



Informe de Gestión 2023

Fundación
Desarrollamos Inteligencias para la Vida



Junta Directiva

John Alexander Salazar Salazar
Presidente de la Junta Directiva

Sergio Alejandro Vidal Flórez
Secretario General

Juan David Henao Posada
Tesorero

María Antonia Rodríguez
Revisora Fiscal

Equipo

Claudia Carolina Flórez Riaño
Directora Ejecutiva

Santiago López Martínez
Líder de tecnologías

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

Liseth Betancourt Agudelo
Asistente administrativa y logística

Yethy Gisela Granda
Facilitadora tecnologías 4.0

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 2023 Pág. 16

Pacto EEE de la Cámara de
Comercio Aburrá Sur Pág. 17

Educación Financiera Pág. 33

06

Otras acciones Pág. 35

Creación de currículo DiverPy
primaria con enfoque STEM Pág. 36

Apoyo al primer concurso de
cohetería Pág. 37

07

Gestión financiera Pág. 38

08

**Gracias por
su apoyo** Pág. 40



01

Mensaje de nuestra directora

Claudia Carolina Flórez Riaño

Ser joven en Colombia es un desafío.

Según el más reciente estudio del Centro UR para asuntos de la OCDE de la Universidad del Rosario, aproximadamente en nuestro país, **3 de cada 10 jóvenes entre 18 a 29 años se encuentran en el grupo de los “ninis”**, expresión que identifica a aquellos jóvenes que ni estudian ni trabajan.

El informe también dividió a los ‘ninis’ en dos categorías: desempleados, que son jóvenes que siguen buscando trabajo y no lo encuentran, e inactivos, jóvenes que ni estudian ni trabajan porque se encuentran desanimados o por circunstancias personales no están en condiciones de trabajar o estudiar.

**La pregunta es
¿Cómo vamos a
apoyarlos para que
puedan superar
este reto y logren
construir vidas
con propósito?**

En FundaDiv creemos que es empoderándolos a través de la educación, como lo podemos lograr.

Por ello fomentamos el emprendimiento y el pensamiento computacional desde edades tempranas, desarrollando sus habilidades socioemocionales y de innovación, preparán-

dolos para resolver los retos del mundo a través de conectar sus talentos y visiones con la ciencia, el arte, el lenguaje y la tecnología.

Creemos también en el **poder transformador de los maestros**, así que les entregamos herramientas y estrategias pedagógicas y curriculares que les permiten fomentar la educación emocional y liderar proyectos de innovación en el aula.

Nuestro modelo se enfoca en encontrar aliados que compartan nuestra visión y quieran unir esfuerzos para llegar a estudiantes de poblaciones vulnerables.

Como socios, ellos patrocinan y cocrean con nosotros.

Gracias a su apoyo, en el 2023 seguimos trabajando con 14 nuevas instituciones educativas, entrenando a directivos docentes, maestros y estudiantes de básica primaria en nuestros laboratorios de innovación y entregándoles contenidos que inspiran y fomentan habilidades emprendedoras.

Esta es la forma como apostamos por los jóvenes, cambiando sus vidas desde edades tempranas, para que cumplan sus sueños, desarrollen su máximo potencial, creen las empresas del mañana, generen riqueza y trabajen por una sociedad sostenible, justa y equitativa.

Claudia Carolina Flórez Riaño.
Directora Ejecutiva y Cofundadora.



02

**Acerca
de FundaDiv**

Educamos para inspirar, crear y ver posibilidades

Somos la fundación de Digital Content y contamos con el apoyo estratégico de la compañía Div.

Diseñamos y ejecutamos programas que desarrollan talentos para la vida, desde 4 ejes:



Habilidades socio emocionales: Potenciamos el desarrollo integral del ser, brindando herramientas y habilidades, que permitan adquirir aptitudes, para tomar decisiones de manera asertiva y afrontar los retos de la vida, de forma innovadora y creativa.



Emprendimiento e innovación: Promovemos la formación desde el ser y el hacer, impulsando una mentalidad emprendedora que permita desarrollar soluciones e iniciativas innovadoras para la transformación social.



Ciencia y tecnología: Fomentamos la preparación en competencias siglo XXI, en la investigación y el uso de herramientas tecnológicas y recursos digitales, para dar vida a ideas y proyectos innovadores, que respondan a las necesidades del contexto.



Educación financiera: Educamos en habilidades financieras, para que los jóvenes puedan tomar decisiones efectivas y actuar de forma responsable frente al consumo de recursos y la gestión de las finanzas personales, para acceder a mejores oportunidades.

Objeto Social

Promover el mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar de las personas y poblaciones menos favorecidas de los países y regiones en donde hagamos presencia, a través de diseñar y ejecutar proyectos de educación, salud emocional, infraestructura escolar, empleabilidad, emprendimiento e innovación, deporte, cultura y arte, teniendo como bases transversales la innovación educativa, el desarrollo de competencias socioemocionales y laborales, el emprendimiento, la innovación, la ciencia, la tecnología, la promoción de la lectura y el bilingüismo.





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:

Busca implementar un **modelo para el desarrollo de capacidades emprendedoras desde edades tempranas**, que forme desde lo profundo del ser y fomente el pensamiento computacional y las habilidades para la innovación.



Somos Emprendedores
Innovación y pensamiento computacional en edades tempranas

Innovadores 4.0
Mentalidad y cultura emprendedora



Acompaña a las instituciones educativas, en la creación de la Mentalidad y la Cultura de Emprendimiento desde edades tempranas.



Laboratorios de innovación abierta para maestros y estudiantes:

Es una experiencia que reúne **estudiantes entusiastas y maestros** con interés en áreas **STEAM**, para generar ideas expresadas en prototipos que den solución a una problemática enmarcada en los **ODS**.

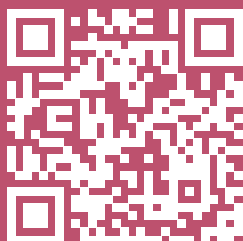


Laboratorio de diseño pedagógico para la innovación en el aula, que reúne a los docentes para diseñar experiencias, pensando en el aprendizaje de los estudiantes y transversalizando las áreas para construir proyectos relevantes y auténticos.

Bootcamp de emprendimiento donde los estudiantes, viven experiencias emocionantes que les ayudan a desarrollar habilidades empresariales y a pensar fuera de lo convencional.



Fomenta el pensamiento computacional a través de Python, llevando a los estudiantes a resolver retos que fortalecen sus habilidades y desarrollan competencias siglo XXI.



Escanea este código para ver nuestro
Evento Maker Fest Estudiantes 2023

Enfoque de nuestros programas

► Estrategia

Enfoque metodológico

- Ciudadanía local y global
- Inteligencia Socioemocional
- Habilidades en Trabajo Colaborativo

► Competencias

Habilidades

- Aprender a Aprender
- Aprender a Transformarse
- Concretar soluciones
- Creatividad e Innovación
- Inteligencia Emocional
- Pensamiento crítico

► Soporte

Herramientas

- Apropiación de tecnologías (Digitales, metodológicas, técnicas).
- Comunicación.





05

Proyectos 2023



Alcaldía de
Itagüí

Secretaría
de Educación



**Digital
Content**

En este año operamos proyectos a través de contrataciones, en las que hicimos adaptaciones a la medida de nuestros programas:



Alianza

La Cámara de Comercio Aburrá Sur, la Secretaría de Educación del Municipio de Itagüí y Digital Content se unieron para desde la inversión conjunta, ampliar el impacto del Programa Pacto Educación Empresa Estado.

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 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.

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

Instituciones Educativas participantes bajo el contrato de Cámara de Comercio Aburrá Sur

MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
CALDAS	Federico Ángel Rural Salinas
ENVIGADO	Rural Martín Eduardo Ríos Rural Las Palmas
ITAGÜÍ	Isolda Echavarría Pedro Estrada
LA ESTRELLA	Concejo Municipal de La Estrella José Antonio Galán
SABANETA	Rafael J Mejía Concejo Municipal de Sabaneta

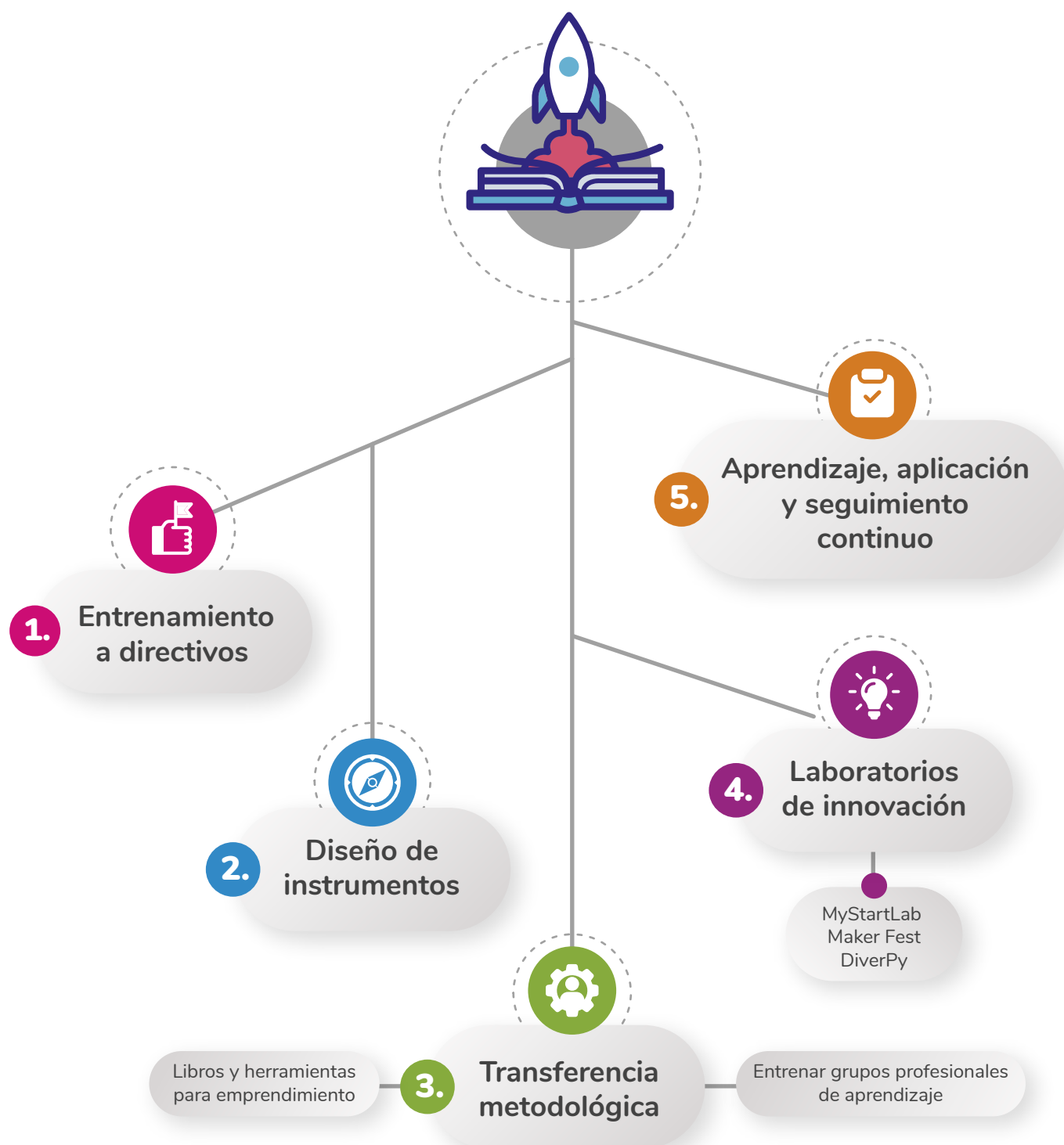
Instituciones participantes con inversión del Municipio de Itagüí y Digital Content

MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ITAGÜÍ	Antonio José de Sucre San José Juan N Cadavid

Institución educativa participante con inversión de Digital Content

MUNICIPIO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ITAGÜÍ	María Jesús Mejía

Componentes de transferencia del Modelo Somos Emprendedores



En esta versión del Pacto EEE realizamos dos diagnósticos que queremos destacar por su relevancia en la toma de decisiones al hacer énfasis y crear estrategias que fortalezcan los procesos personales y académicos de los estudiantes y maestros:



Informe de diagnóstico de desarrollo de habilidades socioemocionales en niños y niñas de 3° a 5° de básica primaria.

Presentación

El **desarrollo de habilidades socioemocionales en la infancia** permite a los niños y las niñas comprender y regular sus emociones y establecer relaciones saludables con ellos mismos y con los demás, lo que las convierte en la **base fundamental para fomentar habilidades emprendedoras** en edades tempranas, y así enfrentar desafíos, tomar decisiones informadas, resolver problemas de manera innovadora y trabajar por sus metas con confianza.

Al fomentar el desarrollo socioemocional en la escuela, estamos preparando a los niños y las niñas para vivir su presente y su futuro con autoconfianza, liderazgo y capacidades innovadoras.

Esto les brinda una ventaja en el mundo empresarial, bien sea como emprendedores o como empleados, donde la adaptabilidad, la comunicación efectiva y la capacidad de tomar riesgos son esenciales.

Objetivo

El objetivo principal del pre test y post test es evaluar los cambios obtenidos en cuanto al desarrollo de las competencias socioemocionales de los estudiantes de los grados 3ro, 4to y 5to de las Instituciones Educativas participantes en el Pacto EEE.

Metodología

Para ello se desarrolló como instrumento un cuestionario de 18 preguntas dividido en tres categorías con seis ítems cada una, la primera, centrada en la relación consigo mismo, la segunda, relación con los demás y la tercera, actitud frente a los desafíos. Las preguntas debían ser respondidas según la frecuencia en que dicho comportamiento se presenta en la vida de cada participante, es decir, nunca, algunas veces, casi siempre y siempre.

Se realizó un análisis de tipo descriptivo, “el cual, como su nombre lo indica, consiste en describir las tendencias claves en los datos existentes y en lo hallado a través de la observación. Este método se basa en una o varias preguntas de investigación sin necesidad de buscar comprobar una hipótesis. Consiste en hacer la recopilación de datos, organizarlos, tabularlos y describir el resultado.” (Velázquez, 2023).

¿Cómo se realizó el diseño del cuestionario?

Para el cuestionario se consideraron competencias socioemocionales en tres categorías:

- **La primera centrada en la relación consigo mismo**, es decir, que considera dos grandes habilidades, por un lado, la autoconciencia que está integrada por el autoconcepto, la autoeficacia y la consciencia emocional y por otro lado la autorregulación que agrupa el manejo de emociones, la post a la frustración.
- **La segunda categoría centrada en la relación con los demás**, incluye competencias importantes para la construcción de relaciones armónicas y de cuidado con las demás personas como, por ejemplo: la consciencia social que está integrada por la toma de perspectiva, la empatía y el comportamiento prosocial; complementada con la comunicación positiva que incluye la escucha activa, la asertividad y el manejo de conflictos.
- **La tercera categoría relacionada con las competencias necesarias para trazar y conseguir nuestras metas**, así como para tomar decisiones responsables incluye habilidades como: la determinación fortalecida por: la motivación al logro, la perseverancia, el manejo de estrés y la toma responsable de decisiones; sumado a la generación de opciones el pensamiento crítico y el análisis de consecuencias.



Resultado consolidado

Población

De **2773 estudiantes** que pertenecen a los grados 3ro, 4to y 5to de 12 Instituciones Educativas participantes en el Programa Pacto EEE, se tomó como muestra **1714 estudiantes** para que respondieran el cuestionario, de los cuales, **928 son niñas y 787 niños**, con edades comprendidas entre los 7 y 15 años. Teniendo un 95% de confianza para la muestra.

Las Instituciones Educativas participantes fueron:

- Federico Ángel y Rural Salinas - Municipio de Caldas
- Rural Martín Eduardo Ríos y Rural Las Palmas – Municipio de Envigado
- Antonio José de Sucre, Isolda Echavarría, Juan N. Cadavid, Pedro Estrada y San José – Municipio de Itagüí
- Concejo Municipal de La Estrella y José Antonio Galán - Municipio de La Estrella
- Concejo Municipal José María Ceballos B y Rafael J. Mejía – Municipio de Sabaneta

Conclusiones

Es de resaltar que el 70% en promedio de respuestas casi siempre o siempre denotan la presencia de un comportamiento positivo que debe cuidarse y mantenerse, ya que, da cuenta del desarrollo de competencias socioemocionales que favorecen el bienestar personal y colectivo y no podemos olvidar que dicho desarrollo puede verse amenazado

por múltiples riesgos psicosociales que afectan a los niños, niñas y adolescentes y a los adultos que los rodean.

De igual manera, es merecedor de atención el grupo poblacional que equivale al 30 % aproximadamente, que respondió nunca o algunas veces, refiriéndose a la frecuencia con que presentan el comportamiento, por el que se indagaba en la encuesta. Respuesta que se puede interpretar como que presentan dificultades en la relación consigo mismos, algunas dificultades en la relación con los demás y no les resulta fácil alcanzar sus metas, superar desafíos o tomar decisiones de manera responsable e informada.

El hecho, de que, estas habilidades estén presentes, hasta este momento, del ciclo evolutivo de los participantes del estudio 7 a 15 años, no significan que se mantengan por sí solas, a medida que crecen; los retos, desafíos y responsabilidades también aumentan y por este motivo es importante continuarlas fortaleciendo para que no decaigan



Recomendaciones generales para las instituciones educativas:

El rol del adulto que acompaña tanto en casa como en la escuela, es fundamental para favorecer el desarrollo de las competencias socioemocionales, por eso es importante:

- Conocer en qué consiste cada una de las competencias, tanto las generales como las específicas.
- Además de conocerlas, se deben generar espacios para el ejercicio e implementación de las mismas, acordes a la etapa de desarrollo en la que estén los niños y niñas.
- Tener muy en cuenta el lenguaje que se utiliza para referirse a los niños y niñas, ya que esto favorece o no su autoconcepto y en general su autoestima, contribuyendo a la formación de una relación positiva consigo mismo. Esto se da cuando se reconocen las diferencias individuales y se respetan, se valoran las capacidades y habilidades de cada ser, se reconoce el desempeño propio en cada tarea, es decir, hay respeto por los diferentes ritmos y maneras de aprender y en general se reconoce la autenticidad y lo que hace único a cada ser.
- Los aspectos a mejorar no se hacen visibles a través del juicio, las críticas severas o los regaños; por el contrario, se acude a la motivación, a los retos y al juego para que mejore el comportamiento.
- Por otro lado, cuando se habla de la autoeficacia alta, esto significa que abordaremos los retos con mayor seguridad porque creemos que sí podemos lograr lo que nos proponemos. La autoeficacia afecta la elección de las actividades, el esfuerzo para realizarlas y la perseverancia en las tareas. El reto como adultos acompañantes es ayudar a formar una **Mentalidad de Crecimiento**, la cual apunta a creer que nuestras habilidades más básicas se pueden desarrollar a través de esfuerzo y dedicación; el cerebro y el talento son solo el punto de partida, fortalecidos por la práctica. Para ponerlo en práctica se necesita generar estrategias para cumplir las tareas que, a primera vista, pueden parecer difíciles. Motivarlos a reflexionar sobre la importancia del esfuerzo para lograr aprender muchas cosas, incluso las que parecen más difíciles.
- No se puede dejar de lado la importancia de desarrollar una visión institucional en los establecimientos educativos donde las acciones transversales generen un ambiente propicio para que desde las diferentes áreas los integrantes de la comunidad educativa vivan con coherencia y continuidad los procesos que apuntan al desarrollo de competencias socioemocionales, ya que, son indispensables para la vida escolar, familiar y social.

Recomendaciones generales para los municipios:

El proceso llevado a cabo para indagar sobre el desarrollo de competencias emocionales en los niños y las niñas de los grados 3ro, 4to y 5to de las instituciones educativas participantes en el Programa Pacto Educación Empresa Estado, abre posibilidades para generar cambios y afianzar procesos desde diferentes niveles, si bien, en el informe entregado a cada Institución se realizaron recomendaciones puntuales para el entorno educativo, en este informe consolidado se hace énfasis en el nivel municipal, ya que, el aporte de todas las instancias es fundamental para que el desarrollo de dichas competencias se de con profundidad y permanencia en el tiempo, tanto a nivel individual como familiar, escolar y social.

Por este motivo se recomienda:

- Que exista una postura gubernamental y política consistente en relación a la educación emocional, que el tema esté en las agendas, que esté clara la asignación de recursos y que se cuide la rigurosidad científica de los procesos a implementar.
- Que los planes, programas y proyectos que se implementen en pro del desarrollo de las competencias socioemocionales, respondan a las necesidades de la comunidad y cuenten con los recursos necesarios para garantizar permanencia en el tiempo y que se impartan de forma sistemática y transversal.
- Tener un enfoque preventivo, brindando herramientas que le permitan a la comunidad evitar o mitigar riesgos psicosociales.
- Que el sistema educativo municipal cuente con un profesorado bien formado, que sepa gestionar sus propias emociones, facilitando espacios de crecimiento que promuevan la socialización, formación, reflexión, construcción y retroalimentación permanente.
- Garantizar que la Educación Emocional esté en el currículo, promover la implementación de modelos que sean a largo plazo. Si bien, las emociones están presentes en todas las interacciones humanas y a lo largo de toda la vida, es necesario continuar uniendo esfuerzos para que la educación emocional se acoja con rigurosidad técnica y científica.
- Tener en cuenta, la importancia de promover el trabajo en red para generar participación activa, pertenencia y compromiso. Esto hace que los procesos sean más dinámicos y vivenciales y ayudan a fortalecer las prácticas comunitarias.
- Llevar a cabo un plan de evaluación de estos programas que permita analizar el impacto de su realización y obtener la información necesaria para la mejora de estos.

Profesional que lidera el estudio	Elizabeth Hernández Hincapié, Psicóloga de la Universidad Pontificia Bolivariana con más de 20 años de experiencia en el sector educativo. Autora de la Guía Básica de Educación Emocional.
Diseño del instrumento	Elizabeth Hernández Hincapié Psicóloga Líder de Educación Emocional Claudia Carolina Flórez Riaño Directora y Cofundadora de FundaDiv
Análisis de datos	Elizabeth Hernández Hincapié Psicóloga Líder de Educación Emocional José Silverio Espinal Bedoya Psicólogo y Asesor Metodológico





Diagnóstico aplicado a docentes en la adquisición de 7 habilidades asociadas a los estándares ISTE diseñados para aprender, enseñar y liderar en la era digital.

El siguiente informe es el resultado numérico de la encuesta realizada por los docentes que hacen parte del programa Pacto Educación Empresa Estado.

Es importante anotar que los resultados están vinculados directamente a la percepción del docente frente a situaciones en su institución o dentro del aula de clase y no existe una pregunta dentro de la encuesta que sea correcta o incorrecta, más bien una escala de valoración.

Esta es la primera versión de la encuesta la cual fue aplicada para este propósito y aún no tiene un valor de referencia donde un docente sea calificado como competente en uno de los estándares. Lo que sí es cierto es que después de haber aplicado la encuesta en otros escenarios y a docentes de otras instituciones privadas y públicas se obtienen resultados sobre la desviación estándar de la media que está alrededor del 70% y para la cuál es el valor donde un docente debe estar en cada estándar. Esta encuesta es un instrumento de partida para encontrar necesidades puntuales en la transversalización STEM, diseño de experiencias en el aula con tecnología e inno-

vación, análisis de datos académicos para la diferenciación entre otros.

A continuación se presentan los 7 estándares ISTE evaluados en la encuesta STEM para docentes.

ST 1 Aprendiziz: Los educadores mejoran continuamente su práctica profesional y se mantienen actualizados sobre los avances en tecnología educativa. Buscan activamente oportunidades para mejorar sus conocimientos y habilidades, a fin de integrar eficazmente la tecnología en su enseñanza y en las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

ST 2 Líder: Los educadores aprovechan la tecnología para respaldar el liderazgo efectivo y promover una cultura positiva de aprendizaje digital. Abogan por el uso de la tecnología en la educación, brindan orientación a colegas y administradores, y demuestran estrategias efectivas de integración tecnológica en su propia práctica.

ST 3 Ciudadano: Los educadores modelan y promueven una ciudadanía digital responsable y ética. Enseñan a los estudiantes sobre el uso apropiado y responsable de la tecnología, incluyendo temas de privacidad, seguridad y comportamiento en línea. También ayudan a los estudiantes a comprender sus derechos y responsabilidades en el mundo digital.

ST 4 Colaborador: Los educadores colaboran activamente con colegas, estudiantes, padres y la comunidad para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y de apoyo. Utilizan la tecnología para facilitar la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo, tanto a nivel local como global. Fomentan que los estudiantes colaboren y participen en experiencias de aprendizaje significativas con otros.

ST 5 Diseñador: Los educadores diseñan experiencias y entornos de aprendizaje auténticos y centrados en el estudiante, que aprovechan la tecnología. Emplean principios efectivos de diseño instruccional y utilizan una variedad de herramientas y recursos digitales para involucrar a los estudiantes, personalizar el aprendizaje y atender las diversas necesidades de los estudiantes.

ST 6 Facilitador: Los educadores facilitan el aprendizaje al fomentar y apoyar la exploración, la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes a través del uso de la tecnología. Utilizan herramientas tecnológicas para proporcionar retroalimentación oportuna y constructiva, diferenciar la instrucción y promover un aprendizaje activo e independiente.

ST 7 Analista: Los educadores utilizan datos y tecnología para informar sus prácticas de instrucción, monitorear el progreso de los estudiantes y tomar decisiones basadas en datos. Recopilan y analizan datos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, identificar áreas de mejora y adaptar su instrucción en consecuencia. Utilizan herramientas tecnológicas para gestionar y analizar datos de manera efectiva con fines educativos.



Resultados consolidados para los 5 municipios:

PUNTAJES POR ESTÁNDARES GENERAL

ST 1 Aprendiz	ST 2 Aprendiz	ST 3 Aprendiz	ST 4 Aprendiz	ST 5 Aprendiz	ST 6 Aprendiz	ST 7 Aprendiz
58.45%	71.06%	74.03%	69.51%	65.86%	56.22%	58.45%

Observaciones

El informe anterior muestra el promedio general de todas las instituciones que participaron de esta encuesta:

2 instituciones del Municipio de Caldas con 11 maestras

2 instituciones del Municipio de Envigado con 12 maestros

6 instituciones del Municipio de Itagüí con 34 maestros

2 instituciones del municipio de la Estrella con 11 maestras

2 instituciones del municipio de Sabaneta con 9 maestros

Resaltamos el trabajo de las instituciones del Sur del Valle de Aburrá que participaron en esta encuesta y nos permitieron conocer de manera íntima su trabajo como docente STEM y nos abrieron las puertas a sus salones de clase a través de la encuesta para construir oportunidades de desarrollo profesional en el futuro.

Los docentes de nuestros municipios tienen claro la importancia de enseñar de manera explícita la ciudadanía digital y existe claramente un consenso sobre cómo actuar frente

a situaciones que afectan a las personas en el mundo digital. Se evidencia la labor docente en la intervención para la creación de la identidad digital de sus estudiantes acorde con parámetros éticos y morales. También lo muestran a través de su experiencia personal y cómo proyectan su identidad digital hacia el mundo.

Adicionalmente los docentes promueven el uso de la tecnología en clase y lideran iniciativas que involucran la tecnología en las instituciones. Entienden que el uso adecuado y mesurado de la tecnología en pro de mejorar la calidad de vida de los seres humanos es el camino de la sostenibilidad de nuestro planeta y utilizan su motivación para enganchar a los estudiantes hacia este objetivo.

A nivel general existen 4 estándares que se encuentran por debajo de 70%. Sin embargo existen 2 de estos estándares que son fundamentales para crear un cambio significativo y a corto plazo en nuestras instituciones. El **estándar 5 tiene que ver con el docente diseñador de experiencias significativas en el aula de clase**. Experiencias que sean relevantes y auténticas para todos los estudiantes, diferenciadas ya sea en contenido, proceso, producto o el entorno. El docente diseña-

dor crea espacios donde las habilidades y las necesidades de cada estudiante son tenidas en cuenta y se sienten confiados y seguros de que serán exitosos eventualmente.

El estándar 7 que tiene que ver con el docente analista de los datos cuantitativos y cualitativos que entregan las evaluaciones sumativas y formativas durante el año. El docente analista utiliza herramientas básicas

estadísticas para comprender los niveles de rendimiento de sus estudiantes y hace cambios continuos en su plan de sesión para llevar al grupo a niveles de rendimiento máximo.

De esta manera los docentes empoderados de estos conocimientos pueden aplicar desde el primer instante cambios en su metodología de trabajo acorde con sus grupos.

Profesional que lidera el estudio

Andrés Julián Zúñiga Tirado, Ingeniero electrónico con Maestría en Educación de Buffalo State University. Líder de innovación educativa y cofundador de Fundadiv. Coautor de DiverPy Currículo de Pensamiento Computacional.



Alcance del Pacto EEE 2023 y alianza con el Municipio de Itagüí y Digital Content



14 Instituciones educativas del Aburrá Sur, con 6.251 estudiantes en su básica primaria, fortalecieron su cultura de emprendimiento e innovación; 10 patrocinadas por la CCAS (2 por municipio), 3 por inversión del Municipio de Itagüí y 1 patrocinada por la empresa Digital Content.



14 rectores, 20 coordinadores y 72 maestros conformaron grupos profesionales de aprendizaje, liderando procesos y proyectos institucionales asociados a la enseñanza del emprendimiento y la generación de innovación educativa, con enfoque STEM+



40 horas de entrenamiento presencial y 30 virtuales a los maestros participantes en competencias para el siglo XXI, educación emocional y metodologías ágiles para la enseñanza del emprendimiento con enfoque STEM + i.

15 horas de entrenamiento a los directivos docentes en Gestión estratégica del emprendimiento y la innovación.

Alcance del Pacto EEE 2023 y alianza con el Municipio de Itagüí y Digital Content



105 horas desarrolladas en las instituciones educativas como parte del componente de aprendizaje, aplicación y seguimiento continuo, con intención de acompañar a las instituciones en la aplicación de metodologías y herramientas.

En estos espacios participaron, además de los docentes del programa, **186 maestros más de básica primaria.**



260 estudiantes participaron en MyStartLab - BootCamp de emprendimiento, donde formularon soluciones a problemáticas de su entorno y desarrollaron distintas habilidades de emprendimiento. Duración: 16 horas.

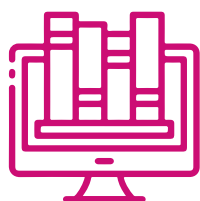


420 estudiantes de primaria y 13 maestros participaron en DiverPy - Laboratorio de Pensamiento Computacional. Duración 12 horas.

Alcance del Pacto EEE 2023 y alianza con el Municipio de Itagüí y Digital Content



65 estudiantes de primaria y 13 maestros co crearon en Maker Fest, un espacio de innovación abierta en donde formularon soluciones a retos ODS, usando herramientas tecnológicas.



El 100% de los maestros de primaria, de las 14 IE, con sus estudiantes, accedieron a contenidos especializados en emprendimiento en edades tempranas, con la **biblioteca digital Somos Emprendedores versión maestros y estudiantes**.



3.120 libros físicos de los títulos **Eí Ideas y acciones para crear un mundo mejor y Cuentos para emprender**, fueron entregados como bibliobanco en las instituciones.



Gamificación

En el contexto de la colaboración entre la **Fundación WWB Colombia** y el **Banco W** para promover la educación financiera desde edades tempranas, hemos formalizado un contrato de servicios con la Fundación WWB Colombia.

El propósito de este acuerdo es desarrollar herramientas metodológicas y lúdicas para facilitar el aprendizaje de educación financiera entre los jóvenes.

La Fundación WWB Colombia es una organización autónoma, que lleva más de 40 años liderando acciones que fortalecen las capacidades personales y empresariales, especialmente de mujeres emprendedoras en contextos vulnerables, fomentan la generación y difusión del conocimiento, y realizan inversiones de impacto social.



Inspirada en:

- El poder transformador que ejercen las mujeres.
- Trabajar por el crecimiento económico inclusivo con perspectiva de género, buscando igualdad de oportunidades para mujeres y hombres.
- Movilizar acciones y generar cambios que contribuyan al cierre de brechas para las mujeres.
- Los procesos que promueven la reflexión y la acción individual y colectiva.

El Banco W es un banco colombiano comprometido con el país y su desarrollo sostenible, que promueve la inclusión a través de las microfinanzas y otros productos y servicios financieros.

Desde hace varios años, realiza una inversión social en instituciones educativas oficiales de Cali, con nuestro modelo Innovadores 4.0 que promueve el desarrollo de la mentalidad emprendedora desde edades tempranas y el fomento de las habilidades socioemocionales.





06

Otras acciones

Creación de currículo DiverPy primaria con enfoque STEM



Escanea este código para ver el funcionamiento

En alianza con nuestro fundador Digital Content, desarrollamos el currículo de **Pensamiento Computacional: DiverPy versión primaria**.

Desde un proyecto transversal, DiverPy primaria fomenta habilidades de pensamiento de diseño, computacional y crítico, y permite a los estudiantes abordar un problema y resolverlo asertivamente usando la creatividad, el arte, la ciencia y la tecnología.

Unidad 1: empatizar

Personajes y reconocimiento del océano

Proyecto orientador: el océano

Explora el fascinante mundo submarino con nosotros mientras fomentamos la metodología STEAM para preservar la vida submarina. #ODS14

Actividad 4:

¡Hola, exploradores!

1. En esta ocasión, nos adentraremos en un cuento mágico y lleno de aventuras. Observaremos juntos la narrativa que se encuentra a continuación.
2. ¡Después, en equipos de dos, nos sumergiremos en la actividad de la siguiente diapositiva!

Estoy emocionado por ver sus respuestas y descubrir qué aventuras nos esperan

¡A disfrutar y aprender juntos!

Pero antes...

Cómo quieres interactuar con el contenido:

- Modo PDF
- Modo estudiante
- Modo docente

Patrocinio al equipo de robótica Pólux para participar en concurso de cohetería deportiva.

Con parte de los recursos donados por nuestro fundador Digital Content a finales del año 2022, se realizó el patrocinio al equipo de robótica Pólux de la IE Juan N Cadavid del Municipio de Itagüí para participar en el primer concurso de cohetería deportiva, realizado por la **Corporación Cipsela**, en donde fuimos aliados junto con la Cámara de Comercio Aburrá Sur, uno de los principales patrocinadores, Universidad EIA, Alcaldía de Rionegro, PADF, Saab y Boeing.





07

**Gestión
financiera**

Ingresos

En esta versión del Pacto EEE realizamos dos diagnósticos que queremos destacar por su relevancia en la toma de decisiones al hacer énfasis y crear estrategias que fortalezcan los procesos personales y académicos de los estudiantes y maestros:

**Total de ingresos:
\$593.300.068**

Nota: En el informe de gestión financiera disponible en nuestra página web se encuentra detallado este componente.





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



Liseth Betancourt



Jota Mejía



Natalia Bolívar



Laura Rojas



Elizabeth Hernández



Geraldine Amaya



Diego Anacona



Gracias líderes empresariales, líderes académicos, aliados y voluntarios FundaDiv 2023

Jaiber Pérez • Juan Martín Salazar • Luz Stella Gómez Serna • Johanna Bermúdez • Emanuel Medina • Luis Eduardo Villegas • Elizabeth Morales • Stella Tamayo • Thomás Casallas • Óscar Diego Tobón • Olga Lucía Ramírez • Socorro López • Carlos Palacio • Sara Ospina • José Alejandro Guerrero • María Fernanda Escobar • María Isabel Tenorio • Patricia Montealegre • David López • Diana Lucia Fernández • Rafael Kruger • Juliana Panchano • Diego Cardozo • Johana Urrutia • Sandra Duque • Gloria Ramírez • Katherine Damian • Cristian Martínez • Lillyam Mesa Arango • José Alejandro Tamayo • Gellber Pérez • José Fernando Velásquez • Carlos Andrés Hoyos • Dany Cano • Hugo Ripoll • David Pineda • Andrés Montoya • Juan Camilo Gómez • Jhonatan Arroyave • Héctor Ángel Serna • María Eugenia Mira Ríos • Myriam Rocío Correa • John Jairo Parra • Gabriel Medina • Sergio Buitrago • Julio César Hidalgo • Jorge Marulanda • Margarita Gutiérrez • Deyanira Panchana • Manuel Trujillo • Cruz Cecilia Estrada • John Fredy Gallo • Luis Manuel Trujillo Arango • Mónica Bolívar • Edna Mabel Alzate • Daniela Macías • Juan Gabriel Vélez • Guillermo León Restrepo • Pollyana Zapata • Javier Gutiérrez

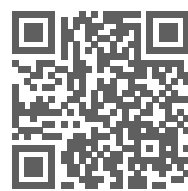


¡Gracias maestros 2023!



Gracias a las entidades e instituciones
que creyeron en nosotros





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



Fundación
Desarrollamos Inteligencias para la Vida

