

Huila, Neiva, 21 de abril de 2023.

Doctora
MARISOL CARANTÓN AGUDELO
Representante Legal UP HOLDING SAS
NIT 900828603-0

Asunto: SOLICITUD MODIFICATORIO-CLÁUSULA SEXTA-FORMA DE PAGO DE PAGO DEL CONTRATO SGR-235-CT No. 040 DE 2022.

Cordial saludo:

Teniendo en cuenta, la reunión de seguimiento, con la supervisión y el contratista **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS**, en virtud del contrato 40 de 2022, cuyo objeto es, "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", me permito solicitar un modificatorio al precitado contrato teniendo en cuenta los siguientes antecedentes;

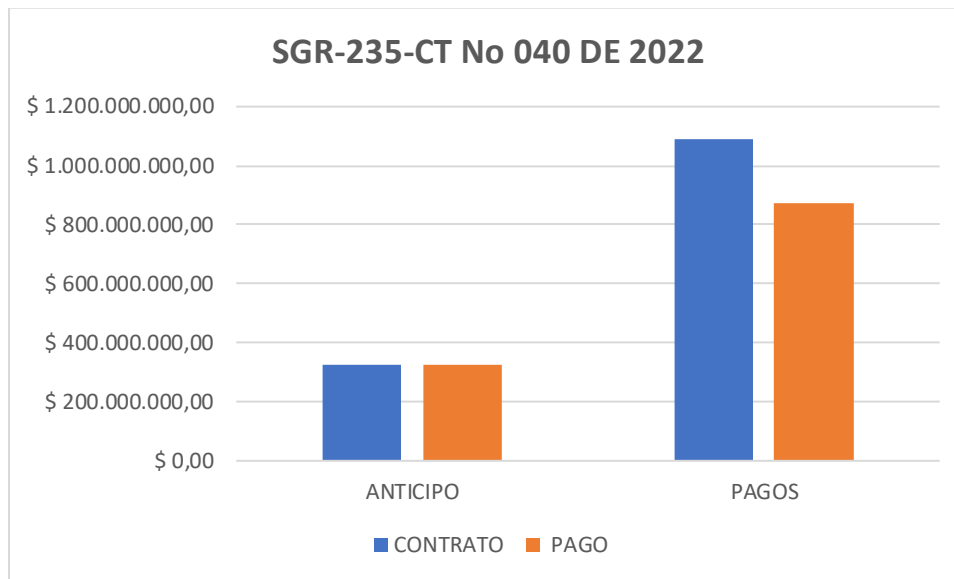
1. El dinamizador Departamental mediante reunión con el equipo administrativo socializa el contrato **SGR-235-CT No 040 DE 2022** el cual ejecuta **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS ,NIT No. 830.070.095-1**; en aras de validar la forma de pago planteada donde se detallan los entregables de la forma de pago de los contratos , teniendo en cuenta que en el anexo 02 de prórroga del 07 de abril de 2023, no modificó la forma de pago en cuanto al pago final y la validación de los entregables técnicos que desde la supervisión se consideran necesarios para garantizar el cumplimiento del 100% de las actividades para garantizar las metas del proyecto y en aras de garantizar el principio de responsabilidad que de acuerdo a nuestro manual de contratación de ejecutor privado de manera armónica se establece artículo 26 del principio de responsabilidad del estatuto General de contratación. En virtud de este principio:

Numeral 01: Los servidores públicos están obligados a buscar el cumplimiento de los fines de la contratación, a vigilar la correcta ejecución del objeto contratado y a proteger los derechos de la entidad, del contratista y de los terceros que puedan verse afectados por la ejecución del contrato.



2. Dado lo anterior se realizó; la presentación de balance financiero del contrato:

Para este capítulo la coordinadora administrativa y la contadora del proyecto, manifestando que frente al contrato **SGR-235-CT No 040 DE 2022** se ha ejecutado un 80% financieramente (Pagos sobre el contrato) y se ha legalizado un 100% del anticipo a la fecha en términos financieros.



3. Frente al contrato SGR-235-CT No 040 DE 2022 el equipo administrativo indica que no hay novedad alguna en términos financieros, que se ha venido ejecutando y causando sin ningún problema y que está pendiente el ultimo pago para que sea aprobado por el componente administrativo. Por lo tanto, los pagos se mantienen igual como están en el contrato:

ITEM	VALOR	%
ANTICIPO	\$ 327.200.373,00	
PAGO 1	\$ 599.867.351,00	42,31%
PAGO 2	\$ 272.666.978,00	19,23%
PAGO 3	\$ 218.133.582,00	15,38%
TOTAL	\$ 1.417.868.284,00	100%

En conclusión, frente a este contrato el equipo participante indica que no hay novedad, por ende, se espera la aprobación de la supervisión frente a los componentes técnicos para poder avanzar a su liquidación de conformidad a los términos establecidos en el marco normativo general de la liquidación de los contratos que está previsto en el artículo 60 de la Ley 80 de 1993, modificado por el artículo 217 del Decreto 019 de 2012. El trámite aplicable a la liquidación de los contratos se encuentra en el artículo 11 de la Ley 1150 de 2007.



4. Presentación de balance Técnico del contrato

Frente al balance físico María Cristina Rodríguez empieza a hablar el contrato **SGR-235-CT No 040 DE 2022**, indicando que teniendo en cuenta la adición en tiempo que se realizó en este contrato el pasado 9 de marzo de 2023, afirma que el contrato tiene un avance de más del 93% frente a los entregables físicos, que el contrato está listo para cerrar sobre los entregables que se han venido presentando y que el plan de trabajo se ha cumplido a cabalidad. Es así como presenta el siguiente balance:

COMPONENTE	ENTREGABLES	EVIDENCIAS	AVACE
Campus vivenciales de experiencias científicas Olimpiadas	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> * 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. 	<ul style="list-style-type: none"> * Acta de socialización a los 61 rectores de las instituciones beneficiarias. * Registro fotográfico de los 12 campus * Listados de asistencias de los 12 eventos * Acuerdos concertados por cada uno de los 12 Municipios (Acta o informe) 	100%
Taller Uso y provecho del entorno gamificado. Profesores	<p>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.</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> <p>Número de personas beneficiadas "183 docentes de las 61 instituciones educativas"</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Documento de estrategia de gamificación alineada con las necesidades y la cultura del departamento para básica secundaria y media. * 61 actas de seguimiento de encuentros con docentes firmadas. * Listado de asistencia a la sensibilización a 186 docentes * Un (1) Informe de análisis de uso del entorno gamificado para el desarrollo de competencias científicas en el departamento, debe contener: Indicadores de usabilidad del entorno gamificado por municipio y avance de la implementación de estrategia. 	90%

	de las 4 subregiones Duración "8 horas		
Taller de Uso y provecho del entorno gamificado. Padres	<p>Plantear diferentes soluciones con respecto a las necesidades identificadas en los talleres anteriormente desarrollados.</p> <p>* 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</p> <p>Sensibilización a la comunidad educativa</p> <p>* 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. * 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. * 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.</p>	<p>Sensibilización a directivos docentes * Listado de asistencia o acta de socialización de estrategia de gamificación</p> <p>Sensibilización a padres * 1867 acuerdos firmados por padres de familia. * Registro fotográfico</p> <p>Sensibilización estudiantes * 9334 listado de asistencia con niños, niñas y jóvenes usuarios del entorno gamificado en el departamento para desarrollar sus competencias científicas. * Registro fotográfico de la sensibilización de estudiantes * Guía de evaluación y seguimiento a los estudiantes.</p>	90%

Dentro de la presentación del avance físico del contrato SGR-235-CT No 040 DE 2022, María Cristina aclara que como supervisora ya ha visto el avance junto al equipo en campo de estas actividades, que es muy probable que el contrato cumpla a el 28 de abril de 2023 debido a que se está cumpliendo con el plan de trabajo y solo queda pendientes una sede educativa en el municipio de Guadalupe para empezar a recoger los soportes y darle cierre al contrato para sí dar la aprobación del pago.

Teniendo en cuenta que en el anexo 02 de prorroga no se modificó la forma de pago en cuanto al pago final y la validación de los entregables técnicos que desde la supervisión se consideran necesarios para garantizar el cumplimiento del 100% de las actividades para garantizar las metas del proyecto y en aras de garantizar el principio de responsabilidad que de acuerdo a nuestro manual de contratación de ejecutor privado de manera armónica se establece artículo 26 del principio de responsabilidad del estatuto General de contratación, en virtud de este principio:



Por lo tanto, se concluye que el contrato **SGR-235-CT No 040 DE 2022** el cual ejecuta **APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS, NIT No. 830.070.095-1**; debe ser actualizado en su forma de pago y notificar al proveedor debido a que este modificadorio no cambiará el alcance, el tiempo y el costo del contrato; pero si dará claridad de los entregables que se deben presentar por cada uno de los informes según balance financiero y físico de la ejecución del contrato a la fecha, aclarando que no se modifican los porcentajes de avances de pago:

ITEM	VALOR	DESCRIPCIÓN	%
ANTICIPO	\$ 327.200.373,00		23,08%
PAGO 1	\$ 599.867.351,00	<p>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. Entre estas se contemplan:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Acta de socialización a los 61 rectores de las instituciones beneficiarias. * Registro fotográfico de los 12 campus * Listados de asistencias de los 12 eventos * Acuerdos concertados por cada uno de los 12 Municipio (Acta o informe) <p>Amortización de anticipo, Para el pago 1 se realizará la amortización del anticipo por un valor de \$327.200.373,00 el cual es soportando con los siguientes entregables:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Diseño de los campus vivenciales (* Piezas gráficas, plan logístico y operativo) * Transferencia metodológica campus vivencial * Guías de trabajo de cada una de las estaciones experimentales * Soporte de compra de materiales para experimentos en los eventos * Plan de sensibilización entorno gamificado a comunidad educativa 	42,31%
PAGO 2	\$ 272.666.978,00	<p>El segundo pago se realizará con informe final del campus vivencial, avance de sensibilización a comunidad educativa y un avance de ejecución del taller de gamificación a docentes. Entre estos se debe soportar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Acta de recibido a satisfacción de los campus vivenciales * Listado de asistencia a la sensibilización a 60 docentes * Registro fotográfico de la sensibilización a 60 docentes * Reporta de avance de sensibilización a padres, estudiantes y directivos 	19,23%
PAGO 3	\$ 218.133.582,00	<p>El tercer pago se realizará al finalización de los talleres de gamificación de docentes y comunidad educativa, con los siguientes soportes:</p> <p>Sensibilización a docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> * Documento de estrategia de gamificación alineada con las necesidades y la cultura del departamento para básica secundaria y media. * 61 actas de seguimiento de encuentros con docentes firmadas. * Listado de asistencia a la sensibilización a 186 docentes * Un (1) Informe de análisis de uso del entorno gamificado para el desarrollo de competencias científicas en el departamento, debe contener: Indicadores de usabilidad del entorno gamificado por municipio y avance de la implementación de estrategia. <p>Sensibilización a directivos docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> * Listado de asistencia o acta de socialización de estrategia de gamificación <p>Sensibilización a padres</p>	15,38%

		* 1867 acuerdos firmados por padres de familia. * Registro fotográfico	
		Sensibilización estudiantes * 9334 listado de asistencia con niños, niñas y jóvenes usuarios del entorno gamificado en el departamento para desarrollar sus competencias científicas. * Registro fotográfico de la sensibilización de estudiantes * Guía de evaluación y seguimiento a los estudiantes.	
TOTAL	\$ 1.417.868.284,00		

Cordialmente;

Maria Cristina Rodríguez Alvarado
MARIA CRISTINA RODRIGUEZ ALVARADO
C.C. No. 1.075.261.081
Supervisora.

Anexo;

1: Acta de reunión de fecha de 18 de abril de 2023.

