

Educación, Innovación y Desarrollo

Encuentro Económico de la Región Piura

Mario Rivera Orams

Mayo 2008

Educación e Innovación: ¿factores clave para maximizar bienestar social?

- Educación de Calidad – Productividad – Calidad de Empleo – Bienestar Individual – Desarrollo
- Innovación – Rentabilidad Económica - Crecimiento
- No podemos hacer todo, ni dedicarnos solo a lo políticamente factible: Piura debe poder competir globalmente

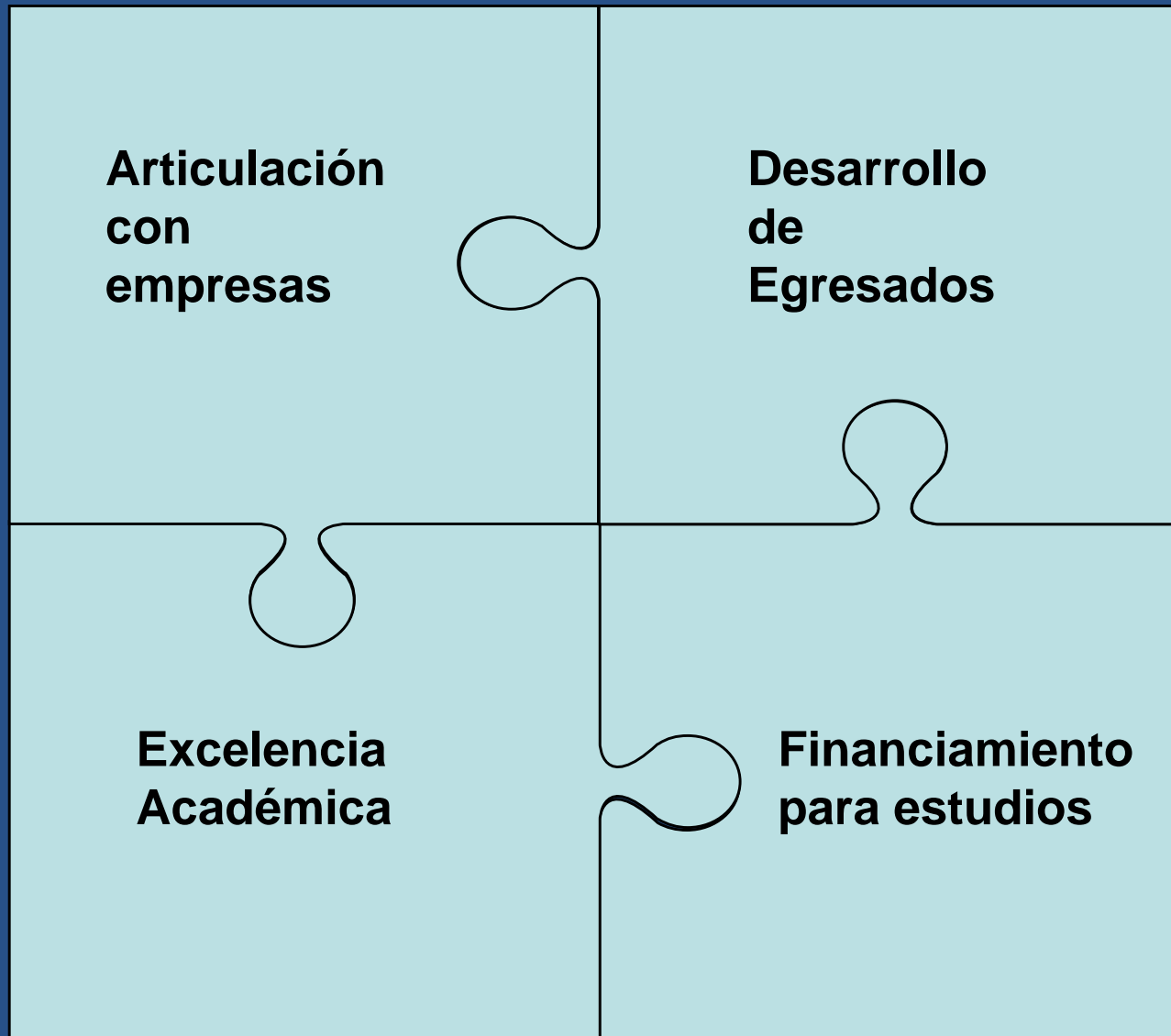
Educación en Piura

- Solo 8,1% de los alumnos de 5to de secundaria en la Región Piura tenían rendimiento suficiente en Comunicaciones y solo 2,6% en Matemáticas
- Solo el 15% tiene educación superior
- Piura tiene PER 2007-2021
 - El aprendizaje de Calidad
 - La equidad educativa
 - Un desempeño docente eficiente y ético
 - Una gestión eficiente, descentralizada y democrática
 - Una educación superior de calidad humanística ética y articulada con el desarrollo regional
 - Una sociedad educadora

Diagrama de Causalidad de Educación Superior



Factores Clave en Educación Superior



La formación de Ingeniería en el EEUU de NA y Europa

Exige competencias especializadas y sociales basadas en amplia base científica y humanística.

Estudios de entre 3 y 4 años:

- **con una orientación fundamentalmente teórica:**

Fundamentados científicamente y orientados según principios y métodos. Capaces de usar sus conocimientos científicos para el desarrollo de métodos y claves para solucionar problemas.

Las titulaciones se denominan por lo general “Bachelor of Science”.

- **con una orientación fundamentalmente práctica:**

Tienen una base tanto científico como aplicada. Capaces de usar sus conocimientos científicos y conceptos para solucionar problemas en la práctica.

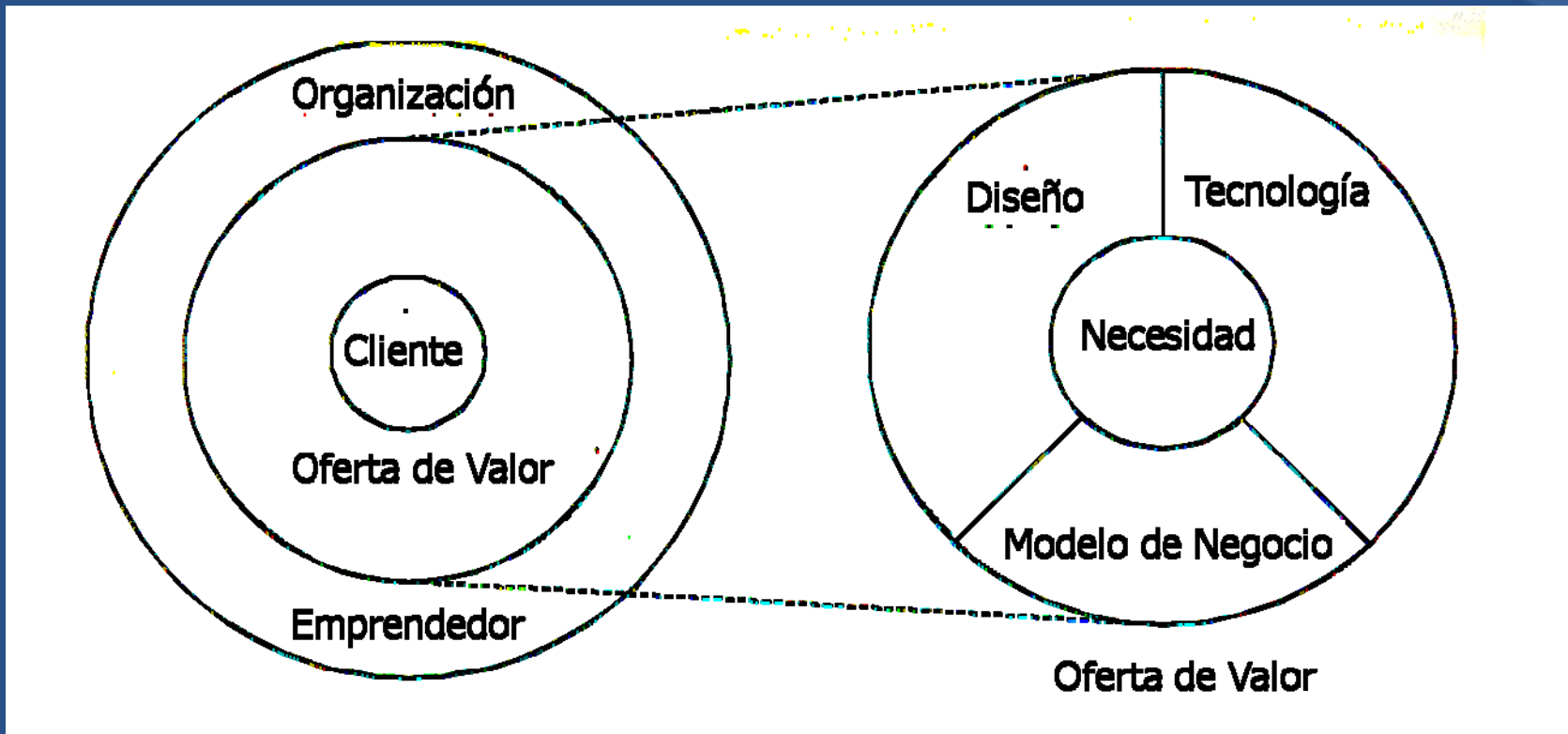
Las titulaciones se denominan por lo general “Bachelor of Engineering”.

Todos acceden a 2do nivel para masters y doctorados

Diez Mitos acerca de Innovación

- Mito N°1. La Innovación que vale la pena se hace en tecnología
- Mito N°2. La Innovación se trata de crear nuevas cosas y romper con el pasado.
- Mito N°3. Aumentar la inversión en I+D aumentará la innovación.
- Mito N°4. Para innovar las empresas necesitan más ideas.
- Mito N°5. La Innovación se genera en un departamento o gerencia.
- Mito N°6. Hay que darle libertad a la gente para innovar.
- Mito N°7. Las fallas son costosas y hay que evitarlas.
- Mito N°8. Sólo las grandes innovaciones cuentan.
- Mito N°9. Para innovar hay que tener suerte.
- Mito N°10. No se puede aprender o enseñar a innovar.

Modelo de Innovación



Fuente: Gómez, Villena y Schikrut
(2007)

Gracias



TECSUP