

ETAPA 2: PLAN DE AMPLIACIÓN DEL RETO DE INNOVACIÓN

Nota: El Plan de Ampliación tiene como propósito profundizar en la comprensión del problema u oportunidad de mejora identificado en la etapa 1: Marco, mediante la recolección de información desde diferentes fuentes y actores. Esta etapa busca comprender el problema en su contexto real, identificar sus causas, efectos y dinámicas territoriales, y evitar la formulación de soluciones predeterminadas o basadas únicamente en supuestos institucionales.

Alcaldía local: Alcaldía Local de Puente Aranda				
Líder del proceso de innovación: Mallory Valentina Herrera Cantor				
Actividades de ampliación realizadas				
Nota: Añada las filas necesarias para registrar las diferentes actividades.				
Tipo de actividad	Descripción de la actividad	Actores involucrados	Objetivo de la actividad	Fecha de realización
Mesa de diálogos con el Consejo Local de Discapacidad	Diálogo con el Consejo Local de Discapacidad para conocer su participación en procesos de innovación en vigencias anteriores. Así mismo, se desarrolló una lluvia de ideas orientada a identificar posibles formas de vinculación en iniciativas de innovación para la vigencia actual	Alcaldía Local de Puente Aranda, Consejo Local de Discapacidad de Puente Aranda	Identificar y fortalecer la participación del Consejo Local de Discapacidad en procesos de innovación, a partir del reconocimiento de experiencias en vigencias anteriores y la construcción conjunta de propuestas para su vinculación en la vigencia actual	10 de marzo de 2026
Articulación con la Dirección Local de Educación de Puente Aranda	Exposición de las necesidades en materia de innovación por parte de las instituciones educativas y socialización, por parte de la Alcaldía Local, de las actividades proyectadas en el marco de la estrategia de innovación 2026, durante una sesión de la mesa de entornos escolares, con el fin de	Alcaldía Local de Puente Aranda, Secretaría de Gobierno, Dirección Local de Puente Aranda, Rectores IED's Puente Aranda	Presentar las actividades de innovación en la mesa de entornos escolares para definir instituciones educativas distritales sede de la Semana de la Ciencia y dar a conocer otras iniciativas de la estrategia.	13 de abril de 2026

Edificio Liévano
Calle 11 No. 8 -17
Código Postal: 111711
Tel. 3387000 - 3820660
Información Línea 195
www.gobiernobogota.gov.co

	que las instituciones otorguen su visto bueno y/o realicen ajustes según las necesidades de los estudiantes			
Reconocimiento de necesidades	En el marco de la Semana de la Ciencia 2025, se desarrollará un ejercicio de Design Thinking , a través de la metodología de árbol de problemas , con habitantes de la localidad, priorizando la participación de niños, niñas y jóvenes. Esta actividad tendrá como propósito identificar sus percepciones frente a las transformaciones digitales, reconocer las principales problemáticas y oportunidades asociadas a estos cambios, y explorar estrategias para fomentar su involucramiento activo en dichos procesos	Alcaldía Local de Puente Aranda, Comunidad local, CLONNA – COLIA (Consejos Local de niños, niñas y adolescentes), emprendedores de la localidad.	Identificar, junto a niños, niñas y jóvenes de la localidad, las percepciones, problemáticas y oportunidades relacionadas con las transformaciones digitales, mediante una metodología participativa de Design Thinking, que permita generar insumos para promover su participación activa y consciente en los procesos de transformación digital.	Mayo

Análisis del problema

Problema central:

Persisten brechas en el acceso a formación en áreas STEAM en poblaciones con limitaciones socioeconómicas y en personas con discapacidad en la localidad de Puente Aranda, lo que restringe el desarrollo de habilidades clave y reduce sus oportunidades de participación en entornos educativos, tecnológicos y laborales.

Causas del problema:

Edificio Liévano
Calle 11 No. 8 -17
Código Postal: 111711
Tel. 3387000 - 3820660
Información Línea 195
www.gobiernobogota.gov.co



El problema se origina en varios factores que se combinan y limitan el acceso a la formación STEAM. Por un lado, hay poca oferta de programas pensados realmente para ser inclusivos y accesibles para personas con discapacidad. A esto se suman barreras socioeconómicas, como los costos o la falta de recursos, que dificultan la participación de muchas personas. También influyen los limitados recursos para impulsar iniciativas de innovación que respondan a necesidades locales, así como la débil articulación entre instituciones, comunidad y sector educativo. Finalmente, la falta de metodologías y herramientas adaptadas a la diversidad de capacidades y edades impide que estos procesos sean verdaderamente incluyentes.

Efectos del problema:

Los efectos de este problema se reflejan en la vida cotidiana de la población. En primer lugar, se reducen las oportunidades educativas y laborales relacionadas con la ciencia, la tecnología y la innovación, lo que limita el desarrollo personal y profesional. Esto también se traduce en una baja participación de personas con discapacidad en procesos formativos y de innovación, profundizando su exclusión. A su vez, se reproducen brechas educativas y digitales, especialmente en poblaciones vulnerables, lo que dificulta su acceso a herramientas y conocimientos clave en el mundo actual. De igual manera, se evidencia una limitada apropiación social del conocimiento científico y tecnológico en la comunidad, lo que reduce su capacidad para comprender y transformar su entorno. Finalmente, todo esto impacta en un menor desarrollo de habilidades del siglo XXI en niños, jóvenes y adultos, afectando su capacidad de adaptación y participación en contextos cada vez más tecnológicos.

Actores involucrados

Nota: Añada las filas necesarias para registrar los diferentes actores

Actor	Relación con el problema
Alcaldía Local de Puente Aranda	Liderar, financiar y articular estrategias de formación e innovación que reduzcan las brechas de acceso en la localidad.
Consejo Local de Discapacidad	Población directamente beneficiaria, cuya participación es clave para identificar necesidades, validar las iniciativas y fortalecer su impacto.
Organizaciones educativas	Espacios donde se desarrollan los procesos proyectados en el marco de innovación.
Niños, niñas y adolescentes.	Beneficiarios, cuya participación es clave para identificar necesidades, validar las iniciativas y

	fortalecer su impacto.
Población o territorio impactado	
Residentes de la localidad de Puente Aranda, con énfasis en personas con discapacidad. Así mismo, se priorizará la participación de niños y jóvenes de las Instituciones Educativas Distritales (IED).	
Insights o aprendizajes relevantes	
Aunque existe interés por la formación en ciencia y tecnología, lo recogido en los espacios de diálogo con la comunidad y organizaciones locales muestra que muchas personas con discapacidad no logran participar plenamente, principalmente por barreras de accesibilidad y por metodologías que no siempre responden a sus necesidades. En estas mismas conversaciones, también se evidenció que cuando los procesos incluyen experiencias prácticas, cercanas y apoyadas en herramientas tecnológicas como la realidad virtual, aumenta la motivación y las personas tienden a mantenerse más en los procesos. Así mismo, el trabajo conjunto con organizaciones comunitarias y líderes locales ha demostrado ser clave para generar confianza y facilitar la participación. En este contexto, estos aprendizajes permiten entender que la inclusión no depende solo de ofrecer programas, sino de cómo se piensan, se adaptan y se comunican para que realmente conecten con las personas y sus realidades.	