

# IMPLEMENTACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA APRENDER EN LAS SEDES EDUCATIVAS PÚBLICAS EN EL DEPARTAMENTO DE VALLE DEL CAUCA, NARIÑO Y CAUCA

BPIN 2021000030068  
2023





## OPERADOR

Unión temporal Pacífico Steam  
50% Fundación Ave Fénix  
50% Corporación Talentum



## SUPERVISIÓN

Empresa de  
Telecomunicaciones de  
Popayán S.A - EMTEL E.S.P



## INTERVENTORIA

UT BIRGLOBAL  
3 Departamentos





# Aulas STEAM

INNOVAMOS PARA APRENDER



UT • BIRGLOBAL  
3 DEPARTAMENTOS



# POBLACIÓN A IMPACTAR

Este proyecto tiene como población objetivo  
**30.869** estudiantes

**Valle del Cauca**  
15.906 estudiantes

24 Aulas



**Cauca**  
8.914 estudiantes

21 Aulas



**Nariño**  
6.049 estudiantes

30 Aulas





# NARIÑO



# INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DEPARTAMENTO



## MUNICIPIO

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA



**Albán**

**I.E Juan Ignacio Ortiz**



**Albán**

**I.E Politécnico Juan Bolaños**



**Ancuya**

**I.E Carlos Albornoz Rosas**



**Iles**

**I.E José Antonio Galán**



**Leiva**

**I.E San Gerardo**



**Policarpa**

**I.E Policarpa**



**Taminango**

**I.E El Páramo**



**Taminango**

**I.E Pablo VI**



**Tablón de Gómez**

**I.E Nuestra Señora de las Mercedes**



**Arboleda**

**I.E de Desarrollo rural de Berruecos**



**La Llanada**

**I.E Juan Pablo I**



**Sandoná**

**I.E Nuestra Señora de Fátima**



**Colón Genova**

**I.E Leopoldo López Álvarez**



**Colón Genova**

**I.E Divino Niño Genova**



**Yacuanquer**

**I.E Concentración de desarrollo rural**

***Línea gráfica***



# Aulas STEAM

INNOVAMOS PARA APRENDER



# Backing frente





**Backing lateral**



Mock up Aula



# Camisetas



Cuaderno



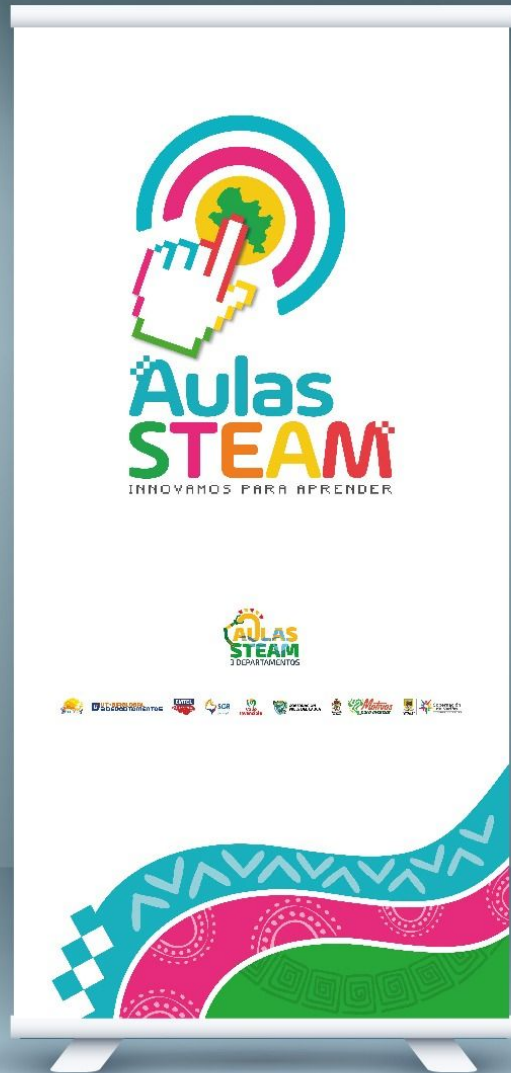
Participante



Participante



Escarapela



Roll Up



# SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO

Fecha prevista: **Lunes 26 de junio de 2023**

# AGENDA DEL DÍA



1

**8:00 a.m.**

**Bienvenida y Registro  
de asistencia.**

**20 Minutos**

**8:20 a.m.**

**Apertura, bienvenida y  
presentación de la  
agenda**

**20 Minutos**

2





# AGENDA DEL DÍA



3

**8:40 a.m.**

**Presentación del Próposito que tiene el proyecto por parte de la Secretaría.**

**30 Minutos**

**9:10 a.m.**

**Educación para el siglo XXI con enfoque STEAM**

**50 Minutos**

4



# AGENDA DEL DÍA



**10:00 a.m.**

**RECESO**

**30 Minutos**

**10:30 a.m.**

**Impacto de la  
Metodología STEAM  
Docente: Rafael Trujillo  
2 Horas**



# AGENDA DEL DÍA



7

**12:30 p.m.**

**ALMUERZO**

**1 Hora**

**1:30 p.m.**

**Presentación del proyecto  
y sus componentes**

**1 Hora**

8



# AGENDA DEL DÍA



9

**2:30 p.m.**

**Robótica inclusiva en la  
educación**  
**Docente: Rafael Uribe**

**1 Hora**

**3:30 p.m.**

**Espacio de preguntas**

**30 Minutos**

10





**GRACIAS**

