	FINANCIERA	**FIN-002**	
	INFORME DE CONTRATISTA	**Fecha: Julio 2021**	

TIPO DE INFORME				No. DE CONTRATO	PERIODO DEL INFORME	
					DESDE	HASTA
PARCIAL		FINAL	X	CPS-28-2023/BPIN2020000100326	1/06/2023	30/06/2023

CONTRATANTE	FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN		
CONTRATISTA	JUAN JOSÉ VIDAL OROZCO		
No. DE IDENTIFICACIÓN	1061702413	**EXPEDIDA EN**	POPAYAN
No. TELÉFONO y/o CELULAR	3016293245		
SUPERVISOR	**FERNANDO SOLIS ESCOBAR**		
PROGRAMA	contaduria publica		
CDP No.	4123	CRP No.	7623
VALOR TOTAL DEL CONTRATO	7.347.840.00		
FORMA DE PAGO	Pago Mensual	PAGO No.	3
VALOR A PAGAR	$2.449.280.00		

PAGO SEGURIDAD SOCIAL			
IBC al sistema de Seguridad Social (40% del Ingreso mensual)	1.160.000	PERIODO COTIZADO	Junio
EPS	SANITAS	VALOR PAGADO	145000
ARL	POSITIVA	VALOR PAGADO	12200
AFP	PORVENIR	VALOR PAGADO	185600
VALOR TOTAL PLANILLA	342800	PLANILLA No.	9452442188

OBJETO DEL CONTRATO
Prestar servicios profesionales como profesional universitario experto en temáticas relacionadas con ilustración de juegos serios y cartillas interactivas en el marco del Proyecto CONSOLIDACIÓN DE CAPACIDADES DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS ECONOMÍAS RURALES EN LOS TERRITORIOS ANCESTRALES DEL PUEBLO KOKONUKO - CAUCA, CON CÓDIGO BPIN 2020000100326-PUCHICANGA. CDP 4123.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS	
1. Orientar las acciones relacionadas con el diseño de manera colaborativa, modelos didácticos informáticos	MEDIOS DE VERIFICACIÓN

escalables y replicables, que permitan estimular el aprendizaje constante y el diálogo de saberes alrededor de la ciencia en el ámbito territorial de la comunidad indígena de Puracé-Pueblo Kokonuko.	
1.1 segunda reunión para construcción de cartilla interactiva en colegio antiguo	1.1 acta reunión 2 cartilla 01/06
2. Brindar orientación técnica que permita el diseño de juegos serios y de una cartilla virtual interactiva de acuerdo con las orientaciones del equipo de coordinación del proyecto Puchicanga.	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
2.1 Reunión de socialización, temática y trabajo realizado juegos serios CEVP con programadores a través de Google meet 2.2 Pre reunión juegos serios cevp con programadores.	2.1 acta de reunión 10/06 2.2 acta reunión 19/06
3. Participar en las mingas de pensamiento programadas para los contenidos de los diseños requeridos	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
3.1 Reunión socialización juegos serios “camino de la memoria” con programadores y profesores del CEVP en la FUP de manera presencial y virtual.	3.1 acta reunión socialización juego serio
4. Las demás actuaciones que sean estrictamente necesarias para el logro de los productos finales del respectivo objeto contractual y que se encuentren en la órbita general del mismo	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
4.1 Reunión juegos serios. Socialización de avances e ilustraciones, además de la implementación iniciativa CEVP	4.1 acta asistencia 09/06

Dado en la ciudad de Popayán, el día viernes, 30 de junio de 2023

	FINANCIERA	**FIN-002**	
	INFORME DE CONTRATISTA	**Fecha: Julio 2021**	

FIRMA CONTRATISTA	

1.1 acta reunión 2 cartilla 01/06

	CALIDAD INSTITUCIONAL	Código: FO-CI-001
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	Versión: 06
		Fecha: Marzo de 2020

FECHA ACTA	HORA DE INICIO	HORA DE FINAL	SITIO DE LA REUNIÓN	No. Personas Citadas	No. de Asistentes
01/06/23	9:30 AM	11:10 AM	Cabildo indígena Puracé	11	11
TEMAS A TRATAR	Cartilla interactiva Reunión # 2.				

ASISTENTE	CARGO	MOVIL	FIRMA
Angie Camila Córdoba Mesa	Diseñadora Gráfica Pluriverso	3012898771	Camila Córdoba M.
[illegible]	[illegible]	3126173020	[illegible]
Claudia Marabel Pito	Dinamizadora	3015733364	Claudia M.
Juan José Vidal Ortico	ilustrador	3016293245	[illegible]
Gracia Apuiltor Apuiltor	Dinamizador Político	3206519931	[illegible]
OSCAR SANDOVAL ZUÑIGA	DIRECTOR	3158620140	[illegible]
Deyanira Quira.	Dinamizadora.	3104315799.	Deyanira Quira
Deicy Rosiana Mampotes	Dinamizadora	3187588511	Rosiana M.
Adriana Isabel Fernandez M	Dinamizadora	3117592737	[illegible]
ELIANA MARITZA FERNANDEZ A.	DINAMIZADORA.	3145504750.	[illegible]
Noe Marabel Guarta	Subedor	3147019286	[illegible]

ORDEN DEL DÍA

1. Llegada al sitio de la Reunión
2. Conversatorio con equipo de educación local
3. Dudas y aclaraciones
4. Compromisos.

Conversatorio #2 Cartilla Interactivo.
- El fogón no necesariamente lleva piedras.
- Creditos de las fotografias y textos
- En las ilustraciones que No se identifiquen personas del territorio.

Familia:

- Piso de la cocina en tierra
- Fogón
- Escaparetes en madera con ollas.
- Olla de Barro
- Guayunga de Maiz.
- Choza con vigas de madera
- Caldero Colgado
- Koskongo → Búho
- Reliquia → Arrayan y palma de Cera
- Batea.
- Abuelo, Abuela, papá, mamá, 5 niños.

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada

	CALIDAD INSTITUCIONAL	Código: FO-CI-001
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	Versión: 06
		Fecha: Marzo de 2020

Escuela

* Niñ@ sembrando
* Niñ@ Danzando ♥
* Niñ@s tocando chirimía (tamboras, flauta, maracas, charrascas) ♥
* Niñ@ tejiendo ♥ 2 traversa 1 1 1
* Mayora o mayor orientando y/o acompañando. ♥
* Escuela Rodeada de fuentes hídricas y el volcán o el cerro puzna. ♥

CONCLUSIONES

Medicina tradicional.

* Tulpa
* Médico tradicional → 2 jigras volteadas.
* Ollas de barro
* Mamá y niño
* El médico está limpiando al niño.
* Chanta del médico y peinilla.
* Remedio.

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada
• Próximo encuentro. # 3	Equipo educación local y Ruchicanga	9-06-23 9 AM	X	
• texto sobre escuela y medicina.	Equipo educación local			
• Ilustración digital 3 temas Familia. Escuela y medicina.	Juan Jose Vidal.			
• Pulir texto de Familia	Rossana Mamposles y Oscar Sandoval			


EDUCACION







2.1 acta reunión 10/06

	CALIDAD INSTITUCIONAL	**Código: FO-CI-001**
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	**Versión: 06**
		Fecha: Marzo de 2020

FECHA ACTA			**HORA DE INICIO**	**HORA DE FINAL**	**SITIO DE LA REUNIÓN**	**No. Personas Citadas**	**No. de Asistentes**
10	06	2023	11:00 am	12:00 pm	**Google Meet**	**5**	**5**
TEMAS A TRATAR			Reunión de socialización, temática y trabajo realizado juegos serios CEVP				

ASISTENTE	**CARGO**	**MOVIL**	**FIRMA**
Juan Sebastian Rojas Diaz	Dinamizador	3136363803	Sebastian Rojas
Gineth Magaly Cerón Ríos	Desarrollo de RA	3226540509	Magaly Cerón
Eliana Fernández	Dinamizadora	3145004750	Eliana Fernández
Anderson Buitrón	Desarrollo de RA	3173476727	Anderson Buitrón
Juan José Vidal	Ilustrador juegos serios	3016293245	Juan José Vidal
Jonathan Gabriel Avila Encarnación	Desarrollo de RA	3206119847	Gabriel

ORDEN DEL DÍA

- Saludos
- Contextualización
- Socialización del proceso y avances del juego serio en el CEVP
- Preguntas y varios
- Compromisos

COMENTARIOS

GENERALIDADES

Se realizo una reunión por medio de la plataforma Google meet en la cual se dialogo sobre el juego serio que se esta desarrollando en el CEVP. Se inicio con saludos por parte de los dinamizadores, del ilustrador y de los desarrolladores RA.
Se socializo el contexto en el cual se ha ido trabajando para la creación del juego serio, debido a que esta reunión es el primer acercamiento con los desarrolladores RA. Se dialogo sobre la temática del juego serio que va enfocada a los espacios de vida del TACIP como herramienta de aprendizaje para los estudiantes del centro educativo, de los personajes del juego como lo son los 5 niños, los dos sabedores y el guía.
Se dialogo sobre los avances que se han ido realizando, como las ilustraciones, la información del contenido y las fotografías de los espacios de vida
Después de la socialización del proceso que se ha ido desarrollando se realizaron algunas preguntas relacionadas al contenido del juego, como la capacidad de jugadores que pueden juagar al mismo tiempo; cuales, y cuantos serán los espacios de vida; si se requiere que el juego sea multijugador o para un solo jugador.
Se dio la recomendación de que no todo se debe hacer a la ligera para que todo salga bien

Quedaron unas preguntas para el profesor Ever Castro del CEVP, las cuales son:

- ¿Cómo es el flujo del juego y cuáles serán las trivias para el juego?
- ¿Cuántos niños podrían jugar al mismo tiempo?
- ¿Cuáles serán los espacios de vida prioritarios?
- ¿El juego será multijugador o para un solo jugador?

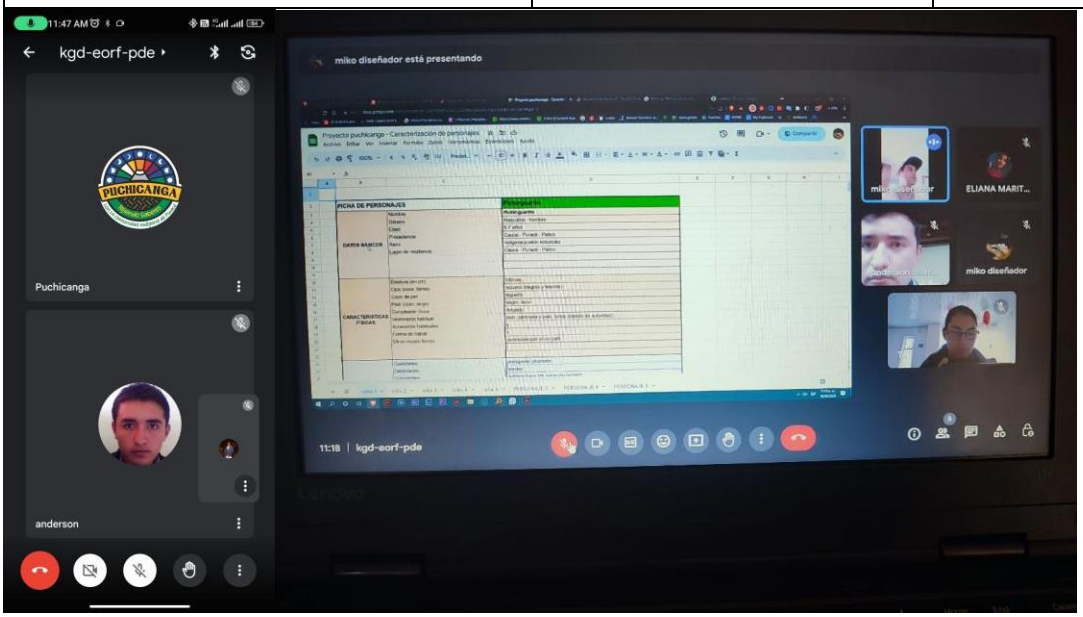
Para terminar con la reunión se dejaron algunos compromisos.

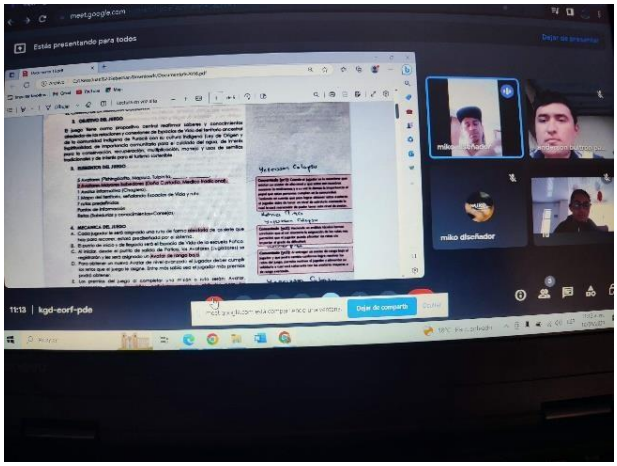
CONCLUSIONES

Se realizo un acercamiento y una socialización del trabajo realizado en los juegos serios del CEVP, en la cual se interactuó sobre los avances y la construcción del juego, además de que se plantearon posibles temáticas para el juego, gracias a la experiencia de el ilustrador y los desarrolladores.

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada
Buscar referentes de Juegos con temáticas similares	Anderson Buitrón	10-06-2023	X	
Se propone una reunión para dialogar las dudas y los avances	Sebastian Rojas	10-06-2023	X	





2.2 acta prereunion

	CALIDAD INSTITUCIONAL	**Código: FO-CI-001**
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	**Versión: 06**
		Fecha: Marzo de 2020

FECHA ACTA			**HORA DE INICIO**	**HORA DE FINAL**	**SITIO DE LA REUNIÓN**	**No. Personas Citadas**	**No. de Asistentes**
19	06	2023	9:00am	10:00am	**Google meet**	**6**	**6**
TEMAS A TRATAR			Pre reunión Juegos serios CEVP				

ASISTENTE	**CARGO**	**MOVIL**	**FIRMA**
Juan José Vidal	Ilustrador juegos serios	3016293245	Juan José Vidal
Gineth Magaly Cerón Ríos	Desarrollo de RA	3226540509	Magaly Cerón
Jonathan Gabriel Ávila Encarnación	Desarrollo de RA	3206119847	Gabriel
Anderson Buitrón	Desarrollo de RA	3173476727	Anderson Buitrón
Eliana Fernández	Dinamizadora	3145004750	Eliana Fernández
Juan Sebastian Rojas Diaz	Dinamizador	3136363803	Sebastian Rojas

ORDEN DEL DÍA

- Saludos
- Socialización del proceso y avances del juego serio en el CEVP
- Propuestas para el desarrollo del juego
- Preguntas y varios
- Compromisos

COMENTARIOS

GENERALIDADES

Se realizo una reunión sobre juegos serios, con los desarrolladores, el ilustrador y los dinamizadores que coordinan la iniciativa en el CEVP. Esta reunión con el fin de dialogar sobre la temática del juego serio y algunos factores faltantes.
Se inicio la reunión, con los saludos por parte de todos los asistentes, siguiente de esto los dinamizadores expusieron el documento en el cual se presenta la temática del juego serio que se ha ido trabajando con los profesores del CEVP, el ilustrador y el equipo del proyecto Puchicanga. Sobre el documento se habló de: El nombre del juego serio ¨EL CAMINO DE LA MEMORIA COLECTIVA¨, el cual es el nombre que los dinamizadores del CEVP le designaron; El objetivo del juego, el cual va encaminado a enseñar saberes y conocimientos acerca del territorio y de la cultura como pueblo Kokonuko; Los elementos del juego, los cuales son los avatares, los mayores sabedores y algunos elementos necesarios para el juego; La mecánica del juego, en la cual se habla de la temática del juego, como la manera en la que el jugador debe de jugar e ir avanzando a medida que pasa un espacio de vida y la trivia que aparecería en el espacio de vida; Las reglas del juego, en la cual se habla sobre los requerimientos para que el jugador pueda seguir avanzando a otros espacios de vida, como lo es responder la trivia, además de que debe ir recogiendo algunas herramientas para su supervivencia; Para finalizar se presentó un ejemplo del juego, como lo es el reto de las practicas propias para cultivar y de acuerdo a esto tener un referente de la luna.
Los Desarrolladores realizaron varias preguntas respecto al juego, lo cual fueron muy importantes para identificar de una mejor manera la temática y el desarrollo del juego. Preguntaron sobre características para el juego como:

- ¿El juego será multijugador?
- ¿Los espacios de vida ya están definidos?
- ¿El juego será totalmente en realidad virtual o solamente una parte del juego?

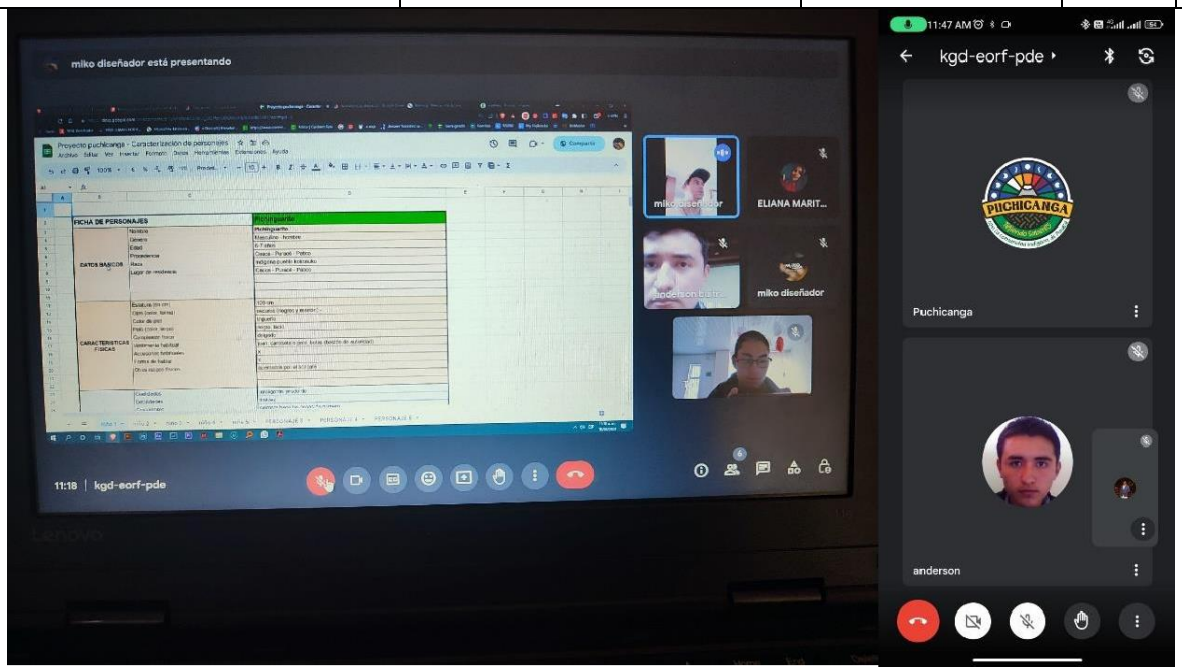
Los desarrolladores nos mostraron algunos juegos con temáticas parecidas para implementar en juegos serios, como el juego de Tarzán, que no es un juego serio, pero con esas características se puede convertir en un juego educativo.
Estas preguntas con el fin de realizarlas en la reunión del día siguiente, para aclarar las dudas directamente con los profesores del CEVP.
Se quedo con el compromiso de en la reunión presencial crear también una reunión virtual para las personas que no pueden asistir.

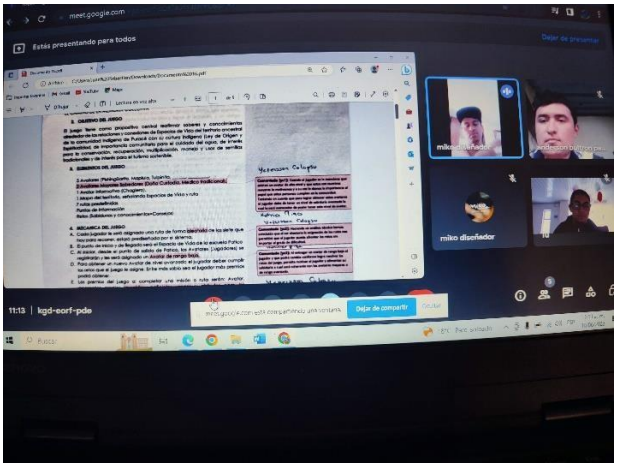
CONCLUSIONES

Esta reunión fue muy provechosa, debido a que se les dio mas claridad sobre la temática a los Desarrolladores RA, presentándoles el contenido que se tiene hasta el momento a los desarrolladores.
Surgieron preguntas muy importantes para el juego y la temática que este llevara.

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada
Buscar referentes de Juegos con temáticas similares	Desarrolladores RA	18-06-2023	X	
Crear enlace para las personas que no pueden asistir a la reunión presencial	Sebastian Rojas	19-06-2023		X


miko diseñador está presentando
FICHA DE PERSONAJES
11:18 | kgd-eorf-pde
11:47 AM
kgd-eorf-pde
Puchicanga
anderson


Estás presentando para todos
11:13 | kgd-eorf-pde
Dejar de compartir

3.1 acta reunión socialización juego serio

	CALIDAD INSTITUCIONAL	Código: FO-CI-001
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	Versión: 06
		Fecha: Marzo de 2020

FECHA ACTA	HORA DE INICIO	HORA DE FINAL	SITIO DE LA REUNIÓN	No. Personas Citadas	No. de Asistentes
20 06 2023	4:30 PM.	6:00 PM.	FUP- POPAYAN.		

TEMAS A TRATAR: REUNIÓN SOCIALIZACIÓN JUEGO SERIO "CAMINO DE LA MEMORIA COLECTIVA" CON ILUSTRADOR, PROGRAMADOR PARA LA EJECUCIÓN DEL JUEGO EN 3D.

ASISTENTE	CARGO	MOVIL	FIRMA
Maura del Socorro Andrade	Dinamizadora	3113835675	
Fausto Miguel Pizo	Dinamizador Docente	3128582031	
Erwin Castro Cuellar	Director Rural.	3136432284	
Juan Sebastian Rojas Diaz	Dinamizador	3136263203	
San José Vidal	ilustrador.	3016293245	
Eliana Fernandez A.	Dinamizadora	3115004750	
OSCAR SANDOVAL TUNICA	DIRECTOR	3158628140	
Magaly Cerón Rios.	Desarrollo R.A.	3226540509	
Cristian Camilo Granoble Gaviria	Programador.	3215083934	
Helmer Pizo	Dinamizador	3126773020	

ORDEN DEL DÍA

1. Llegada al sitio de la Reunión - FUP- POPAYÁN.
2. Presentación Carta por parte de la Dinamizadora Eliana Fdez.
3. Contexto de preguntas relacionadas al juego serio
4. Desarrollo de preguntas a cargo de los dinamizadores de patico.
5. El programador dienta sus metodologias y gua ruta de trabajo.
6. Tareas
7. Marcha Final.

	CALIDAD INSTITUCIONAL	Código: FO-CI-001
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	Versión: 06
		Fecha: Marzo de 2020

COMENTARIOS

GENERALIDADES

En la Reunión del Día 19 de Junio del 2023 de manera Virtual. se socializo un documento en base al juego serio denominado "EL CAMINO DE LA MEMORIA COLECTIVA" por parte del dinamizador Sebastian Rojas. de esta socialización surgieron preguntas para los dinamizadores de la escuela de patico

PREGUNTAS.

1. La vida del Jugador., en algún momento muere?
2. Que objeto se va a utilizar a medida que el jugador va avanzando.?
3. Que consecuencias tiene un jugador, si No logra el objetivo?
4. Juego Serio - o a la vez divertido - aprender?

CONCLUSIONES

5. Tipo de puntaje -> estrellas o algo similar.
   -> puntaje como se manejara 100 o 50 dependiendo. los avances.
6. Tipo de comida.
   se siembra o simplemente se va a consumir dentro del Juego.
   ejemplo : • comida chatarra.
   • comida organica.
7. Cual es el proposito del Multijugador.? Nota: Tiene mas requerimientos. No se alcanzaria por el tiempo.
8. tipo de Juego ? lineal ?

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada

	CALIDAD INSTITUCIONAL	Código: FO-CI-001
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	Versión: 06
		Fecha: Marzo de 2020

COMENTARIOS

GENERALIDADES

Reunión 20 de Julio - presencial y virtual en la Fundación Universitaria de popayán. - ciudad popayán.
Se realiza la presentación corta de cada uno de los asistentes, contextualizando las preguntas que surgieron en la reunión virtual
Dinamizador Euer - responde las preguntas.
1. En el juego No hay muerte - Si No llega automaticamente el jugador se devuelve.
2. El puntaje lo dona una mazorca, habas, cida papa,
Para obtener un puntaje : el Frijol cacha.
Dependiendo el ~~reto~~ reto seria una Fiuta o Verdura.

CONCLUSIONES

todo enfocado a la Soberania Alimentaria.
- Siembra.
- Cosecha.
- Consumo
- apiendo.

} Los retos para relacionar. con la soberania Alimentaria

3. Multijugadores. : ¿ Necesidades ? - esta Pregunta la desarrolla el programador.
   - Acceso a Internet.
   - Desarrollo de un Servidor
   - Software adicional.
   - costo - maquina de Nube

Nota: por la Complejidad -> se desarrollaria con un monojugador.

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada

	CALIDAD INSTITUCIONAL	Código: FO-CI-001
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	Versión: 06
		Fecha: Marzo de 2020

COMENTARIOS

GENERALIDADES

Propósito del multijugador. Minga saberes y conocimientos. - para que el Niño se apropie de la información.
Multijugador - Necesita Internet.
1 jugador o monojugador - No necesita Internet.

- Para ser multijugador todos recorren el territorio

SUGERENCIAS.
Debe haber una etapa mas adelante

Multijugador conlleva
- mucho mas trabajo.
- El servidor debe estar instalado en parte central.
- Costo que conlleva mantener el juego

CONCLUSIONES

1. Debe haber una etapa más adelante.

Rutas
- Serían los Niveles. - se manejaran 7 rutas en total.

Tematicas
- Tipo geografico - espacio de vida.
- espacio cosmogonico.
- Soberania Alimentaria.
- El juego sería tangible e intangible (propuesta).

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada

	CALIDAD INSTITUCIONAL	Código: FO-CI-001
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	Versión: 06
		Fecha: Marzo de 2020

COMENTARIOS

GENERALIDADES

- Por temas de Tiempo Sería conveniente adecuar el tablero tangible con clave para los diferentes Niveles.
- las Rutas deben ser estipuladas y ajustadas. Nota:
  - Ejemplo: Rutas y Personajes.
  - Soberania - Turpial - Alimentario - tulpinita.
    - Cosmogonico. - Mapiula.
    - Rapiula.
    - Pichinguita.
  - espacio geografico
- El monojugador Sería de manera Virtual
- El Tablero sería en base al T.A.C.I.P.
- Decifrar las pregunta los 4 jugadores y si No resuelven No avanzan.

CONCLUSIONES

Ruta metodologica:

1. Que va a desarollar cada jugador.
2. lluvia de Ideas para seguir avanzando en la construcción del juego.
3. Requerimientos - Caracterización de personajes.
4. El programador Anderson Compaite los requerimientos encontrados para la ejecución del Juego "El camino de la memoria Colectiva.
5. El Juego se desarrollara de manera lineal estilo Mario Bros

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada

COMENTARIOS

GENERALIDADES

6. Primer avance como tema de Juego Serio, priorizar y caracterizar la información obtenida para que el programador analice y entregue los requerimientos.
7. Faltan 7 imagenes por priorizar. -- encargado de entregar el material recolectado sera el ilustrador.
8. priorizar plantas medicinales para proximas rutas. como semillas y alimentos.

CONCLUSIONES

1. El juego "el camino de la memoria colectiva" se desarrollara de manera lineal estilo mario Bros.
2. Quedaron tareas pendientes para el ilustrador, programador y dinamizadores del proyecto.
3. Por temas de tiempo el juego sera monojugador.
4. El juego sera tangible e intangible.
5. la reunión se concluye con gran exito, las temas y tareas quedaron repartidas.

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada

4.2 acta asistencia 09/06

	CALIDAD INSTITUCIONAL	Código: FO-CI-001
	ACTA DE REUNIÓN INSTITUCIONAL	Versión: 06
		Fecha: Marzo de 2020

FECHA ACTA	HORA DE INICIO	HORA DE FINAL	SITIO DE LA REUNIÓN	No. Personas Citadas	No. de Asistentes
09/06/2023	10:00 Am	1:00pm	centro educativo vueltas de Patico		

TEMAS A TRATAR	Reunion Juegos serios / socialización Implementación Iniciativa CEVP

ASISTENTE	CARGO	MOVIL	FIRMA
Juan Sebastian Rojas Diaz	Dinamizador	3136362803	Sebastian
[illegible] Ruiz	[illegible]	3226173430	
Noe Hazabuel Guarin	Sabedor	3147071928	
Oscar Saavedra Tuquica	Artesano	3158628140	
Leidy Vanesa Vergara Hoyos	Muralista	3225569318	
Juan José Vidal Dueñas	Ilustrador	3016293245	
Leydi M. Gutiérrez Vélez	Coordinadora	3219192390	
María del Socorro Andrade	Docente	3113835635	
Giver Castro Cuellar	Director Rural	3136437284	
Faosto Miguel Pizo	Docente	1061691484	Faosto M. Pizo

ORDEN DEL DÍA

- Saludos por parte de los dinamizadores del CEVP
- Socialización avances de juegos serios
- Presentación de las ilustraciones de los avatares
- Tomas de muestras de suelo
- Visualización espacio en donde se reconstruirá la guardería biótica
- Marcha Final

COMENTARIOS

GENERALIDADES

La reunión dio inicio con los saludos y la bienvenida por parte de los profesores del CEVP, en cabeza del profesor Ever.
Se Continuo con la socialización del documento que se ha ido trabajando en el CEVP sobre el juego Serio
Se dialoga sobre la estructuración del juego serio, el ilustrador habla sobre el avance de las ilustraciones de los avatares del juego los cuales serán (Pishinguarito, Mapiula, Tulpinita, Piurchill, Kapiola).
Piurchill sería el avatar que iría desde la imaginación del ilustrador. Se realizó la socialización de cada avatar, en la cual se hicieron observaciones sobre algunas características de los personajes, como el parentesco de una persona mayor en algunos avatares.
- se realizó la socialización del documento del componente pedagógico de juegos serios, del cual se habló sobre el objetivo del juego, los elementos del juego, la mecánica del juego, las reglas del juego y los ejemplos de retos. Se habla sobre los chagleros como una persona a la cual se le encomienda una misión, cómo guianza o orientador, se dialoga sobre la mecánica del juego, se dialoga sobre las reglas del juego, se dan a conocer lo ejemplos de retos, el niño tiene que armar el consejo.
- El profesor Ever nos socializó un resumen sobre la estructura del juego serio en el que se ha ido avanzando.
- Se diálogo sobre la importancia de los juegos serios como herramientas educativas, de interacción y recreativas, además que a partir del juego serio se dará paso al diálogo de saberes.

- se socializó sobre la capacitación en abonos orgánicos, líquidos y sólidos.
De la cual se proponen tres padres de familia, la profesora Socorro y 16 cafeteros.
Estudiantes participarían:
Yeimy; Juan; Anyeline; Sarid michell

Por otra parte, se acordaron algunos aspectos para los avances en la guardería biótica, en los que se acordó:
- la capacitación para el manejo de las herramientas tecnológicas que se implementarán en la guardería biótica se realizarán en el centro educativo vueltas de patico
- se propone una ampliación de dos metros hacia el noroccidente de la guardería biótica
- el ingeniero Elmer Pizo nos habla sobre las camas de agua, las cuales serían tres; y los sensores.
- se habla sobre la implementación de una repisa para manejar el estras de las plantas mediante métodos lumínicos, debo a que hay plantas como la espinaca que son favorecidas por poca luminosidad

- Se realizó la toma de muestras de suelo en el vivero del centro educativo, para analizar la calidad del suelo.

Guardería biótica:
- se dialoga sobre Cristian quien será el que inicie a desarrollar el nivel
- se requieren 8 metros de varilla enroscada para la unión de las guaduas y 380 tuercas y 380 arandelas.
- el ingeniero Elmer Pizo propone la elaboración de la entrada a la guardería biótica en el centro del vivero, en la parte frente a los salones del CEVP
- Se propone una expansión de dos metros aproximadamente de la guardería biótica
- a un costado de la guardería biótica se establecerá el espacio para el sustrato
- se plantea el requerimiento de un sistema para recoger el agua de lluvia y utilizarla para la guardería biótica.
- el ingeniero Elmer Pizo plantea el plano para la guardería biótica, en donde organiza generalidades cómo, dónde se pondrá la puerta, el encierro que se hará, la ampliación, etc.

Observaciones
- un niño de seis años no debe utilizar machete, a cambio de esto se le puede poner el bastón, la bandera o algo más representativo al territorio.
- hay ilustraciones de los avatares que no se ven desde la edad de 6 años, sino que parecen un poco más adultos.

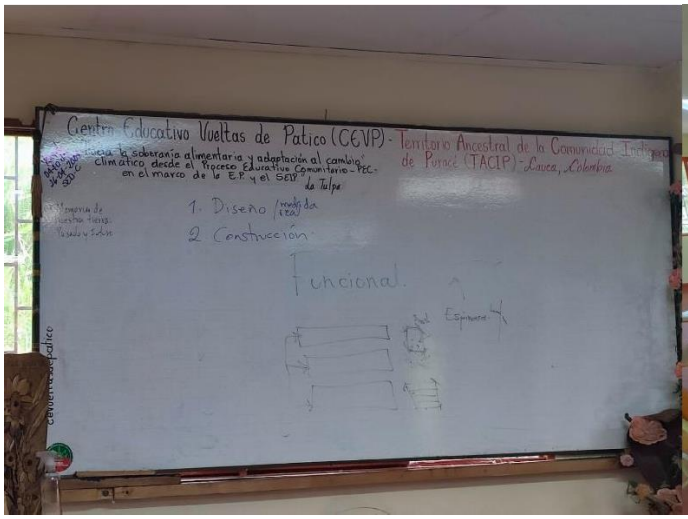
- tuvo un buen resultado por parte del ilustrador Juan José, debido a que su trabajo ha sido de los más acertados frente a lo que se esperaba recibir ilustrado.
- se queda de cotizar la manguera perforada para goteo en invernadero por metro y empaques y uniones de media entre pulgada
Son 48 metros de manguera
- se queda con el compromiso de traer las tuercas, las arandelas, las 6 varillas y las amarras

CONCLUSIONES

- Esta reunión fue muy provechosa, debido a que se les dio más claridad sobre la temática del juego serio, además de que se les presentaron las ilustraciones a los profesores del CEVP.
- Se Dialogo sobre la implementación de la guardería biótica, además de presentar algunas generalidades, como las capacitaciones para el manejo de la guardería biótica en el ámbito tecnológico,
- Se tomaron muestras de suelos para el análisis de este.
- Se plantearon algunos requerimientos como la ampliación del vivero

COMPROMISOS

Actividad	Responsable	Fecha de compromiso	Estado	
			Abierta	Cerrada
Se queda con el compromiso de que Piurchill será un personaje creado desde la imaginación.	Juan José Vidal (Ilustrador)	09-06-2023	X	
se queda con el compromiso de traer el material como tornillos, arena y cemento, para iniciar con la construcción de la guardería biótica	Equipo Puchicanga	09-06-2023	X	
Se queda de cotizar los 48 metros de manguera perforada para goteo en invernadero por metro y empaques y uniones de media entre pulgada	Equipo Puchicanga	09-06-2023	X	
Capacitación en abonos sólidos y líquidos CEVP	Equipo Puchicanga y Dinamizadores CEVP	16-06-2023	X	


Centro Educativo Vueltas de Patico (CEVP) - Territorio Ancestral de la Comunidad Indígena de Ponce (TACIP) - Cauca, Colombia
1. Diseño
2 Construcción
Funcional









