



# EDUCA

**LA DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN EDUCATIVA DE LA  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE GUADALAJARA CONVOCA AL**

## **8.º CONCURSO EDUCA “MAESTROS INNOVADORES EN LAS TIC”**

### **OBJETIVO**

Reconocer y premiar a los docentes que destacan en la integración de **herramientas de tecnología educativa** para personalizar el aprendizaje, valorar la innovación en la creación de contenidos interactivos y **recursos enriquecidos por ASU**, así como la **aplicación de herramientas de Inteligencia Artificial** para fomentar la colaboración y el aprendizaje efectivo.

### **BASES DEL CONCURSO**

#### **PARTICIPANTES**

- Este concurso aplica a los docentes activos de tiempo base y parcial que elaboren un Paquete Didáctico Digital (PDD) en los periodos 2025-02, 2025-03 y 2026-01.
- El ganador (o ganadores) del primer lugar del 7.º Concurso *EDUCA Maestros Innovadores en las TIC* tendrá el honor de formar parte del jurado calificador del 8.º Concurso EDUCA. Esto significa que no será necesario que se inscriban como participantes en la 8.ª edición. Sin embargo, queremos destacar que, una vez cumplida esta labor como jueces se podrán inscribir como concursantes en futuras ediciones.
- Los docentes ganadores del segundo y tercer lugar de todas las ediciones pasadas pueden participar en esta edición con otro PDD.

- No podrá participar el personal de la Dirección de Innovación Educativa ni podrán participar paquetes didácticos desarrollados en colaboración por la Dirección de Programas en Línea.

#### **PROCESO DE INSCRIPCIÓN**

El docente de tiempo base o parcial puede registrar un Paquete Didáctico Digital (PDD) de su autoría diseñado en las plataformas de los periodos 2025-02, 2025-03 y 2026-01.

Se deberá registrar el Paquete Didáctico Digital y responder el siguiente formato de inscripción con todos los datos solicitados:

[https://forms.office.com/r/bhQG6Xzye6?origin=lp\\_rLink](https://forms.office.com/r/bhQG6Xzye6?origin=lp_rLink)

### RECEPCIÓN DE INSCRIPCIONES

La vigencia de inscripción será del 15 de julio de 2025 al 20 de marzo de 2026.

### JURADO CALIFICADOR

El jurado estará conformado por personal de la Dirección de Innovación Educativa y por el comité conformado por docentes que han sido ganadores en otras ediciones. El veredicto será inapelable.

### RESULTADOS DEL CONCURSO Y PREMIACIÓN

La premiación se realizará en el mes de julio de 2026. Los nombres de los docentes y PDD ganadores se publicarán en los distintos medios de comunicación de la Universidad Autónoma de Guadalajara.

### PREMIOS PARA CADA CATEGORÍA

La Universidad Autónoma de Guadalajara, a través de la Dirección de Innovación Educativa, hará entrega a los docentes ganadores los siguientes premios:

### CATEGORIA CANVAS

**1.º lugar:** Viaje de estancia corta en universidad con Alianza de Arizona State University (ASU).

**2.º lugar:** Laptop ThinkBook 14, 7.ª generación - (14" Intel).

**3.º lugar:** iPad A16 11.ª generación, 11 pulgadas de 128 Gb.

### OTRAS CATEGORIAS

- **Mejor video pitch:** Una licencia anual a elegir entre Chat GPT Plus, Canva, Genially o Kahoot.
- **Mejor integración de Inteligencia Artificial:** Una licencia anual a elegir entre Chat GPT Plus, Canva, Genially o Kahoot.
- **Mejor integración de contenido ASU:** Una licencia anual a elegir entre Chat GPT Plus, Canva, Genially o Kahoot.
- **Mejor integración de recursos didácticos innovadores:** Una licencia anual a elegir entre Chat GPT Plus, Canva, Genially o Kahoot.

### PREMIO DESIERTO

Se reserva la posibilidad de declarar desiertos los premios en el caso de que el material presentado no reúna el nivel mínimo de calidad requerida o, en su caso, incumpla con los criterios de calidad establecidos en la convocatoria.

### NOTA IMPORTANTE

Si resulta ganador un Paquete Didáctico Digital registrado por varios autores, se hará entrega de un diploma a cada participante y será responsabilidad de los ganadores la forma en la que se repartirá el premio.

Lo no previsto en esta convocatoria será resuelto por el jurado calificador.

Para más información, enviar correo a:

**[innovacion.educativa@edu.uag.mx](mailto:innovacion.educativa@edu.uag.mx)**

## Anexo 1. ELEMENTOS BÁSICOS DE UN PAQUETE DIDÁCTICO DIGITAL (PDD)

El presente documento tiene como objetivo dar a conocer los elementos básicos de un Paquete Didáctico Digital (PDD) para que el profesor estructure sus materias en la plataforma “Canvas”.

### Elementos de la Sección General

- 1.Nombre de la materia.** Es el nombre de la asignatura que se impartirá en un periodo determinado.
- 2.Bienvenida e introducción.** Deberá contener un video donde el docente dé la bienvenida a los alumnos explicando brevemente de lo que se trata el curso.
- 3.Breve currículum profesional.** Este será el documento donde el profesor explicará brevemente su trayectoria profesional, así como proyectos importantes y contribuciones. Es importante que el docente comparta sus datos de contacto.
- 4.Objetivo/propósito general.** Es la meta o propósito general que se espera obtener con los alumnos en el curso.
- 5.Guía de clase.** Es fundamental incluirla, ya que es la planeación de los temas por fechas con sus respectivos objetivos y competencias para el logro del aprendizaje de los alumnos.
- 6.Índice de contenidos.** Independientemente de que el índice se encuentre incluido en la guía de clases, es importante anotar en un espacio los temas y subtemas de acuerdo con la estructura de las unidades de aprendizaje.
- 7 Metodología, instrucciones para utilizar el PDD o políticas generales del Curso.** Explica de manera detallada cómo se llevará a cabo el curso y la manera de utilizar los recursos y herramientas que se ofrecen en el PDD.
- 8.Fechas actualizadas del curso.** Para una mejor experiencia del alumno, las fechas del curso, tareas y todas las actividades deben estar actualizadas acorde al calendario de actividades del periodo vigente.
- 9.Criterios de evaluación de la materia.** Indicar en una rúbrica cómo el docente evaluará los conocimientos del estudiante, así como habilitar y cerrar las fechas y medios para ponderar y asignar calificaciones.
- 10.Speedgrader.** Implementa prácticas de retroalimentación efectiva en su asignatura usando las herramientas digitales. El docente

retroalimenta las actividades mediante audio/vídeo en al menos una tarea.

- 11.Grupo de tareas.** Tiene estructuradas las ponderaciones de acuerdo con los lineamientos institucionales.
- 12. Uso de la plantilla institucional en Canvas.** El docente debe asegurarse de que la plantilla institucional en Canvas esté correctamente adaptada al contenido de la asignatura. No obstante, **es posible crear una nueva plantilla creativa** cumpliendo todos los elementos institucionales o en su defecto **realizar ajustes en la plantilla actual** para mejorar su funcionalidad y alinearla con las necesidades del curso, por ejemplo, cambiando imágenes de tareas y actividades adaptadas al contenido.

### Elementos de tópicos/temas o módulos

- 1.Nombre del tema y subtemas.** Se refiere al nombre o título del tema y subtemas de cada unidad.
- 2.Objetivo, propósito y/o competencias de la unidad.** Describe la finalidad de la unidad didáctica acorde con el planeamiento didáctico.
- 3. Recursos didácticos innovadores de alto impacto.** Los recursos didácticos de autoría propia o tomados de otros autores son suficientes, de calidad y pertinentes con el objetivo o propósito de aprendizaje. Ejemplos: Educaplay, TikTok, Genially, Padlet, Nearpod, Canva, Prezi, PowToon, Autocad, simuladores, etc.
- 4. Tareas y actividades innovadoras.** Se incluyen en esta sección las instrucciones para realizar cada una de las actividades solicitadas por el maestro a través de la plataforma o, en su defecto, para ser revisadas de manera presencial en clase. Se puede complementar con herramientas tales como Educaplay, Mentimeter, Ruletas, Kahoot, Nearpod, Socrative, Stormboard, Quizizz por nombrar algunas.
- 5. Exámenes y Evaluaciones.** Aprovecha al máximo las herramientas tecnológicas disponibles para mejorar la calidad de la evaluación aplicando exámenes o evaluaciones parciales y finales, acorde a los objetivos de la materia. Utiliza herramientas proctoring (Respondus Lock Down Browser o ExamSoft) para aplicar exámenes supervisados promoviendo la integridad académica.

## Anexo. 2 ELEMENTOS CREATIVOS E INNOVADORES DEL PAQUETE DIDÁCTICO DIGITAL (PDD)

El presente documento tiene como objetivo definir los elementos creativos e innovadores del Paquete Didáctico Digital (PDD) para que el profesor obtenga el máximo provecho de este recurso didáctico en la plataforma “Canvas”.

### A continuación, se describen los elementos:

**Innovación:** Es la cualidad del PDD que permite observar con claridad las novedades que el maestro incluye en él y que no se observan en otros PDD de temas afines.

**Uso intensivo y creativo de los recursos de la plataforma:** Este punto hace referencia a la intensidad y creatividad que el maestro implementa para realizar el seguimiento de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes, aprovechando la mayor cantidad de recursos con la mayor adecuación posible en función de los objetivos del curso.

**Aspecto gráfico atractivo visualmente:** Es el rasgo que demuestra la calidad del aspecto gráfico del

PDD, muestra armonía en colores y proporción adecuada en las imágenes.

### **Estructura y navegación intuitiva dentro del curso:**

Esta característica se refiere a la claridad de las instrucciones, a la facilidad del acceso para obtener información y a la experiencia agradable, sencilla y rápida de los recursos, contenidos y actividades que ofrece la plataforma y que depende de la configuración que el maestro haga del curso.

**Aplicaciones externas:** Diferente a las que la Universidad Autónoma de Guadalajara brinda, por ejemplo: Google analytics, Survey monkey, Realidad Aumentada, Inteligencia Artificial, Kahoot, Padlet, Educaplay, etc.

**Uso de Foro de Discusión:** En el curso incluye por lo menos un foro de discusión independiente del foro de dudas, relacionado a un tema específico de la asignatura donde los alumnos interactúan.

**Evaluación del PDD por los estudiantes.** Al finalizar el ciclo escolar, se provee oportunidad para que el estudiante evalúe el PDD.

### **Anexo 3.- LOS RUBROS A CALIFICAR DEL PAQUETE DIDÁCTICO DIGITAL (PDD) EN CUANTO AL ENRIQUECIMIENTO DE RECURSOS ASU**

**A continuación, se describen los rubros:**

- 1. Enriquecimiento de recursos ASU:** Este punto se refiere a la integración de los contenidos ASU al paquete, tomando en cuenta que sean coherentes, relacionados e interactivos con la asignatura impartida.
- 2. Uso:** En este punto el profesor debe evidenciar el uso de los recursos ASU, mediante metodologías activas que promuevan experiencias de aprendizaje, estas actividades deben aportar un porcentaje a la nota final del curso para que tenga un impacto en el alumno.
- 3. Impacto:** Esta característica se refiere al valor agregado que aporta el contenido ASU en el aprendizaje significativo del alumno al utilizarlo dentro del paquete, revisar que el alumno refleje una mejora en su calificación y su comprensión de la materia.
- 4. Adecuación:** Se relaciona con la adaptación del contenido al contexto y entorno del estudiante al que va dirigido y que su ejecución sea viable.
- 5. Departamentalización:** Es fundamental que un curso enriquecido sea avalado por el director de departamento, se considere como un curso departamental que pueda ser usado por todos los profesores que imparten dicha materia, incluyendo otros campus.
- 6. Créditos ASU:** En este punto se debe agregar el logo en el curso de acuerdo al nivel de integración de los recursos ASU y en la descripción de cada uno de los recursos.

## Anexo 4. INTEGRACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)

La integración de la IA debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje de la asignatura. El presente anexo define los criterios y elementos clave para evaluar la integración de la Inteligencia Artificial en los Paquetes Didácticos Digitales (PDD). Estos criterios deberán explicarse en el video pitch de su registro al concurso.

**A continuación, se definen los rubros a evaluar:**

- 1. Uso innovador de la IA:** Se calificará el uso de la IA de manera creativa para mejorar la experiencia de aprendizaje. Se evaluará la incorporación de herramientas de IA generativas (como ChatGPT), de generación de contenidos, multimedia, anti-plagio, presentaciones, análisis de datos predictivos, o cualquier otra aplicación que personalice el aprendizaje de los estudiantes o fomente su participación.
- 2. Metodologías activas con IA:** El docente debe utilizar la IA para promover metodologías activas de enseñanza, como el aprendizaje basado en problemas, simulaciones interactivas

y método de caso. Las actividades apoyadas por IA deben estar claramente vinculadas a la evaluación del desempeño del estudiante (actividades ponderadas en plataforma Canvas).

- 3. Impacto en el aprendizaje:** Se evaluará el impacto de la IA en el aprendizaje del alumno, observando si los estudiantes mejoran su comprensión de los contenidos y su rendimiento académico. El docente deberá demostrar cómo la IA facilita un aprendizaje más significativo, por ejemplo, un foro de cierre de curso donde se anime a los alumnos a reflexionar sobre cómo aprenden con la IA y qué estrategias le funcionan mejor.
- 4. Adaptación al contexto y recursos disponibles:** La herramienta de IA debe estar adaptada al contexto de los estudiantes, asegurando que su uso sea accesible para todos. Además, se valorará la viabilidad técnica y la facilidad de uso de la IA para los alumnos. Algunos ejemplos de herramientas IA: Gibbly, Edpuzzle, Socrative, ChatGPT, Gemini, Magic School, Quizlet, Quillbot, entre otras.



Powered by **Arizona State University**<sup>®</sup>

**8.º Concurso EDUCA**

**Maestros Innovadores en las TIC Dirección de Innovación Educativa - UAG**