Primer Informe de Seguimiento

Convenio de Asociación No. 140 – 2025

Convenio de asociación con el fin de aunar esfuerzos administrativos, técnicos y financieros para el fortalecimiento de la calidad y cobertura educativa por medio de programas de formación en inglés y tecnología dirigidos a niños, jóvenes y adultos del municipio de El Carmen de Viboral

NIT: 900142115-2
Calle 10 Sur N 50FF – 28. Oficina 305- Edificio Primer Plano, Medellín, Colombia.
(57- 4) 322 37 39 - (320) 692 3139
www.fundaorth.org - Contactus@fundaorth.org

Primer Informe de Seguimiento

Municipio: El Carmen de Viboral

Período de ejecución: 26 de junio al 30 de julio del 2025

Objeto: Convenio de asociación con el fin de aunar esfuerzos administrativos, técnicos y financieros para el fortalecimiento de la calidad y cobertura educativa por medio de programas de formación en inglés y tecnología dirigidos a niños, jóvenes y adultos del municipio.

Cifras de la intervención por programas e Instituciones Educativas:

Programas	Inglés	Robótica	Nuevas Tecnologías	STEM	Habilidades socioemocionales	Orientación Vocacional
I.E Santa María	195	-	50	-	-	-
I.E El Progreso*	377	44	50	-	-	-
I.E La Aurora	169	45	25	-	105	49
I.E Nuevo Horizonte	188	47	25	-	118	71
Sede Rivera	-	-	50	-	-	-
Sede Alto Grande	-	-	50	-	-	-
Sede la Palma	-	-	50	-	-	-
Mesa integradora	-	-	-	34	-	-
Comunidad: PE y Biblioteca	153	34	-	-	-	-
Total	1082	170	300	32	223	120

* En la I.E. El Progreso se evidencia una sobrestimación en la proyección de población beneficiaria para 2025. Esto se debió a que el cálculo inicial incluyó participantes del Programa de Alfabetización Digital vigente en 2024, iniciativa que no continuó en el presente año.

Cifras de la intervención por Instituciones Educativas:

Institución educativa y sedes	Primaria Niños	Secundaria Jóvenes	Docentes
I.E.R. Santa María	195	50	
I.E El Progreso	377	70	
I.E.R. La Aurora	169	93	
I.E.R Nuevo Horizonte	188	118	
Sede Rivera	25	25	
Sede Alto Grande	25	25	
Sede La Palma	25	25	
Mesa Integradora STEM			34
Comunidad Parque Educativo y Biblioteca municipal	117	31	
Total	1121	437	34

A continuación, encontrará la información acerca de la implementación de cada programa

1.1 PROGRAMA DE INGLÉS

Activamos el interés de las niñas, los niños y los jóvenes en el aprendizaje del idioma inglés por medio de talleres lúdicos, los cuales son apoyados por voluntarios internacionales, quienes además de trabajar las habilidades conversacionales de habla y escucha, despiertan el interés de sus estudiantes gracias al intercambio cultural que ellos aportan a los espacios formativos

Actividades realizadas

Espacios curriculares:

Las Instituciones Educativas priorizadas tuvieron el acompañamiento de un voluntario para atención de la básica primaria, conforme a lo acordado con las directivas de la I.E. de la siguiente manera:

I.E.R. Santa María: Grados 3° a 5° - Trabajo con seis grupos

I.E. El Progreso: Grados 1° a 3° - Trabajo con nueve grupos

I.E.R La Aurora: Grados 1° a 5° - Trabajo con seis grupos

I.E.R Nuevo Horizonte 1° a 5° - Trabajo con siete grupos

El acompañamiento en inglés se enfoca en desarrollar competencias comunicativas orales (*speaking y listening)* mediante un currículo diferenciado:

1. Grados 1°- 3°:

   Introducción al idioma con énfasis en adquisición de vocabulario básico y familiarización fonética.
2. Grados superiores:

   Profundización en estructuras lingüísticas funcionales para contextos cotidianos (saludos, despedidas, expresión de tiempo/cantidad/sentimientos), promoviendo su uso en situaciones reales.



La voluntaria Gabriella Dawson enseñando opuestos a grado cuarto en la I.E. R. Nuevo Horizonte

Clubes a la Comunidad:

La formación continua para la comunidad —dirigida a niños, jóvenes y adultos— se desarrolló de manera permanente en dos espacios estratégicos: el Parque Educativo Agua, Barro y Biodiversidad, y la Biblioteca Municipal Jesús Arango Gallo de la siguiente manera:

Club de inglés de 8 a 10 años Parque Educativo – martes de 4 a 6 p.m.

Club de inglés de 10 a 12 años Parque Educativo – jueves de 4 a 6 p.m.

Club de inglés de 9 a 14 años Biblioteca Municipal – lunes de 3 a 5 p.m.

Club de inglés de 12 a 14 años Parque Educativo – martes de 3 a 5 p.m.

Club de inglés de 15 a 17 años Parque Educativo – jueves de 3 a 5 p.m.

Club de inglés de 15 a 18 años Biblioteca Municipal – jueves de 3 a 5 p.m.

Club de inglés para adultos Parque Educativo – martes- de 5 a 7 p.m.

Club de inglés para adultos Parque Educativo – jueves- de 5 a 7 p.m.

Estos espacios de formación entregaron bases lingüísticas contextualizadas al municipio, con enfoque etario diferenciado: en niños se priorizó vocabulario y pronunciación; en adolescentes y adultos, prácticas auditivas/orales en niveles básico e intermedio; mientras que estudiantes avanzados consolidaron procesos gramaticales y fluidez conversacional.

El Programa de Inglés se desarrolla bajo el liderazgo técnico y pedagógico de profesionales especializados, garantizando impacto significativo en las comunidades educativas. Nuestro equipo central está integrado por:

1. Walter Nicolás Tamayo
Coordinador del Programa de Inglés
Supervisión estratégica y calidad académica

2. Gabriella Dawson
Voluntaria de nacionalidad inglesa para las instituciones:

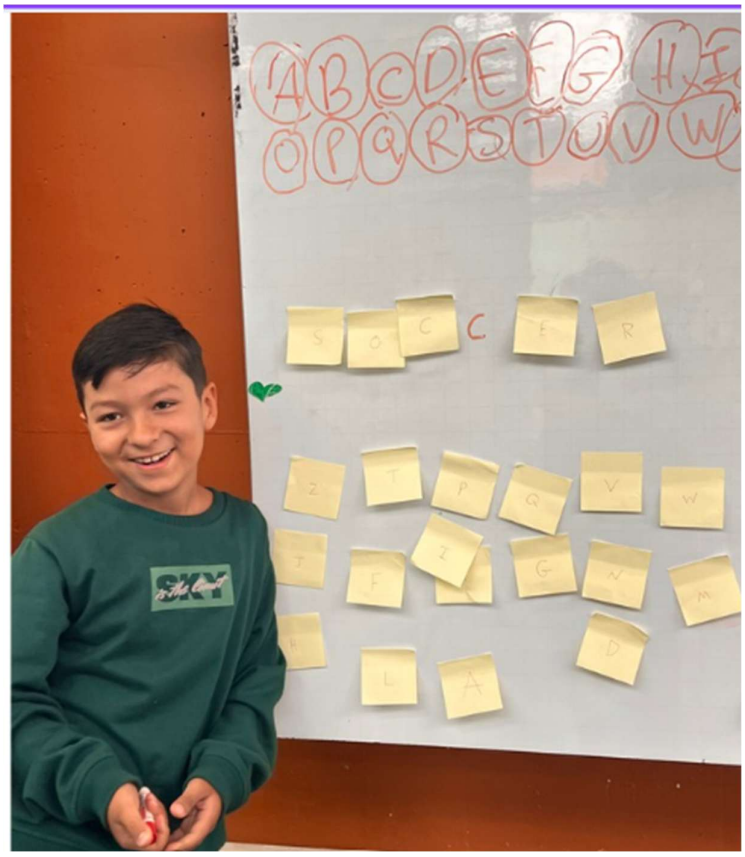
- I.E. Nuevo Horizonte.
- I.E. El Progreso.
- Clubes de Niños en el Parque Educativo.

3. Catherine Jackson
Voluntaria de nacionalidad irlandesa para las instituciones:

- I.E. Santa María
- I.E. La Aurora
- Clubes Biblioteca Municipal

4. Edward Loaiza Aránzazu
Licenciado en Idiomas de la Universidad de Antioquia encargado de:

- Clubes a la comunidad Parque Educativo Agua, Barrio y Biodiversidad.



Aprendiendo y practicando el alfabeto en el club de 10 a 12 años en el Parque Educativo

1.2 PROGRAMA DE ROBÓTICA

Buscamos que las niñas, los niños y jóvenes se apropien del conocimiento en torno a la robótica tales como mecánica, programación, electrónica; aplicándolos al desarrollo de proyectos innovadores que busquen resolver problemáticas locales. Fomentamos la reutilización de elementos del entorno, promoviendo la creatividad y la solución de desafíos específicos de su comunidad. Así mismo, potenciamos los mejores talentos a retarse en procesos de competencia con los mejores a nivel local, regional, nacional e internacional. Somos los mejores en robótica y este conocimiento es compartido con los estudiantes más pilos de los clubes. Se desarrolla tanto en las instituciones educativas como en la oferta para la comunidad, en modalidad de club.

Actividades realizadas

El Programa de Robótica acerca a estudiantes de primaria y secundaria a conocimientos electrónicos y mecánicos. Tras una fase de fundamentación, estos saberes se aplican en proyectos que proponen soluciones a problemáticas locales, veredales o comunitarias.

A continuación, se enuncian los clubes implementados:

Club de Robótica I.E. El Progreso para la básica primaria en nivel básico.

Club de Robótica I.E. El Progreso para la secundaria en nivel básico.

Club de Robótica I.E. La Aurora para la básica primaria en nivel básico.

Club de Robótica I.E. La Aurora para la secundaria en nivel intermedio.

Club de Robótica I.E. Nuevo Horizonte para la básica primaria en nivel básico.

Club de Robótica I.E. Nuevo Horizonte para la secundaria en nivel intermedio.

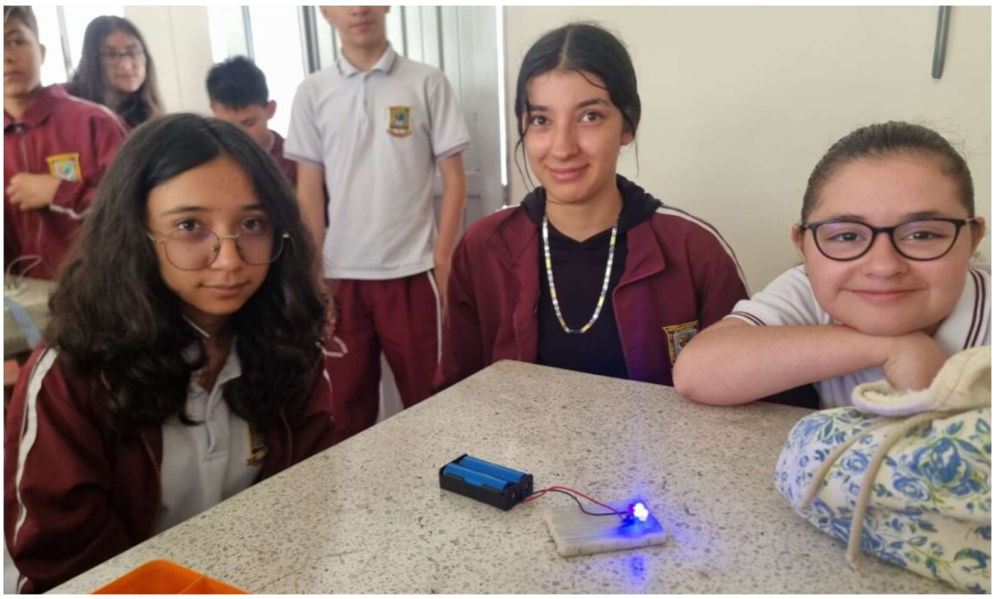
Club de Robótica Parque Educativo de 8 a 13 años en nivel básico.

Club de Robótica Parque Educativo de 14 a 17 años en nivel básico.

La formación en robótica se estructuró en dos niveles:

Básico: fundamentación teórico-práctica en electrónica (identificación de componentes, principios de circuitos, ley de Ohm) aplicada en microproyectos prácticos que reforzaron el aprendizaje experiencial.

Intermedio: rediseño y optimización de proyectos para conversión a prototipos funcionales con enfoque emprendedor. Actualmente existen tres proyectos en esta fase de maduración.



Creación de circuitos en la I.E. El Progreso

Los Clubes de Robótica han consolidado al Equipo Élite de la Fundación Marina Orth: estudiantes de secundaria con dominio técnico avanzado y compromiso excepcional. Estos jóvenes actúan como embajadores académicos, representando a sus instituciones educativas, municipios y a la fundación en competencias regionales, nacionales e internacionales de alto prestigio. De parte del municipio de El Carmen de Viboral, la representación está en cabeza de:

- Manuela Zuluaga Vargas Estudiante de la I.E.R. Santa María
- Dahiana Quintero García Estudiante de la I.E.R. La Aurora
- Salomé Soto Gonzáles Estudiante de la I.E.R. La Aurora
- Jerónimo Betancur Garzón Estudiante de la I.E. Fray Julio Tobón
- Sofía Osorio Montoya Estudiante de la I.E. El Progreso
- Robinson Andrés García Estudiante de la I.E.R Nuevo Horizonte

Competencias

Competencia IYRC Colombia 2025

Nuestro Equipo Élite con sus 6 miembros del municipio de El Carmen de Viboral vivieron una competencia significativa en **IYRC Colombia 2025**. Gracias a su trabajo, nuestros estudiantes conservan la hegemonía en dos de las categorías del torneo.

Categorías:
Save the Forest: competencia que busca que tu robot recoja los tres animales ubicados alrededor de la pista para llevarlos al Rescue Center y que luego recorra cada sección, apagando los incendios.

Creation: dar solución por medio de un robot enfocado a uno de los ODS 6, 7, 11 y 13 en Colombia.

ODS 6: "Agua limpia y saneamiento", tiene como objetivo garantizar la disponibilidad y gestión sostenible del agua y el saneamiento para todos.

ODS 7: se refiere a la Energía Asequible y No Contaminante. Este objetivo busca garantizar el acceso universal a una energía moderna, fiable, sostenible y asequible para todos.

ODS 11: "Ciudades y Comunidades Sostenibles", busca asegurar que las ciudades y asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.

ODS 13: "Acción por el Clima", se centra en la adopción de medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus impactos.

Resultados:

Save The Forest: participamos con tres equipos; los tres equipos clasificaron a la final y logramos las **medallas de oro, plata** y **bronce.**

Creation: participamos en este reto clasificando a la final de la competencia con tres equipos, y logrando las **medallas de oro, plata y bronce.**

Esta competencia nos permite tener el cupo para competir en el Mundial de Robótica IYRC a realizarse en el mes de agosto de 2025 en Corea del Sur.



Equipo Élite en la competencia IYRC, Colombia

Competencia RoboJam Colombia 2025

6 jóvenes talentos de nuestros Clubes de Robótica de primaria y secundaria del municipio de El Carmen de Viboral vivieron una jornada inolvidable en **RoboJam Colombia 2025**. Gracias a su apoyo, estos estudiantes de escuelas públicas llevaron su ingenio a una competencia donde compartieron pista con 151 equipos de todo el país.

Los 4 equipos participantes de la Fundación Marina Orth en la competencia provenían de las siguientes instituciones educativas:

- I.E.R. Nuevo Horizonte
- I.E.R. La Aurora
- I.E. El Progreso

Categorías:

Bristle Race: competencia donde los participantes con un robot que se construye en base de un cepillo recorren en el menor tiempo posible una distancia de 1.5 metros.

Biped Race: competencia donde los participantes recorren una distancia de 1.5 en el menor tiempo posible usando un robot bípedo (2 patas) autónomo.

Pack Attack Pro: competencia en la que los participantes crean y/o programan un robot que recorra un camino consistente en 10 hexágonos lo más rápido posible, sin que el robot salga de la pista mientras hace el recorrido.

Bumperbot Evolution: competencia donde los participantes tiene que retirar una serie de 10 obstáculos de una pista, en un tiempo de dos minutos sin salirse de la pista mientras hace el recorrido.

Resultados:

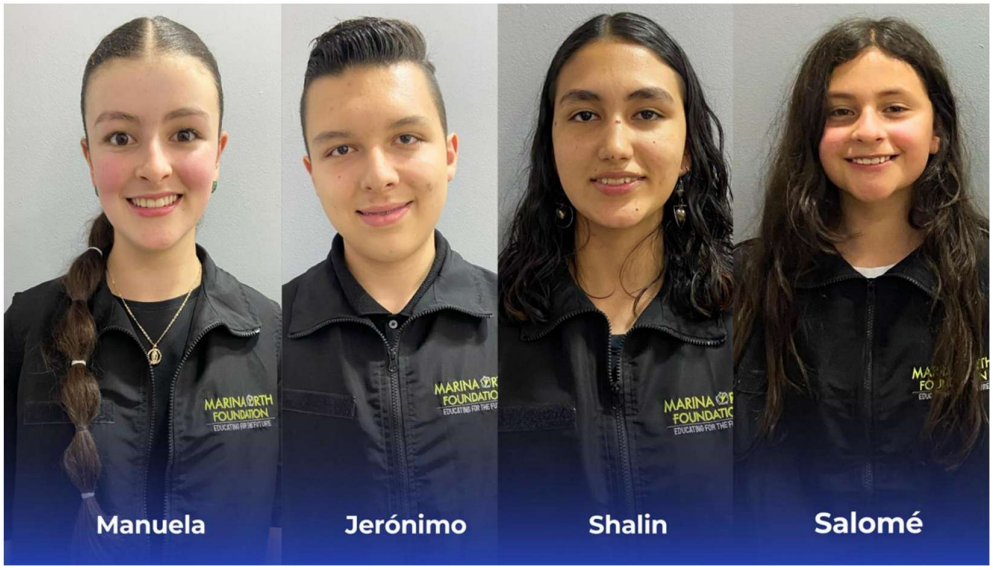
Biped Race: participamos con dos equipos. Uno de ellos clasificó a la final y logramos la **medalla de plata en la competencia**.

Bumperbot evolution: participamos en esta categoría clasificando a la final de la competencia con dos equipos, y logrando la **medalla de bronce**.

Mundial de Corea del Sur

En la competencia IYRC Colombia, el Equipo Élite de la Fundación Marina Orth define entre sus nueve miembros quienes serán los participantes como Equipo Colombia en el Mundial de Corea del Sur. De esta selección, tres de los cuatro miembros del Equipo son de las escuelas de El Carmen de Viboral:

- Manuela Zuluaga Vargas, Estudiante de la I.E.R. Santa María
- Salomé Soto Gonzáles, Estudiante de la I.E.R. La Aurora
- Jerónimo Betancur Garzón Estudiante de la I.E. Fray Julio Tobón



Equipo Colombia para el Mundial en Corea del Sur

Para lograr la meta de asistir al Mundial, hicimos una alianza entre las familias de los estudiantes, las instituciones educativas, el gobierno local y la Fundación con el objetivo de recaudar fondos suficientes para este evento que inició viaje el pasado 28 de julio de 2025.

El Programa de Robótica se desarrolla bajo el liderazgo técnico y pedagógico de profesionales especializados, garantizando impacto significativo en las comunidades educativas. Nuestro equipo central está integrado por:

1. Santiago Galeano

   Coordinador del Programa de Robótica y Nuevas Tecnologías
   Supervisión estratégica y calidad académica

2. Andrés Aristizábal

   Profesional de Robótica y quien está a cargo de la implementación de los clubes en:

- I.E.R. Nuevo Horizonte
- I.E.R. La Aurora
- I.E. El Progreso

3. Miguel Rubio

   Profesional de Robótica y quien lidera la gestión de los clubes en:

- I.E.R. Nuevo Horizonte
- I.E. El Progreso
- Parque Educativo Agua, Barro y Biodiversidad

1.3 PROGRAMA DE NUEVAS TECNOLOGÍAS:

Acercamos a los estudiantes a herramientas y conceptos tecnológicos avanzados por medio de experiencias prácticas en diversas áreas: en Realidad Aumentada, los chicos exploran y diseñan entornos tridimensionales inmersivos, reflexionando sobre su impacto social; en Diseño 3D, potencian su creatividad mediante la construcción de modelos tridimensionales, fortaleciendo habilidades en diseño digital y visualización espacial; y en Inteligencia Artificial, se familiarizan con conceptos como aprendizaje automático, procesamiento de datos y sistemas inteligentes, aplicándolos en proyectos que les permiten resolver problemas, identificar patrones y proponer soluciones innovadoras para su entorno.

Temáticas:

Impresión 3D: los estudiantes pueden diseñar, configurar e imprimir figuras en tercera dimensión.

Realidad virtual: los estudiantes aprender del concepto de la realidad aumentada y su aplicación en las gafas de realidad virtual; esto se realiza mediante sesiones experienciales con los estudiantes.

Desarrollo web: los estudiantes estructuran los conceptos y se adentran al estudiante en las competencias necesarias para el mundo de la programación, desde el proceso de los algoritmos hasta las definiciones del desarrollo para crear contenido web.

Actividades desarrolladas:

A continuación, se presenta un estatus por cada una de las temáticas ofertadas, y para cada Institución Educativa.

Institución educativa	Impresión 3D	Realidad Virtual	Diseño web
I.E.R. La Aurora	Realizado	Realizado	A realizar
I.E.R. Nuevo Horizonte	Realizado	Realizado	A realizar
Sede Rivera	Realizado	Realizado	A realizar
Sede Alto Grande	Realizado	Realizado	A realizar
Sede La Palma	Realizado	Realizado	A realizar

I.E. El Progreso	Realizado	A realizar	A realizar
I.E.R. Santa María	Realizado	A realizar	A realizar

En Impresión 3D, el espacio se enfocó en acercar a los estudiantes a los conocimientos necesarios para imprimir los patrones y los diseños que se proyectan, y se abordó la necesidad de conocer las partes de las impresoras, los procesos de preparación y la configuración de la plataforma para imprimir, así como el software de impresión, el diseño de piezas, y el material de impresión. Cada bootcamp permitió a sus participantes diseñar e imprimir piezas.

En Realidad Virtual, se introdujo a las niñas, los niños y jóvenes a los conceptos del metaverso, las posibilidades que tiene las I.A y las experiencias de realidad virtual. Usando los dispositivos a nuestro alcance (tablets, computadores y gafas de realidad virtual) los estudiantes exploraron las I.A para su beneficio, tienen experiencias de realidad donde resolvieron de manera grupal e individual situaciones en los entornos programados de manera lúdica.

El resultado de este programa en las instituciones educativas ha sido positivo. El comentario general es la necesidad de una cantidad mayor de bootcamps para beneficio de más estudiantes.

El **Programa de Nuevas Tecnologías** se desarrolla bajo el liderazgo técnico y pedagógico de profesionales especializados, garantizando impacto significativo en las comunidades educativas. Nuestro equipo central está integrado por:

1. Santiago Galeano

   Coordinador del Programa de Robótica y Nuevas Tecnologías Supervisión estratégica y calidad académica

2. Camilo Román

   Profesional de Nuevas Tecnologías y quien está a cargo de la implementación de los clubes en:

- I.E.R. Nuevo Horizonte
- I.E.R. La Aurora
- I.E. El Progreso
- I.E.R. Santa María
- Sede Rivera
- Sede Alto grande
- Sede La Palma



Proceso de impresión 3D con el grupo secundaria en la I.E. El Progreso.

1.4 PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA DOCENTES STEM-TEACHLABS:

Fortalecemos las capacidades del sistema educativo público rural mediante la formación a docentes en estrategias pedagógicas de actualidad: transformación de espacios, el trabajo de habilidades blandas, el buen manejo de las emociones, la integración del conocimiento y actualización en el uso de las nuevas tecnologías en el contexto educativo.

Actividades realizadas

Para el programa STEM con la Secretaria de Educación se organizó el desarrollo de tres espacios formativos con los docentes, con tres horas de duración. Las formaciones se desarrollaron los lunes y los viernes para beneficio de los docentes rurales.

Los encuentros se llevaron a cabo alrededor de las siguientes temáticas:

Mesa # 1 Viaje exploratorio STEM – FMO: este encuentro permitió explorar el ecosistema STEM, con una mirada general, con el acercamiento al concepto puro de la metodología, las adiciones que se han hecho desde las artes y las humanidades y la metodología de la fundación basado en una metodología de consultorio donde los docentes encuentran

mediante unas capsulas de conocimiento (5 en total) encuentran soluciones a mejorar temas de emociones, diseño de los espacios, proyectos e integración con las áreas.

Mesa # 2 Bitácoras de viaje, alistemos nuestros proyectos: este encuentro basado en parte de la cápsula Zona del saber STEM, permitió a los profesores abordar de manera diferente el tema de los proyectos y alejarlo de la visión negativa y mostrar la cara adecuada de este proceso.

Mesa # 3 Rutinas pedagógicas y pausas activas: el encuentro permitió a los docentes dialogar y planificar sus sesiones pedagógicas en espacios distintos, incorporando rutinas desde el saludo inicial hasta la evaluación y la despedida, entendidas como momentos clave en su práctica educativa.

El Programa de STEM se desarrolla bajo el liderazgo técnico y pedagógico de profesionales especializados, garantizando impacto significativo en las comunidades educativas. Nuestro equipo está integrado por:

1. Sofia Barrios

   Coordinadora del Programa de Teachlabs
   Supervisión estratégica y calidad académica

2. Jorge Marín

   Profesional de TeachLabs encargado de la mesa de integración STEM

- Biblioteca Publica Jesús Arango Gallo



Grupo del lunes, Mesa Integradora de Docentes

1.5 PROGRAMA DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES:

Desarrollamos en los participantes competencias clave para el bienestar personal y social por medio de un proceso estructurado en cuatro dimensiones: Intrainteligencia, Interpersonalidad, Adaptabilidad y Motivación. Al finalizar, los participantes habrán adquirido un conjunto de ocho habilidades esenciales para afrontar desafíos, mejorar la relación consigo mismos y con su entorno, y promover un enfoque optimista y proactivo hacia sus objetivos.

Actividades realizadas

El programa de habilidades socioemocionales se implementa en los grados 3°, 4° y 5° de las instituciones educativas beneficiadas, conforme a los acuerdos establecidos por cada institución. Se organizan encuentros mensuales de dos horas con cada grado.

Temáticas abordadas hasta el informe

Autoconciencia: enseñamos a nuestros estudiantes a identificar, nombrar y expresar sus emociones utilizando un vocabulario emocional amplio, rico y significativo. Para ello, cada niño recibe un cuaderno o diario personal, un espacio donde comenzamos a construir juntos un *diccionario de las emociones*. Este recurso les permite reconocer lo que sienten y comenzar a desarrollar habilidades para gestionar sus emociones de manera consciente y empática. Partimos de una idea fundamental: si no sabemos lo que sentimos, ¿cómo podríamos manejarlo? Por eso, en cada encuentro presentamos distintas emociones a través de los *Monstruos de colores*, personajes que nos ayudan a representar visual y afectivamente lo que ocurre en nuestro mundo interior —alegría, tristeza, rabia, miedo, calma y amor. Luego de reflexionar en grupo, los niños registran en sus diarios las emociones trabajadas, cómo se han sentido y en qué momentos han vivido experiencias similares. Al finalizar la actividad, cada estudiante recibe con entusiasmo el sello de “buen trabajo”, como reconocimiento a su compromiso emocional y su participación.

En este encuentro accedieron a los siguientes elementos:
Entrega de diario, reconocimiento de las emociones básicas con los monstruos de colores.

Autoestima y autoimagen: durante la sesión, se trabajó con la cartografía corporal como una herramienta para promover el autoconocimiento y la conciencia emocional. Iniciamos con un ejercicio de relajación y respiración consciente, invitando a los/as estudiantes a conectar con su cuerpo, a sentirlo y reconocerlo como un espacio de calma, sensaciones y emociones. Cada estudiante fue el protagonista de su propio viaje interior. A través de un recorrido guiado por las distintas partes del cuerpo, exploraron cómo se manifiestan en él las emociones, tensiones y energías. Luego, plasmaron este recorrido en un mapa corporal elaborado sobre papel periódico, donde identificaron y ubicaron emociones, sensaciones y motivaciones personales. Este ejercicio no solo fortaleció el vínculo con su mundo interno, sino que también brindó un

espacio seguro para expresar lo que sienten, piensan y necesitan desde una mirada integral del cuerpo y la mente.

En este encuentro accedieron a los siguientes elementos:
Materiales de papelería para hacer el mapa de las emociones.

Empatía: la actividad titulada *"En tus zapatos"* ofreció a los jóvenes una vivencia simbólica y reflexiva sobre la empatía. En el espacio se dispusieron una variedad de zapatos alineados: diferentes tamaños, estilos y estados. Cada estudiante eligió y se puso un par al azar. Algunos resultaron cómodos, otros incómodos, ajustados o sueltos. Luego de caminar con ellos por un tramo del espacio, compartieron sus sensaciones físicas y emocionales. A partir de esta experiencia, se abrió un diálogo profundo sobre lo que significa *ponerse en los zapatos del otro*: comprender las realidades, dificultades y emociones de los demás, incluso cuando son muy distintas a las propias. La actividad permitió que los estudiantes reflexionaran sobre la importancia de mirar con empatía, sin juzgar, reconociendo que cada persona recorre su propio camino con zapatos que no siempre elegimos.

En este encuentro accedieron a los siguientes elementos:
Manilla de la empatía
Pares de zapatos de diferentes tallas.

El Programa de Habilidades Socioemocionales se desarrolla bajo el liderazgo técnico y pedagógico de profesionales especializados, garantizando impacto significativo en las comunidades educativas. Nuestro equipo central está integrado por:

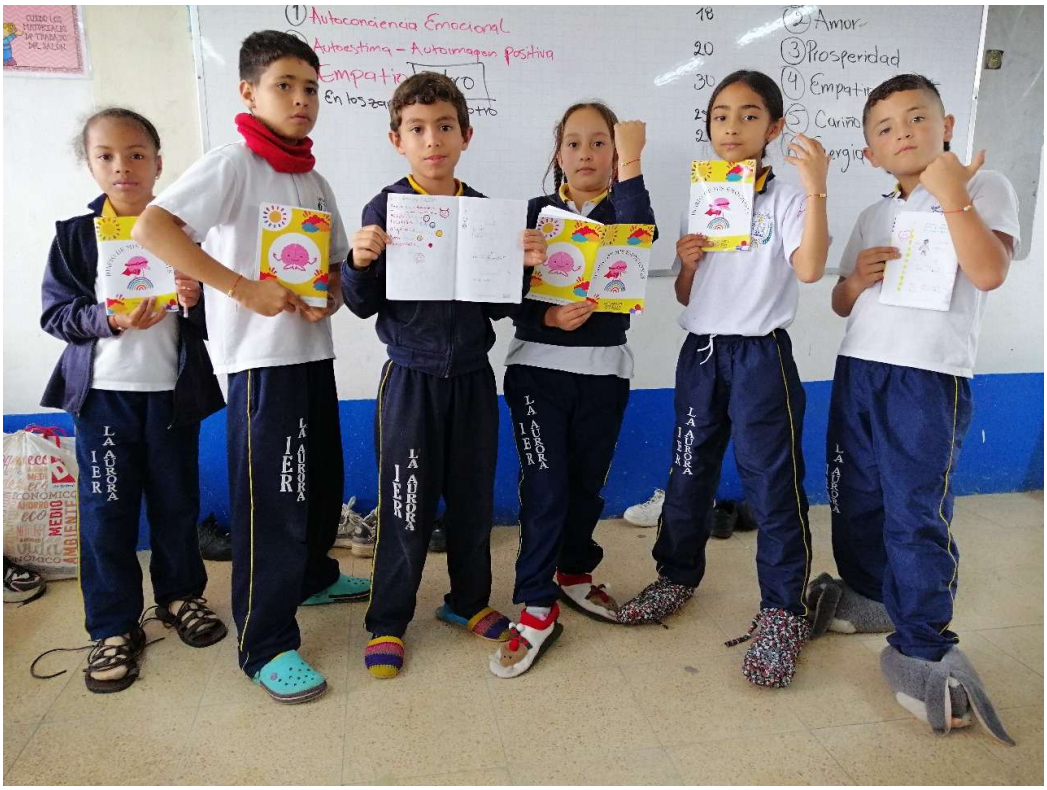
1. Sindy Patiño

   Coordinadora del Programa de Habilidades Socioemocionales y Orientación Vocacional
   Supervisión estratégica y calidad académica

2. Dolly Montoya

   Profesional de Habilidades Socioemocionales encargada de la formación en las siguientes instituciones educativas:

- I.E. Nuevo Horizonte.
- I.E. La Aurora.



Diario de las emociones, manilla de la empatía y los zapatos en la I.E. La Aurora.

1.6 PROGRAMA DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL:

Apoyamos a los jóvenes próximos a graduarse del colegio en el proceso de reconocer, identificar y postularse a programas de estudio, y de financiamiento y becas para carreras técnicas, tecnológicas y profesionales.

Actividades realizadas

Cobertura para los grados 9°, 10° y 11°.

Actividades tipo bootcamp de seis horas de duración cada uno

Asesorías individuales para estudiantes del grado 11° para toma de decisiones.

Las sesiones realizadas fueron:

Presentación del programa: sesión para desarrollar el mapa completo a abordar y el objetivo del programa.

Modulo No.1. Autoconocimiento: modulo para abordar mi ser, mis motivaciones y lo que quiero ser ahora y en el futuro.

Modulo No.2. Autoestima y autoimagen positiva: modulo enfocado en el reconocimiento de mi potencial, como mis habilidades son únicas y mis herramientas para alcanzar mi objetivo.

Modulo No.3. Educación financiera: sesión pensada en entender los aspectos prácticos del dinero, de un presupuesto y de las ventajas y responsabilidades del dinero ganado.

Modulo No.4. Estilos de vida saludable: modulo enfocado en reconocer el valor de la juventud, pero abrir la conversación sobre las decisiones necesarias en cuanto a los hábitos de consumo de alimentos y diversiones.

Proceso de asesoría individual: cada estudiante del grado 11° tuvo la oportunidad de reunirse con la profesional de orientación vocacional, en estos encuentros se abordó la caracterización del proyecto de vida, se partió de los intereses personales para indicar las rutas (académicas, laborales y de emprendimiento) que cada estudiante puede seguir en su proceso de formación.



Modulo #0 descubriendo el mapa del Programa

El Programa de Orientación Vocacional se desarrolla bajo el liderazgo técnico y pedagógico de profesionales especializados, garantizando un impacto significativo en las comunidades educativas. Nuestro equipo central está integrado por:

1. Sindy Patiño

   Coordinadora del Programa de Habilidades Socioemocionales y Orientación Vocacional
   Supervisión estratégica y calidad académica

2. Dolly Montoya

   Profesional de Orientación Vocacional encargado de la formación en las siguientes instituciones educativas:

- I.E Nuevo Horizonte.
- I.E La Aurora.

2. MATERIALES Y RECURSOS POR PROGRAMA

Cada programa maneja su material para el acercamiento pedagógico a los estudiantes y para los procesos de enseñanza y aprendizaje, hasta el momento los materiales usados han sido:

Robótica: cada uno de los clubes recibió 5 cajas con diferentes elementos:

- Material electrónico
- Motores y baterías
- Sensores
- Herramientas para el trabajo como cautín, lupas y otros.
- Material de papelería y mixtos.

Nuevas tecnologías: se desarrollaron los bootcamp con equipos de propiedad del municipio

- Gafas de realidad virtual.
- Equipos de computación y tablets proporcionados por las instituciones educativas.

STEM: cada encuentro de la mesa tiene el material didáctico necesario para replicar en sus instituciones educativas para cada docente.

- Fichas de aplicación en clase.
- Guías con estrategias de implementación específicas.
- Recursos digitales de cada encuentro.

Habilidades socioemocionales: cada emoción trabajada tiene un elemento que refuerza la habilidad.

- Diario de las emociones.
- Monstruos de colores.
- La caja de cumplidos.
- Manilla de la empatía

Orientación vocacional:

- Mapa de las fortalezas
- Módulos impresos sobre proyecto de vida
- Bitácora o mapa del proyecto de vida.

LOGROS

- Alcanzamos los acuerdos de desarrollo de cada programa en las Instituciones Educativas para llevar a cabo los contenidos con los estudiantes y docentes, lo que ha garantizado un compromiso alto de todas las comunidades educativas.
- Ampliamos la cantidad de grupos para el municipio en el Programa de Inglés atendiendo a 1044 personas con los grupos y clubes. Lo anterior, potencia el aprendizaje de este idioma en diferentes públicos y audiencias del Municipio.
- Ampliación de la cobertura para los Programas de Habilidades Socioemocionales y Orientación Vocacional donde aumentamos a 120 y 223 personas respectivamente en cada programa.
- Clasificación del Equipo Élite de Robótica de la Fundación Marina Orth al Mundial en Corea del Sur, y la selección de tres estudiantes del municipio en dicho Equipo.
- Los bootcamp de Nuevas Tecnologías han sido recibidos con satisfacción por las instituciones, dada su conexión con las necesidades e intereses de formación de los estudiantes.
- Los Programas de Habilidades Socioemocionales y Orientación Vocacional cuentan con el apoyo directivo de las Instituciones Educativas, toda vez que reconocen que las dimensiones que se abarca mejoraron la convivencia escolar y enfocan de manera positiva las capacidades y talentos de los estudiantes.

RETOS

- En la I.E. El Progreso las labores de modificación locativa han generado la necesidad de mover algunos espacios al Parque Educativo, por no contar con espacios ni elementos (computadores y otros) para el desarrollo de las sesiones de los Programas de Robótica y Nuevas Tecnologías.
- A pesar de que nuestro Programa de Inglés para la comunidad tiene una amplia oferta toda vez que está por encima de lo acordado, la cantidad de participantes por grupo -en algunos horarios- no cumple la cantidad requerida de participantes. En consonancia, solicitamos la ayuda de la Secretaria de Educación para mejorar la oferta.
- La iniciativa de las Mesas de Integración requiere un esfuerzo mancomunado de parte de la Secretaria de Educación y los rectores de las Instituciones Educativas para desarrollar los procesos de convocatoria y consecución de permisos para que los docentes puedan asistir a estos espacios.

CONCLUSIONES GENERALES

- La ejecución del proyecto ha sido altamente satisfactoria en términos de cumplimiento, cobertura y respuesta institucional. Los programas han logrado insertarse de manera significativa en la vida escolar, cultural y comunitaria del municipio de El Carmen de Viboral, fortaleciendo no solo las competencias en inglés, innovación y tecnología, sino también la dimensión socioemocional y vocacional de los estudiantes.

- La articulación con las Instituciones Educativas ha sido sólida, permitiendo una implementación fluida; mientras que la respuesta de la comunidad tiene posibilidades de mejora de acuerdo con las capacidades desplegadas para su atención y de cara a un mejor aprovechamiento de todos los espacios.

- Persisten desafíos logísticos que debemos atender con prioridad, particularmente en el caso de la I.E. El Progreso, para no afectar el buen desarrollo de la oferta educativa que dispone el convenio.

- Es menester, el trabajo articulado con la Secretaria de Educación y los rectores para lograr un buen proceso de formación a los docentes en las mesas de integración. Este proceso es clave dado el poder transformador que tienen los docentes en las dinámicas propias del sistema educativo.

- En la segunda parte del año trabajaremos por lograr que los programas atiendan de manera adecuada todas las necesidades de la población, y que se capitalizar desde los beneficiarios todas las oportunidades formativas que tiene el convenio.

- Es fundamental que tanto la Fundación como la Alcaldía Municipal puedan visibilizar de mejor manera todos los resultados sociales y educativos de esta alianza.



Henry Eduardo García Gaviria
Director Ejecutivo
Fundación Marina Orth
C.C. 1.035. 852.353

Revisó: Estefania Hoyos – Directora de Desarrollo Institucional
Elaboró: Sergio Hernández – Coordinador de proyectos y operaciones