

INFORME EJECUTIVO

PROYECTO:

"Fortalecimiento de las vocaciones en ciencia, tecnología e innovación en niños, niñas y adolescentes en el departamento de Bolívar"

BPIN: 2021000100234

OPERADOR:

FUNDACIÓN ACCION Y DESARROLLO SOCIAL

FECHA DE APROBACIÓN: 17/03/2022

FECHA DE TERMINACIÓN: 31/12/2023

VALOR TOTAL DEL PROYECTO: \$ 2.242.711.680

SUPERVISIÓN

DIANA ROCIO ANDRADE MARQUEZ

FUNDACION UNIVERSIDAD DEL VALLE

AGOSTO DE 2023

1. ACTIVIDADES REALIZADAS:

En el marco del proyecto “Fortalecimiento de las vocaciones en ciencia, tecnología e innovación en niños, niñas y adolescentes en el departamento de Bolívar” según el cronograma y dando cumplimiento al contrato SGR1203-2022 suscrito entre la Fundación Universidad del Valle y la Fundación Acción y Desarrollo Social el avance acumulado hasta el mes de Julio de 2023 es el siguiente:

Actividad MGA	Subactividad	Avance Acumulado %
1.1 Servicio de apoyo para el fomento de las vocaciones científicas en CTel	Diseñar el marco de competencias investigativas.	98,58%
	Implementar herramientas para un entorno gamificado.	70,05%
	Identificar y formular iniciativas y proyectos con niños, niñas y adolescentes.	84,07%
2.1 Servicios para fortalecer la participación ciudadana en Ciencia, Tecnología e Innovación	Crear espacios virtuales de intercambio de recursos y conocimientos entre docentes y asesores.	61,41%
	Realizar encuentros presenciales para el intercambio de experiencias entre docentes y asesores.	68,42%
	Consolidación de un modelo regional para la orientación.	56,09%
3.1 Servicios de apoyo para el fomento de la apropiación social de la CTel	Implementar nodos vivenciales de experiencias científicas para la ASCTI.	12,01%
	Implementar un modelo de valoración y priorización de iniciativas y proyectos.	9,67%
4.1 Servicios de apoyo para el fortalecimiento de procesos de intercambio y transferencia del conocimiento	Establecer un marco de articulación entre actores del SNCT.	50,00%
	Consolidar un repositorio de recursos educativos y de iniciativas y proyectos de CTel.	56,95%
	Realizar un proceso de seguimiento, monitoreo y evaluación de resultados.	37,10%



Actividad MGA	Subactividad	Avance Acumulado %
	Administración proyecto.	73,33%
	Apoyo a la supervisión.	68,75%

Para el mes de Julio que corresponde se presenta un avance físico del **58,19%**.

2. AVANCE FINANCIERO

NOMBRE	VALOR
OPERADOR FUNADES	\$ 772.083.062
VIANEY GOMEZ VIVEROS	\$ 65.413.872
CESAR ALBERTO JIMENEZ ROBAYO	\$ 15.672.075
BRIANA BOLENA HERNANDEZ SANCHEZ	\$ 52.240.250
TOTAL	\$ 905.409.259

NOMBRE	VALOR
CONTRAPARTIDA	\$ 24.669.828

Según los pagos reportados el avance financiero del proyecto es del **41.40%**.

3. CONCLUSIONES

El proyecto fue formulado con información del DANE a corte del 2020 en al marco de la emergencia sanitaria del Covid-19, sin embargo, el proyecto inició en el segundo semestre del 2022 y debió adaptarse a la nueva realidad dando manejo a la dinámica del departamento, entre otros. Es importante resaltar que este cambio no afectó el presupuesto del proyecto, ni la duración.

En el marco del componente uno y en la primera etapa del proyecto se desarrolló la convocatoria para seleccionar las IEO, docentes y estudiantes beneficiarios la cual tuvo el cierre el 25 de noviembre de 2022, se iniciaron también la conformación de grupos y semilleros, se adquirieron los kits digitales y se realizó la entrega en las 11 IEO en el mes de Julio, sumado a lo anterior se inicia el desarrollo del entorno gamificado a través de las 5 misiones, las cuales cada una tiene alrededor de 4 retos, permitiendo que los beneficiarios mejoren su nivel de intelectualidad. Las actividades en el marco de este componente se encuentran en desarrollo de acuerdo al cronograma establecido en la Estructura de Desglose de Trabajo (EDT).

Las actividades del componente dos tienen por objetivo implementar redes de trabajo colaborativo a través de los grupos y semilleros de investigación. También, está el desarrollo de los entrenamientos a los docentes los cuales buscan dejar capacidad instalada para la articulación y aprendizajes, dando importancia al uso de didácticas.



adecuadas que impacten en el quehacer docente. Es importante precisar que esta actividad tuvo un retraso debido a que a mediados de marzo se presentó anormalidad académica por los problemas de aseo y vigilancia en las IEO de Cartagena y en el mes de abril se vuelve a dar inicio de los entrenamientos.

El tercer componente se enfoca en la formación y apropiación social del conocimiento, a través de encuentros científicos y la caracterización y seguimiento de las iniciativas, fortalecimiento de las capacidades de los estudiantes. Para la selección de iniciativas se enfocó la metodología en el método científico y en el *Design Thinking* y en cuanto a los criterios se tuvo en cuenta el impacto en la comunidad, pertinencia y relevancia, coherencia entre los intereses y necesidades del territorio y las líneas de investigación, viabilidad, relevancia y potencial de impacto.

El cuarto componente tiene como propósito el desarrollo del contenido tipo cloud y el gestor de conocimiento, así mismo como la plataforma Generación Ciencia, a la fecha se han presentado avances, actualmente se encuentra el desarrollo de la plataforma en el proceso de revisión por parte del equipo de apoyo a la supervisión, con el fin de garantizar la funcionalidad y el contenido. Aunado a lo anterior, se ha presentado el seguimiento al proyecto por medio de un informe mensual.

Para dar alcance a los entregables en atraso el Operador presentó plan de contingencia para solventar y encontrar estrategias de solución y cumplimiento de estas actividades. Este se entregó el 1ro de diciembre como uno de los anexos del informe de noviembre de 2022, del cual se realizó una primera mesa técnica el miércoles 21 de diciembre. La segunda mesa técnica se realizó en enero en la ciudad de Bogotá con las coordinaciones técnicas y administrativas, dirección del proyecto, y la Supervisión por parte de Fundación Universidad del Valle, de la cual se pactaron compromisos en cuanto al cronograma y verificadores, se solicitó que se plasmaran en la EDT, por este motivo, el Operador entrega la versión ajustada de la EDT el 15 de Febrero de 2023 y se aprueba por parte de la Supervisión el 21 de Febrero de 2023.

Al corte del informe para el mes de Julio de 2023, se encuentra el proyecto con la priorización del personal tecnológico en el avance del entorno gamificado al ser un insumo transversal para las actividades subsiguientes y que están en los límites de tiempo de ejecución para no afectar la programación de tiempo.

Se adjunta registro fotográfico.



Diana Rocío Andrade Márquez

CC No. 31.573.721

Supervisora Proyecto

Fundación Universidad del Valle

Revisó: Diana L. Ordóñez Quintero – Directora de Regalías 

Registro fotográfico

Componente Servicios para fortalecer la participación ciudadana en Ciencia, Tecnología e Innovación

Entrenamiento especializado docente







Componente Servicio de apoyo para el fomento de las vocaciones científicas en CTeI

Conformación de grupos y semilleros / Rondas de validación





Componente Servicio de apoyo para el fomento de las vocaciones científicas en CTel

Entrega kits digitales a las IEO







Handwritten signature or mark.



[Handwritten mark]

Entorno Gamificado

Misión 1 Construyendo el puerto

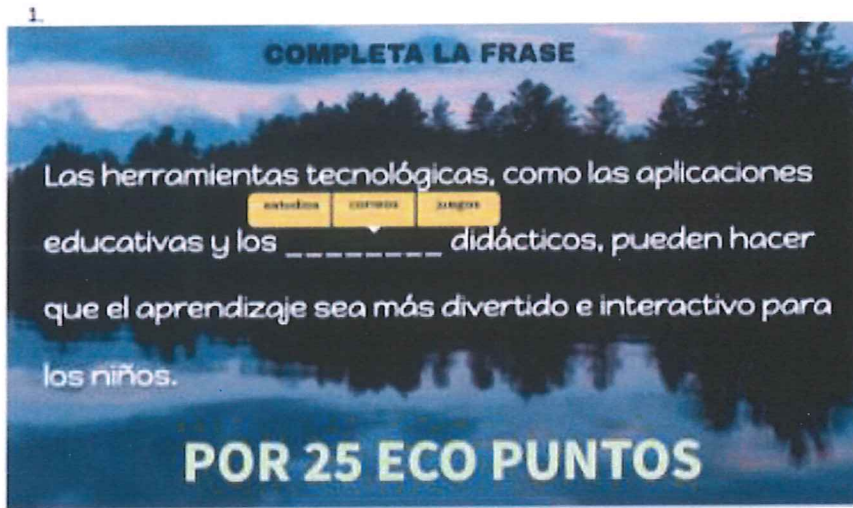
E	N	E	R	G	I	A	N	U	C	L	E	A	R
S	M	E	D	R	A	E	C	G	W	X	O	P	P
M	J	C	H	A	Q	W	D	C	E	K	S	V	E
B	G	E	O	T	E	R	M	I	C	A	O	R	T
L	I	G	A	S	N	A	T	U	R	A	L	G	R
E	Z	O	V	I	I	U	Y	Q	S	Z	R	N	O
D	O	I	E	H	X	Q	X	G	R	L	R	C	L
L	B	S	G	N	Y	H	G	Z	P	G	C	A	E
I	J	O	W	R	E	W	F	R	M	Q	A	T	O
C	U	L	X	F	L	R	M	J	K	L	R	C	U
A	B	A	W	R	C	Z	G	G	S	F	B	E	D
G	X	R	Y	V	Q	O	G	I	E	Z	O	E	V
S	L	H	X	E	J	S	S	H	A	Z	N	H	M
H	I	D	R	O	E	L	E	C	T	R	I	C	A

Bioenergía
energíanuclear
gasnatural
hidroeléctrica
solar

carbon
eólica
geotérmica
petróleo

Reto 4

Misión 3 Tecnología y Sociedad



2. "La tecnología y el internet ofrecen a los niños acceso a una gran cantidad de _____, lo que les permite aprender sobre cualquier tema que les interese de manera autónoma".
- a. Libros
 - b. Juegos
 - c. Información

Reto 3

Misión 4

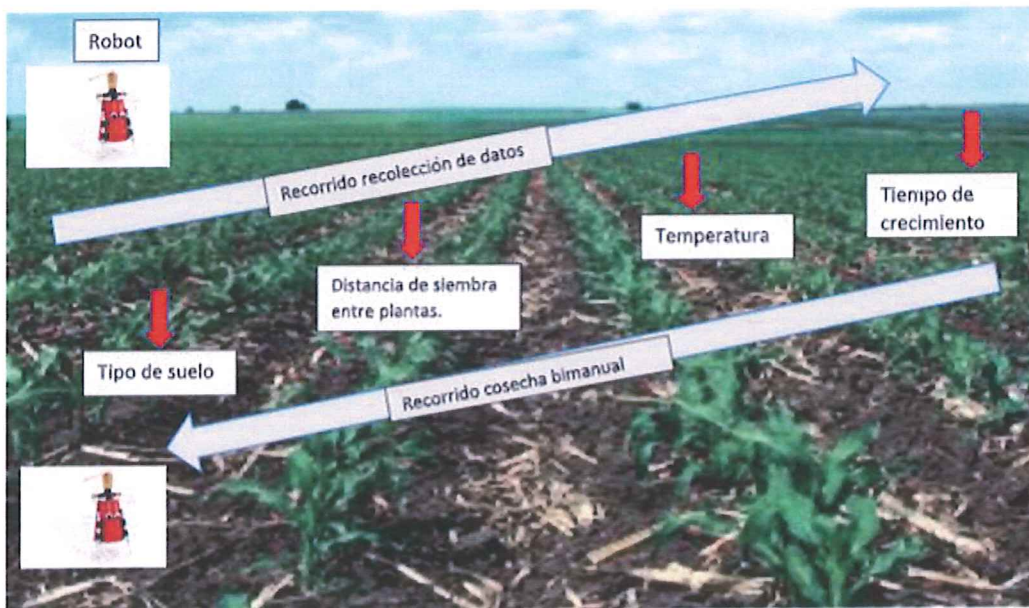


Reto 1



Reto 4

Misión 5 Un robot para mi departamento



Reto 4

[Handwritten signature]

