

CONTRATO No.: SGR-235-CT N° 040 DE 2022

CONTRATANTE: UP HOLDING SAS

CONTRATISTA: APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS ,NIT No. 830.070.095-1.

OBJETO: “PRESTACIÓN SERVICIOS DE FORMACIÓN Y ACTIVIDADES LOGÍSTICAS A TODO COSTO PARA LA SOCIALIZACIÓN Y DESARROLLO DE EVENTOS DENOMINADOS CAMPUS VIVENCIALES Y TALLERES DE SENSIBILIZACIÓN DE ENTRONO GAMIFICADO EN CADA UNO DE LOS 12 MUNICIPIOS BENEFICIADOS POR EL PROYECTO “**FORTALECIMIENTO DE ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS OFICIALES QUE IMPLEMENTEN LA JORNADA ÚNICA MEDIANTE LA APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES EN CTEI EN EL DEPARTAMENTO DE HUILA, BPIN 2021000100235**”.

VALOR: MIL NOVENTA MILLONES SEISCIENTOS SESENTA Y SIETE MIL NOVECIENTOS ONCE PESOS M/CTE (\$1.090.667.911), INCLUIDO EL IVA Y TODOS LOS TRIBUTOS QUE SE GENEREN CON OCASIÓN A LA CELEBRACIÓN, EJECUCIÓN Y LIQUIDACIÓN DEL CONTRATO AL OFERENTE.

PLAZO DE EJECUCIÓN: SEIS (06) MESES.

CIUDAD Y FECHA: 07 DE OCTUBRE DE 2022, NEIVA-HUILA.

Entre los suscritos **MARISOL CARANTÓN AGUDELO**, mayor de edad, identificada con cédula de ciudadanía N°. 24.331.704, obrando en calidad de representante legal de **UP HOLDING S.A.S** con NIT 900.828.603-0, con domicilio en la calle 26a No 13-97 de la ciudad de Bogotá, quien en adelante y para efectos de este contrato se denominará **EL CONTRATANTE** una parte y por la otra, **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS** con NIT No. 830.070.095-1, representado legalmente por **FABIAN RICARDO CARO APONTE**, identificado con cedula de ciudadanía No. 79.883490, con domicilio en la ciudad de Bogotá; quien en lo sucesivo y para efectos de este instrumento contractual se denominará el **CONTRATISTA**, considerando que: **A)** Que mediante acta de junta de directiva **N°/040-2022**, se ordenó la apertura de la convocatoria cerrada para la contratación de concurso menor cuantía N° 03 de 2022, cuyo objeto es la “PRESTACIÓN SERVICIOS DE FORMACIÓN Y ACTIVIDADES LOGÍSTICAS A TODO COSTO PARA LA SOCIALIZACIÓN Y DESARROLLO DE EVENTOS DENOMINADOS CAMPUS VIVENCIALES Y TALLERES DE SENSIBILIZACIÓN DE ENTRONO GAMIFICADO EN CADA UNO DE LOS 12 MUNICIPIOS BENEFICIADOS POR EL PROYECTO “**FORTALECIMIENTO DE ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS OFICIALES QUE IMPLEMENTEN LA JORNADA ÚNICA MEDIANTE LA APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES EN CTEI EN EL DEPARTAMENTO DE HUILA, BPIN 2021000100235**”, por valor de **MIL NOVENTA MILLONES SETECIENTOS SESENTA Y SIETE MIL NOVECIENTOS ONCE PESOS M/CTE (\$1.090.767.911)**, incluido el IVA y todos los tributos que se generen con ocasión a la celebración, ejecución y liquidación del contrato, para lo cual se contaba con el respectivo certificado de disponibilidad presupuestal. No 122 del 10 de febrero de 2022.**2.** Que el proceso se realizó la Selección del concurso cerrado de menor cuantía N° 03 de 2022, cumpliendo con todos los requisitos exigidos por el manual de contratación de **UP HOLDING SAS** garantizando los principios de publicidad y transparencia en la página web

<https://www.upholding.co/contratos/concurso-cerrado-menor-cuantia-n03-de-2022-2/> 3. Que de Acuerdo con lo Establecido en el Pliego de Condiciones y los actos emitidos por la entidad, fijó el día 04 de octubre de 2022, a las 08:00 AM, como fecha de inicio presentación de propuestas y el día 05 de octubre de 2022 a las 02:00 Pm, como fecha de cierre para recibir propuesta de acuerdo a las invitaciones privadas realizadas a las empresas **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS CON NIT 830.070.095-1, PARQUESOTF BOGOTÀ CON NIT 900.162.284-4, E IT MAKERS SAS CON NIT 900.700.322-5,4.** Que, llegado el día dispuesto para presentar Manifiestar Interés, solo presento interés el oferente **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS** con NIT No. 830.070.095-1, representado legalmente por **FABIAN RICARDO CARO APONTE .5.** Que, llegado el día dispuesto para presentar oferta, se presentó la persona jurídica **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS** con NIT No. 830.070.095-1, con un valor de la oferta económica por la suma de **MIL NOVENTA MILLONES SEISCIENTOS SESENTA Y SIETE MIL NOVECIENTOS ONCE PESOS M/CTE (\$1.090.667.911)**, incluido el IVA y todos los tributos que se generen con ocasión a la celebración, ejecución y liquidación del contrato. 5. Que los respectivos criterios ponderables otorgaron el puntaje mayor a la propuesta presentada por **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS** con NIT No. 830.070.095-1, representado legalmente por **FABIAN RICARDO CARO APONTE**, identificado con cédula de ciudadanía No. 79.883490, que por factores de evaluación obtuvo el puntaje de 1000 puntos de 1000 puntos disponibles, recomendando por ende el comité asesor adjudicar el proceso de Selección de concurso cerrado de Menor cuantía N° 03 de 2022 a la empresa **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS** con NIT No. 830.070.095-1 teniendo en cuenta los criterios de resultado del proceso de evaluación, Por un valor de **MIL NOVENTA MILLONES SEISCIENTOS SESENTA Y SIETE MIL NOVECIENTOS ONCE PESOS M/CTE (\$1.090.667.911)**, incluido el IVA y todos los tributos que se generen con ocasión a la celebración, ejecución y liquidación del contrato, en consideración de lo anterior, se suscribe el presente contrato y se desarrollará de acuerdo con las siguientes cláusulas:

CLÁUSULA PRIMERA- PRIMERA -EL CONTRATANTE contrata los servicios de servicios logísticos y de consultoría del **CONTRATISTA** y éste se obliga a poner al servicio del **CONTRATANTE** toda su capacidad, en el desempeño de las funciones propias del objeto mencionado y en las labores anexas y complementarias del mismo, de conformidad con la supervisión e instrucciones que le imparta **EL CONTRATANTE** o sus representantes, las funciones y procedimientos establecidos para su cumplimiento, la diligencia, honestidad, eficacia y el cuidado necesario. **CLAUSULA SEGUNDA: OBJETO.** “PRESTACIÓN SERVICIOS DE FORMACIÓN Y ACTIVIDADES LOGÍSTICAS A TODO COSTO PARA LA SOCIALIZACIÓN Y DESARROLLO DE EVENTOS DENOMINADOS CAMPUS VIVENCIALES Y TALLERES DE SENSIBILIZACIÓN DE ENTRONCO GAMIFICADO EN CADA UNO DE LOS 12 MUNICIPIOS BENEFICIADOS POR EL PROYECTO “**FORTALECIMIENTO DE ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS OFICIALES QUE IMPLEMENTEN LA JORNADA ÚNICA MEDIANTE LA APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES EN CTEI EN EL DEPARTAMENTO DE HUILA, BPIN 2021000100235**”.

TERCERA - OBLIGACIONES: EL CONTRATANTE tiene las siguientes obligaciones:

1. Cancelar al contratista en la forma y términos establecidos en el contrato
2. Suministrar oportunamente la información que requiere el contratista para el cumplimiento de sus obligaciones contractuales.
3. Realizar la supervisión del contrato.

CUARTA OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA:

1. Ejecutar lo señalado en el alcance del contrato
2. Prestar Servicio de Calidad
3. Encontrarse al día en el pago de los aportes parafiscales durante la ejecución del contrato.
4. El CONTRATISTA se encargará de realizar la logística y el transporte a todo costo hasta cada una de las sedes educativas de los de los Municipios del Departamento del Huila.
5. Pagar las pólizas correspondientes
6. Ejecutar las actividades contratadas de acuerdo con el cronograma aprobado y entregar dentro del plazo de ejecución pactado.
7. Diseñar y establecer agenda y metodología para el desarrollo de los 12 encuentros de campus vivenciales y los talleres de entorno gamificado.
8. Garantizar suministro de material didáctico para el desarrollo de los 12 encuentros de campus vivenciales y los talleres de entorno gamificado.
9. Cumplir con el Objeto del Contrato.
10. Afiliarse al sistema General de Riesgos laborales.
11. Informar al supervisor de las novedades que se presenten relacionadas con el cumplimiento de las actividades del objeto contractual.

QUINTA -ALCANCE Y ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL OBJETO DEL CONTRATO:

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESPECIFICACIÓN TECNICA	JUSTIFICACIÓN	Actividad	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD
Campus vivenciales de experiencias científicas Olimpiadas	Ver desglose de socialización	Estas actividades estarán dirigidas a las comunidades del departamento, además asistirán personas de sectores académico, productivo, público, población en general y medios de comunicación, con el propósito de fortalecer procesos de diálogo, socialización, intercambio de conocimientos - saberes, experiencias y articulación de los avances en investigación, extensión, desarrollo tecnológico e innovación, en cada uno de los sectores y retos identificados para el desarrollo del proyecto	OB02AC06	Eventos	12

Taller Uso y provecho del entorno gamificado. Profesores	Numero de personas beneficiadas "183 docentes de las 61 intituciones educativas de las 4 subregiones Duración "8 horas "	Para el correcto uso y aprovechamiento de las diferentes funcionalidades que presenta el entorno gamificado se requiere brindar sensibilización a los docentes en los equipos tecnológicos dispuesto en el proyecto. Este evento se realizará en cada una de las subregiones del departamento. El talento humano que dará la capacitación será parte del equipo base del proyecto	OB2AC03	Docentes Beneficiados	183
Taller de Uso y provecho del entorno gamificado. Padres	Número de personas beneficiadas"800 padres de las 61 instituciones educativas de las 4 subregiones Duración: 08 horas- 08 sesiones de 25 personas cada uno por subregión para cubrir las 200 personas por subregión y en las 4 subregiones "	Plantear diferentes soluciones con respecto a las necesidades identificadas en los talleres anteriormente desarrollados.	OB2AC05	PADRES BENEFICIADOS	800

Los campus de experiencias son el complemento perfecto para la metodología de investigación propuesto en el primer objetivo ya que permite acercar a los estudiantes a las ciencias, la investigación e innovación y permite que sean más notorias las ventajas de desarrollar competencias científicas y de investigación que obtienen al aplicar dicha metodología.

El campus consiste en un espacio en el que los estudiantes se enfrentan a diferentes actividades que implican usar las ciencias para resolverlos. En este caso estará compuesto por 12 estaciones, cada una con un reto que los estudiantes resuelven por grupos usando elementos disponibles en dicho reto o incluso de su entorno cercano. Por ejemplo, un reto consiste en hacer un filtro para purificar (en la medida de lo posible) agua sucia, a partir de una serie de elementos que los estudiantes encuentran en la estación y otros que pueden usar de su entorno, mientras que otro reto consiste en determinar cuál de los materiales propuestos sería el mejor para fabricar una mascarilla protectora contra virus y bacterias.

En cada estación o reto los estudiantes pueden tener acceso a recursos educativos de sus tabletas para tener mayores elementos de juicio que permitan experimentar en la estación y solucionar la situación, así como hacer registro fotográfico y digital de sus experiencias y conclusiones a fin de tener insumos que les permitan posteriormente proponer otros retos o incluso proyectos propios de investigación.

Tarea.1. Programación de un campus por municipio. Esta tarea hace referencia a la labor de coordinar con las diferentes entidades del municipio la realización de los campus vivenciales de experiencias. En un diálogo con las instituciones educativas (rectores o directivas docentes) se definirán las fechas y espacios físicos, que será una de las instituciones que sea céntrica, de conveniencia para las demás instituciones y con instalaciones adecuadas para la realización de las experiencias (al menos un espacio abierto como cancha, parque o plazoleta, uno o dos salones con acceso a electricidad e instalaciones sanitarias, baños, para estudiantes y docentes). Esta programación se establece teniendo en cuenta que se realizará una semana de campus en las que la institución escogida abrirá sus puertas para que las demás puedan llevar a sus estudiantes al campus. Según las consideraciones anteriores el montaje del campus estará disponible los cinco días y teniendo en cuenta las condiciones sanitarias, se requiere de un espacio amplio, que permita hacer la señalización y asegurar el cumplimiento de los protocolos. En cada estación se ubicarán máximo cinco estudiantes y entre una estación y otra se contará con espacio suficiente para que los estudiantes puedan desplazarse cómodamente.

El tiempo en cada estación es variable, aunque se establece un promedio de 10 minutos, en total el tiempo en que cada grupo de estudiantes estará en el campus será de dos horas y media, lo que permite que en el día hasta 200 estudiantes vivan la experiencia. No se espera que todos los estudiantes roten por todas las estaciones disponibles.

Las estaciones desarrollarán competencias científicas y se orientarán en líneas como, purificación de aguas, virus, bacterias y su propagación, fenómenos electromagnéticos, dinámica de fluidos, propiedades de materiales, bioquímica de alimentos, cinemática y dinámica y cuidado del medio ambiente.

Tarea 2. Montaje de los campus por municipio. Hace referencia a la labor de organizar en los espacios y fechas definidos con las instituciones educativas de cada municipio, los campus de experiencias científicas, con los retos y actividades que lo componen. En esta etapa un técnico laboratorista, junto con tres expertos temáticos y un organizador de logística los técnicos laboratoristas montarán cada experiencia, con sus respectivos elementos de disposición de residuos y aseo. Cabe anotar que en ninguna de las experiencias se usan sustancias corrosivas o peligrosas para los estudiantes y que cada una cuenta con un sistema de disposición adecuado de residuos.

Uno o dos días previos a la semana en la que se lleva a cabo el campus, se hace la selección de un grupo de doce estudiantes de últimos grados de la institución sede que serán monitores en cada una de las estaciones y se le entrenará a fin de que puedan conocer su funcionamiento y se involucrará a los docentes de las instituciones para que acompañen las estaciones y las aprovechen para consolidar aprendizajes entre sus estudiantes.

Tarea 3. Implementación de los campus. Hace referencia a la experiencia propiamente dicha del campus. Los estudiantes se organizan por grupos de cinco y rotarán en cada experiencia teniendo la oportunidad de interactuar con ellas, explorar, satisfacer su curiosidad científica y conocer más de cerca y en entornos reales las ciencias, guiados por un coordinador logístico, que aporta el proyecto, y un grupo de dos docentes de apoyo de la institución sede.

Cada experiencia permite que los estudiantes propongan soluciones con materiales disponibles en ellas y aprendan haciendo. En primer lugar, pueden acceder desde las tabletas que entrega el proyecto a recursos educativos didácticos que les den ideas de cómo afrontar cada reto, posteriormente pueden explorar e interactuar con las estaciones para finalmente registrar en sus tabletas las experiencias adquiridas.

En los campus se implementarán las medidas de bioseguridad, por lo que cada estación contará con gel Antibacterial para aplicar a los estudiantes al momento de iniciar, y se asegurará el aforo controlado, así como el uso adecuado de tapabocas, el cual cada estudiante debe portar para poder ingresar, y que en caso de llevar uno, se le suministrará.

Al finalizar cada estación, o al finalizar el campus, los estudiantes registran en sus tabletas la experiencia adquirida, responderán una pequeña encuesta acerca de la pertinencia y contenido de este y formularán ideas de investigación e innovación que puedan adelantar posteriormente, y que serán utilizados por los docentes como insumos para nutrir la metodología de investigación.

Recursos Necesarios:

- Un (1) espacio para la realización del campus (Institución educativa).
- Materiales para las experiencias.
- Materiales de bioseguridad para los asistentes al campus.

Resultados esperados actividad:

- 1867 estudiantes participantes en los campus de experiencias.
- Una semana de campus llevada a cabo en cada municipio.
- 183 docentes que utilizan los resultados de los campus para nutrir proyectos de investigación.

Medios de verificación:

- Listado de asistencia
- Registro Fotográfico
- Informe de gestión por cada campus realizado
- Estudiantes y docentes asistentes a cada campus.
- Cantidad de recursos educativos vistos en el horario de los campus.
- Registros y entradas de las experiencias de los estudiantes (fotos, comentarios, ideas).
- Ideas de investigación o situaciones problema en contextos reales identificadas por estudiantes y docentes.

Entregables:

- Garantizar la socialización a los 61 rectores de las instituciones beneficiarias.
- Socialización a las entidades territoriales y comunidad educativa de las instituciones beneficiarias del proyecto en los 12 municipios a impactar.
- Listados de asistencias de los eventos.
- Acuerdos concertados por Municipio (Acta o informe)

Tarea 1. Sensibilizar a la comunidad educativa (docentes, padres de familia) en el uso del entorno gamificado y la tableta como estrategia para desarrollar competencias científicas. Como punto de partida de la estrategia de gamificación, se sensibilizará a la comunidad educativa con el fin de motivar el uso del entorno gamificado como estrategia de desarrollo de competencias de investigación, evidenciando las ventajas que trae el uso de las TIC para ello.

Esta sensibilización se realizará a los directivos docentes (rector de IE y coordinador) de cada institución educativa beneficiada de los municipios del departamento que participarán en el proyecto, desarrollando un encuentro por municipio. Para ello, se establece una mesa de trabajo presencial en la que se presenta la estrategia de gamificación, el alcance y los resultados esperados de la misma y se identificarán los intereses y motivaciones de los directivos docentes para el desarrollo de la estrategia de gamificación dependiendo del nivel de básica secundaria y media.

La sensibilización con los padres y madres de familia se hace necesaria al tener en cuenta que los estudiantes tendrán en sus hogares las tabletas y requerirán de tiempo para realizar las actividades previstas. Por ello se harán 3 reuniones en cada municipio con una duración máxima de dos horas, con al menos dos docentes representantes de cada institución y padres y madres de familia, que los profesores reconozcan como líderes. Se efectuará una reunión para grados 4 y 5 de primaria, una reunión para 6 a 8 y una de 9 a 11. Estos padres actuarán como replicadores de información.

La sensibilización con los estudiantes permite involucrarlos en un escenario de aprendizaje y desarrollo de competencias científicas divertido, pero requiere por parte de ellos algunos compromisos como el cuidado de la tableta, el no compartir su registro (usuario) de acceso al entorno y el seguir los distintos retos y actividades que se les planteen, con el mayor cuidado. Este encuentro permite facilitar algunas herramientas básicas para el uso de la tableta y la dinámica de esta estrategia de aprendizaje.

Las sesiones de sensibilización se realizarán por grupos de estudiantes, estarán lideradas por los dinamizadores y será el momento en que los estudiantes ingresan por primera vez al entorno gamificado, generan un registro de usuario y responden una pequeña evaluación, que, a través de actividades similares a las empleadas durante el entorno, permite reconocer el punto de partida en cuanto a las habilidades y competencias científicas en el que se encuentra cada estudiante. Como resultado de esta tarea se contará con al menos dos directivos docentes involucrados en el desarrollo de la estrategia para su institución educativa.

Para el desarrollo del entrenamiento gamificación para docentes y padres de familia y acompañamiento el oferente debe garantizar lo siguiente:

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN INSUMO	CANTIDAD INSUMO	UNIDAD INSUMO	CANTIDAD, TALLERES / SESIONES	TOTAL INSUMO
Certificado del curso	Certificado de asistencia de media carta 4X4 a color personalizado con el nombre de los padres de familia	800	Unidad	1	800
Insumos o materiales	Fotocopia del contenido del curso que cuenta con 30 hojas, las copias deben ser a color	800	Unidad	30	24000
	Gestión de espacio de capacitación con equipos audiovisuales y capacidad para 30 personas, con protocolos de bioseguridad incluidos	1	Unidad	32	32
	Cuadernos para los beneficiarios de 50 hojas cuadriculado en pasta dura con logos del proyecto a una tinta y nombre de la capacitación	800	Unidad	1	800
	Lapiceros de tinta negra con tapa, con el logo del proyecto	800	Unidad	1	800
Alimentación	Refrigerio para los padres de familia y equipo de trabajo presentando tres alternativas de refrigerio antes de la ejecución de los talleres.	800	Unidad	1	800
	Estación de agua, café y snacks en cada salón	1	Unidad	36	36
Gastos de Hospedaje y Alimentación del personal formador	Gasto de hospedaje del equipo dinamizador del proyecto 9 noches por subregión (hospedaje incluye desayuno)	6	Días	36	216
	Gasto de hospedaje del equipo experto pedagógico del proyecto 9 noches por subregión (el hospedaje incluye desayuno)	6	Días	36	216
	Alimentación del personal capacitador del proyecto Almuerzo y comida)	12	Días	36	432

- Tarea 2. Entrenamiento y acompañamiento a los docentes y estudiantes en el uso y provecho del entorno gamificado.** Para el acompañamiento es necesario un proceso de entrenamiento especializado, de dos horas en medio de su jornada laboral, en el uso del entorno (aunque en general los entornos gamificados son bastante intuitivos y fáciles de usar, se realiza un entrenamiento sencillo para potenciar las ventajas de implementarlo) mediante la realización de una jornada de capacitación que reúna a los docentes de las instituciones beneficiadas, asegurándose de mantener el aforo que las condiciones de bioseguridad del lugar determinen.

Posteriormente, el dinamizador hará un seguimiento periódico a la implementación del entorno en cada institución para estimular el uso del entorno, monitorean los avances de los estudiantes y guían a los docentes para obtener un mayor provecho de él. Para hacerlo, programará seguimientos cada 8 semanas con cada institución beneficiada y acordará con los docentes estrategias didácticas para sacar el mayor provecho de la herramienta y sistematizará la información obtenida a fin de poder generar posteriores proyectos de investigación acerca de la labor del docente en las aulas.

Los dinamizadores también pueden interactuar en el entorno y promover iniciativas orientadas directamente a los estudiantes para sacar aún más provecho de la herramienta. Como resultado de esta tarea se potenciará el uso y funcionamiento del entorno gamificado el seguimiento realizado a los docentes.

Finalmente, se llevará a cabo una evaluación, entendida como la consolidación de la sistematización de las experiencias y reuniones, la recolección de experiencias y recomendaciones de parte de docentes, directivos docentes y estudiantes y servirá de insumo a la red de saberes que también hace parte de esta propuesta para generar propuestas de sostenibilidad y durabilidad en el tiempo del proyecto.

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN INSUMO	CANTIDAD INSUMO	UNIDAD INSUMO	CANTIDAD, TALLERES / SESIONES	TOTAL INSUMO
Certificado del curso	Certificado de asistencia de media carta 4X4 a color personalizado con el nombre del docente	800	Unidad	1	800
Insumos o materiales	Fotocopia del contenido del curso que cuenta con 30 hojas, las copias deben ser a color	800	Unidad	30	24000
	Gestión de espacio de capacitación con equipos audiovisuales y capacidad para 30 personas, con protocolos de bioseguridad incluidos	1	Unidad	32	32
	Cuadernos para los beneficiarios de 50 hojas cuadriculado en pasta dura con logos del proyecto a una tinta y nombre de la capacitación	800	Unidad	1	800
	Lapiceros de tinta negra con tapa, con el logo del proyecto	800	Unidad	1	800

Alimentación	Refrigerio para los padres de familia y equipo de trabajo presentando tres alternativas de refrigerio antes de la ejecución de los talleres.	800	Unidad	1	800
	Estación de agua, café y snacks en cada salón	1	Unidad	36	36
Gastos de Hospedaje y Alimentación del personal formador	Gasto de hospedaje del equipo dinamizador del proyecto 9 noches por subregión (hospedaje incluye desayuno)	6	Días	36	216
	Gasto de hospedaje del equipo experto pedagógico del proyecto 9 noches por subregión (el hospedaje incluye desayuno)	6	Días	36	216
	Alimentación del personal capacitador del proyecto (Almuerzo y comida)	12	Días	36	432

- **Resultados esperados actividad:**

- Una (1) estrategia de gamificación alineada con las necesidades y la cultura del departamento para básica secundaria y media.
- 61 instituciones educativas oficiales implementada las estrategias.
- Una (1) guía de evaluación y seguimiento a los estudiantes.
- 9334 niños, niñas y jóvenes usuarios del entorno gamificado en el departamento para desarrollar sus competencias científicas.
- 183 docentes que usan elementos de gamificación para el desarrollo de competencias científicas en los estudiantes.
- 61 actas de seguimiento de encuentros con docentes firmadas.
- 1867 acuerdos firmados por padres de familia.
- Un (1) Informe de análisis de uso del entorno gamificado para el desarrollo de competencias científicas en el departamento.

- **Medios de verificación:**

- Una (1) estrategia de gamificación implementadas en 61 sedes educativas.
- Entorno gamificado funcional instalado en tabletas.
- Registro fotográfico.
- Indicadores de usabilidad del entorno gamificado por municipio.
- Informe de gestión de la implementación de estrategia.
- Lista de asistencia a mesas de trabajo.
- Código del entorno de gamificación desarrollado.

● **Recursos Necesarios:**

- Tablet
- Docentes con habilidades y competencias tecnológicas para la guía y acompañamiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Servicios acceso a servidores.
- Plataforma (se adjunta documento con especificaciones técnicas).
- Servicios acceso a servidores (se adjunta documento con especificaciones técnicas).

 **REQUERIMIENTOS TÉCNICOS MÍNIMOS:**

El contratista deberá cumplir durante la ejecución del contrato con lo presentado en la oferta técnica y económica presentada a la entidad en los siguientes ítems:

1. DOCUMENTOS DE PLANEACIÓN

El proponente deberá presentar una EDT (Esquema de Desglose de Trabajo) y un cronograma de las actividades por cada una de las etapas, paquetes de trabajo o fases que se planteen en la metodología para desarrollar las actividades. Este deberá involucrar todas y cada una de las actividades y deberá ajustarse al plazo fijado para la ejecución escrito en el presente documento.

2. HOJAS DE VIDA ESPECIFICAS DEL PROYECTO

El proponente deberá presentar un organigrama de las actividades donde se ubique con precisión la planta de personal que va a participar en las actividades y la línea de mando entre personal que desarrollan las actividades. Además, deberá presentar una relación de los perfiles profesionales como se presenta a continuación:

ITEM	PERSONAL	ACREDITACION DE IDONENIDAD Y CALIDADES PROFESIONALES	NUMERO DE PERFILES
1	Orientador en Estrategias Didácticas e Instruccional	Profesional en áreas relacionadas con la Pedagogía, la Didáctica, la Educación o afines, con mínimo (2) años de experiencia certificada.	02
2	Coordinador de Eventos (Presentar mínimo 2 Hojas de Vida)	Profesional en áreas relacionadas con Marketing, relaciones públicas, ingeniería, logística o afines, con mínimo (2) años de experiencia certificada.	02

Para acreditar el equipo profesional, el oferente deberá aportar la hoja de vida y documentación completa de cada profesional ofertado, junto con la copia de sus títulos académicos y certificaciones de experiencia.

3. El proponente deberá garantizar en la presentación de la oferta técnica el **REFRIGERIO Y LA ESTACIÓN DE CAFÉ** lo siguiente:

- Refrigerio para los padres de familia y equipo de trabajo presentando tres alternativas de refrigerio antes de la ejecución de los talleres.

-Estación de agua, café y snacks en cada salón.

4. Para la Alimentación del personal capacitador del proyecto almuerzo y comida, se deben presentar mínimo 2 opciones de menú que deberá incluir una o dos proteínas, verdura, 1 o 2 carbohidratos, postre y bebida, adicionalmente se deberá incluir el gramaje.

5. **ESPACIO FÍSICO ALTERNATIVAS: EI CONTRATISTA** deberá garantizar en la propuesta la gestión del salón una semana antes de cada actividad para la realización de cada evento con equipos audiovisuales y capacidad para 30 personas con el fin de seleccionar la opción que la entidad considere más apropiada, en los lugares donde se cuente con suficientes opciones que cumplan los requerimientos del evento.

SEXTA –VALOR DEL CONTRATO Y FORMA DE PAGO: El valor total del presente contrato es la suma de **MIL NOVENTA MILLONES SEISCIENTOS SESENTA Y SIETE MIL NOVECIENTOS ONCE PESOS M/CTE (\$1.090.667.911)**, incluido el **IVA** y todos los tributos que se generen con ocasión a la celebración, ejecución y liquidación del contrato, De acuerdo con la propuesta presentada en la oferta económica por el Contratista.

OFERTA ECONÓMICA				
ITEM	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Campus Vivenciales	El campus consiste en un espacio en el que los estudiantes se enfrentan a	1 Evento de Campus vivencial en cada uno de los 12 municipios del	\$527.465.611	\$527.465.611

	diferentes actividades que implican usar las ciencias para resolverlos. En este caso estará compuesto por 12 estaciones, cada una con un reto que los estudiantes resuelven por grupos usando elementos disponibles en dicho reto o incluso de su entorno cercano	Proyecto EducaHalla		
Taller Uso y provecho del entorno gamificado. Profesores	Para el correcto uso y aprovechamiento de las diferentes funcionalidades que presenta el entorno gamificado se requiere brindar sensibilización a los docentes en los equipos tecnológicos dispuesto en el proyecto. Este evento se realizará en cada una de las subregiones del departamento. El talento humano que dará la capacitación será parte del equipo base del proyecto	Número de personas beneficiadas "mínimo 183 docentes de las 61 instituciones educativas de las 4 subregiones. Duración 8 horas	\$ 83.409.100	\$ 83.409.100
Taller de Uso y provecho del entorno	Plantear diferentes soluciones con respecto a las	Número de personas beneficiadas* mínimo 800	\$ 479.799.200	\$ 479.799.200

gamificado. Padres	necesidades identificadas en los talleres anteriormente desarrollados	padres de las 61 instituciones educativas de las 4 subregiones Duración: 08 horas- 08 sesiones de 25 personas cada uno por subregión para cubrir las 300 personas por subregión y en las 4 subregiones		
VALOR TOTAL DE LA OFERTA				\$1.090.667.911

La forma de pago del contrato será la siguiente:

30% del valor del contrato por la suma de **TRESCIENTOS VEINTISIETE MILLONES DOSCIENTOS MIL TRESCIENTOS SETENTA Y TRES PESOS M/CTE (\$327.200.373)**, el cual se pagará una vez perfeccionado, legalizado el contrato y aprobadas las pólizas de garantía aportadas por el contratista además deberá presentar el plan de inversión del anticipo aprobado por el supervisor, cuenta de cobro y certificación bancaria.

Un primer pago del 25% por la suma **DOSCIENTOS SETENTA Y DOS MILLONES SEISCIENTOS SESENTA Y SEIS MIL NOVECIENTOS SETENTA Y OCHO PESOS M/CTE (\$ 272.666.978)** previa presentación de informe avance del campus vivencial de ejecución del 100% incluyendo el respectivo registro fotográfico y acta de recibido a satisfacción por el supervisor del contrato. Con el cual se realizará la amortización del anticipo.

Un Segundo pago del 25% por la suma de **DOSCIENTOS SETENTA Y DOS MILLONES SEISCIENTOS SESENTA Y SEIS MIL NOVECIENTOS SETENTA Y OCHO PESOS M/CTE (\$ 272.666.978)** previa presentación del informe final del campus vivencial y un avance de ejecución del taller de gamificación a docentes.

Un Tercer pago final 20% por la suma **DOSCIENTOS DIECIOCHO MILLONES CIENTO TREINTA Y TRES MIL QUINIENTOS OCHENTA Y DOS PESOS M/CTE (\$ 218.133.582)**, a la finalización de los talleres de gamificación de docentes y padres de familia. Para realizar el pago final se deberá suscribir la respectiva acta de terminación firmada por las partes, y los demás soportes (previa presentación de constancia de haber prestado el servicio a satisfacción, acreditación de pagos a salud, pensión y Arl). Regulado por el código civil en el libro IV Título I.

Para realizar el pago final se deberá suscribir la respectiva acta de terminación firmada por las partes, y los demás soportes (previa presentación de constancia de haber prestado el servicio a satisfacción, acreditación de pagos a salud, pensión y Arl). Regulado por el código civil en el libro IV Título I.

EI CONTRATISTA debe cotizar a salud como trabajador independiente, según como lo dispone el artículo 135 de la ley 1753 del 2015, **EI CONTRATISTA** debe estar afiliado a salud, pensión y riesgos laborales. **OCTAVA. -SUPERVISIÓN: EI CONTRATANTE** o quien este designe supervisará la ejecución del servicio encomendado, y podrá formular las observaciones del caso, para ser analizadas juntamente con **EI CONTRATISTA** en función de cumplir a cabalidad sus obligaciones. **PARAGRAFO 1: CONTROL Y VIGILANCIA:** La supervisión del presente contrato se delega en la en la gerencia del Proyecto, quien responderá en los términos del artículo 53 de la Ley 80 de 1993, y tendrá entre otras, las siguientes obligaciones: **1)** Vigilar la correcta y oportuna ejecución del contrato, informando al Ordenador del Gasto oportunamente y por escrito cualquier incumplimiento de las obligaciones contractuales a fin de que se tomen las medidas legales pertinentes, expresando en el mismo las causas, las circunstancias y los hechos u omisiones en que basa su solicitud. **2)** Hacer los requerimientos por escrito, que considere necesarios a **EL CONTRATISTA** para el adecuado y oportuno cumplimiento del objeto contractual y de las obligaciones que adquiere por la celebración del contrato de acuerdo con el trámite dispuesto. **3)** Enviar a Jurídica, todos los documentos relacionados y necesarios que se produzcan en el desarrollo del contrato como informes, actas y requerimientos, para el adecuado archivo del mismo y su control en la carpeta original del contrato. **4)** Proyectar el acta de liquidación del contrato a su vencimiento, en los términos pactados y en las condiciones previstas en el pliego de condiciones y el contrato. **5)** Informar permanentemente al ordenador del gasto el avance, ejecución y cumplimiento del contrato, para efecto de tomar las medidas que sean conducentes de acuerdo con las necesidades de la entidad. **6)** Una vez entregados los informes correspondientes por parte del **CONTRATISTA**, el supervisor deberá pronunciarse sobre el mismo en un término máximo de cinco (5) días hábiles a la radicación ya sea expidiendo el recibo a satisfacción del servicio o haciendo las observaciones que considere pertinentes. En cualquier caso, de no autorizarse el pago, el supervisor deberá dejarlo por escrito informando al contratista las razones sobre el particular. **7)** Las demás que le imponga la Ley y los decretos reglamentarios en su calidad de supervisor. **NOVENA -GARANTÍAS: EL CONTRATISTA,** El contratista una vez suscrito el contrato deberá constituir a favor de Up Holding S.A.S la Garantía Única que ampare los siguientes riesgos:

Garantía	PRE- CONTRACTUAL	CONTRACTUAL	POST CONTRACTUAL	APLICA	Porcentaje (%)	Plazo
Buen manejo y Correcta Inversión del Anticipo.		X		SI	No menor al 100% del valor del anticipo.	plazo de ejecución y cuatro (04) meses mas
Cumplimiento		X		SI	No menor al 30% del valor de la oferta	plazo de ejecución y

						cuatro (04) meses mas
Calidad de los Servicios prestados			X	SI	No menor al 10% del valor de la oferta	plazo de ejecución y cuatro (04) meses mas
Pago de Salarios y Prestaciones Sociales e Indemnizaciones		X		SI	No menor al 10% de la oferta.	Por el tiempo de ejecución del contrato y (3) años más.
Póliza De Responsabilidad Civil Extracontractual -PREDIOS, LABORES Y OPERACIONES: Equivalente a 200 SMLVG -PATRONAL -CONTRATISTAS Y SUBCONTRATISTA -VEHICULOS PROPIOS Y NO PROPIOS			X	SI	Equivalente a 200 SMLV	por el termino de duración del contrato

Cuando con ocasión de las reclamaciones efectuadas por Up Holding S.A.S, el valor de la garantía se reduce, Up Holding solicitará al contratista restablecer el valor inicial de la garantía.

Los porcentajes de los amparos solicitados, así como sus vigencias, obedecen a la naturaleza misma del contrato y su plazo de ejecución, teniendo en cuenta que las obligaciones del mismo se refieren a actividades que continuamente son presentadas ante el supervisor del mismo para que conceptúe y aprueba la calidad de los trabajos que se vayan elaborando durante la ejecución del contrato y que del análisis de riesgos efectuado no se advierten riesgos que ocasionen la solicitud de amparos adicionales.

Cuando haya lugar a la modificación del plazo o valor consignado en el contrato, el/la **CONTRATISTA** deberá constituir los correspondientes certificados de modificación de la garantía presentada; si se negare a constituirlos, en los términos en que se le señalen, se hará acreedor a las sanciones contractuales respectivas.

Cuando el contrato sea modificado para incrementar su valor o prorrogar su plazo, Up Holding exigirá

al contratista ampliar el valor de la garantía otorgada o ampliar su vigencia, según el caso.

PARAGRAFO 1: Cuando haya lugar a la modificación del plazo o valor consignado en el contrato, el/la CONTRATISTA deberá constituir los correspondientes certificados de modificación de la garantía presentada; si se negare a constituirlos, en los términos en que se le señalen, se hará acreedor a las sanciones contractuales respectivas. Cuando el contrato sea modificado para incrementar su valor o prorrogar su plazo, **UP HOLDING SAS** exigirá al contratista ampliar el valor de la garantía otorgada o ampliar su vigencia, según el caso. **DECIMA: CESIÓN: EI CONTRATISTA** no podrá ceder parcial ni totalmente la ejecución del presente contrato a un tercero, sin la previa, expresa y escrita autorización del **CONTRATANTE**. **DECIMA PRIMERA- INDEPENDENCIA: EI CONTRATISTA** actuará por su cuenta, con autonomía y sin que exista relación laboral con **EI CONTRATANTE**. Sus derechos se limitarán por la naturaleza del contrato, a exigir el cumplimiento de las obligaciones del **CONTRATANTE** y el pago oportuno de su remuneración fijada en este documento. **DECIMA SEGUNDA-PLAZO DE EJECUCIÓN** Este contrato es por prestación de servicios profesionales tendrá un plazo de ejecución de cuatro meses contados a partir del acta de inicio. **DÉCIMA.TERCERA – LUGAR DE EJECUCIÓN: DEPARTAMENTO: HUILA, MUNICIPIOS:** Agrado, Aipe, Campoalegre, Garzón, Gigante, Guadalupe, Isnos, La Argentina, La Plata, Rivera, San Agustín, Timaná.. **CLÁUSULA CUARTA DE CONFIDENCIALIDAD: EL CONTRATANTE** se obliga a guardar absoluta reserva de la información y documentación de la cual llegará a tener conocimiento en cumplimiento de las funciones para las cuales fue contratado, en especial no entregará ni divulgará a terceros salvo autorización previa y expresa del representante legal, Información calificada por **EL CONTRATANTE** como confidencial, reservada o estratégica. No podrá en ninguna circunstancia revelar información a persona natural o jurídica que afecte los intereses **DEL CONTRATANTE**, durante su permanencia en el cargo ni después de su retiro, so pena de incurrir en las acciones legales pertinentes consagradas para la protección de esta clase de información. **DÉCIMA QUINTA- CAUSALES DE TERMINACIÓN:** Este contrato se dará por terminado en cualquiera de los siguientes eventos: **a)** Por mutuo acuerdo entre las partes, siempre que con ello no se causen perjuicios a la entidad. **b)** Por terminación unilateral en los términos previstos por incumplimiento de las actividades del contrato. **c)** Por agotamiento del objeto o vencimiento del plazo. **d)** Por fuerza mayor o caso fortuito que hagan imposible continuar su ejecución. **PARAGRÁFO:** En cualquiera de los eventos de terminación se procederá a la liquidación del contrato. **CLAUSULA DECIMA SEXTA- RESPONSABILIDAD DEL CONTRATISTA: EL CONTRATISTA** será responsable civil y penalmente ante las autoridades, de los actos u omisiones en ejercicio de las actividades que desarrolle en virtud del presente contrato cuando con ellos se cause perjuicio al contratante o a terceros **CLAUSULA DECIMA SEPTIMA_ CLAUSULA PENAL PECUNIARIA:** En caso de incumplimiento total o parcial de este contrato, se entenderá pactada una sanción a título de cláusula penal pecuniaria, equivalente al veinte por ciento (20%) del valor de este contrato, suma que se hará efectiva directamente por el **CONTRATISTA**. El valor a cancelar, se considerará como pago parcial pero no definitivo de los perjuicios que reciba dicha Entidad. **UP HOLDING SAS** podrá tomar directamente el valor de la Cláusula Penal pecuniaria, de los saldos que se adeuden al **CONTRATISTA** por razón de este contrato y si no fuere posible, cobrará esta suma por vía judicial. **CLAUSULA DECIMA OCTAVA : LIQUIDACIÓN:** Una vez terminada la Ejecución del objeto contractual a satisfacción, se llevará a cabo la liquidación final del contrato. Para la suscripción del acta de terminación se requiere previamente de informe de actividades, informe de supervisión, soporte de pagos parafiscales (salud, pensión y ARL). **CLAUSULA DECIMA NOVENA : SOLUCIÓN**

DE CONFLICTOS: En caso de presentarse controversias o diferencias en la ejecución del contrato, se recurrirá en primera instancia a los mecanismos alternativos de solución de conflictos. **CLAUSULA VIGESIMA: DOCUMENTOS ANEXOS:** Los documentos que se citan a continuación determinan, regulan, complementan y adicionan las condiciones del presente contrato. **1)** Certificado de Disponibilidad Presupuestal. **2)** Estudio de Previo de la necesidad a contratar y Pliego de Condiciones. **3)** Documentos del contratista. **4)** Demás documentos necesarios para el desarrollo del objeto contractual, aquellos que legalmente se requieran y los que se produzcan durante el desarrollo del mismo y el **ANEXO 2** del proyecto de inversión. **CLAUSULA VIGESIMA PRIMERA – PERFECCIONAMIENTO Y EJECUCION:** Este contrato se perfecciona con la suscripción del mismo por las partes, para su ejecución se requiere de la expedición las garantías, Aprobación de la garantía, el acta de inicio y el registro presupuestal.

Este contrato ha sido redactado estrictamente de acuerdo con la ley y la jurisprudencia será interpretada de buena fe y en consonancia con el Código Civil cuyo objeto definido en su artículo 1495, es un acto por el cual una parte se obliga para con otra a dar, hacer o no hacer alguna cosa.

Para constancia se firma en la ciudad de Neiva, Huila , a los siete (07) días del mes de octubre de 2022, en dos o más ejemplares del mismo.



Contratante
MARISOL CARANTÓN AGUDELO
Representante Legal UP HOLDING SAS
NIT 900.828.603-0



Contratista
FABIAN RICARDO CARO APONTE
Representante Legal
APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS
Nit 830.070.095-1