

Neiva, Huila, 15 de Noviembre de 2022.

Señor

MARIA CRISTINA RODRIGUEZ ALVARADO

C.C. No. 1.075.261.081

Dinamizador Municipal

Proyecto BPIN 2021000100235”

ASUNTO: NOTIFICACIÓN CONTRATO DE ACTIVIDADES LOGÍSTICAS **SGR-CT-235** N° 040 DE 2022.

Cordial saludo:

De conformidad con el contrato de la referencia que tiene como 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**”, me permito comunicarle que ha sido designado como supervisora del mismo, dicha labor se desarrollara de conformidad a los articulo 83 y 84 de la ley 1437 de 2011 y demás normas que la modifiquen, adicionen o complementen su labor consistirá:

1. Informar al contratista sobre el inicio de la ejecución del contrato siempre y cuando este cumpla con los requisitos en la cláusula de perfeccionamiento y ejecución.
2. Exigir al contratista la ejecución idónea del objeto del contrato.
3. Verificar el cumplimiento frente al pago del sistema de seguridad social integral.
4. Informar al área jurídica los motivos o causas por las cuales deba suspenderse o terminarse el contrato.
5. Llevar el control sobre la ejecución y cumplimiento del contrato, informando oportunamente y durante el término de ejecución al área jurídica sobre cualquier situación de irregularidad, deficiente cumplimiento con la debida sustentación a fin de que se imponga los correctivos o sanciones a que haya lugar.

6. Emitir concepto técnico y recomendación oportuna a **UP HOLDING SAS** sobre la conveniencia de las prórrogas, modificaciones o adiciones al contrato.
7. Remitir al área jurídica copia de todas la comunicaciones recibidas y enviadas al contratista, así como de las actas, cuadros, informes y demás documentos producidos en desarrollo del contrato.
8. Informar al área jurídica cualquier, cualquier evento que altere o modifique las condiciones pactadas en el contrato, a fin de que se estudien y proyecten los actos respectivos para firmas de las partes.
9. Realizar el informe mensual de supervisión en donde se indique el estado de ejecución y el cumplimiento de obligaciones por parte del contratista.

Atentamente,



Marisol Carantón

MARISOL CARANTÓN AGUDELO
Representante Legal UP HOLDING S.A.S

Neiva, Huila, 15 de noviembre de 2022.

Señor(a)

FABIAN RICARDO CARO APONTE

Representante Legal APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS.

NIT No. 830.070.095-1

ASUNTO: NOTIFICACIÓN DE SUPERVISIÓN CONTRATO **SGR-CT-235** N° 040 DE 2022.

Cordial saludo:

De conformidad con el contrato de la referencia que tiene como objeto el “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 ENTORNO 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**, me permito comunicarle que ha sido designado como supervisor del contrato a la señora **MARIA CRISTINA RODRIGUEZ ALVARADO**, identificado C.C. No. 1.075.261.081, en calidad Dinamizador Municipal del Proyecto BPIN 2021000100235”, en el cual adquiere las demás obligaciones que se desprenden de la Constitución Política de la República de Colombia, las particulares que correspondan a la naturaleza del contrato a celebrar y aquellas contenidas en otros apartes del presente documento y las consignadas específicamente en el alcance del objeto contractual:

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,	OB02AC06	Eventos	12

		extensión, desarrollo tecnológico e innovación, en cada uno de los sectores y retos identificados para el desarrollo del proyecto			
Taller Uso y provecho del entorno gamificado. Profesores	<p>Numero de personas beneficiadas "183 docentes de las 61 intituciones educativas de las 4 subregiones</p> <p>Duración "8 horas</p> <p>"</p>	<p>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</p>	OB2AC03	Docentes Beneficiados	183
Taller de Uso y provecho del entorno gamificado. Padres	<p>Número de personas beneficiadas"800 padres de las 61 instituciones educativas de las 4 subregiones</p> <p>Duración: 08 horas- 08 sesiones de 25 personas cada uno por subregión para cubrir las 200 personas por subregión y en las 4 subregiones</p> <p>"</p>	<p>Plantear diferentes soluciones con respecto a las necesidades identificadas en los talleres anteriormente desarrollados.</p>	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 as
- 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.

Atentamente,



MARISOL CARANTÓN AGUDELO
Representante Legal UP HOLDING S.A.S