

**INFORME EJECUTIVO DE
PARTICIPACIÓN CIUDADANA**

PROYECTO

Mejoramiento de la calidad educativa a través de ambientes de aprendizaje y estrategias didácticas para la educación del siglo XXI en el departamento del Quindío.

BPIN: 2022003630015

GOBERNACIÓN DEL QUINDÍO
DECRETO: No. 319 del 10 de abril de 2023

FECHA DE APROBACIÓN: 10 de abril de 2023

FECHA DE TERMINACIÓN: 16 de marzo de 2024

OPERADOR: Corporación Talentum

SUPERVISIÓN: Diana Rocío Andrade Márquez

DIRECCIÓN ÁREA REGALÍAS: Diana Lorena Ordoñez Quintero

VALOR TOTAL DEL PROYECTO: \$9.199.864.032

FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL VALLE

MAYO 2024

1. ACTIVIDADES REALIZADAS

Objetivo Específico	Actividad	% acumulado
Incrementar la apropiación de tecnologías en las prácticas educativas en las sedes educativas públicas.	Realizar la formación y acompañamiento en uso y apropiación de las TIC para los docentes de sedes educativas públicas	100,00%
	Realizar el seguimiento y monitoreo al uso de las TIC en las sedes educativas públicas	100,00%
Aumentar el acceso a tecnologías digitales en las sedes educativas públicas	Realizar la dotación de nuevas tecnologías para uso de sedes educativas públicas	100,00%
	Realizar estrategias de visibilización y workbook interactivo	100,00%
	Realizar la adecuada disposición final de los residuos de aparatos eléctricos y electrónicos no aprovechables	100,00%
	Realizar el apoyo a la supervisión del proyecto	100,00%
Total Avance del Proyecto		100,00%

Se presenta el porcentaje de avance acumulado de cada una de las actividades y el apoyo a la supervisión, en el desarrollo del proyecto con corte al mes de abril de 2024.

2. AVANCE FINANCIERO

CONTRATISTA	VALOR
Corporación Talentum	\$ 8.962.200.032
Apoyo a la Supervisión	\$ 237.633.732,94
TOTAL	\$ 9.199.833.764,94

Según los pagos reportados el avance financiero del proyecto es del 100%.



3. CONCLUSIONES

Componente 1 “Servicio de educación para el trabajo en temas de uso pedagógico de tecnologías de la información y las comunicaciones.”

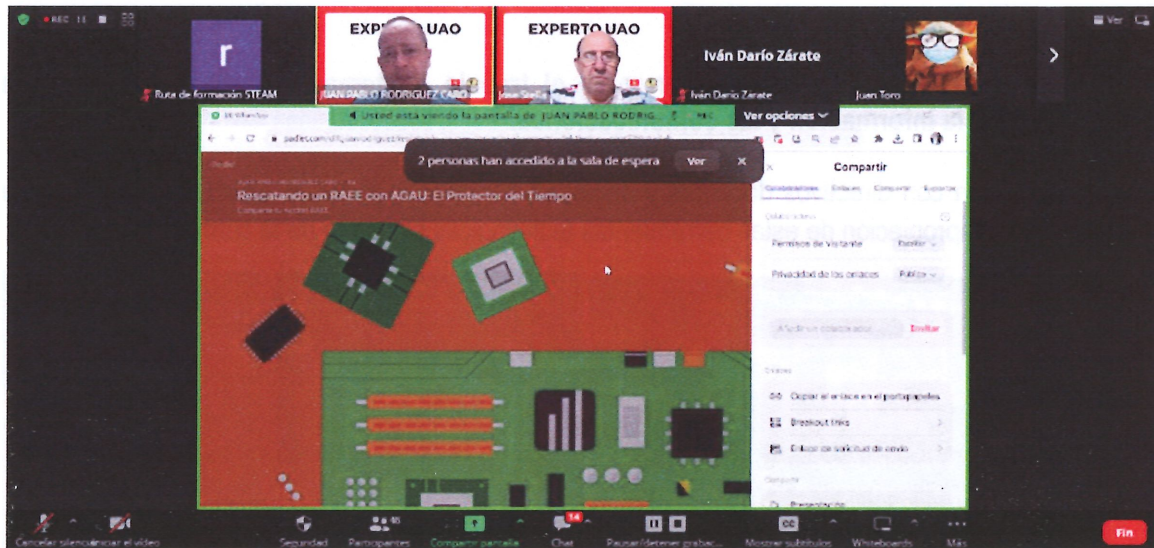
Socialización con directivos docentes y docentes, en cuyo espacio se abordaron factores que comprenden la apropiación de estas herramientas tecnológicas por parte de la comunidad educativa.



*Jornada de socialización con directivos docentes y docentes de las instituciones educativas beneficiarias –
Hotel Las Camelias Quindío - Julio 2023*

Se fortalecen las capacidades de 46 docentes en el uso de las aulas STEAM, con la realización del diplomado acreditado Universitariamente de 120 horas en Neuro – Educatrónica. También se cumplen las 92 jornadas de acompañamiento desarrolladas con los docentes de las instituciones educativas focalizadas, apropiando de manera práctica el uso de las diferentes herramientas tecnológicas y recursos digitales de dotación del Aula STEAM.

Se hace la entrega de los 46 libros interactivos para los docentes a cada rector de cada una de las 18 sedes educativas beneficiadas del proyecto, los cuales orientan el uso de las herramientas tecnológicas, para alcanzar la transformación de las prácticas docentes.



Plataforma Diplomado acreditado Universitariamente de 120 horas en Neuro – Educatrónica.



Dirección de Extensión

Centro de Educación Continua, Consultoría y Asesoría

Certifica que:

Mario Idalier Camacho Viancha

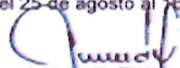
CC: 80470032

Asistió al Diplomado

**Neuro Educatrónica: su aporte a la educación
STEAM para el desarrollo sostenible**

Del 25 de agosto al 16 de noviembre del 2023, con una intensidad de 125 horas

Cali – Valle del Cauca


Andrés Sierra Garzón
Director de Extensión


Michel Andrey Carabali Velasco
Centro de Educación Continua, Consultoría y Asesoría

Personero jurídico, Res. N° 0514, de la Gobernación del Valle del Cauca, del 20 de febrero de 1970. Universidad Autónoma de Occidente, Res. N° 2766, del Ministerio de Educación Nacional, del 13 de noviembre de 2003. Acreditación Institucional de Alta Calidad, Res. N° 16266, del 24 de agosto de 2017 con vigencia hasta el 2021. Vigilancia MIn-Educación.

Certificado de participación diplomado



Jornada de acompañamiento docentes IE beneficiadas



Entrega libro interactivo sedes educativas beneficiadas

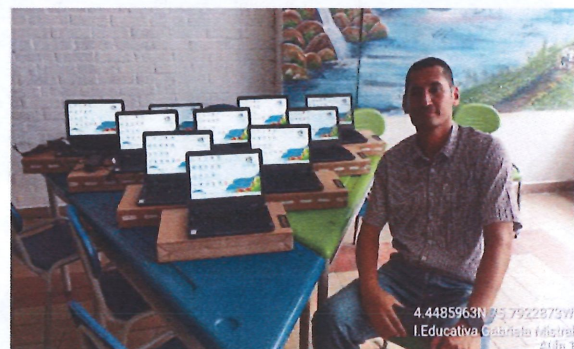
Componente 2 “Servicio de apoyo en tecnologías de la información y las comunicaciones para la educación básica, primaria y secundaria.”

Se instala el sistema de servicio en nube a dos años en los servidores de cada una de las instituciones educativas beneficiadas del proyecto, al igual que el sistema de licencias a perpetuidad de acceso concurrente para el área de matemáticas.

La ampliación de la infraestructura tecnológica con soporte de ingeniería y mesa de ayuda académica a una Plataforma LMS (Learning Managemet System) se logra con la implementación de:

- ✓ Plataforma de soporte y servicios de Ingeniería para el mantenimiento, afinamiento, actualización y estabilización de la plataforma LMS central en modalidad 7x24 durante la ejecución del contrato.
- ✓ Plataforma de Servicio de call center y mesa de ayuda para el soporte de la plataforma LMS Central implementada y la plataforma LMS de los servidores de las instituciones educativas focalizadas en modalidad 5x8 durante la ejecución del contrato.
- ✓ Servicios de ingeniería para configuración y puesta a punto del Nodo hyperconvergente adicional.
- ✓ Servicio de soporte, actualización y desarrollo a la plataforma IntegraTIC.
- ✓ Servicios Técnico para configuración de Redes WiFi y Plataforma Integratic en sedes educativas.

Con el servicio de apoyo en tecnologías se realiza la dotación de nuevas tecnologías para uso de sedes educativas públicas, que componen las aulas STEAM, instalando 46 aulas interactivas en las 18 IE focalizadas, dotación compuesta por elementos tecnológicos tales como computadores portátiles para uso de los estudiantes, tableros interactivos (incluye Video beam y consola de sonido), servidores institucionales, carros de carga inteligente para laptops, consolas interactivas para docentes (incluye pc, monitor, microscopio, cámara documental, escritorio y silla), sets de kits STEAM y kits IoT, estructuras trapezoidales y sillas, brazo robótico y los Kits de ciencias (simuladores).



Elementos tecnológicos Aulas STEAM (Carro de carga inteligente y Computadores Portátiles)






Elementos tecnológicos Aulas STEAM (Tablero interactivo – incluye video proyector y barra de sonido, y Servidor institucional)



Elementos tecnológicos Aulas STEAM (Consola interactiva docente – incluye Cámara documental y Microscopio, y Kit Steam, Kit IoT)



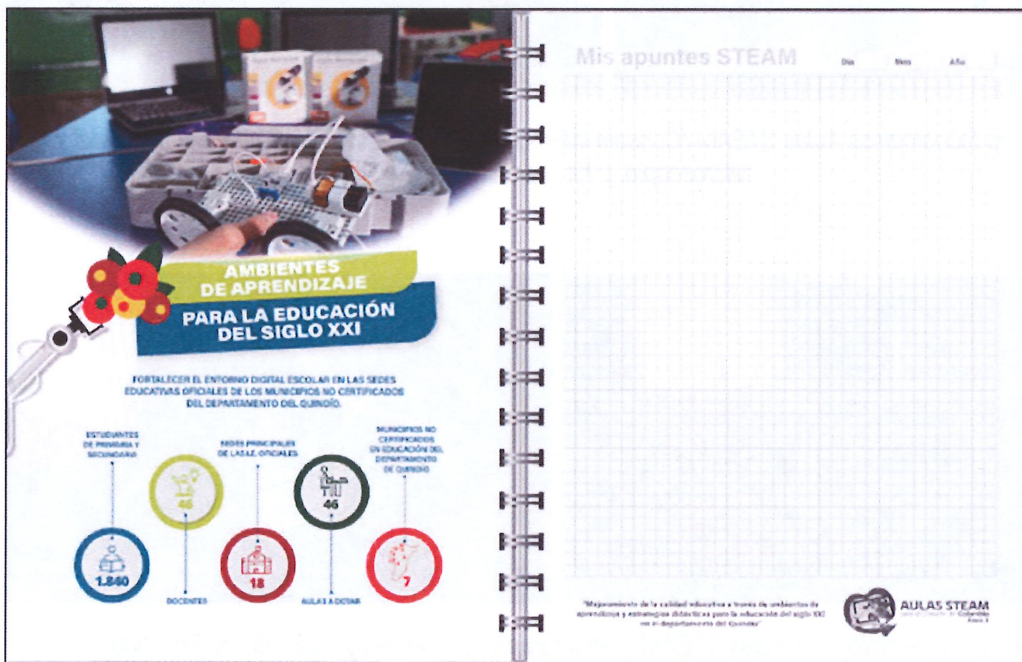
Elementos tecnológicos Aulas STEAM (Estructuras trapezoidales y sillas, Brazo Robótico)

Como parte de la estrategia de visibilización con experiencias significativas del desarrollo de proyectos con enfoque STEAM, en las instituciones educativas focalizadas, se realizó la entrega de un kit con material POP a cada una de las sedes beneficiadas con imágenes de referencia de la 

dotación STEAM (incluye pendones, cuaderno, agenda, folleto), publicación en redes sociales y divulgación de videoclip en Facebook (Fan Page), Instagram, YouTube.



Estrategia de visibilización del proyecto



Cuaderno argollado y Lapicero



Folleto y Pendón



Entrega material POP



Publicación videoclip del proyecto



Publicación en redes sociales

También se realiza la entrega de los workbooks para los estudiantes, acompañados de lápices interactivos capaces de reproducir sonidos a través de códigos QR, con los cuales se marca un paso significativo hacia la modernización y la mejora de la experiencia educativa.



Entrega del workbook sedes educativas beneficiadas

Se desarrolla la campaña de manejo de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos tecnológicos (RAEE), que incluye la entrega de puntos de recolección (canecas), cartillas y la instalación en los servidores de las sedes educativas un video juego como innovador recurso interactivo para el conocimiento sobre los residuos tecnológicos.



Documento de campaña


 4.67399888N 75.6567724W
I.Educativa Sagrada Corazón de Jesús
Aula 1

 4.4435966666666666N 75.83350666666666W
IE La Popa Tebaida Aula 1

Entrega punto de recolección residuos RAEE con la cartilla y video juego

Cumplimiento de indicadores de Meta y Producto

Metas de Producto

Metas de Productos

Mostrar 10 registros por página Buscar

	Objetivo Específico	Nombre Producto	Unidad Producto	Cantidad Producto	Año Reporte	Mes Reporte	Cantidad Ejecutada	% de Ejecución
1	Aumentar el acceso a tecnologías digitales en las sedes educativas públicas	Servicio de apoyo en tecnologías de la información y las comunicaciones para la educación básica, primaria y secundaria	Número de estudiantes	1840	2024	Febrero	1.840	100
2	Incrementar la apropiación de tecnologías en las prácticas educativas en las sedes educativas públicas	Servicio de educación para el trabajo en temas de uso pedagógico de tecnologías de la información y las comunicaciones. (Producto principal del proyecto)	Número de docentes	46	2023	Diciembre	46	100

Mostrando página 1 de 1 Anterior 1 Siguiente

Indicadores de Producto

Indicadores de Producto

Mostrar 10 registros por página Buscar

Objetivo Específico	Nombre Producto	Unidad Producto	Cantidad Producto	Nombre Indicador	Año Inicial Meta	Año Final Meta	Valor Meta	Año Reporte	Mes Reporte	Cantidad Ejecutada	% de Ejecución
Aumentar el acceso a tecnologías digitales en las sedes educativas públicas	Servicio de apoyo en tecnologías de la información y las comunicaciones para la educación básica, primaria y secundaria	Número de estudiantes	1840	Estudiantes de sedes educativas oficiales beneficiados con el servicio de apoyo en tecnologías de la información y las comunicaciones para la educación	2023	2023	1.840,00	2024	Febrero	1.840	100
Incrementar la apropiación de tecnologías en las prácticas educativas en las sedes educativas públicas	Servicio de educación para el trabajo en temas de uso pedagógico de tecnologías de la información y las comunicaciones. (Producto principal del proyecto)	Número de docentes	46	Docentes formados en uso pedagógico de tecnologías de la información y las comunicaciones	2023	2023	46,00	2023	Diciembre	46	100

Mostrando página 1 de 1 Anterior 1 Siguiente

En términos generales el proyecto se desarrollo de manera satisfactoria cumpliendo a cabalidad con los objetivos planteados desde su formulación y especialmente en los tiempos establecidos para tal fin.

Cordialmente,



Diana Rocío Andrade Márquez
Supervisora del proyecto
Fundación Universidad del Valle

