

ETAPA 1: MARCO DEL RETO DE INNOVACIÓN

Nota: Este documento tiene como propósito **describir de manera breve el problema u oportunidad de mejora que será abordado mediante el proceso de innovación**, así como los elementos que permiten comprender su relevancia para la gestión pública. El documento debe tener **máximo dos (2) páginas** y estar estructurado en **cinco párrafos breves**, siguiendo el orden establecido en la ruta metodológica.

Alcaldía local: Puente Aranda

Líder del proceso de innovación: Mallory Valentina Herrera Cantor

Problema u oportunidad de mejora

En la localidad de Puente Aranda persisten brechas en el acceso a la educación STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), especialmente en poblaciones con limitaciones socioeconómicas y en personas en condición de discapacidad. Estas barreras limitan el desarrollo de habilidades clave y reducen las oportunidades de participación en entornos tecnológicos y científicos.

Ante este panorama, se identifica la oportunidad de implementar un proyecto integral que articule cursos de formación STEAM, el uso de herramientas tecnológicas como herramienta de inclusión de personas en condición de discapacidad, una salida pedagógica con un componente científico y la realización de una semana de la ciencia. Estas acciones buscan no solo fortalecer competencias, sino también generar inclusión, motivación y apropiación social del conocimiento.

Pertinencia

El proyecto es pertinente para Puente Aranda porque propone una respuesta integral a las necesidades educativas actuales, combinando formación STEAM con experiencias innovadoras y accesibles. La implementación de cursos para diferentes grupos etarios, junto con el uso de herramientas tecnológicas permite diversificar las metodologías de enseñanza y facilitar el aprendizaje significativo.

Además, el proyecto incorpora un enfoque inclusivo al vincular a personas en condición de discapacidad en procesos STEAM, así como estrategias de apropiación social del conocimiento mediante una salida pedagógica y una semana de la ciencia con muestras de innovación y tecnología. Esto fortalece la conexión entre la comunidad, la educación y la cultura científica.

Área de cambio

El área de cambio se centra en el fortalecimiento de habilidades del siglo XXI mediante el acceso a formación en STEAM para personas de todas las edades, junto con un proceso de innovación que promueve la inclusión de población en condición de discapacidad. Esta estrategia busca garantizar una participación más equitativa en entornos educativos y tecnológicos.

Con ello, se impulsa un proceso de innovación y transformación social al ampliar el acceso a estos conocimientos, incrementando el número de personas que desarrollan competencias clave y participan activamente en dinámicas de ciencia y tecnología.

Atractivo

El proyecto destaca en Puente Aranda por su enfoque integral, al combinar formación STEAM, innovación tecnológica e inclusión social. La incorporación de gafas de realidad virtual ofrece experiencias inmersivas que aumentan la motivación y facilitan la comprensión de contenidos complejos.

Asimismo, su atractivo radica en la diversidad de experiencias que propone: cursos para todas las edades, procesos inclusivos para personas con discapacidad, una salida pedagógica y una semana de la ciencia con muestras de innovación y tecnología. Estas acciones generan alto impacto comunitario, fortalecen el interés por la ciencia y promueven la participación activa de la población.

Experiencias similares

En 2025 se formuló una estrategia orientada a ampliar el acceso a la ciencia y la tecnología, mediante la adquisición de recursos tecnológicos destinados al uso comunitario. Esta iniciativa permitió establecer una base operativa y metodológica para futuros procesos formativos.

A partir de estos avances, se consolidan las condiciones para el desarrollo de la estrategia 2026, enfocada en fortalecer la formación STEAM, la innovación educativa y la inclusión social a través del uso de estas herramientas.