

**UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS**

FACULTAD CIENCIA Y TECNOLOGÍA

AREA ACADEMICA

**RESUMEN EJECUTIVO DE PROYECTO**

**NOMBRE DEL PROYECTO:**

Innóvate 2019.

**DOCENTES EJECUTORES:**

Sandra Beatriz Zúniga Escamilla

MACI William René Villegas Benítez

**IMPORTANCIA:**

La Universidad Gerardo Barrios, como ente académico promueve con este proyecto un espacio para mostrar proyectos innovadores en Tecnologías de Información y Comunicaciones.

Esta actividad está enfocada en posibilitar al sector de educación media de la zona oriental del país, la presentación de sus mejores trabajos o propuestas de innovación en el área de las TICs, así como también ofrecer la oportunidad a los jóvenes para promover sus investigaciones aplicadas ante la sociedad salvadoreña, fomentando el uso de las TICs, produciendo con esto un impacto auténtico en la disminución de la brecha digital en nuestro país.

**OBJETIVO:**

Brindar a los estudiantes de educación media de institutos nacionales y colegios privados de la zona oriental de El Salvador, un espacio para la exhibición y difusión de sus proyectos apoyando de esa manera la creatividad y trabajo en equipo de dichos estudiantes de la zona.

**Nº DE BENEFICIARIOS:** 61

**UBICACIÓN DE PROYECTO:**

Zona oriental del país que incluye: San Miguel, La Unión, Morazán y Usulután.

**ALIANZAS Y/O COORDINACIÓN DEL PROYECTO:**

Facultad de Ciencia Y Tecnología en coordinación de la Unidad de Proyección Social.

**RESULTADOS:**

Se tuvo una participación de 50 estudiantes y 11 docentes, haciendo un total de 61 participantes que al final presentaron proyectos funcionales e innovadores.

**METODOLOGÍA:**

Aprendizaje basado en proyectos con exploración activa para resolución de problemas y desafíos del mundo real.

**IMPACTO**:

El proyecto Innóvate 2019 generó espacios para que grupos de jóvenes se prepararan en las Tecnologías de la Información y Comunicaciones que involucra robótica, domótica, Internet de las Cosas (IoT), entre otros más, aplicándolos en proyectos que están a la vanguardia y con impacto a la sociedad. Los proyectos permiten el acompañamiento de instructores e investigación en internet, integrando la creatividad de los miembros y trabajo en equipo para transformar problemas cotidianos en soluciones basados en tecnología que proponen respuestas interesantes a estas situaciones.