

Rally de Innovación Educativa

Desafíos que transforman

1 Propósito general

- El Rally de Innovación Educativa busca fomentar una cultura de innovación práctica y colaborativa entre los docentes de la UNAH para **co-crear soluciones concretas** a problemas reales del contexto educativo de la UNAH.

2 Naturaleza del Rally

El Rally no es una competencia de ideas abstractas, sino un **proceso guiado de innovación aplicada**, donde los equipos docentes desarrollan **prototipos funcionales o modelos de solución pedagógica o tecnológica** frente a desafíos institucionales previamente definidos.

Cada equipo avanzará desde la **comprensión del problema** hasta la **formulación, diseño y desarrollo de una solución concreta**, a lo largo de un período de trabajo que se extenderá durante 6 meses, con **acompañamiento técnico y metodológico de la Dirección de Innovación Educativa (DIE)**.

El objetivo final es generar **soluciones viables, replicables y de impacto real** que fortalezcan los procesos de enseñanza, aprendizaje y gestión académica en la UNAH.

Prototipo

Un **prototipo** es una **versión inicial, tangible o funcional de una idea o solución**, creada para **probar, validar y mejorar** un concepto antes de su implementación definitiva.

En el contexto educativo, puede tratarse de:

- una **herramienta digital básica**,
- una **plantilla de diseño de clase**,
- un **recurso interactivo**,

Modelo

Un **modelo** es una **representación estructurada y sistemática de una solución** que explica cómo funciona o cómo puede implementarse un proceso, estrategia o innovación.

A diferencia del prototipo, que se prueba en una versión temprana, el modelo busca sintetizar el funcionamiento completo de la propuesta.

En el ámbito de la innovación educativa, puede ser:

- un **modelo pedagógico** (por ejemplo, un enfoque de enseñanza híbrida),
- un **modelo metodológico** (una ruta de aprendizaje activo),
- o un **modelo tecnológico** (una arquitectura de plataforma o flujo de uso de herramientas).

3 Producto esperado

Los equipos deberán entregar, al cierre del proceso:

- **Un informe breve** que describa lo que desarrolló ¿Cómo resolvió el reto?
- Los equipos deberán entregar, al cierre del proceso, un **producto tangible que evidencie el desarrollo de la solución propuesta para el reto.**
- **Ejemplos de productos esperados:**
 - Un **recurso digital interactivo** (por ejemplo, una aplicación web, simulador, sitio o herramienta diseñada para apoyar el aprendizaje).
 - Un **modelo pedagógico o metodológico** (como una guía o protocolo de enseñanza innovador aplicado en una asignatura piloto).
 - Un **material educativo prototipado**, tal como una serie de videos, cápsulas multimedia, o materiales accesibles diseñados para favorecer la inclusión.
 - Un **diseño de experiencia de aprendizaje**, que combine estrategias presenciales y virtuales innovadoras.
 - Un **instrumento de evaluación o tablero digital** para el seguimiento del aprendizaje o la gestión académica.

5 Conformación de equipos

- Puede ser individual o en equipos de **docentes** de la UNAH.
- Se promoverán **equipos multidisciplinarios**, fomentando la colaboración entre distintas facultades, unidades académicas o carreras.
- Se valorará positivamente la participación de **estudiantes de apoyo**, asistentes de docencia o personal técnico vinculado a la innovación.

6 Etapas del proceso (6 meses)

Etapas	Periodo
🏁 Lanzamiento y presentación de retos	Noviembre 2025 (Jornada de Innovación Educativa)
👥 Conformación y registro de equipos	Enero – Febrero 2026
⚙️ Desarrollo de soluciones	Febrero – julio 2026
🏆 Presentación final y premiación	Jornada de Innovación Educativa 2026

7 Modalidad de trabajo y acompañamiento

- Cada equipo contará con el acompañamiento tecno-pedagógico de la DIE.
- Se desarrollarán **talleres de innovación** de acuerdo con los temas centrales de las soluciones planteadas por los participantes.

8 🏆 Reconocimientos y premios

Los **mejores proyectos del Rally de Innovación Educativa** serán reconocidos durante la **Jornada de Innovación Educativa 2026**, en un espacio dedicado a destacar las iniciativas más creativas, viables y con mayor impacto en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

9 Retos y casos

🧩 Reto 1. Evaluación educativa y uso responsable de la IA

Contexto:

En los entornos virtuales, la evaluación representa uno de los mayores desafíos. El uso inadecuado de herramientas de inteligencia artificial, la copia de respuestas o el plagio académico afectan la confiabilidad de los procesos evaluativos y la autenticidad del aprendizaje. Es necesario repensar las estrategias de evaluación para que promuevan la reflexión, la autoría y la ética académica.

Reto:

👉 ¿Cómo podemos diseñar estrategias y herramientas de evaluación innovadoras que reduzcan el plagio y fomenten el uso ético y formativo de la inteligencia artificial en los entornos virtuales de aprendizaje?

🧩 Reto 2. Participación e interacción significativa en entornos virtuales

Contexto:

La interacción docente–estudiante y entre pares sigue siendo un reto en los entornos virtuales. Muchas asignaturas enfrentan baja participación en foros, clases síncronas y actividades colaborativas, lo que limita el aprendizaje activo y el sentido de comunidad académica.

Desafío:

👉 ¿Cómo podemos fomentar una participación auténtica y sostenida en los espacios virtuales de aprendizaje, que fortalezca el vínculo entre estudiantes y docentes y promueva el aprendizaje colaborativo?

Reto 3. Enseñanza de contenidos prácticos en entornos virtuales

Contexto:

La enseñanza de asignaturas con componentes prácticos —como laboratorios, talleres o prácticas profesionales— enfrenta grandes retos en los entornos virtuales. La falta de recursos físicos, interacción directa o retroalimentación inmediata puede afectar el logro de las competencias prácticas.

Desafío:

 ¿Qué herramientas o contenidos podemos implementar en el marco de una estrategia o modelo pedagógico que permitan abordar de forma efectiva las actividades de aprendizaje prácticos?

Reto 4. Pensamiento crítico y reflexión en el aula universitaria

Contexto:

Desarrollar el pensamiento crítico y la reflexión en el aula universitaria es fundamental para formar profesionales capaces de analizar, argumentar y tomar decisiones éticas. Sin embargo, las metodologías tradicionales suelen centrarse más en la transmisión de contenidos que en la construcción de pensamiento complejo.

Desafío:

 ¿Cómo podemos incorporar metodologías activas, recursos o experiencias educativas que fortalezcan el pensamiento crítico y la reflexión en distintas áreas del conocimiento?

