

Datos del proyecto

1) Identificación del proyecto

Proyecto Internacional “GENERANDO COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA INNOVACIÓN EN EL MARCO DEL ECOSISTEMA 4.0 CON METODOLOGÍA STEAM, FASE ESPAÑA”.

Este proyecto surge en la Estancia Internacional de la Cátedra de la UNESCO-ICDE 2021 y desde ese momento se va desplegando en distintas fases.



2) Nombres completos de los Responsables del Proyecto:

- a. Investigadora Principal: DEL RÍO-URENDA SUSANA (urendasu@uma.es)
- b. Codirector: VÁZQUEZ HERRERA ESTEBAN (esteban.vazquez@une.edu.mx)
- c. Codirectora: ROJANO SALAS MARGARITA GLORIA (367prosm@uniac.edu.mx).

3) Descripción:

Este Proyecto se desarrolla en 4 fases para capacitar Agentes de Cambio en Metodología STEAM para la producción, selección, movilización y diseminación de REAs que permitan emprender proyectos innovadores que generen valor en sus comunidades.

ANTECEDENTES:

1. Fase 1. “Promover las competencias emprendedoras para el desarrollo de la innovación académica en el marco del ecosistema 4.0. Una mirada desde la globalización”.

- a. Diseminación Inicial del Proyecto en la universidad UTPL de Loja, Ecuador.

2. Fase 2. Proyecto Internacional UNE-STEAM Fase México “Generando competencias emprendedoras e innovadoras en el marco del ecosistema 4.0 con metodología STEAM”.

- a. Despliegue en la Universidad UNE del Noreste de Tampico, Tamaulipas, México. Inicio: 5 mayo – noviembre 2022. Esta Fase cuenta con las siguientes Sub-fases:
 - i. Diseminación de la Metodología e implicación del Equipo Directivo UNE.
 - ii. Capacitación y formación de docentes UNE como Agentes de Cambio en Competencias Emprendedoras para generar innovación multidisciplinar.
 - iii. Formación de Grupos de trabajo colaborativo y en red para la co-creación de REAs bajo la metodología STEAM.
 - iv. Los REAs elaborados formarán parte de los Procesos de Capacitación de profesionales UNE en diferentes ámbitos y disciplinas, para coadyuvar al alcance de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la UNESCO.

3. Fase 3 España: “GENERANDO COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA INNOVACIÓN EN EL MARCO DEL ECOSISTEMA 4.0 CON METODOLOGÍA STEAM, FASE ESPAÑA”.

- a. Lanzamiento del Proyecto Fase España el 29 de septiembre de 2022.
- b. Objetivo: Sensibilización y Difusión inicial del Proyecto Internacional.
- c. Organiza: Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Málaga.
- d. Colaboran:
 - i. Vicerrectorado de Movilidad y Cooperación Internacional de la Universidad de Málaga.
 - ii. Vicerrectorado de Estrategia y Gestión del Cambio de la Universidad de Jaén.
 - iii. Cátedra UNESCO-ICDE Movimiento Educativo Abierto para América Latina.
 - iv. Universidad UNE del Noreste de Tampico, Tamaulipas, México.
 - v. Universidad Antonio Caso, México.
 - vi. Universidad Cristóbal Colon, México.

4. Fase 4 México:

- a. Universidad Antonio Caso

5. Fase 5 México:

- a. Universidad Cristóbal Colon.

4) Alineación con la Recomendación sobre los Recursos Educativos Abiertos (REAs) generada por la UNESCO (2019).

- a. Desarrollo de capacidades de las partes interesadas en materia de creación, acceso, reutilización, adaptación y redistribución de materiales educativos.
- b. Promoción y fortalecimiento de la Cooperación Internacional.

5) Objetivos sintéticos del Proyecto:

- Generar un conocimiento innovador, a través del desarrollo de habilidades digitales, dentro de las diversas áreas para facilitar su integración al ecosistema 4.0.
- Contribuir al desarrollo de competencias innovadoras mediante la formación de docentes y profesionales.
- Sensibilizar al personal directivo de las instituciones que participen para dar a conocer la metodología STEAM.
- Gestionar una cultura de innovación y emprendimiento, que genere una acción disruptiva en el interior de las organizaciones y que permita hacer más eficientes procesos multidisciplinarios apoyados en la Metodología STEAM.
- Coadyuvar al logro de los objetivos de sustentabilidad enmarcados en la agenda 2030 dentro del Movimiento Educativo Abierto de UNESCO.

6) Audiencia (grupos de interés):

Multidisciplinar: Se desarrollará con estudiantes, docentes y profesionales, inicialmente en universidades para su implementación, a fin de replicarse en diferentes ámbitos.

7) Motivación:

Propiciar una cultura de innovación al interior de las instituciones y potenciar las competencias en los docentes, para reducir la brecha existente entre la academia y el ecosistema 4.0 para seguir haciendo frente a los retos mundiales.

8) Innovación que aporta el proyecto:

Producir, seleccionar, movilizar y diseminar REAs STEAM, que coadyuven al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible enmarcados en la Agenda 2030 de UNESCO, mediante la utilización de herramientas digitales.

9) Evaluación de los resultados y medidas de satisfacción:

1. Número de personas capacitadas en Competencias Tecnológicas, Ecosistema 4.0 y/o Metodologías STEAM.
2. Apertura de Líneas de trabajo colaborativo y multidisciplinario mediante proyectos emprendedores.
3. Número de REAs producidos.
4. Publicación de resultados de las innovaciones y procesos de mejora.

En Málaga, a 28 de marzo de 2022.



PROYECTO INTERNACIONAL UMA-UNESCO 2022 by [DEL RIO-URENDA, SUSANA; VÁZQUEZ-HERRERA, ESTEBAN; ROJANO-SALAS, M. GLORIA](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License](#).