



Informe de Gestión 2022



Junta Directiva

John Alexander Salazar Salazar
Presidente de la Junta Directiva

Sergio Alejandro Vidal Flórez
Secretario General

Juan David Henao Posada
Tesorero

Sergio Aníbal García Alzate
Revisor Fiscal

Equipo

Claudia Carolina Flórez Riaño
Directora Ejecutiva

Santiago López Martínez
Líder de tecnología

Andrés Julián Zúñiga Tirado
Líder de innovación educativa

Jefferson Ceballos Quintero
Líder de alianzas corporativas

Mailyn Andrea Vidal Riaño
Líder de estrategias educativas
para primera infancia

María Elena Sepúlveda Cardona
Coordinadora académica

Natalí Herrera Betancourt
Creadora de contenidos educativos
en medios digitales

Jorge Humberto Mejía Mesa
Líder de gamificación

Laura Vanesa Rico Rojas
Diseñadora

Natalia Bolívar Idárraga
Fotógrafa

Geraldine Amaya Erazo
Productora Audiovisual

Diego Anacona Salamanca
Productor Audiovisual

01

**Mensaje de
nuestra directora** Pág. 4

02

Acerca de FundaDiv Pág. 6

03

Líneas Estratégicas Pág. 8

04

Programas Pág. 10

05

Proyectos 2022 Pág. 14

Innovadores 4.0 patrocinado por
Banco W – Aliados DC. Pág. 15

Proyecto: Diseño de juego para
niños sobre el ahorro – Banco W Pág. 23

Pacto EEE de la Cámara de
Comercio Aburrá Sur Pág. 24

Maker Fest Maestros en Cámara
de Comercio de Cali Pág. 35

06

Otras acciones Pág. 39

Conferencia en el 2° Festival
de Innovación Social en Perú. Pág. 40

Creación de la Guía Básica
de Educación Emocional. Pág. 41

07

**Donaciones
e ingresos** Pág. 42

08

**Gracias por
su apoyo** Pág. 45



01

Mensaje de nuestra directora

Claudia Carolina Flórez Riaño

Para FundaDiv, el año 2022 fue el año de la innovación educativa.

Una innovación que desde nuestra comprensión, tiene como punto de partida el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes y su fortalecimiento en líderes educativos y maestros.

Tuvimos momentos de verdad, en conversaciones con educadores, coordinadores, rectores y empresarios, todos dispuestos a hacer un alto para comprender lo necesario de rediseñar rutas hacia la educación emocional de nuestros niños, niñas y jóvenes, y es que el aprendizaje auténtico es el que lleva a la transformación del ser y lo empodera para construir su mejor versión cada día.

Con esta base avanzamos con el apoyo de nuestros aliados, hacia la vivencia de la innovación educativa en cada comunidad académica, desde enfoques, tecnologías, diseños de experiencias que promovieran las competencias para la innovación y el emprendimiento desde edades tempranas.

Un año de aprendizajes y descubrimientos sobre la capacidad de soñar de nuestros estudiantes, las causas que los conectan, la necesidad que tienen de vernos como su ejemplo al trabajar con fuerza en el presente y esperanza en el futuro.

Así, nuestros programas, contenidos y laboratorios, usaron como plataforma, el emprendimiento, las ciencias, el arte, las matemáticas, el lenguaje y la tecnología, para descubrirlos, para demostrarles lo grandes que son y para construir con ellos las bases de un mundo mejor.

Gracias a cada líder empresarial que se conectó con nuestro propósito y decidió unirnos con su organización y sus apuestas de inversión social; gracias a cada directivo docente por amar la educación y apropiarse de nuevos aprendizajes que en su aplicación, aportan en la gestión de una nueva educación que atienda los desafíos actuales de sus estudiantes; gracias a todos los maestros por ser aprendices y con tanta alegría y disciplina crecer en prácticas y adopción de nuevas metodologías que hagan la diferencia; gracias a cada estudiante, ustedes son nuestra razón de ser.

**En FundaDiv,
desarrollamos
inteligencias
para la vida.**

**Bienvenidos a
este informe de
gestión 2022.**

Claudia Carolina Flórez Riaño.
Directora Ejecutiva y Cofundadora.



02

**Acerca
de FundaDiv**

En FundaDiv nos inspira la maravillosa capacidad humana de construirse a sí mismo y de construir nuevas realidades.

Somos una fundación cuya personería jurídica es reconocida por la Gobernación de Antioquia mediante Resolución número 2019060037752 que nace el 10 de enero de 2019.

Nuestros procesos y programas son el resultado de la **suma de experiencia y trayectoria profesional y empresarial de nuestros fundadores**, con más de 18 años de trabajo en la creación de contenidos académicos y estrategias afines con el objeto social de FundaDiv.

Desde nuestra creación, contamos con el apoyo estratégico de la compañía Digital Content.



Digital Content es una empresa de vocación tecnológica, centrada en estrategias que empoderen en el uso de herramientas tecnológicas a comunidades académicas tanto a nivel de educación básica como universitaria, de manera que los estudiantes accedan al conocimiento de forma innovadora y alcancen aprendizajes significativos aplicables a su vida cotidiana.

En Digital Content se trabaja para que cada persona se convierta en protagonista de su aprendizaje.

Conoce más en: digital-content.co 





03

Líneas estratégicas de Fundadiv

Somos una fundación que desarrolla inteligencias para la vida, con el propósito de educar, promover y potenciar el talento de las nuevas generaciones, desde las siguientes líneas estratégicas:



Fortalecimiento del ser:

Fomentamos las habilidades socioemocionales que potencian la vivencia de las emociones, las sanas relaciones, la toma de decisiones de manera responsable y el bienestar que genera el trabajar en sí mismo y en el proyecto de vida.



Emprendimiento e innovación:

Promovemos el desarrollo del pensamiento innovador y la mentalidad emprendedora desde edades tempranas, que los lleve a hacerse conscientes de sus propios talentos y del mundo que los rodea, e ir en búsqueda de soluciones creativas con habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la comunicación asertiva.



Innovación educativa:

Creemos que el propósito superior de la educación es que cada estudiante desarrolle su máximo potencial, por lo que aportamos en la creación y fortaleciendo de comunidades de aprendizaje, que promueven la colaboración y el trabajo en equipo de los maestros, quienes a su vez se entrenan en metodologías ágiles, herramientas y tecnologías edu-

cativas innovadoras, que fomentan el aprendizaje autónomo de sus estudiantes y su desarrollo en competencias para el siglo XXI.



Tecnología:

Articulamos la tecnología en cada uno de nuestros programas no como solución sino como herramienta para potenciar la vocación docente y el desarrollo estudiantil.



Educación financiera:

Trabajamos para que desde edades tempranas, se fomenten hábitos financieros positivos, que tienen un impacto a nivel personal, familiar y profesional que trasciende hacia la sostenibilidad misma.



Alianzas:

Uno de nuestros principales objetivos es encontrar aliados que quieran unir esfuerzos para el beneficio de la educación, impulsando de esta manera la innovación educativa, la capacidad institucional y el desarrollo de cultura innovadora.



04

Programas

Programas para crear capacidad institucional para la innovación educativa: **Innovadores 4.0 y Somos Emprendedores.**

Laboratorios de innovación abierta para maestros y estudiantes: MyStartLab, Maker Fest estudiantes, Maker Fest maestros y DiverPy.

Somos Emprendedores
Innovación y pensamiento computacional en edades tempranas

Innovadores 4.0

Somos Emprendedores e Innovadores 4.0. Mentalidad y Cultura Emprendedora

Ambos modelos han sido creados para crear capacidad institucional para la innovación educativa. Acompañamos a las instituciones educativas en:

- El fortalecimiento de sus comunidades de aprendizaje.
- En la co - creación de estrategias curriculares
- El fortalecimiento de habilidades socioemocionales y
- La implementación de metodologías activas.

Promovemos desde estos dos programas, el aprendizaje interdisciplinar y la enseñanza del emprendimiento integrado con la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las mate-

máticas es decir con un enfoque E- STEAM, que involucra la formación en valores y el fortalecimiento de las habilidades empresariales 4.0 asociadas a la 4ta revolución industrial, donde los estudiantes toman riesgos pensados y participan en el aprendizaje experimental lo que permite la resolución de problemas en trabajo colaborativo.

Esta dinámica de aprendizaje implementa y fortalece una cultura de emprendimiento y genera innovación educativa para el cambio y la transformación social, lo que impacta vidas, familias y economías.

Laboratorios de Innovación abierta:



MyStart Lab
Competencias para el Siglo XXI

MyStarLab

Es un primer laboratorio de emprendimiento donde los participantes tienen la oportunidad de identificar y resolver problemas en su entorno, lo que significa que, junto con sus compañeros, aprenden a crear soluciones emprendedoras que tienen un impacto positivo en el mundo.

Este laboratorio resulta muy emocionante para ellos, ya que se desarrolla bajo el modelo Bootcamp, así que están inmersos en una experiencia de emprendimiento real, donde el error es un paso y no una catástrofe, y en donde se crean soluciones innovadoras que

mejoran la vida de las personas, mientras desarrollan otras habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de problemas.

Para motivarlos a crear prototipos e incluso llevar a la acción las ideas emprendedoras, reciben una serie de asesorías en las siguientes temáticas:

- Habilidades socioemocionales del emprendedor
- Design Thinking
- Modelo de negocio
- Producción audiovisual y fotografía
- E commerce
- Marketing digital

De esta manera los equipos tienen las bases necesarias para empezar a correr experimentos en el mercado elegido, con el objetivo de validar sus hipótesis (ideas de negocio), buscando aceptación en el mercado a través de ventas y patrocinadores.



DiverPy:

Para las nuevas generaciones es y será fundamental entender cómo funcionan los sistemas computacionales, en un mundo en donde la inteligencia humana ahora es complementada por la inteligencia artificial.

Diverpy está basado en el currículo que creamos para maestros, que tiene como objetivo preparar a los estudiantes para vivir estos retos, impulsando el desarrollo del pensamiento computacional, que está muy relacio-

nado con el pensamiento crítico y con la capacidad de resolver problemas con habilidades y técnicas que, en principio, van más allá del computador y la programación, pero que en el proceso los lleva a la comprensión de secuencias, decisiones y ciclos en los algoritmos.



Maker Fest – Ideas y acciones para construir un mundo mejor

En Maker Fest estudiantes de primaria y secundaria tienen la oportunidad de crear nuevas ideas, aplicar sus aprendizajes y desarrollar herramientas para diseñar y construir un mundo mejor.

En esta experiencia de innovación abierta, los estudiantes crean soluciones a retos asociados a los ODS.

Previo al evento, asisten a entrenamientos en herramientas de creación digital como diseño 3D, robótica, diseño de apps, código en bloques, así como habilidades para comunicar; estos aprendizajes serán aplicados en la herramienta Design Thinking para empatizar con un problema, definirlo de manera objetiva, diseñar posibles soluciones y presentar un prototipo viable y sostenible.

Al finalizar, cada equipo presenta su solución ante un equipo de jurados, que conocen y evalúan integralmente las iniciativas.

Maker Fest Maestros

En Maker Fest maestros, tienen la oportunidad de aprender herramientas pedagógicas, metodológicas y tecnológicas para desarrollar proyectos de innovación dentro del aula

de clase mientras construyen una unidad para uno de sus cursos.

Con entrenamientos en:

- Educación Emocional del maestro
- Didácticas para desarrollar el pensamiento innovador
- Metodologías para fomentar el pensamiento computacional y las habilidades para la innovación.

Enfoque de nuestros programas





05

Proyectos 2022



En este año operamos varios proyectos para entidades, a través de contrataciones o aportes de inversión social, donde hicimos adaptaciones a la medida, de nuestros programas:

Entidad: Banco W
Aliados: Digital Content
Modelo: Donación
Programa: Innovadores 4.0

Emprendimiento e Innovación desde edades tempranas

Con el patrocinio del Banco W se implementó en las Instituciones Etnoeducativas **Nuevo Latir y Siete de Agosto de Cali**, nuestro **Programa Innovadores 4.0** en donde se beneficiaron **4.930 estudiantes**, a través de las estrategias educativas construidas e implementadas por maestros y directivos docentes, participantes en el programa, y que le apuntan a fomentar el espíritu emprendedor.

El Banco W es un banco colombiano con presencia a nivel nacional, que promueve la inclusión a través de las microfinanzas y otros productos y servicios financieros, brindando a



las personas independientes, con pequeñas empresas y que se dedican a alguna actividad productiva, productos prácticos, oportunos e innovadores en materia de crédito para negocios, ahorro, microseguros y remesas.

Asume la inversión de este programa como una iniciativa de responsabilidad social, dado que tiene la convicción que el emprendimiento y desarrollo de la pequeña empresa, es la base para el crecimiento y desarrollo económico de nuestro país y cree que empezar desde edades tempranas a fomentar la educación emocional y el desarrollo de las capacidades emprendedoras y de innovación, genera un impacto positivo a nivel social y empresarial para Colombia.



A esta iniciativa se suma la compañía Digital Content que aporta como aliado para aumentar el impacto en ambas instituciones.

Innovadores 4.0

Componentes de la transferencia metodológica:



Registros fotográficos



Indicadores consolidados

4.930 estudiantes

de básica primaria,
básica secundaria y
media, beneficiados

2 instituciones etnoeducativas

de Cali fortaleciendo su
cultura emprendedora.

14 directivos docentes y 77 maestros

entrenados
en metodologías ágiles
para educación
emocional y desarrollo
de habilidades
empreendedoras en
edades tempranas.

56 horas de entrenamiento y seguimiento presencial.

320 libros físicos

de la Serie Somos
Emprendedores y
acceso a la versión
digital para los
estudiantes de ambas
instituciones educativas.

2 Centros de prototipado rápido con Impresora 3D + filamento.

12 estudiantes y 8 maestros entrenados en Diseño e Impresión 3D.

Recursos didácticos para maestros:

Ruta
pedagógica para la
Cultura Emprendedora
y Guía Básica de
Educación Emocional.



Indicadores de Impacto

Integración del emprendimiento en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) a través de estrategias para la construcción de la cultura emprendedora de las instituciones educativas.

Institución Educativa Nuevo Latir

Acciones. Construcción de ruta de implementación:

HOY

- **Ambientes STEAM**
- **Diálogo con el Distrito**
- **Abierta a la comunidad**
- **Pertinencia económica y técnica**
- **Transformación**
- **Moverse para mejorar**
- **Pacífico**

MAÑANA

- **Fortalecer redes**
- **Ampliación de la oferta**
- **Distrito Local**
- **Mejora de la credibilidad**
- **Crear Ecosistemas**
- **¡Pongámonos de acuerdo!**
- **Emprendimiento: Funcional, instrumental, social**
- **Fortalecer visión desde: Fortalecimiento curricular, Diversificar.**
- **Transformación social**

Estrategias de currículo:

Hoy en día la IE está inmersa en la resignificación de su PEI (PEC) en el que el emprendimiento tiene un valor importante por su impacto y proyección en la vida de los estudiantes y se avanza en la integración de esta área a los 3 componentes básicos de la institución, que son La Comunidad, el enfoque metodológico a través de la participación y el reconocimiento de la diversidad.

Recibieron la herramienta de Currículo de Emprendimiento para básica primaria y secundaria.

Proyectos:

Gracias al liderazgo de algunos maestros entrenados en Innovadores 4.0 se ha integrado el emprendimiento a varios de los proyectos institucionales, en especial a los de STEAM, que son una fortaleza de esta comunidad.

En el ejercicio de conversatorio para la generación de proyectos de innovación y emprendimiento en el aula, el equipo de los 12 maestros construyeron la siguiente visión de egresado, conectándolo con habilidades de emprendimiento:

“El egresado de la IE Nuevo Latir será un ser humano con habilidades sociales y cognitivas, que aporten a su proyecto de vida y contribuyan al bienestar de su comunidad, actuando como un transformador social.”

De esta visión se partirá hacia el diseño de estrategias pedagógicas en los distintos ciclos escolares.

También establecieron esta lista de chequeo con los siguientes pasos y acciones:

1.

Apropiación
del modelo
pedagógico.

2.

Sentido de
pertenencia
a todo nivel.

3.

Transversalidad
y articulación
real entre planes,
proyectos y áreas.

4.

Incrementar
el trabajo
en equipo.

5.

Búsqueda
continúa de
nuevas fuentes
de recursos.



IE Siete de agosto

Acciones. Construcción de ruta de implementación liderada por directivos:

HOY

- **Academia**
- **Inclusión**
- **Diversidad**
- **Pulmón Natural**
- **Diversión**
- **Ruta migración**
- **Crecimiento**

MAÑANA

- **Otra respuesta académica**
- **Comunicación con la comunidad**
- **Respuestas a las necesidades**
- **Solidaridad y Empatía**
- **Ecología humana**
- **Nuevas tecnologías**
- **Ser y hacer ambiental**
- **Laboratorio ambiental**
- **Inclusivos "Cabemos todos"**
- **Contemporáneo Tecnología**
- **Respuesta al Ser - Hacer - Convivir**
- **Calidad Educativa: Procesos de rigor - competente en la promesa.**
- **¡Salvar la vida!**
- **Potenciar talento**
- **Transformar con intencionalidad**
- **Útil en la comunidad**

Estrategias académicas:

Realizaron diagnósticos de los entornos de los estudiantes, desde la caracterización de las familias y las tendencias en la empleabilidad ampliando el énfasis en lo ambiental.

Iniciaron la etapa de la sensibilización hacia el emprendimiento en básica secundaria (De grados 6° a 9°) e integraron el emprendimiento a algunos proyectos institucionales como por ejemplo el de los 8 hábitos saludables que incluyen ejercicios emprendedores que resultaron en la creación de productos basados en saberes ancestrales para fortalecer el sistema inmune usando elementos como la moringa. En primaria llevaron a la práctica el modelo Ganag y equipos colaborativos, para el desarrollo de proyectos con los estudiantes, lo cual fue muy bien percibido por las familias.

Adicionalmente usaron los libros de la Serie Somos Emprendedores como base para el desarrollo de emprendimiento y el tema financiero que lo trabajaron en familia.

Para la primera semana institucional del 2023, integrarán de manera transversal elementos del currículo de emprendimiento para primaria, que se les entrega como base en Innovadores 4.0.

Definición del perfil de egresado desde la mirada del emprendimiento:

“Queremos un egresado Siete Agostino que desde lo humano sea respetuoso, generoso, soñador, valiente y desde lo competitivo sea propositivo, recursivo, líder y se consolide como emprendedor de su proyecto de vida.”

También establecieron esta lista de chequeo con los siguientes pasos y acciones:

1.

Documentar todos los proyectos que se vienen realizando en la institución.

2.

Fortalecer al equipo docente en las habilidades socioemocionales.

3.

Fortalecer el auto reconocimiento como institución etnoeducadora.





Juego de ahorro y emprendimiento

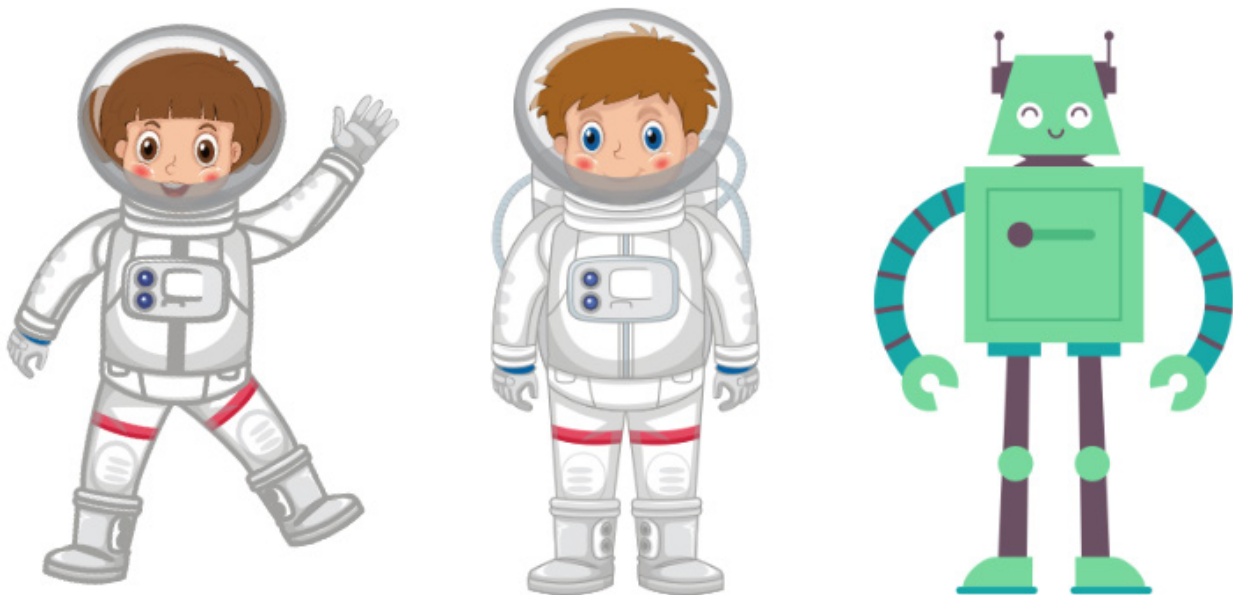
Entidad: Banco W

Modelo: Contratación

Proyecto: Diseño de juego sobre el ahorro para niños y adolescentes

Con este contrato, creamos el concepto, la metodología y los guiones de un juego para promover hábitos de ahorro y despertar interés hacia el emprendimiento, como caminos para alcanzar metas y lograr sueños, dirigido a niños, niñas y adolescentes entre 8 a 16 años.

Al momento de la presentación de este informe, el proyecto se encuentra en la etapa de desarrollo por lo cual se limita la ampliación de información del mismo.





Entidad:
Cámara de Comercio Aburrá Sur
Modelo: Contratación
Programa:
Pacto Educación Empresa Estado

- **Somos Emprendedores**
- **MyStartLab**
- **Maker Fest**
- **DiverPy**

conformada por los municipios de Caldas, Envigado, Itagüí, La Estrella y Sabaneta.

En el marco de este programa regional, la gestión de la Cámara y de los demás actores, se centra en la puesta en marcha de un proyecto de cooperación que busca implementar un modelo para el desarrollo de capacidades emprendedoras desde edades tempranas, que forme desde lo profundo del ser y fomente el pensamiento innovador.

El Programa **Pacto Educación Empresa Estado - EEE**, liderado por la **Cámara de Comercio Aburrá Sur**, busca concertar una relación funcional y estratégica entre la política pública, la educación y el desarrollo empresarial como triada y dinámica para la subregión

Este modelo está fundamentado en nuestro modelo **Somos Emprendedores**, que promueve el desarrollo de la mentalidad emprendedora, el pensamiento computacional y las habilidades para la innovación, en edades tempranas.



Componentes de transferencia del Modelo en el Pacto Educación Empresa Estado



Instituciones educativas participantes

Municipio de Caldas

IE Gabriel Echavarría

IE Rural Salinas

Municipio de La Estrella

IE Ana Eva Escobar

IE José Antonio Galán

Municipio de Envigado

IE Leticia Arango de Avendaño

IE José Manuel Restrepo Vélez

Municipio de Sabaneta

IE José Félix de Restrepo

IE Presbítero Antonio
Baena Salazar

Municipio de Itagüí

IE Juan Nepomuceno Cadavid

IE San José



N° Estudiantes de
Secundaria y Media
6.194

N° de maestros
420

ACTIVIDAD	PROPÓSITO	PARTICIPANTES / DURACIÓN
Lanzamiento del Programa a directivos CCAS, alcaldes y secretarios/as de educación de los 5 municipios del Aburrá Sur	Presentar el Programa Pacto EEE 2022 con énfasis en la estrategia articuladora al proceso de transformación digital: Open Sur	25 personas 2 horas
Entrenamiento a Directivos docentes: Estrategias para fortalecimiento de la Cultura de Emprendimiento e Innovación.	Identificar las decisiones y rutas de implementación para el fomento del emprendimiento y el pensamiento computacional, establecidas por los equipos directivos de las instituciones educativas.	23 participantes 13 horas
Entrenamiento a maestros en: Desarrollo de competencias emprendedoras y de innovación desde edades tempranas.	Incorporar distintas metodologías, para que el docente construya aprendizajes y diseñe estrategias a la medida de sus estudiantes, que los lleven a comprender la naturaleza del mundo que los rodea.	50 participantes 70 horas Presenciales y virtuales
Entrega de la Biblioteca Digital a cada una de las 10 IE que hacen parte del programa	Afianzar los procesos académicos que promueven aprendizajes para el desarrollo de habilidades innovadoras y de mentalidad emprendedora en los estudiantes de secundaria de las instituciones educativas intervenidas.	6.000 e.books de la Serie Somos Emprendedores
Laboratorios de Innovación abierta para estudiantes: Bootcamp de Emprendimiento	Afianzar habilidades y destrezas en los estudiantes y maestros participantes, para que juntos ideen, prototipen y validen soluciones para desarrollar sus propias ideas de negocio, aplicando metodologías ágiles y herramientas digitales.	160 estudiantes: 15 estudiantes por IE y 1 docente 31 horas (16 horas en sitio, más 15 horas virtuales con el curso SUMMIT)

ACTIVIDAD	PROPÓSITO	PARTICIPANTES / DURACIÓN
Maker Fest. Ideas y acciones para construir un mundo mejor.	Reunir a estudiantes y maestros entusiastas y con interés en áreas E- STEAM, para generar ideas expresadas en prototipos que den solución a una problemática enmarcada en los ODS.	62 personas 5 estudiantes por IE y 1 docente. 30 horas presenciales y virtuales
Reunión de socialización: Balance del Maker Fest	Convocar/Reunir a los secretarios de educación y rectores de instituciones educativas participantes, a la socialización del balance de esta versión del Maker Fest.	19 asistentes 3 horas

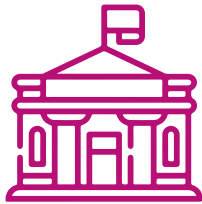


ACTIVIDAD	PROPÓSITO	PARTICIPANTES / DURACIÓN
Transferencia de Modelo con 5 recursos o herramientas. Entrega a cada docente vía correo electrónico del siguiente material: • Ruta pedagógica para fomentar la mentalidad y cultura emprendedora con currículo sugerido de emprendimiento de 1°-11° • Plan de estudios basado en la Serie Somos Emprendedores • Malla curricular • Lienzo Canva • Guía básica de Educación Emocional	Entregar herramientas pedagógicas que hacen parte del modelo Somos Emprendedores, con elementos en lo metodológico, conceptual y de currículo, para que, a partir de la mediación pedagógica, las niñas, los niños y los jóvenes del Aburrá Sur alcancen aprendizajes que promueven el desarrollo consciente del Ser, el desarrollo de habilidades socio emocionales, la comunicación efectiva, el pensamiento científico y la capacidad de crear e innovar.	50 docentes
Construcción colaborativa de la ruta de implementación para fortalecer la cultura del emprendimiento e innovación en cada una de las 10 IE.	Acompañar a los equipos en su definición de ruta de implementación.	114 participantes entre docentes y directivos en total en las 10 IE 2 horas en cada institución educativa
DiverPy: Entrenamiento y entrega del Currículo de Pensamiento Computacional.	Entrenar a los maestros de tecnología, participantes en el Pacto EEE versión 2022 en el uso de la herramienta curricular y en la plataforma de acceso.	10 docentes 3 horas presenciales
DiverPy: Entrega de los códigos vía e-mail, para el acceso al Currículo de Pensamiento Computacional.	Desarrollar las habilidades de pensamiento computacional en jóvenes de secundaria, empezando por entender cómo funcionan los computadores, redes y la digitalización de la información.	24 docentes: 2 códigos por docente para Currículo de 6°-8° y de 9°-11°

ACTIVIDAD	PROPÓSITO	PARTICIPANTES / DURACIÓN
Entrega del Portal Web del programa Pacto EEE	Comunicar estrategias y complementar el proceso formativo.	Alcance hacia comunidad académica del Aburrá Sur
Ceremonia de Clausura programa Pacto EEE	Certificar a directivos docentes, maestros participantes del proceso de entrenamiento en el Pacto EEE y a los que participaron además en el Maker Fest.	60 asistentes. Entre ellos, Secretarios de Educación de los municipios de Caldas, Itagüí y La Estrella, así como con la representación de líderes de Calidad Educativa de las Secretarías de Educación de Caldas, Itagüí y Sabaneta. 2 horas



Consolidado de Impactos en el Pacto EEE



10 Instituciones educativas del Aburrá Sur fortaleciendo desde el Pacto EEE mentalidad y cultura de emprendimiento e innovación con acciones en la básica secundaria.



+6.000 Estudiantes y maestros del Aburrá Sur adquiriendo aprendizajes a través del acceso a contenidos especializados en emprendimiento en edades tempranas, con la biblioteca Somos Emprendedores.



73 Profesionales entre directivos docentes y educadores entrenados directamente en competencias para el siglo XXI, inteligencia emocional y metodologías ágiles para la enseñanza del emprendimiento con enfoque E-STEAM.



122 Horas desarrolladas con esos 73 profesionales, para fortalecer sus habilidades directivas y docentes que fomenten la cultura del emprendimiento y el pensamiento computacional.



123 Horas de seguimiento para afianzar productos y proyectos institucionales asociados a la enseñanza del emprendimiento.

Consolidado de Impactos en el Pacto EEE



150 Estudiantes participando en BootCamps de emprendimiento, donde formularán soluciones a problemáticas de su entorno y las conectarán a los ODS.



50 Estudiantes y 10 maestros participando en Maker Fest, un espacio de innovación abierta en donde formularán soluciones a retos ODS.



300 Horas de entrenamiento a estudiantes y maestros participantes de los BootCamps y el Maker Fest.



260 Pines de Summit, curso virtual de emprendimiento, duración para estudiantes: 15 horas y para maestros 30 horas.



50 Cajas de herramientas para maestros.



114 maestros participando en la construcción colaborativa de las rutas de implementación para fortalecer la cultura de emprendimiento e innovación.

Lecciones aprendidas en el Pacto EEE

Es de un gran valor que entidades como la Cámara de Comercio Aburrá Sur, decida invertir, acompañar y articular acciones entre distintos actores, para trabajar por la educación y su transformación, pues va más allá del discurso y se ubica en el hacer que esto pase, trabajando por cerrar esa brecha entre la empresa y la academia y avanzar desde lo humano, lo técnico e incluso desde lo inspiracional, hacia entregar a las nuevas generaciones de Colombia, herramientas reales, tangibles, aplicables para vivir los desafíos del mundo actual.

Herramientas que en este proceso, recibieron los participantes desde modelos de innovación educativa que complementan sus procesos:

Por su parte los estudiantes de los colegios participantes de nuestros laboratorios, tuvieron la confianza para compartir sus soluciones utilizando conocimientos previos y relacionando conceptos de matemáticas, ciencias y sociales. Las ideas creativas siempre estaban fundamentadas en datos reales. Esto nos permite deducir el trabajo creativo que se está realizando en las instituciones del Aburrá Sur. Sin embargo, invitamos a que cada Institución Educativa siga fortaleciéndose en este aspecto, utilizando diversas metodologías que estimulen la creatividad de sus estudiantes y maestros, para encontrar maneras creativas de solucionar problemas reales, con proyectos cada vez más originales y flexibles.

Estos jóvenes de grados 9° a 11°, demostraron carácter en respaldar las razones de su solución y trabajaron sin descanso por ello. Algunos a pesar de encontrar errores en el proceso de Design Thinking, sabían que tenían que terminar lo que habían empezado y esperar que su solución pudiera mejorar de alguna manera el problema. En estos laboratorios el poder ensayar un prototipo y fallar es el aprendizaje más importante. “No he fallado. Solo me he topado con 10.000 maneras que no funcionan” Thomas Alva Edison.

Finalmente, los equipos encontraron la manera de crear piezas audiovisuales que cautivaran una audiencia llena de expectativas por su trabajo y nos deleitaron con su creatividad en la edición de los videos. Nuevamente una ovación para el trabajo constante de los docentes en las instituciones y de igual manera un llamado a seguir motivando a nuestros estudiantes a estar a la vanguardia de estas herramientas tecnológicas, lo cual requiere de un acompañamiento constante.

De otro lado, los docentes entrenados en el proceso nos demostraron su interés genuino por transformar sus prácticas docentes.

Lo pudimos evidenciar incluso, en aquellos que acompañaron sus estudiantes en los Bootcamp de emprendimiento y en Maker Fest:

Tener docentes de las instituciones tan comprometidos hace que estos encuentros sean exitosos de principio a fin. El respeto por las decisiones de sus estudiantes en los equipos muestra con ejemplo que el profesor actúa como un guía al costado y replica la verdadera esencia de un trabajo colaborativo. Los estudiantes poco a poco lograron aterrizar las ideas para empezar el prototipado de sus soluciones con las herramientas aprendidas en los laboratorios.

Sin embargo, con una exposición constante a herramientas de prototipado rápido como diseño 3D para ingeniería, programación de tarjetas programables, diseño de entornos

gráficos y la comunicación de sus ideas pueden hacer que el tiempo en el desarrollo del prototipo sea más eficiente. Esto se hace a través de proyectos en el aula de clase que varían en su complejidad y permiten que el estudiante se rete para crear proyectos cada vez más cercanos a un producto final.

Finalmente, el liderazgo de los directivos docentes y su alto compromiso con el proceso de construcción de rutas, es la base para generar esa cultura de innovación en las instituciones educativas, basada en el fomento de las competencias emprendedoras.





Entidad:
Cámara de Comercio de Cali
Modelo: Contratación
Programa: Potencia E.
• **Maker Fest Maestros.**

Potencia E es el programa de la Cámara de Comercio de Cali, que tiene como propósito promover cultura de innovación, creatividad y pensamiento emprendedor en jóvenes de Educación Media y Superior, conectando con las apuestas productivas priorizadas en el Valle del Cauca, en un marco de desarrollo sostenible.

En el año 2022 este programa incorpora en sus líneas de acción, a Maker Fest Maestros, con el propósito de conectar a los profesores de 22 instituciones educativas de Cali y Yumbo con la cultura de innovación abierta, desarrollo de competencias STEAM y pensamiento emprendedor con foco en perspectiva de género y ODS para aumentar la participación de mujeres en campos de la robótica, programación, ingeniería y ciencias.

“Maker Fest benefició a 33 profesores de instituciones educativas, quienes recibieron formación a través de 21 sesiones, que incluyeron: talleres virtuales con el Instituto Weizmann de Ciencias, de Israel, y jornadas teórico prácticas presenciales y virtuales con la Fundación DIV. Al finalizar el proceso los profesores participaron de 3 días de Innovación Abierta Maker Fest, dando como resultado 4 proyectos colaborativos donde aplicaron competencias STEAM y ODS.”

(Tomado del informe de Gestión 2022 de la Cámara de Comercio de Cali).

Maker Fest Maestros es un ejercicio de innovación abierta donde los docentes, en un evento de tres días continuos, tienen la oportunidad de aprender herramientas pedagógicas, metodológicas y tecnológicas para desarrollar proyectos de innovación dentro del aula de clase.

Maker Fest Maestros fomenta el aprendizaje interdisciplinar

Previo al evento, los maestros se entrenan en:

- **Educación Emocional del maestro**

Propósito: Promover la educación emocional como parte del proceso de fomentar el emprendimiento y el pensamiento innovador.

- **Didácticas para fomentar el pensamiento innovador**

Propósito: Provocar ambientes colaborativos.

- **Metodologías para fomentar el pensamiento computacional y las habilidades para la innovación**

Duración: 15 horas virtuales

Temáticas:

- Prototipado rápido de circuitos electrónicos en Arduino y Sensor Shield.
- Diseño e impresión 3D con TinkerCad 3D.
- Herramientas de Diseño Gráfico (Photopea).
- Emprendimiento (Modelo para la productividad).



Desarrollo de Maker Fest Maestros:

Maker Fest Maestros

11, 12 y 13 de octubre de 2022

Durante 3 días maestros y directivos participaron del Maker Fest Maestros en el Programa Potencia E de la Cámara de Comercio de Cali.

Un taller de diseño pedagógico para la innovación en el aula de clase que reúne a varios de los docentes más innovadores de Cali para diseñar clases pensando en el aprendizaje de los estudiantes y transversalizando las áreas para construir proyectos relevantes y auténticos.

Cuatro equipos de trabajo con maestros de diferentes áreas crearon proyectos que apuntaban a darle solución a los objetivos de desarrollo sostenible bajo la estructura de Design Thinking la cuál empatiza con una problemática, define claramente el problema a resolver, genera posibles soluciones de manera creativa, prototipa y prueba soluciones analizando una constante retroalimentación.

A continuación, los resultados del ejercicio de cada equipo:

Team Hope Esperanza

“Esa que todos los docentes tenemos en nuestros estudiantes y el futuro de la humanidad,”

Fantastic Teachers

Un título para un grupo que más que fantástico fue extraordinario en su trabajo y entrega.

Emotion Team

Cargado de emociones y preocupado por la empatía con los estudiantes y su comunidad.

The One

Porque para ser el primero debemos crearlo.

Para **TEAM HOPE** el proyecto se enfoca en lograr que los estudiantes gestionen sus emociones para definir un proyecto de vida a través de un ambiente interactivo. Este equipo creó una planeación de clase con actividades formativas y sumativas de lenguaje, ciencias naturales, ciencias sociales y tecnología que permiten que cualquier docente pueda incorporar este proyecto dentro de su currículo.

TEAM ONE desarrolló un proyecto que apunta a cuatro objetivos de desarrollo sostenible. La calidad de la educación, el cambio climático, salud y bienestar y Paz, justicia y solidaridad para todos. Su problema se enfoca en disminuir las enfermedades respiratorias dentro de las instituciones educativas por motivos climáticos. Creando con los estudiantes estaciones climáticas con Arduino que detectan de manera automática las condiciones óptimas de humedad y temperatura crearon actividades divertidas y académicamente rigurosas que retan a sus estudiantes y los mantienen enganchados a través de todo el proyecto.

FANTASTIC TEACHERS encontró un problema que afecta actualmente a muchas comunidades de nuestro país. La creciente de los ríos debido a las fuertes y constantes lluvias en las laderas ha dejado sin hogar a miles de personas. Este equipo desde muchas perspectivas y áreas de conocimiento generó un proyecto innovador, relevante y riguroso académicamente que motiva a otros docentes a ensayar este proyecto en sus clases.

EMOTION TEAM desde el inicio del Maker Fest sabía que la salud mental y emocional de la comunidad educativa es un problema que no se puede ignorar. El equipo con creatividad, entusiasmo y colaboración lograron presentar un proyecto divertido y que fácilmente se podría convertir en un proyecto institucional que involucre a todos los miembros de la comunidad.

Cada equipo interdisciplinario utilizó tres herramientas para desarrollar sus proyectos y planeaciones. Design thinking marcó para el desarrollo estructural de cualquier proyecto de innovación, **La metodología de planeación GANAG**. Esta metodología inicia con objetivos orientados al aprendizaje del estudiante, accede a conocimientos previos de los estudiantes, enseña nuevos contenidos, aplica a través de ejercicios dinámicos y de prototipos para finalmente generalizar el concepto aprendido. Finalmente evaluaron los proyectos bajo el COMPASS. Herramienta que per-

mite analizar la sostenibilidad de los proyectos. El COMPASS o Brújula en inglés permite que los diseñadores evalúen sus propuestas desde un punto de vista de la naturaleza, económico, social y de bienestar.

En conclusión la experiencia con estos docentes maravillosos solo motiva para que estas prácticas de innovación se realicen numerosas veces y se pueda impactar a todos los docentes de nuestro país.

Como resultado final se realiza un ebook de libre difusión, con los proyectos creados por los equipos, que permite fomentar el espíritu de la **Cultura Maker**, que promueve el conocimiento disponible y asequible, entregando herramientas pedagógicas y metodológicas a las comunidades académicas de un Valle para Crecer.

Cada uno de los maestros participantes, en señal de aprobación, firmó la Declaración de acceso abierto.





06

Otras acciones

2° Festival de Innovación Social: Rurana con la comunidad y la tecnología para transformar los territorios. Trujillo – Perú.

En el mes de noviembre, las organizaciones:

- Minera La Poderosa - Asociación Pataz - Rurana – Centro de Innovación Social
- Con el apoyo de CREEAS La Libertad, lideraron el 2º Festival de Innovación Social en Perú.

En este evento participamos con la **Conferencia: La Libertad Emprende, liderada por nuestra directora** donde mostramos la ruta de implementación del emprendimiento desde los planes educativos territoriales e institucionales.

Ésta participación contó con la intervención del emprendedor FundaDiv: Juan Martín Salazar Flórez, quien mostró su experiencia emprendedora como niño.

PROGRAMA	
9 Trujillo	
Martes, 22 Nov	
Expositores	
8:30 a. m.	Registro
9:00 a. m.	Bienvenida
9:05 a. m.	Inauguración
9:15 a. m.	C4TA: Cuarta Revolución y la transformación para el aprendizaje
10:05 a. m.	Educar para emprender
	Coffee break
10:40 a. m.	La Libertad Emprende
12:30 p. m.	Semblanza de Concursos 2022
12:40 p. m.	Reconocimiento Jesús Arias Dávila
12:45 p. m.	Concurso de Pintura
12:50 p. m.	Saludo institucional
1:05 p. m.	Clausura
1:15 p. m.	Show Artístico



Creación de la Guía Básica de Educación Emocional

Como resultado de diagnósticos en instituciones educativas de Cali y el Aburrá Sur, sobre la importancia de fortalecer los procesos académicos desde la educación emocional, creamos esta guía diseñada para maestros.





07

Donaciones e ingresos

Ingresos por donaciones

ENTIDAD	VALOR DE LA DONACIÓN	PROPÓSITO
Banco W	\$63.000.000	Destinados a implementar el programa Innovadores 4.0 en las instituciones educativas Nuevo Latir y Siete de Agosto de la ciudad de Cali, para propiciar innovación educativa a partir de estrategias que involucren emprendimiento como herramienta transversal, desde un enfoque E-STEAM (Emprendimiento + STEAM). Con 3 ejes fundamentales: Competencias ciudadanas, Emprendimiento e Innovación, Ciencia y tecnología. Población: Rectores, coordinadores, educadores de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, niños, niñas y jóvenes de las instituciones educativas intervenidas. Alcance: Entrenamiento a directivos, maestros y estudiantes- Entrega de dotación bibliográfica y dos centros de prototipado rápido con impresoras 3D.
Digital Content SAS	\$25.000.000	Destinados a transferir el modelo Somos Emprendedores a la IE María de Jesús de Itagüí en el 2023, con entrenamiento a directivos y maestros y entrega de cajas de herramientas a maestros más acceso a La biblioteca Digital de Emprendimiento.
DC Editorial SAS	\$10.000.000	Destinados a la entrega de ebooks de la Serie Somos Emprendedores para colegios del Aburrá Sur.
TOTAL	\$98.000.000	

Ingresos por contratación

ENTIDAD	VALOR DEL CONTRATO	PROPÓSITO
Banco W	\$39.500.000 (+IVA)	Diseñar la conceptualización y metodología de un juego para educar a niños, niñas desde los 8 años y adolescentes, en temas de ahorro y emprendimiento.
Cámara de Comercio de Aburrá Sur	\$ 384.000.000 (+IVA)	Implementar un modelo para el desarrollo de capacidades emprendedoras desde edades tempranas, que forme desde lo profundo del SER y fomente el pensamiento innovador, en 10 instituciones educativas públicas, 2 IE públicas por cada uno de los cinco municipios del Aburrá Sur en nivel secundaria.
Cámara de Comercio de Cali	\$46.440.000 (IVA incluido)	Realizar Maker Fest Maestros 2022, con el objetivo de promover transformaciones en pensamiento innovador, computacional y emprendedor desde la aplicación de herramientas STEAM y diseñar instrumento de evaluación de aprendizajes.
TOTAL	\$469.440.000	

Total de ingresos:
\$567.940.000

Nota: En nuestra página web se encuentran los estados financieros detallados.



08

**Gracias por
vibrar con
nuestro propósito**

Gracias Equipo FundaDiv



John Salazar



Carolina Flórez



Santiago López



Jefferson Ceballos



María Sepúlveda



Julián Zúñiga



Alejandro Vidal



Mailyn Vidal



Natalí Herrera

Gracias Equipo FundaDiv



Yethy Granda



Nury Gómez



Vicky Jaramillo



Jota Mejía



Natalia Bolívar



Laura Rojas



Elizabeth Hernández



Geraldine Amaya



Diego Anacona



Gracias líderes empresariales, líderes académicos, aliados y voluntarios FundaDiv 2022

Johanna Bermúdez • Juan Martín Salazar • Luz Stella Gómez Serna • Jaiber Pérez • Emanuel Medina • Sebastián Garcés • Sergio Agudelo • Andreina Zúñiga • Luis Eduardo Villegas • Elizabeth Morales • Stella Tamayo • Javier Bernal • Tomás Casallas • Óscar Diego Tobón • Olga Lucía Ramírez • Socorro López • Carlos Palacio • José Alejandro Guerrero • María Fernanda Escobar • Diana Lucia Fernández • Rafael Kruger • Juliana Panchano • Sandra Rojas • Diego Cardozo • Carolina Quintero • Santiago León • Juliana Asprilla • Diana Cardona • Lillyam Mesa Arango • José Alejandro Tamayo • Gellber Pérez • José Fernando Velásquez • Irma Villa • Carlos Andrés Hoyos • Dany Cano • Rodrigo Mena • Carolina Pérez • Alcira Hinestroza Palacios • Cecilia Jaramillo Cardona • Héctor Ángel Serna • María Eugenia Mira Ríos • Jorge Alberto Roldán López • Luis Manuel Trujillo Arango • Roberto Torres Payares • Luz Janet Gómez • Luis Fernando Tirado Mesa • Bellanid Reyes • Bilmer Calero • Elizabeth Palomino • Fabiola Vásquez • Herminia Amú • Isabel Cristina Reyes • Jeison Aristizabal • José Mauricio Arroyo • Oscar Sánchez • Hugo Alberto Lozano • Edgar Javier Cuarán • Henry Candelo • Mónica Bolívar • Edna Mabel Alzate • Daniela Macías • Juan Gabriel Vélez • Guillermo León Restrepo • José Darwin Lenis • Pollyana Zapata • Javier Gutiérrez • Hernán Agudelo

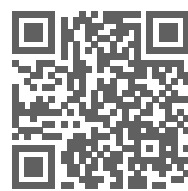


¡Gracias maestros!



Gracias a nuestros Aliados





Fundadiv
Desarrollamos Inteligencias para la Vida

Para mas información sobre
Fundación Div los invitamos
a visitar la página web:

www.fundadiv.org

carolinaflorez@fundadiv.org

santiagolopez@fundadiv.org

 +57 312 7695590

 +57 311 3716255

Síguenos en:



@fundadiv



Fundadiv



@Fundadivco



Fundadiv

Fundación

Desarrollamos Inteligencias para la Vida

