de la experiencia para perfeccionar su implementación.	Los resultados de la experiencia no evidencian un avance en el desarrollo de competencias de los estudiantes ni contribuyen de manera efectiva a las prácticas formativas del docente.
	20	13	6
TOTAL	100	60	10

B. Criterios de evaluación: Integración de las TIC's

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Herramientas tecnológicas	En la experiencia se implementan herramientas tecnológicas y se integran tecnologías emergentes para potenciar y contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la participación y trabajo colaborativo en los estudiantes.	En la experiencia se utilizan algunas herramientas tecnológicas, pero la integración de tecnologías emergentes es limitada o no está claramente definida.	En la experiencia no se incluyen herramientas tecnológicas ni de tecnologías emergentes para promover la participación y trabajo colaborativo en los estudiantes.
	20	10	0

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Originalidad y Creatividad	<p>La experiencia es original y creativa, muestra modos originales o adaptados de manera creativa de ideas previas al abordar el proceso de enseñanza y de aprendizaje y tiene un alto impacto en el desempeño del estudiante.</p> <p>15</p>	<p>La experiencia es original y creativa pero no tiene un alto impacto en el desempeño del estudiante.</p> <p>10</p>	<p>La experiencia carece de originalidad y creatividad en su enfoque para abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se basa en métodos convencionales y no presenta ideas nuevas ni creativas.</p> <p>0</p>
Innovación	<p>Se aplican innovaciones adaptadas específicamente al contexto, curso y grupo de estudiantes, utilizando estrategias y/o recursos innovadores. Se evidencia el uso de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial para diseñar y ejecutar actividades educativas que se ajustan a las necesidades específicas de los estudiantes.</p> <p>15</p>	<p>Se aplican innovaciones adaptadas específicamente al contexto, curso y grupo de estudiantes, utilizando estrategias y/o recursos innovadores, pero no se evidencia el uso de tecnologías emergentes.</p> <p>10</p>	<p>Ausencia de innovaciones en el diseño y ejecución de actividades educativas. Las estrategias y recursos utilizados son convencionales y no se adaptan al contexto ni a las necesidades específicas del curso y grupo de estudiantes.</p> <p>0</p>
Propósito	<p>Define objetivos precisos y viables de la experiencia de innovación en el que se evidencia el vínculo entre la línea de acción y la experiencia de innovación a través de metodologías donde el estudiante sea el protagonista y permitan el desarrollo de las competencias de los estudiantes.</p> <p>10</p>	<p>Define objetivos precisos y viables de la experiencia de innovación que se pretende llevar a cabo, pero no se implementan metodologías que ponen al estudiante como protagonista y permiten el desarrollo de competencias.</p> <p>5</p>	<p>Falta de definición de los objetivos de la experiencia de innovación y no se evidencia el vínculo entre la línea de acción y la experiencia de innovación.</p> <p>0</p>
Cohesión	<p>Se evidencia claridad en la explicación del desarrollo de la experiencia a través de la descripción y evidencias de los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.</p> <p>10</p>	<p>Se evidencia claridad en la explicación del desarrollo de la experiencia, pero no se describen los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.</p> <p>6</p>	<p>La explicación del desarrollo no es clara y tampoco se describen los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.</p> <p>2</p>

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Viabilidad y transferencia	Se evidencia viabilidad en la transferencia de la experiencia, señalando el modo de implementación posterior en el mismo curso y/o en otros cursos relacionados al área de conocimiento a nivel del departamento académico e institucional.	Se evidencia viabilidad en la transferencia de la experiencia, pero no se señala el modo de implementación posterior en el mismo curso y/o en otros cursos relacionados al área de conocimiento a nivel del departamento académico e institucional.	Falta evidencia de viabilidad en la transferencia de la experiencia, y no se señala cómo se podría implementar en otros cursos relacionados.
	10	6	2
Resultados	Los resultados de la experiencia evidencian un avance significativo en el desarrollo de competencias de los estudiantes, contribuyendo también con las prácticas formativas del docente a través de una reflexión de los aspectos positivos, dificultades y oportunidades de mejora del desarrollo de la experiencia para perfeccionar su implementación.	Los resultados de la experiencia evidencian un avance significativo en el desarrollo de competencias de los estudiantes, contribuyendo también con las prácticas formativas del docente, pero no se reflexiona sobre los aspectos positivos, dificultades y oportunidades de mejora del desarrollo de la experiencia para perfeccionar su implementación.	Los resultados de la experiencia no evidencian un avance en el desarrollo de competencias de los estudiantes ni contribuyen de manera efectiva a las prácticas formativas del docente.
	20	13	6
TOTAL	100	60	10

C. Criterios de evaluación: Evaluación de Aprendizajes

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Evaluación	En la experiencia se implementa métodos, estrategias y herramientas innovadoras de evaluación de los aprendizajes enfocados en la participación de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes y estrategias de retroalimentación que contribuyan con la mejora de su progreso académico basado en competencias.	En la experiencia se implementa métodos, estrategias o herramientas innovadoras de evaluación de los aprendizajes enfocados en la participación de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes, mas no se evidencian estrategias de retroalimentación que contribuyan a la mejora del progreso académico.	En la experiencia no se implementan métodos, estrategias o herramientas innovadoras de evaluación de los aprendizajes que promuevan la participación de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes, y tampoco estrategias de retroalimentación que contribuyan a la mejora del progreso académico.
	20	10	0

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Originalidad y Creatividad	La experiencia es original y creativa, muestra modos originales o adaptados de manera creativa de ideas previas al abordar el proceso de enseñanza y de aprendizaje y tiene un alto impacto en el desempeño del estudiante.	La experiencia es original y creativa pero no tiene un alto impacto en el desempeño del estudiante.	La experiencia carece de originalidad y creatividad en su enfoque para abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se basa en métodos convencionales y no presenta ideas nuevas ni creativas.
	15	10	0
Innovación	Se aplican innovaciones adaptadas específicamente al contexto, curso y grupo de estudiantes, utilizando estrategias y/o recursos innovadores. Se evidencia el uso de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial para diseñar y ejecutar actividades educativas que se ajustan a las necesidades específicas de los estudiantes.	Se aplican innovaciones adaptadas específicamente al contexto, curso y grupo de estudiantes, utilizando estrategias y/o recursos innovadores, pero no se evidencia el uso de tecnologías emergentes.	Ausencia de innovaciones en el diseño y ejecución de actividades educativas. Las estrategias y recursos utilizados son convencionales y no se adaptan al contexto ni a las necesidades específicas del curso y grupo de estudiantes.
	15	10	0
Propósito	Define objetivos precisos y viables de la experiencia de innovación en el que se evidencia el vínculo entre la línea de acción y la experiencia de innovación a través de metodologías donde el estudiante sea el protagonista y permitan el desarrollo de las competencias de los estudiantes.	Define objetivos precisos y viables de la experiencia de innovación que se pretende llevar a cabo, pero no se implementan metodologías que ponen al estudiante como protagonista y permiten el desarrollo de competencias.	Falta de definición de los objetivos de la experiencia de innovación y no se evidencia el vínculo entre la línea de acción y la experiencia de innovación.
	10	5	0
Cohesión	Se evidencia claridad en la explicación del desarrollo de la experiencia a través de la descripción y evidencias de los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.	Se evidencia claridad en la explicación del desarrollo de la experiencia, pero no se describen los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.	La explicación del desarrollo no es clara y tampoco se describen los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.
	10	6	2

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Viabilidad y transferencia	Se evidencia viabilidad en la transferencia de la experiencia, señalando el modo de implementación posterior en el mismo curso y/o en otros cursos relacionados al área de conocimiento a nivel del departamento académico e institucional.	Se evidencia viabilidad en la transferencia de la experiencia, pero no se señala el modo de implementación posterior en el mismo curso y/o en otros cursos relacionados al área de conocimiento a nivel del departamento académico e institucional.	Falta evidencia de viabilidad en la transferencia de la experiencia, y no se señala cómo se podría implementar en otros cursos relacionados.
	10	6	2
Resultados	Los resultados de la experiencia evidencian un avance significativo en el desarrollo de competencias de los estudiantes, contribuyendo también con las prácticas formativas del docente a través de una reflexión de los aspectos positivos, dificultades y oportunidades de mejora del desarrollo de la experiencia para perfeccionar su implementación.	Los resultados de la experiencia evidencian un avance significativo en el desarrollo de competencias de los estudiantes, contribuyendo también con las prácticas formativas del docente, pero no se reflexiona sobre los aspectos positivos, dificultades y oportunidades de mejora del desarrollo de la experiencia para perfeccionar su implementación.	Los resultados de la experiencia no evidencian un avance en el desarrollo de competencias de los estudiantes ni contribuyen de manera efectiva a las prácticas formativas del docente.
	20	13	6
TOTAL	100	60	10

D. Criterios de evaluación: Apliquemos lo aprendido

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Aplicación de lo aprendido	En la experiencia se implementa estrategias, técnicas, actividades y/o espacios prácticos con el fin de que los estudiantes puedan aplicar lo aprendido en la sesión de clases de manera dinámica y colaborativa.	En la experiencia se implementan estrategias, técnicas, actividades y/o espacios prácticos con el fin de que los estudiantes puedan aplicar lo aprendido en la sesión de clases, pero no se fomenta el trabajo colaborativo.	En la experiencia no se implementan estrategias, técnicas, actividades y/o espacios prácticos, que permitan al estudiante aplicar lo aprendido en la sesión de clases.
	20	10	0

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Originalidad y Creatividad	<p>La experiencia es original y creativa, muestra modos originales o adaptados de manera creativa de ideas previas al abordar el proceso de enseñanza y de aprendizaje y tiene un alto impacto en el desempeño del estudiante.</p> <p>15</p>	<p>La experiencia es original y creativa pero no tiene un alto impacto en el desempeño del estudiante.</p> <p>10</p>	<p>La experiencia carece de originalidad y creatividad en su enfoque para abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se basa en métodos convencionales y no presenta ideas nuevas ni creativas.</p> <p>0</p>
Innovación	<p>Se aplican innovaciones adaptadas específicamente al contexto, curso y grupo de estudiantes, utilizando estrategias y/o recursos innovadores. Se evidencia el uso de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial para diseñar y ejecutar actividades educativas que se ajustan a las necesidades específicas de los estudiantes.</p> <p>15</p>	<p>Se aplican innovaciones adaptadas específicamente al contexto, curso y grupo de estudiantes, utilizando estrategias y/o recursos innovadores, pero no se evidencia el uso de tecnologías emergentes.</p> <p>10</p>	<p>Ausencia de innovaciones en el diseño y ejecución de actividades educativas. Las estrategias y recursos utilizados son convencionales y no se adaptan al contexto ni a las necesidades específicas del curso y grupo de estudiantes.</p> <p>0</p>
Propósito	<p>Define objetivos precisos y viables de la experiencia de innovación en el que se evidencia el vínculo entre la línea de acción y la experiencia de innovación a través de metodologías donde el estudiante sea el protagonista y permitan el desarrollo de las competencias de los estudiantes.</p> <p>10</p>	<p>Define objetivos precisos y viables de la experiencia de innovación que se pretende llevar a cabo, pero no se implementan metodologías que ponen al estudiante como protagonista y permiten el desarrollo de competencias.</p> <p>5</p>	<p>Falta de definición de los objetivos de la experiencia de innovación y no se evidencia el vínculo entre la línea de acción y la experiencia de innovación.</p> <p>0</p>
Cohesión	<p>Se evidencia claridad en la explicación del desarrollo de la experiencia a través de la descripción y evidencias de los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.</p> <p>10</p>	<p>Se evidencia claridad en la explicación del desarrollo de la experiencia, pero no se describen los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.</p> <p>6</p>	<p>La explicación del desarrollo no es clara y tampoco se describen los resultados vinculados con los objetivos planteados y las acciones desarrolladas en la experiencia.</p> <p>2</p>

CATEGORÍA	DESTACADO	LOGRADO	NO LOGRADO
Viabilidad y transferencia	Se evidencia viabilidad en la transferencia de la experiencia, señalando el modo de implementación posterior en el mismo curso y/o en otros cursos relacionados al área de conocimiento a nivel del departamento académico e institucional.	Se evidencia viabilidad en la transferencia de la experiencia, pero no se señala el modo de implementación posterior en el mismo curso y/o en otros cursos relacionados al área de conocimiento a nivel del departamento académico e institucional.	Falta evidencia de viabilidad en la transferencia de la experiencia, y no se señala cómo se podría implementar en otros cursos relacionados.
	10	6	2
Resultados	Los resultados de la experiencia evidencian un avance significativo en el desarrollo de competencias de los estudiantes, contribuyendo también con las prácticas formativas del docente a través de una reflexión de los aspectos positivos, dificultades y oportunidades de mejora del desarrollo de la experiencia para perfeccionar su implementación.	Los resultados de la experiencia evidencian un avance significativo en el desarrollo de competencias de los estudiantes, contribuyendo también con las prácticas formativas del docente, pero no se reflexiona sobre los aspectos positivos, dificultades y oportunidades de mejora del desarrollo de la experiencia para perfeccionar su implementación.	Los resultados de la experiencia no evidencian un avance en el desarrollo de competencias de los estudiantes ni contribuyen de manera efectiva a las prácticas formativas del docente.
	20	13	6
TOTAL	100	60	10

6. RECONOCIMIENTOS:

Este concurso está contemplando un ganador por cada categoría que hayan obtenido el puntaje más alto en su experiencia:

CATEGORÍA	GANADORES
Aprendizaje activo	1
Integración de las TIC'S	1
Evaluación de los aprendizajes	1
Apliquemos lo aprendido	1

7. SOBRE LA PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA

El docente o docentes participantes deberán enviar la propuesta de la experiencia a través del formulario, dando clic aquí: [Microsoft Forms](#) considerando los siguientes aspectos:

- Formato: Documento .PDF con un máximo de 12 páginas.
- Estructura:
 - Datos del docente o docentes
 - Resumen
 - Objetivos
 - Descripción de la experiencia Innovadora
 - Cambio sustantivo en relación con las prácticas anteriores
 - Método utilizado y potencial de reproducción: consistencia metodológica de la experiencia innovadora
 - Concepción de la iniciativa, el proceso emprendido y los resultados alcanzados.
 - Utilización responsable de los recursos disponibles, interna y externamente a las IES (Instituciones de Educación Superior).
 - Bibliografía.

He de considerar que la experiencia presentada para este evento no debe haber sido presentada en un concurso anterior.

8. PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Requisito para postular al concurso:

- Docente ordinario o contratado con curso a cargo en el semestre académico 2024-1
- Grupo de máximo 2 integrantes, con curso a cargo en el semestre académico 2024-1

Procedimiento de Inscripción:

- La apertura de la inscripción será desde el 27 de mayo hasta el 27 de junio de 2024, se enviará por correo electrónico las bases y enlace con el formulario a todos los docentes.
- Para la inscripción y postular a una vacante se debe revisar las bases y organizar la documentación requerida.
- La postulación se realizará enviando la propuesta de la experiencia en formato pdf. en un máximo de 12 páginas (anexo N° 02) a través del formulario, dando clic aquí: [Microsoft Forms](#)

Es importante que al inscribir la experiencia docente se consideren todos los aspectos solicitados en el formulario.

9. BENEFICIOS

Los beneficios para los docentes ganadores son los siguientes:

- Los docentes ganadores recibirán un certificado de participación y una resolución Vicerrectoral de felicitación por la experiencia innovadora.
- El docente ganador que alcance el puntaje máximo en su categoría obtendrá el primer puesto y será premiado con una beca en uno de los programas de posgrado, un premio de S/ 750 soles en efectivo otorgado por la universidad* y una estatuilla.
- Los docentes ganadores, del primer puesto, tendrán un punto adicional en su evaluación de desempeño docente en el semestre 2024-1.
- Los docentes ganadores del primer puesto en su categoría (4) serán invitados a participar como panelistas en el V Encuentro de Innovación Educativa.
- Los docentes ganadores del primer puesto en su categoría (4) podrán realizar su storytelling en coordinación con el área de Gestión e Innovación Educativa.

*Caso en que la experiencia innovadora ganadora sea de 2 participantes, la bonificación económica será dividida para los 2 ganadores.

10. EVALUACIÓN DE EXPERIENCIA

Fases de evaluación

Fase 1: Revisión de experiencia

El área de Gestión e Innovación Educativa se encargará de revisar que las experiencias inscritas cumplan con los requerimientos solicitados para participar en el concurso.

Fase 2: Evaluación del jurado

El jurado evaluador estará conformado por un miembro del área de Gestión e Innovación Educativa y un especialista por cada categoría, en Aprendizaje Activo, Integración de las Tic's, Evaluación de los Aprendizajes y Apliquemos lo Aprendido. El jurado evaluará cada una de las experiencias inscritas de acuerdo con los criterios de evaluación (revisar cuadro de criterios).

11. PUBLICACIÓN DE RESULTADOS

Se comunicarán a los docentes los resultados a través de un correo electrónico.

La premiación se realizará en la Ceremonia de Reconocimiento Docente 2024-1

12. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	FECHAS
Convocatoria	27/05/24 - 27/06/24
Inscripción de postulantes	27/05/24 - 27/06/24
Evaluación de experiencia	01/07/24 - 19/07/24
Publicación de resultados	23/07/24 - 26/07/24
Premiación	Por confirmar

13. ANEXOS**ANEXO NRO. 01****REQUERIMIENTOS PARA INSCRIPCIÓN DE EXPERIENCIA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA****1. Datos del docente o docentes**

Registrar id, nombres y apellidos del docente o docentes participantes, tipo de dedicación (tiempo parcial o tiempo completo)

2. Datos generales de la experiencia

A. Curso en donde se implementó la experiencia docente:

- a. Departamento al que pertenece
- b. Carrera
- c. Categoría
- d. Título de la experiencia en innovación educativa

3. Resumen

Síntesis general y precisa del contenido más relevante de la propuesta.

4. Objetivos

Definición de objetivo general y específicos coherentes con la línea de acción, y desarrollo de la experiencia de innovación educativa.

5. Descripción de la experiencia Innovadora

Justificación y descripción de la experiencia de innovación educativa, describe la demanda o necesidad en la práctica pedagógica que motivaron su implementación, su importancia y pertinencia; y cómo se vincula con la categoría, indicar si hay un método que utilizaron.

6. Cambio sustantivo en relación con las prácticas anteriores

Mencionar cuales son los cambios sustantivos que se han desarrollado producto de la implementación de la experiencia innovadora, realizando una comparación con las prácticas anteriores a la innovación.

7. Método utilizado y potencial de reproducción: consistencia metodológica de la experiencia innovadora

Qué método se ha empleado para llevar a cabo la experiencia de innovación. Y de qué manera la innovación puede reproducirse en otros campos de estudio.

8. Concepción de la iniciativa, el proceso emprendido y los resultados alcanzados.

Mencionar el origen, causa y concepción de la iniciativa, además el proceso para el desarrollo de esta y la descripción de los resultados logrados con el desarrollo de la experiencia. Además, se adjuntan las evidencias del desarrollo o implementación, así como de los resultados finales (cuantitativos y cualitativos).

9. Utilización responsable de los recursos disponibles, interna y externamente a las IES (Instituciones de Educación Superior).

Mencionar de qué manera se han utilizado los recursos internos y externos a la Universidad, por el cual se ha desarrollado la implementación de la innovación. Además, a quienes se les presentó la experiencia de innovación, estudiantes de qué curso, de qué carrera y de qué ciclo.

10. Antecedentes y Concepción de la iniciativa

Mencionar si existen antecedentes relacionados a la experiencia de innovación educativa, y también, dar una breve fundamentación conceptual de la iniciativa presentada.

11. Referencias

Referencias bibliográficas

12. Evidencias (Anexos)

Registro de imágenes, videos, presentaciones, enlaces de grabación de una clase, encuestas, resultados de los estudiantes y/u otros recursos utilizados que permitan evidenciar el desarrollo y logro de los objetivos planteados.

ANEXO NRO. 02

FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE EXPERIENCIA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA
(máx. 12 páginas)

PROPUESTA DE EXPERIENCIA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. DATOS DEL DOCENTE(S)

Indicar con un aspa si la experiencia es individual o grupal.

1.1 EXPERIENCIA DOCENTE INDIVIDUAL ()

NOMBRES Y APELLIDOS	ID	TIPO DE DEDICACIÓN

1.2 EXPERIENCIA DOCENTE GRUPAL ()

NRO	NOMBRES Y APELLIDOS	ID	TIPO DE DEDICACIÓN
1			
2			

2. DATOS DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

- CURSO ASOCIADO A LA EXPERIENCIA:
- DEPARTAMENTO DONDE SE IMPLEMENTÓ LA EXPERIENCIA:
- CARRERA:
- CATEGORÍA:
- TÍTULO DE LA EXPERIENCIA:

3. RESUMEN

4. OBJETIVOS

5. OBJETIVOS

6. **DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA INNOVADORA**
7. **Cambio sustantivo en relación con las prácticas anteriores**
8. **Método utilizado y potencial de reproducción: consistencia metodológica de la experiencia innovadora**
9. **Concepción de la iniciativa, el proceso emprendido y los resultados alcanzados.**
10. **Utilización responsable de los recursos disponibles, interna y externamente a las IES (Instituciones de Educación Superior).**
11. **Antecedentes y Concepción de la iniciativa**
12. **Referencias**
13. **Evidencias (Anexos)**