Niveles de desglose					Vr Total	% Admón.	PERIODOS																				
							EJECUCIÓN																				CIERRE
PROYECTO	OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDAD	No.	SUBACTIVIDAD	Cod Act	Vlr Total	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
DE LA CALIDAD EDUCATIVA A TRAVÉS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS INNOVADORAS PARA LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI EN EL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO	1. 1. Incrementar la apropiación de tecnologías en las prácticas educativas en las sedes educativas públicas.	ALISTAMIENTO	0	Alistamiento	1	$ 10.263.200	100,0%																				
		1.1.1. Realizar la formación y acompañamiento en uso y apropiación de las TIC para los docentes de sedes educativas públicas.	1.1.1.1	Realizar una jornada de socialización con directivos docentes y/o docentes y/o delegados de las sedes educativas públicas que integren la implementación en el aula de la estrategia didáctica de aprendizaje con enfoque STEAM.	2	$ 90.498.955		100,0%																			
			1.1.1.2	Realizar diplomado acreditado de 120 horas en Neuro - Educatrónica que fundamente en procesos educativos innovadores a los docentes que apropiaran las aulas STEAM.	3	$ 220.000.326										100,0%											
			1.1.1.3	Suministrar libro Interactivo con apropiación y lineamientos, guía interactiva para docentes de la estrategia didáctica de aprendizaje con enfoque STEAM.	4	$ 19.655.339					100,0%																
					5	$ 9.827.668							100,0%														
					6	$ 19.655.339									20,0%	30,0%	50,0%										
			1.1.1.4	Realizar jornadas de acompañamiento para implementar la estrategia metodológica y didáctica que promueva la apropiación en el aula de los lineamientos y estrategias con enfoque STEAM a los docentes de las instituciones educativas focalizadas.	7	$ 208.515.267										20,0%			20,0%	10,0%	10,0%	10,0%	10,0%		20,0%		
		1.1.2 Acompañar el desarrollo de las actividades en el marco de la ejecución del proyecto.	1.1.2.1	Realizar el acompañamiento en el desarrollo de actividades asociadas al reporte en plataformas y asesoramientos en la elaboración de informes del proyecto. **(Contrapartida en especie Fundación Univalle)**.		$ 88.099.200		5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,3%	5,2%	5,2%	5,2%	5,2%	5,2%	5,2%	5,2%	
	2.1. Aumentar el acceso a tecnologías digitales en las sedes educativas públicas.	2.1.1. Realizar el seguimiento y monitoreo al uso de las TIC en las sedes educativas públicas.	2.1.1.1	Suministrar licencias de integración de información que permita de manera automática la recolección de datos de cada institución educativa en las aulas beneficiadas y la sistematización de resultados, reportes y estadísticas que faciliten el seguimiento del proceso educativo y la toma de decisiones frente a bajos desempeños y logros, para la secretaría de educación y los coordinadores de las sedes educativas focalizadas.	8	$ 85.176.694			100,0%																		
					9	$ 127.765.041														20,0%	20,0%	20,0%	20,0%	20,0%	20,0%		
			2.1.1.2	Implementar plataforma de servicios de call center, mesa de ayuda, ingeniería y soporte a una plataforma LMS (Learning Managemet System).	10	$ 1.959.824.527					11,0%		17,0%						2,0%	14,0%	14,0%	14,0%	18,0%	10,0%			
		2.1.2. Realizar la dotación de nuevas tecnologías para uso de sedes educativas públicas	2.1.2.1	Suministrar libro de trabajo interactivo para los estudiantes de las aulas focalizadas que contengan actividades de aprendizaje STEAM.	11	$ 823.122.229					100,0%																
					12	$ 411.561.114							100,0%														
					13	$ 823.122.229									30,0%	30,0%	40,0%										
			2.1.2.2	Suministrar carro de carga inteligente que almacenen y carguen los laptops y tabletas, que sean fácilmente transportables de un aula a otra con seguridad y sin riesgo para las personas o los equipos, en las instituciones educativas focalizadas.	14	$ 316.590.972		100,0%																			
					15	$ 158.295.486					100,0%																
					16	$ 316.590.972								20,0%	20,0%	20,0%		20,0%	20,0%							
			2.1.2.3	Suministrar computadores portátiles de propósito educativo con soporte a golpes hasta 90cm, derrame de líquidos, que soporte reproducción de realidad virtual y aumentada.	17	$ 1.690.760.609		100,0%																			
					18	$ 845.379.503					100,0%																
					19	$ 1.690.760.631								20,0%	20,0%	20,0%		20,0%	20,0%							
			2.1.2.4	Suministrar tableros interactivos que integren sonido y video proyección short throw, que cuenten con herramientas y funciones que apoyen en trabajo de docentes y estudiantes, en las aulas focalizadas.	20	$ 498.707.967		100,0%																			
					21	$ 249.353.984						100,0%															
					22	$ 498.707.967								10,0%	20,0%	20,0%		20,0%	20,0%	10,0%						
			2.1.2.5	Implementar soluciones de servidor institucional con contenedor local de material multimedial y acceso a contenidos educativos mediante una plataforma de administración y gestión de aprendizaje, que trabaje en modo off-line y on-line, en las aulas focalizadas.	23	$ 831.380.834			100,0%																		
					24	$ 415.690.417					100,0%																
					25	$ 831.380.834								20,0%	20,0%	20,0%		20,0%	20,0%							
			2.1.2.6	Suministrar consola interactiva docentes que integra armónica y funcionalmente computador Docente, Monitor Auxiliar, Cámara Documental, Microscopio para fortalecer el ecosistema STEAM.y controlar el tablero interactivo en las aulas focalizadas.	26	$ 483.392.564		100,0%																			
					27	$ 241.696.242					100,0%																
					28	$ 483.392.565								10,0%	20,0%	20,0%		20,0%	20,0%	10,0%						
			2.1.2.7	Implementar y suministrar Sets de tres kits STEAM y tres Kits IoT que permitan desarrollar competencias y experiencias prácticas en ambientes configurables para diferentes conceptos como robótica, programación, ingeniería e Internet de la Cosas en las aulas focalizadas.	29	$ 1.345.594.992			100,0%																		
					30	$ 672.797.536						100,0%															
					31	$ 1.345.594.991									50,0%	50,0%											

Niveles de desglose					Vr Total	% Admón.	PERIODOS																				
							EJECUCIÓN																				CIERRE
PROYECTO	OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDAD	No.	SUBACTIVIDAD	Cod Act	Vlr Total	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
CONSOLIDACIÓN			2.1.2.8	Suministrar Brazo Robótico.	32	$ 160.099.781			100,0%																		
					33	$ 80.049.916					100,0%																
					34	$ 160.099.778									40,0%	30,0%				30,0%							
			2.1.2.9	Implementar y suministrar un sistema de licencias de acceso concurrente en un único dominio disponible en la plataforma LMS para el área de matemáticas que fortalezca las competencias de esta área en las aulas focalizadas en ambientes Off-Line y On-Line.	35	$ 634.957.353									40,0%	30,0%				30,0%							
					36	$ 134.141.214			100,0%																		
			2.1.2.10	Implementar y suministrar un kit de ciencias que permita experimentar en el área de biología y visualizar mediante simulaciones conceptos en las áreas de física y química en las aulas focalizadas.	37	$ 201.211.822										40,0%	30,0%	30,0%									
		2.1.3. Realizar la adecuada disposición final de los residuos de aparatos eléctricos y electrónicos no aprovechables.	2.1.3.1	Campaña de Manejo de Residuos tecnológicos con Kit Canecas y Disposición final de Aparatos Eléctricos y Electrónicos.	38	$ 941.911.000															20,0%	20,0%	20,0%	20,0%	20,0%		
			0	Informe final de cierre del proyecto	39	$ 13.177.484																				100,0%	
INTERVENTORÍA					40	$ 1.248.218.979	4,0%	4,0%	4,0%	4,0%	4,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%
APOYO A LA SUPERVISIÓN					41	$ 407.736.000	4,0%	4,0%	4,0%	4,0%	4,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%
						$ 21.794.759.521																					