

REPORTE DE ESTADO DE PROYECTO (PSR)

07/01/2022 - 12/31/2022 - PSR-09477

SÍNTESIS DEL PROYECTO

Número de Operación

UR-T1267

Número de suboperación

ATN/ME-19001-UR

Nombre del proyecto

Leveraging the contribution of Edutech to improve literacy I

Lider de equipo:

Ana Castillo Leska

Agencia ejecutora

Fundacion Centro Ceibal

Proposito

Contribuir a generar mecanismos de colaboración entre el sistema de educación público, la academia e innovadores del sector privado, de forma de desarrollar nuevas soluciones que mejoren el desempeño académico de los niñas y niños de entre 4



Ciclo del Proyecto



PUNTAJE PSR



- 0 - 1 Bandera roja
- 1 - 2 Bandera amarilla
- 2 - 4 Bandera verde

APRENDIZAJES

1. Riesgos y Lecciones

1.1. Riesgo

1.1.1. ¿Cuál cree que es el mayor riesgo que amenaza el cumplimiento de los objetivos del proyecto?

El proyecto se está desarrollando sin grandes contratiempos. Debido a que este proyecto se trata de la creación de una app de lectoescritura existe una gran dependencia con el que será proveedor de desarrollo. En el prototipo desarrollado previamente se identificaron desafíos para adaptar el contenido analógico del método Sophia a una versión digital en un formato atractivo para los usuarios. En este sentido, y para mitigar este riesgo, se generó un equipo multidisciplinario que elaboró el contenido del módulo introductorio y el primer módulo. Esto permitió generar una muestra detallada acerca de lo que la Fundación tiene por objetivo lograr de la aplicación, y que fue presentado en el concurso público de precios para que las empresas de desarrollo que se postulen puedan realizar estimaciones con suficiente información para que sean lo más acertadas posible.

1.2. Mayor Logro o Fracaso

1.2.1. ¿Cuál ha sido el mayor logro o fracaso del proyecto en el último semestre?

Uno de los mayores logros que se han conseguido es tener disponible el guión de los módulos introductorio y primero. Este trabajo nos ha dado, no sólo la posibilidad de tener disponible las actividades y el guión de la aplicación en conjunto con la narrativa general, sino también la definición del flujo de trabajo con el que se va a trabajar, la identificación de los que elaboran y validan en el proceso creación de la aplicación. Otro logro importante fue el lanzamiento de los desafíos en narrativa argumental y visual y de gamificación de la aplicación. Esta ha sido una muy buena experiencia en cuanto al acercamiento con el sector innovador y también la interacción con los usuarios, a través de una prueba con niños, niñas y docentes de las propuestas finalistas. Producto de esta experiencia, se cuenta con material original con potencial de ser adaptado a la aplicación educativa.

1.3. Hallazgos y Lecciones

1.3.1. ¿Cuáles son los hallazgos y lecciones más útiles de este proyecto que, cuando se toman en consideración, podrían mejorar la ejecución y los resultados de los proyectos existentes y el diseño de proyectos similares en el futuro? Un hallazgo describe una acción, circunstancia o decisión que fue crítica para determinar la evolución positiva o negativa del proyecto (por ejemplo, Cambiar del desarrollo de una plataforma blockchain a una base de datos compartida basada en la web redujo el costo y el tiempo dedicado a implementar el capacidades de trazabilidad requeridas por el proyecto). Una lección es una propuesta concreta y procesable basada en un hallazgo que, en circunstancias similares, facilitaría la resolución de problemas, la mitigación de riesgos y el logro de resultados (por ejemplo, Desarrollar pautas y criterios para identificar candidatos que podrían beneficiarse de la implementación de un plataforma blockchain, y evaluar durante el diseño si el proyecto seleccionado cumple con los criterios antes de comprometerse a desarrollar uno).

En un proyecto de este tipo, en el que hay una parte pedagógica, otra de desarrollo digital y otra artística, es necesario tener un equipo multidisciplinario del lado del proyecto y disminuir la dependencia que pueda llegar a existir con proveedor de desarrollo. Esto permite que se puedan explorar mayores opciones tanto en la elaboración de la narrativa como en lo que concierne a lo digital y lo artístico y la adaptación de contenidos analógicos a formato digital se puede hacer de una forma más adecuada.

2. Escalabilidad y replicabilidad

2.1. Plan de Escalabilidad

2.1.1. Ahora que el Proyecto se encuentra en la fase de ejecución, ¿ha desarrollado algún plan o acción concreta que le permita llegar a un mayor número de usuarios/clientes/beneficiarios (o

impactos ambientales o de resiliencia al cambio climático y desastres naturales más amplios) en el futuro?

Se espera que a partir de la tarea del Plan Ceibal con ANEP se logre universalizar la herramienta hasta alcanzar los 40.000 estudiantes de primero como parte de las actividades regulares de ambas instituciones, no requiriendo inversiones adicionales. Además, como acción de escalamiento se prevén acciones de difusión mediante la Red ADELA, compuesta por policy makers, centros de investigación y think tanks de la región. Está previsto para el año 3 del proyecto el desarrollo de una estrategia de escalamiento.

2.2. Costos y Socios para Escalar

2.2.1. Ahora que el proyecto está en fase de ejecución, ¿Sabe cuánto cuesta ofrecer su producto/servicio por usuario/cliente/beneficiario? ¿Es esto un factor que pudiera afectar el llegar a un mayor número de usuarios/clientes/beneficiarios en el futuro? ¿Le ha solicitado esta información alguna institución pública o privada pensando en escalar o replicar el modelo/producto/servicio?

La solución será desarrollada en código abierto y será susceptible de ser utilizada de forma libre en toda la región. El hecho que este proyecto esté siendo compartido con la Red ADELA, garantiza su escalamiento posterior.

2.3. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

2.3.1. ¿Considera que algunos de estos factores ha afectado el que haya llegado a más/menos usuarios/clientes/beneficiarios (o impactos ambientales o de resiliencia al cambio climático y desastres naturales) de lo que estaba previsto originalmente en el proyecto?

[Complejidad de la solución (elevado número de actores involucrados/Interacción de muchas partes/componentes)]

2.4. Alcance de Escalabilidad

2.4.1. ¿Qué tan factible es que la organización pueda llegar a un número de usuarios/clientes/beneficiarios que sea 5, 10, o 100 veces superior el número previsto originalmente en el diseño del proyecto (cinco años después del cierre del proyecto)?

[Podría llegar a menos de 5 veces el número de usuarios/clientes/beneficiarios previstos en el diseño original cinco años después del cierre del proyecto]

2.4.2. ¿Qué probabilidad hay de que la organización alcance ese número cinco años después del cierre del proyecto?

[Altamente probable (más del 90% de probabilidad)]

2.5. Relación con Grupo BID

2.5.1. ¿Se ha creado una relación comercial con otra unidad del Grupo BID diferente a BID Lab?

Con el Banco, específicamente con la división de Educación que también acompaña este proyecto.

2.6. Socios de Replicabilidad

2.6.1. ¿Tiene conocimiento de alguna otra entidad a nivel nacional o internacional que haya copiado/replicado completa o parcialmente el modelo de negocio del proyecto? ¿Ustedes colaboraron en el proceso con esa entidad?

[No]

2.7. Socios de Replicabilidad

2.7.1. ¿Número de usuarios/clientes/beneficiarios alcanzado por entidades que han replicado/copiado completa o parcialmente el modelo de negocio/productos/servicios implementado con apoyo del proyecto?

[N/A]

2.7.2. ¿Ha experimentado, en el último año, una expansión significativa (50% o más) del alcance del modelo de negocios del proyecto más allá de lo esperado en el diseño original del proyecto (debido al aumento del tamaño organizacional, alcance operativo o expansión geográfica)?

[No]

2.7.3. Número de usuarios / clientes / beneficiarios alcanzados hasta el fin del año?

[N/A]

2.8. Sostenibilidad

2.8.1. ¿Cómo cree que el proyecto continuará una vez que se acabe el financiamiento de BID Lab? Ejemplos: tiene fuentes de financiamiento externo identificadas para seguir operando, ha logrado el punto de equilibrio a través de la venta de servicios y productos, ha logrado el apoyo de instituciones públicas o del sector privado, ajustará el modelo de negocio para mantenerse viable (vía franquicias, etc.)

Se espera que a partir de la tarea del Plan Ceibal con ANEP se logre universalizar la herramienta hasta alcanzar los 40.000 estudiantes de primero como parte de las actividades regulares de ambas instituciones, no requiriendo inversiones adicionales. Por otro lado, el modelo de negocios híbrido (comunitario y propietario) habilitará a los innovadores participantes a continuar escalando sus soluciones en Edutech, ya que, sobre lo realizado en el marco del proyecto, podrán seguir generando upgrades de la solución o nuevas funcionalidades que atiendan a un mercado creciente como es el de la educación digital.

3. Implementación

3.1. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

3.1.1. ¿Qué aspectos específicos han afectado (positiva o negativamente) la implementación del proyecto?

[Coordinación con terceros]

3.1.2. Explique en detalle cómo estos factores que ha identificado han hecho que la implementación del proyecto sea más fácil o más difícil.

Si bien no han habido temas sustantivos, como fue mencionado anteriormente, se identificaron desafíos con el proveedor de desarrollo en la fase del prototipo al adaptar un contenido analógico a formato digital. Además el hecho de contar con múltiples actores en el proyecto genera la necesidad de tener una alto grado de articulación para que no se vean afectados los tiempos del proyecto.

3.2. Factores de Nuevas Tecnologías

3.2.1. Si el proyecto hace uso de tecnologías o metodologías novedosas, ¿Qué factores han facilitado o dificultado la implementación de la solución tecnológica propuesta inicialmente por el proyecto?

[Acceso a expertos en el área dentro de la agencia ejecutora/cliente, Disponibilidad de proveedores/consultores]

4. Resultados de Desarrollo (Cuantitativo)

4.0 ¿Su proyecto ha contribuido a alguno de los siguientes indicadores durante los últimos 12 meses (el año pasado)?

[4.6. No ha contribuido]

5. Resultados de Desarrollo (Cualitativo)

5.1. Población objetivo identificada en el diseño

¿Se está llegando a la población objetivo que se identificó en el diseño? Seleccione la población objetivo realmente alcanzada por el proyecto que se identificó originalmente en el diseño del proyecto.

[Niños y jóvenes, Emprendedores]

5.2. Población atendida NO Identificada en el diseño

5.2.1. Seleccione si hay Grupos que NO fueron identificados originalmente en el diseño del proyecto pero que están siendo atendidos en la fase de ejecución.

[Ninguno]

5.3. Factores Facilitadores u Obstaculizadores

5.3.1. ¿Qué factores han afectado (facilitado o dificultado) el alcance de estos grupos, o la resiliencia/impactos ambientales, en los números/dimensiones que el proyecto tenía previsto originalmente?

[Adaptación del producto/servicio a las necesidades de los clientes/usuarios/beneficiarios]

5.3.2. Explique en detalle ¿cómo estos factores han afectado la capacidad del proyecto para llegar a los grupos (o lograr resiliencia/impactos ambientales) en los números/dimensiones originalmente esperados?

Tanto la prueba de concepto como el desafío realizado con los innovadores fueron validados con usuarios reales para adaptar el producto a las necesidades requeridas por la población objetivo.

INDICADORES

Superado Logrado Pendiente En proceso Atrasado

C1: Virtualización de metodología de alfabetización inicial

Peso: 83% Calificación: Satisfactorio

| 50% | | 50% | | |
|---|------------------|-----------------|--------|--|
| Indicadores | Planeado | Logrado | Estado | |
| I1 Prueba de concepto validada con usuarios reales | 1 (2023-02-23) | 1 (2022-03-01) | | |
| I2 # Convocatorias de innovación abierta realizadas | 2 (2025-02-23) | 2 (2022-12-19) | | |
| I3 Solución disponible en plataforma Ceibal | 1 (2025-02-23) | | | |
| I4 # Docentes alcanzados | 80 (2025-02-23) | | | |

C2: Integración de recursos para el acompañamiento familiar



Peso: 11% Calificación: Satisfactorio

| 0% | | | | |
|---|-----------------|---------|--------|--|
| Indicadores | Planeado | Logrado | Estado | |
| I1 # convocatorias de innovación abierta | 1 (2025-02-23) | | | |
| I2 Estrategia diseñada para apropiación del aplicativo fuera del aula | 1 (2025-02-23) | | | |

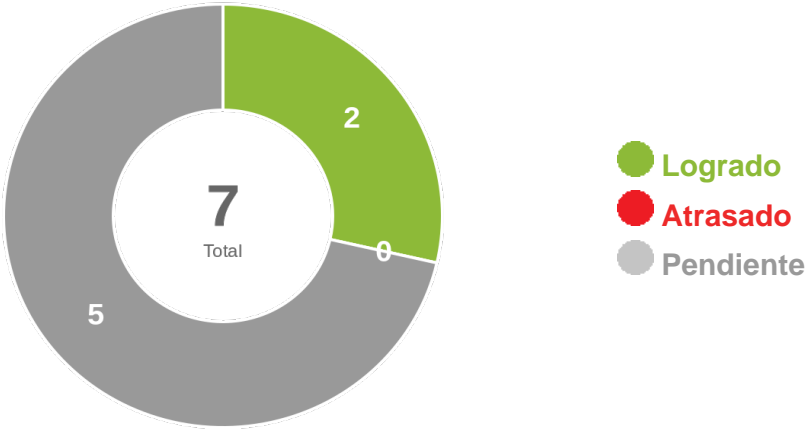
C3: Gestión de conocimiento y conexiones








Peso: 6% Calificación: Satisfactorio

| 25% | | 75% | | |
|--|-----------------|-----------------|--------|--|
| Indicadores | Planeado | Logrado | Estado | |
| I3 Evaluación del proceso de disponibilización de la aplicación. | 1 (2025-02-23) | | | |
| I1 Sistema de seguimiento y evaluación diseñado | 1 (2025-02-23) | 1 (2023-02-06) | | |

| | | | | |
|----|---|-----------------|-----------------|---|
| I4 | Análisis respecto a la contribución del sector emprendedor a resolver problemas de políticas públicas de forma innovadora (buenas prácticas, lecciones aprendidas, etc) | 1 (2025-02-23) | |  |
| | # Eventos de difusión entre los miembros de la Red Adela | 4 (2025-02-23) | 1 (2022-12-01) |  |

HITOS



| Hitos | Valor Logrado | Fecha Vencimiento | Fecha Lograda | Estado |
|---|---------------|-------------------|---------------|---|
| *Lanzamiento del Desafío de emprendedores para definir estética del juego y gamif | 1 | 2022-12-30 | |  |
| *Desafío para el diseño de una estrategia de difusión y apropiación por parte de | 1 | 2024-06-30 | |  |
| *Proveedor de desarrollo adjudicado | 1 | 2023-06-30 | |  |
| *1er versión de la app desarrollada | 1 | 2023-12-30 | |  |
| *Evaluación de procesos de desarrollo e implementación contratada | 1 | 2024-12-30 | |  |
| *Informe Final del Proyecto | 1 | 2025-06-30 | |  |
| *Condiciones Previas / Prior Conditions | 1 | 2022-08-23 | 2022-08-06 |  |