

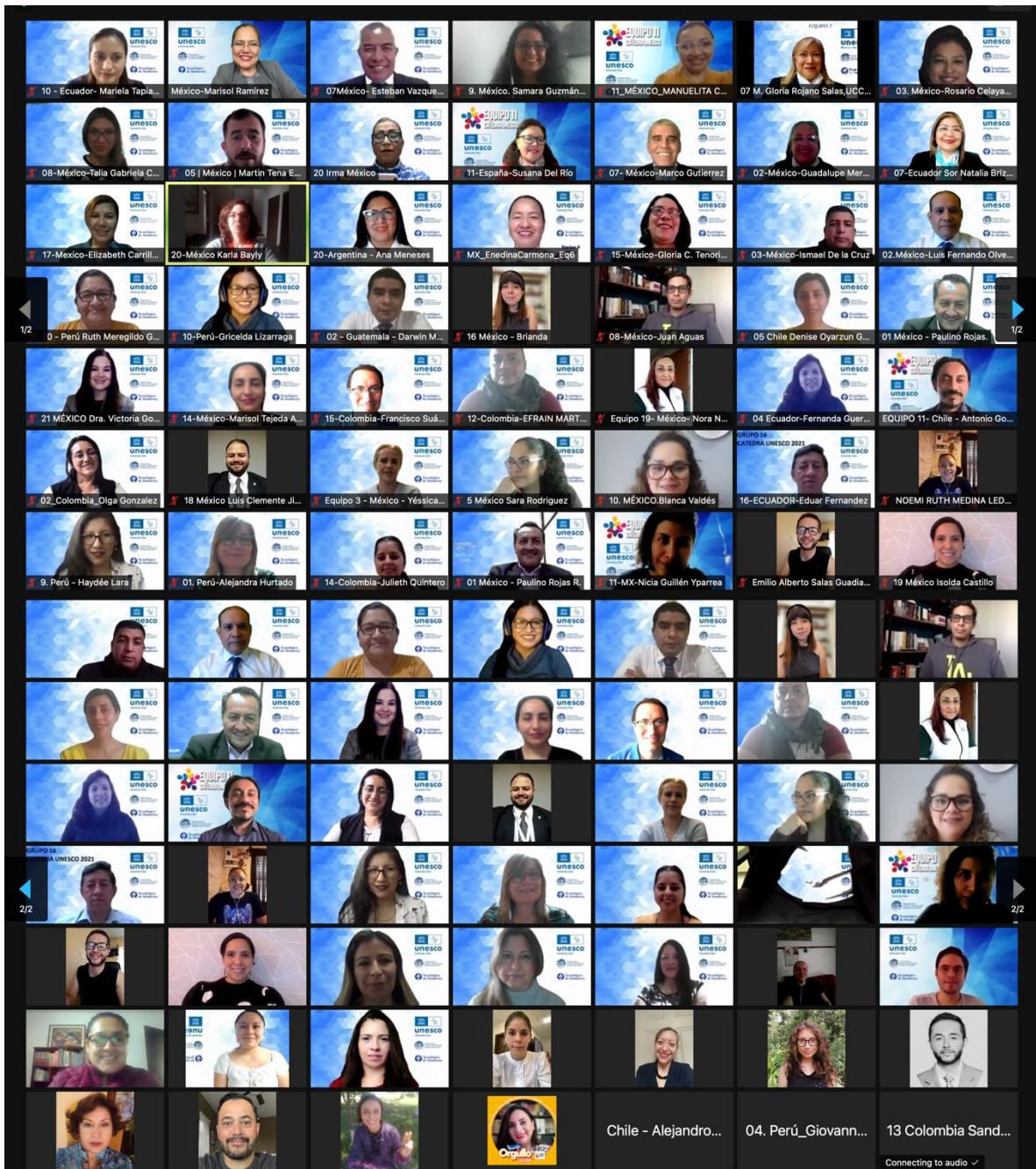
**Informe técnico de los Proyectos de la Estancia Internacional UNESCO 2021  
Tecnológico de Monterrey  
Diciembre 2021**

**Responsable:**

María Soledad Ramírez Montoya

[solramirez@tec.mx](mailto:solramirez@tec.mx)

UNESCO/ICDE Movimiento educativo abierto para América Latina, *Chair*



**Objetivo:** construir en redes internacionales proyectos innovadores de impacto social en el marco de la estancia internacional UNESCO 2021, por medio de metodologías activas, interacciones con expertos en innovación, educación e investigación, con el fin de aportar soluciones creativas para contribuir con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de la agenda UNESCO 2030.

**Participantes:** 77 académicos de 11 países (México, Perú, Ecuador, Chile, Colombia, España, Estados Unidos, Guatemala, Costa Rica, República Dominicana, Argentina) participantes de la estancia internacional UNESCO 2021 del Movimiento Educativo Abierto para América Latina.

**Método:** estrategia Arquitectura de Horizontes, trabajo colaborativo, aprendizaje basado en proyectos y videos.

**Periodo:** proceso formativo con programa OpenEd de la red WUN-UNESCO, diseño de los proyectos y videos (del 29 de septiembre al 17 de diciembre de 2021), periodo para implementación y publicación de resultados (enero-diciembre 2022).

**Resultados:** 21 proyectos y videos diseñados colaborativamente por equipos de redes internacionales. Los proyectos se han subido en acceso abierto al Repositorio Institucional del Tecnológico de Monterrey (RITEC <https://repositorio.tec.mx>).

Equipo	Autores	Nombre del proyecto	Resumen del proyecto	Palabras clave	Link de videos en RITEC	Link de proyectos en RITEC
1	Celaya Ramírez, Rosario Contreras Fuentes, Yéssica Betzabe De la Cruz Orozco, Ismael Reyes Bens, Juana	Repositorio de podcasts para la enseñanza STEAM en educación inicial	Se busca categorizar recursos educativos abiertos de Realidad Aumentada que ayuden a despertar la creatividad e interés de las ciencias STEAM mediante prácticas abiertas en estudiantes de nivel medio superior para garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.	REA, STEAM	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643354">https://hdl.handle.net/11285/643354</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643340">https://hdl.handle.net/11285/643340</a>
2	Olvera Castañeros, Luis Fernando Moreno Gatica, Darwin Alexander Mercado Vargas, Guadalupe González Sosa, Olga	Open STEAM 4.0: Comunidad de aprendizaje para la implementación de REA bajo la metodología STEAM	Se busca contribuir a la promoción del movimiento educativo abierto en América Latina y fortalecer los procesos de aprendizaje y enseñanza acorde con las necesidades del ciudadano del siglo XXI y las características de la educación 4.0: aprendizaje flexible, personalizado, que respeta ritmos de aprendizaje y se adapta a las necesidades del momento histórico. (Flores Olvera, et al, 2020).	REA, TIC, STEAM, Educación 4.0	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643351">https://hdl.handle.net/11285/643351</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643335">https://hdl.handle.net/11285/643335</a>
3	Celaya Ramírez, Rosario Contreras Fuentes, Yéssica Betzabe De la Cruz Orozco, Ismael Reyes Bens, Juana	Repositorio de REA de realidad aumentada STEAM; una mirada hacia la Inclusión	Se busca categorizar recursos educativos abiertos de Realidad Aumentada que ayuden a despertar la creatividad e interés de las ciencias STEAM mediante prácticas abiertas en estudiantes de nivel medio superior para garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.	REA, Realidad Aumentada	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643347">https://hdl.handle.net/11285/643347</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643340">https://hdl.handle.net/11285/643340</a>

4	Nova Nova, Cristóbal Andrés Meza May, Fabiola Guerrero Aguilar, Lorena Fernanda Rumiche Ayala, Giovanna	MicroMOOC Pensamiento Crítico	El objetivo es crear un microMOOC sobre pensamiento crítico para estudiantes de nivel media superior a través de la colaboración de profesionales de Chile, Perú, Ecuador y México con el grado de licenciatura y maestría con la finalidad de promover el Movimiento Educativo Abierto.	MicroMOOC   Pensamiento Crítico   Curso en Redes Sociales   Educación abierta   REA	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643325">https://hdl.handle.net/11285/643325</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643324">https://hdl.handle.net/11285/643324</a>
5	Rodríguez Palacios, Sara María del Patrocinio Oyarzún Gómez, Denise María Valeria García Guerrero, Montserrat Tena Espinoza de los Monteros, Martin Adalberto	Uso de herramientas en el diseño y/o creación de recursos educativos abiertos	El proyecto busca documentar y generar una base de conocimiento abierto y colaborativo en torno a las herramientas utilizadas en el diseño y creación de REA. Este tipo modelaje permitirá al proyecto una continuidad y escalabilidad, lo que se traduce en una innovación continua.	conocimiento abierto, Diseño de REAs, creacion de REAs, herramientas	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643337">https://hdl.handle.net/11285/643337</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643338">https://hdl.handle.net/11285/643338</a>
6	Carmona, María EnedinaEspindola Ortega, AlejandroGonzález Palma, KaremDomínguez Miguel, Yanelly	REAcciona y Emprende	Anteproyecto de la Catedra UNESCO 2021, cuyo objetivo es diseñar e implementar un curso de capacitación (MOOC) para la formación de emprendimiento, que incluya REA que dosifiquen contenidos con tecnologías disruptivas, para que jóvenes universitarios puedan adquirir conocimientos (más fácilmente) para implementar proyectos basados en STEAM, y se logre generar autoempleos, y por ende mayor desarrollo económico.	Catedra UNESCO 2021, emprendimiento, STEAM, proyectos	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643350">https://hdl.handle.net/11285/643350</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643334">https://hdl.handle.net/11285/643334</a>
7	Brizuela Camacho, Sor Natalia Gutiérrez Rodríguez, Marco Antonio Rojano Salas, Margarita Gloria Vázquez Herrera, Esteban	Promover las competencias emprendedoras para el desarrollo de la innovación académica en el marco del ecosistema 4.0, una mirada desde la globalización	El proyecto está focalizado en contribuir al desarrollo de competencias emprendedoras entre los actores académicos, empresariales, gubernamentales, sociales y su contexto actual, para inducir desde un enfoque disruptivo y continuo, al diseño y rediseño de metodologías acordes con los requerimientos del ecosistema 4.0 que con esquemas innovadores faciliten la empleabilidad en el futuro de las nuevas generaciones. Lo que permitirá gestar una cultura emprendedora cuyas experiencias de aprendizaje sean diseñadas con metodologías STEAM, para formar líderes visionarios, que puedan imaginar, adaptar y transformar su entorno.	Innovación educativa, Emprendimiento, Ecosistema 4.0, Transformación Social, REAs STEAM	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643327">https://hdl.handle.net/11285/643327</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643326">https://hdl.handle.net/11285/643326</a>

8	<p>Aguas Gallardo, Juan Antonio Castillo Martínez, Talia Gabriela Chambi Mescoco, Edith Rojas Jiménez, Wagner Esteban</p>	<p>Métodos en la reducción de la brecha generacional en el uso de tecnologías y sistemas de información en hispanoamérica</p>	<p>Este proyecto tiene como principal objetivo la reducción de la brecha generacional en el ámbito de las competencias digitales a través de la creación de un espacio virtual donde los adultos mayores puedan tener acceso a un conjunto de tutoriales, webinars, recursos, bibliografía y materiales que les permitan tener un acercamiento y una capacitación gradual en el ámbito de la tecnología, brindándoles un sitio donde se sientan cómodos, al que puedan acceder fácilmente, con un lenguaje sencillo y muy gráfico que favorezca la navegación incluso para aquellos quienes nunca han utilizado una página web similar.</p>	<p>Recursos Educativos Abiertos     Brecha digital     Adultos mayores     Inclusión     TIC</p>	<p><a href="https://hdl.handle.net/11285/643329">https://hdl.handle.net/11285/643329</a></p>	<p><a href="https://hdl.handle.net/11285/643328">https://hdl.handle.net/11285/643328</a></p>
9	<p>Torres Cosío, VerónicaCedeño Sempértegui, María LeonorGuzmán Enríquez, SamaraLara Guillén, Haydée</p>	<p>Selección y curaduría de REA visuales para los procesos de enseñanza y aprendizaje de estudiantes en educación básica (preescolar, primaria y secundaria), en problemas auditivos</p>	<p>proyecto enfocado a seleccionar, curar y colocar en un repositorio con acceso digital, de recursos educativos abiertos y visuales para estudiantes con problemas auditivos, en educación básica</p>	<p>REA     disca pacidad auditiva     e ducación básica</p>	<p><a href="https://hdl.handle.net/11285/643315">https://hdl.handle.net/11285/643315</a></p>	<p><a href="https://hdl.handle.net/11285/643316">https://hdl.handle.net/11285/643316</a></p>
10	<p>Muñoz Ortiz, Katherine del Pilar Tapia Leon, Mariela Valdés Zamarripa, Blanca Yolanda Lizarraga Halanocca, Gricelda</p>	<p>Cultura académica de la integridad (CAI) en la creación de recursos educativos abiertos</p>	<p>Nuestro proyecto se orienta en lograr cambios positivos en la cultura de la integridad como resultado de una gestión honesta de los REA. En ese sentido, lo novedoso que aporta este proyecto, es la vinculación entre la cultura de integridad con la creación de material didáctico digital siguiendo los principios de los REA.</p>	<p>cultura de la integridad, REA</p>	<p><a href="https://hdl.handle.net/11285/643349">https://hdl.handle.net/11285/643349</a></p>	<p><a href="https://hdl.handle.net/11285/643342">https://hdl.handle.net/11285/643342</a></p>

11	Gonzalez Grez, Antonio Del Río Urenda, Susana Bedregal Alpaca, Norka Guillén Yparrea, Nicia Cauich Uicab, Manuela Concepcion	Gestión de la información de estudiantes universitarios mediante el desarrollo de procesos de curación de contenidos	Este proyecto proporciona un método para gestionar el conocimiento en cualquier ámbito, en particular en el ámbito educativo. El proyecto será sostenible en el tiempo y permitirá el desarrollo de competencias digitales en los participantes. Como resultado del proyecto, los participantes serán capaces de facilitar la transmisión de información de manera sistemática y eficiente, lo que implica la creación, captura, transformación y uso de esa información en el contexto de su institución.	Innovación educativa   Competencias digitales   Transformación digital   Gestión de información   Ecosistema digital   Curación de contenidos   Recursos Educativos Abiertos   Arquitectura de Horizontes   ODS	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643323">https://hdl.handle.net/11285/643323</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643322">https://hdl.handle.net/11285/643322</a>
12	Tinoco Giraldo, Harold Martínez Meneses, Efraín José	Club Competencial STEM+a+h	Diseño de una aplicación web para autoevaluación de competencias STEAM, determinadas por el proyecto Tuning Latinoamérica para diversas carreras profesionales, procurando colaborar en la consecución de las competencias que el usuario considere que no alcanzan el nivel deseado, a través de Recursos Educativos Abiertos	STEAM, REA, UNESCO/ICDE 2021, TUNING, COMPETENCIAS	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643336">https://hdl.handle.net/11285/643336</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643336">https://hdl.handle.net/11285/643336</a>
13	Torres Taborda, Sandra Liliana Paucar Carrión, Katty Yadira	AlimentarC+	AlimentarC+ es un recurso abierto que permite a profesionales, estudiantes universitarios y comunidad en general encontrar y compartir información asociada con modelos productivos de economía sostenible inspirados en Kibutz, como por ejemplo granjas comunitarias. El propósito es que el usuario interactúe con la plataforma realizando tareas concretas con fines formativos y proponiendo ideas a partir de las cuales se generen soluciones alternativas que propendan por la transformación económica y productiva de las ciudades donde residen. Una plataforma web donde la participación comunitaria juegue un papel preponderante bajo el ideal de una sociedad autosostenible, alineada a acciones que generen productividad y fomenten el uso de recursos renovables.	comunidad, intercambio, entornos	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643355">https://hdl.handle.net/11285/643355</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643339">https://hdl.handle.net/11285/643339</a>

14	Sevilla Campoverde, Giomara Yadira López Bustamante, Gisela Elizabeth Quintero Peña, Julieth Andrea Tejeda Alvarado, Marisol	MUVIDI - Mundo virtual para la divulgación de prácticas educativas abiertas	Este proyecto pretende aportar a la comunidad educativa en general por medio de una innovación continua. Donde, se recopile y plasme las experiencias de docentes alrededor del mundo en cuanto a las prácticas educativas abiertas (PEA). Por ello, el presente proyecto busca concentrar toda esta información en un espacio diferente de libre acceso, en este caso, el mundo virtual es un lugar que permite a los participantes interactuar de manera sincrónica y asincrónica, crear, modificar y poseer contenidos virtuales, permitiendo la formación de comunidades de aprendizaje.	prácticas educativas abiertas	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643358">https://hdl.handle.net/11285/643358</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643344">https://hdl.handle.net/11285/643344</a>
15	Tenorio Sepúlveda, Gloria Concepción Mas Sandoval, Romy Kelly Suarez Valencia, Francisco Javier Ontiveros- Ortiz, Elsa Nadia	Entorno Inclusivo de Recursos Educativos Abiertos para Personas en Condiciones de Discapacidad de Latinoamérica	Propuesta de un emprendimiento que tiene como objetivo disminuir las desigualdades educativas a través de la construcción de un entorno inclusivo de recursos educativos abiertos y buenas prácticas en español para las personas con discapacidad, dirigido principalmente a toda Latinoamérica con el fin de facilitar el acceso a información de calidad, con esto se pretende favorecer y potenciar las condiciones de desarrollo de la agenda 2030 de la UNESCO especialmente apuntando a los objetivos de desarrollo sostenible 4 (Educación de calidad) y 10 (Disminución de las desigualdades), con el propósito de aminorar las brechas de acceso a la información que existen.	Innovación educativa   Emprendimiento   Recursos educativos abiertos   Repositorio   Discapacidad   Educación inclusiva   Objetivos de desarrollo sostenible   Estancia internacional	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643330">https://hdl.handle.net/11285/643330</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643331">https://hdl.handle.net/11285/643331</a>
16	Fernandez Villacres, Gustavo Eduardo Flores García, Brianda Daniela Henriques Aguilera, Viviana Natalia	Repositorio digital abierto para objetos de aprendizaje	Construir un repositorio abierto de objetos virtuales del aprendizaje (OVA) con enfoque en STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths) especializado para hispanohablantes, desde el cual sea posible difundir aprendizajes significativos de diferentes áreas de conocimiento de forma abierta para así contribuir a la construcción colectiva de saberes socialmente relevantes bajo un modelo abierto de tecnopedagogía.	objetos de aprendizaje	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643357">https://hdl.handle.net/11285/643357</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643345">https://hdl.handle.net/11285/643345</a>

17	Carrillo Vargas, Lourdes Elizabeth Pereyra López, Sahara Araceli Sosa Mendoza, Raúl Cipagauta Moyano, Marisol Esperanza Flores Aguilera, Glenda Mirtala	Diseño de un Repositorio de Recursos para la Inclusión Digital (RERID)	Frente a la escasa utilización de los REA (Recursos Educativos Abiertos) en las prácticas educativas se visualiza la necesidad de capacitar y generar espacios para la producción, licenciamiento y difusión de los REA, dado que transformaciones inminentes, vertiginosas y disruptivas, una necesidad la transformación de las instituciones educativas , para que estén a la par de las necesidades del mundo actual.	inclusion digital	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643356">https://hdl.handle.net/11285/643356</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643346">https://hdl.handle.net/11285/643346</a>
18	Jiménez Botello, Luis Clemente Matsumoto, Kiomi Caceres, Julio Medina Ledezma, Noemi Ruth Guevara Nava, Israel	Guía interactiva para crear espacios verdes para la infancia: Adopta un rinconcito verde	Formación de la conciencia ecológica en el ser humano en los primeros años de vida (educación básica), logrando contribuir a la formación de una persona sensible frente ante la necesidad de espacios verdes (naturales) y de su impacto en la salud de las personas (bienestar en todas las áreas) a través de nuevos hábitos, actitudes y valores universales para la transformación activa de su entorno y que permita un círculo virtuoso que perdure, mejore y trascienda a través de los años.	Desarrollo sostenible   Niños   TIC   Áreas verdes   Innovación educativa   Estancia Internacional Unesco 2021	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643317">https://hdl.handle.net/11285/643317</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643318">https://hdl.handle.net/11285/643318</a>
19	Alcázar Holguin, Manuel AlfredoGloria Morales, Nora NallelyCastillo Martínez, Isolda Margarita	CARES-V: Capacitación, recursos educativos y seguridad virtual	El proyecto planteado tiene como objetivo contribuir a que los ciudadanos puedan capacitarse de manera gratuita para poder acreditar el nivel de preparatoria y de profesional mediante el examen de CENEVAL, para que puedan usar adecuadamente recursos educativos abiertos y redes sociales y puedan prevenir la violencia virtual.	REA, CENEVAL	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643353">https://hdl.handle.net/11285/643353</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643343">https://hdl.handle.net/11285/643343</a>
20	Armijos Cabrera, Mayra Eugenia Bayly Castañeda, Karla Patricia García López, Irma Eugenia Meneses, Ana María Meregildo Gómez, Magna Ruth	Educación Abierta para promover la igualdad de género en ciencia, tecnología e innovación desde la perspectiva ciudadana: una visión latinoamericana	El proyecto es una iniciativa de colaboración en conjunto que involucrará la utilización de recursos educativos abiertos y/o proyectos de ciencia ciudadana con el objetivo de disminuir la brecha de género en la comunidad científica latinoamericana, mediante la creación de un repositorio de recursos educativos abiertos e interconexión entre repositorios existentes; así como con proyectos de ciencia ciudadana, cuya premisa sea la difusión de la producción científica realizada mayoritariamente por mujeres	Innovación educativa   Ciencia abierta	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643320">https://hdl.handle.net/11285/643320</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643321">https://hdl.handle.net/11285/643321</a>

21	López Gómez, Rosa Estela González Gutiérrez, Victoria Fernández Luque, Antonia María Martínez Medina, María Angélica	Plataforma neuroeducativa para formación de competencias socioemocionales y de autocuidado para el autocuidado y salud	El proyecto tiene como parte central desarrollar un REA de tipo MOOC en formato a distancia; creando materiales que se pueden distribuir a través de una licencia creative commons. Para ello, generaremos una plataforma con información abierta que pueda distribuir material de situaciones de salud relacionadas con el aspecto emocional, y el buen manejo de herramientas didácticas como generadoras de razonamiento para la complejidad; esta herramienta ayudará a identificar (por medio de recursos tecnológicos) situaciones de aprendizaje ligados al manejo de emociones.	innovación educativa     Estancia Internacion al UNESCO 2021     salu d     socioem ocional     n euroeducac ión     comp etencias digitales     a ndragogía	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643332">https://hdl.handle.net/11285/643332</a>	<a href="https://hdl.handle.net/11285/643333">https://hdl.handle.net/11285/643333</a>
----	---	--	---	--	---	---

