

DOCUMENTO DEL BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO  
FONDO MULTILATERAL DE INVERSIONES

**REGIONAL**

**TECNOLOGÍA Y DEPORTE: EDUCACIÓN PARA EL FUTURO  
(RG-T3355)**

**MEMORANDO DE DONANTES**

Este documento fue preparado por el equipo de proyecto integrado por: Maritza Vela (MIF/KMU) y Mariel Sabra (GRU/CAR), co-Líder de proyecto; Paula Auerbach (GRU/CEC); Christine Terner (GRU/CCO); Irani Arraiz (DSP/DVF); Andrea Bergamaschi (SCL/EDU), Sofie Olsen (SCL/EDU); Carolina Destéfano (MIF/GRU) y George Rogers (GCL/GCL).

El presente documento contiene información confidencial comprendida en una o más de las diez excepciones de la Política de Acceso a Información e inicialmente se considerará confidencial y estará disponible únicamente para empleados del Banco. Se divulgará y pondrá a disposición del público una vez aprobado.

## ÍNDICE

I.	EL PROBLEMA.....	2
A.	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	2
B.	BENEFICIARIOS .....	3
II.	LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN.....	4
A.	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	4
B.	RESULTADOS, MEDICIÓN, MONITOREO Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO .....	<b>ERROR!</b> <b>BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
III.	ALINEACIÓN CON EL GRUPO BID, ESCALABILIDAD, Y RIESGOS DEL PROYECTO .....	10
A.	ALINEACIÓN CON EL GRUPO BID .....	10
B.	ESCALABILIDAD .....	11
C.	RIESGOS DEL PROYECTO E INSTITUCIONALES .....	11
IV.	INSTRUMENTO Y PROPUESTA DE PRESUPUESTO.....	11
V.	AGENCIA EJECUTORA Y ESTRUCTURA DE IMPLEMENTACIÓN .....	11
A.	DESCRIPCIÓN DE LA AGENCIA EJECUTORA.....	12
B.	ESTRUCTURA Y MECANISMO DE IMPLEMENTACIÓN .....	12
VI.	CUMPLIMIENTO CON HITOS Y ARREGLOS FIDUCIARIOS ESPECIALES.....	12
VII.	ACCESO A LA INFORMACIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL .....	13

**RESUMEN DE PROYECTO**  
**TECNOLOGÍA Y DEPORTE: EDUCACIÓN PARA EL FUTURO**  
**(RG-T3355)**

El impacto de las nuevas tecnologías está cambiando tanto la forma en que se realiza el trabajo como su propia naturaleza, en los distintos sectores económicos y demandan competencias tanto digitales como transversales<sup>1</sup> para poder desempeñarse de acuerdo a los estándares esperados. Sin embargo, según estimaciones del BID, se espera que para 2030 más de la mitad de los jóvenes del mundo habrán alcanzado la edad adulta sin las habilidades necesarias para prosperar en el trabajo y en la vida.

América Latina y el Caribe enfrenta el desafío de la educación de las nuevas generaciones, especialmente de poblaciones desfavorecidas, para que éstas alcancen las habilidades mínimas necesarias que les permitan funcionar en “entornos ricos en tecnología”. Todos los países vienen trabajando para introducir las nuevas tecnologías en la educación e incrementar los aprendizajes de los estudiantes, reduciendo brechas entre grupos socioeconómicos para lograr el empleo decente a futuro. Recientemente, también se reconoció la importancia de incluir en el programa formativo la educación digital, robótica, y la programación como núcleos prioritarios de aprendizaje.

Para lograr la empleabilidad de jóvenes en este entorno cambiante y más exigente en cuanto a destrezas, las habilidades digitales no son suficientes si no se trabaja concomitantemente en el fortalecimiento de habilidades transversales, que fortalezcan la empleabilidad de los jóvenes. Tanto desde el FOMIN (en adelante BID Lab) y EDU como desde el Comité Olímpico, se cuenta con rica experiencia sobre la eficacia con que el deporte, las artes, música y circo pueden fortalecer las habilidades transversales, tales como la comunicación, trabajo en equipo, creatividad, entre otras.

El fin del proyecto es incrementar la empleabilidad y reducir las brechas de género de adolescentes vulnerables, a través del fortalecimiento de competencias digitales y habilidades transversales que incluyan los “valores olímpicos”<sup>2</sup>. Al cabo de tres años de finalizada la ejecución, se espera que este proyecto haya contribuido a fortalecer una política pública de educación digital integral en el ámbito educativo formal y no formal. Se trabajará articuladamente con los sistemas de educación de la Ciudad de Buenos Aires (Argentina); Quibdó y Medellín (Colombia); y Manta y Quito-Huarcay (Ecuador).

Al final del proyecto se espera haber fortalecido las competencias digitales en forma integral (fortaleciendo habilidades transversales), de 5.800 adolescentes de entre 12 y 18 años de segmentos socioeconómicos vulnerables, usando plataformas de *edutec* para la formación de alumnos y docentes. Asimismo, se espera dotar a las entidades públicas de los tres países de una metodología de formación digital integral que pueda ser escalable en el marco de sus políticas de extensión de la jornada escolar.

---

<sup>1</sup> Habilidades transversales se toman como sinónimo de habilidades socioemocionales o habilidades para la vida.

<sup>2</sup> Los valores olímpicos son Amistad, Respeto y Excelencia. Estos valores están comprendidos, por su alcance, en las habilidades transversales para el trabajo del futuro.

**ANEXOS**

ANEXO I	Matriz de Resultados
ANEXO II	Presupuesto Resumido

**APÉNDICES**

Proyecto de Resolución

**INFORMACIÓN DISPONIBLE EN LA SECCIÓN DE DOCUMENTOS TÉCNICOS DEL SISTEMA DE  
INFORMACIÓN DE PROYECTOS BID LAB**

ANEXO III	Presupuesto Detallado
ANEXO IV	I Delta
ANEXO V	Informes de Avance (PSR) y Cumplimiento con Hitos y Acuerdos Fiduciarios
ANEXO VI	Plan de Adquisiciones
Anexo VII	Diagnóstico de las Necesidades de la Agencia Ejecutora (DNA)

## **SIGLAS Y ABREVIATURAS**

ALC	América Latina y el Caribe
BID	Banco Interamericano de Desarrollo
FOMIN	Fondo Multilateral de Inversiones
CABA	Ciudad Autónoma de Buenos Aires
COI	Comité Olímpico Internacional
DNA	Diagnóstico de las Necesidades de la Agencia Ejecutora
EDU	División de Educación
HSE	Habilidades socioemocionales
LMK	División de Mercados Laborales y Seguridad Social
NAP	Núcleos de Aprendizaje Prioritario
ODS	Objetivos Desarrollo del Milenio
SES	Fundación SES
STEM	Ciencia, tecnología, ingeniería y matemática
TIC	Tecnología de información y comunicación
UIS	Actualización de la estrategia institucional del BID 2016-2019
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

**RESUMEN EJECUTIVO**  
**TECNOLOGÍA Y DEPORTE: EDUCACIÓN PARA EL FUTURO**  
**(RG-T3355)**

<b>País y Ubicación Geográfica:</b>	Argentina, Colombia y Ecuador.		
<b>Agencia Ejecutora:</b>	Fundación SES		
<b>Área de Enfoque:</b>	Economía del conocimiento		
<b>Coordinación con Otros Donantes/ Operaciones del Banco:</b>	El proyecto está alineado con las iniciativas del Sector Social del BID sobre “Los trabajos del Futuro” y las “Habilidades del siglo XXI”, lideradas respectivamente por LMK y EDU, y con participación del BID Lab. Complementa las operaciones de BID Lab sobre habilidades digitales.		
<b>Beneficiarios del Proyecto:</b>	Los beneficiarios directos del proyecto son: (i) 5800 adolescentes vulnerables capacitados en las escuelas públicas o espacios de trabajo socio- educativos; (ii) 3 sistemas de educación formal cuentan con currículos desarrollados y aplicables; (iii) 340 docentes capacitados en educación digital.		
<b>Financiamiento:</b>	Cooperación Técnica no reembolsable:	1.500.000	40%
	Otro financiamiento BID Lab:		
	<b>TOTAL CONTRIBUCION BID Lab:</b>	1.500.000	40%
	Contraparte (COI y Fundación SES):	2.207.700	60%
	<b>PRESUPUESTO TOTAL DEL PROYECTO:</b>	3.707.700	100%
<b>Periodo de Ejecución y Desembolso:</b>	36 meses de ejecución y 42 meses de desembolso.		
<b>Condiciones Contractuales Especiales:</b>	Serán condiciones previas al primer desembolso de fondos no reembolsables: a) presentación de un plan operativo anual por país, a conformidad del Banco; b) acuerdos de ejecución entre Fundación SES y Fundación Esquel, y Microempresas de Colombia; y con Fudela para transferir la metodología de deporte para el desarrollo usada en otros proyectos de BID Lab.		
<b>Revisión de Impacto Medio Ambiental y Social:</b>	Esta operación ha sido pre-evaluada y clasificada de acuerdo a los requerimientos de la Política de Medio Ambiente y Cumplimiento de Salvaguardias del BID (OP-703) el 31 de octubre de 2018. Dado que los impactos y riesgos son limitados, la Categoría propuesta para el Proyecto es C (riesgo bajo).		
<b>Unidad Responsable de los Desembolsos</b>	MIF/CAR		

## I. El Problema

### A. Descripción del Problema

- 1.1 El impacto de las nuevas tecnologías está cambiando tanto la forma en que se realiza el trabajo como su propia naturaleza, y demandan trabajadores equipados por un conjunto de competencias personales que le permitan funcionar en entornos digitales. Las competencias digitales<sup>3</sup>, antes “opcionales”, se han convertido en “esenciales” y deben completarse con “habilidades socioemocionales” transversales como: Comunicación (en línea y fuera de ésta), la creatividad, la ética, el manejo del tiempo, pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo en equipo. Referentes como [Accenture](#) refuerzan este concepto e indican que, contrariamente a lo que se imagina, no se trata sólo de habilidades tecnológicas. Se trata de cultivar un amplio abanico de habilidades, desde las creativas hasta las complejas capacidades cognitivas que la fuerza laboral futura necesitará. Este conjunto de habilidades tiene alta demanda, mejoran considerablemente las perspectivas de obtener un empleo decente ([UNESCO](#), 2108), y son cruciales para poder generar crecimiento inclusivo. Sin embargo, los sistemas educativos, así como los sistemas de formación en ámbitos corporativos, aún no tienen la capacidad de dar respuesta a la revolución que implicará este cambio en la demanda de competencias. Este desafío es particularmente urgente para aquellos que son más vulnerables, sobre todo frente a la inteligencia artificial, por el impacto que dicha tecnología tiene en cuanto a la automatización de trabajos más rutinarios. En los sectores que tradicionalmente emplean trabajadores de bajos recursos como por ejemplo hostería y gastronomía, servicios asistenciales, producción y logística, entre otros; se están modificando los procesos y cambiarán aún más los puestos de trabajo en función de las tecnologías. Por ende, en tanto no se fortalezcan las competencias digitales de los trabajadores, irán perdiendo la posibilidad de ocupar estos puestos. Se estima que entre las posiciones que ocupan las personas más vulnerables, un [19% presentará un grado de digitalización elevado, un 58% será de grado medio y el 23% restante será bajo](#).
- 1.2 Un estudio realizado por el [BID](#) (2017) estima que para 2030 más de la mitad de los jóvenes del mundo habrán alcanzado la edad adulta sin las habilidades necesarias para prosperar en el trabajo y en la vida. Este pronóstico se agrava en ALC, cuando consideramos los problemas de repitencia y abandono escolar de adolescentes. Este problema puede ser aún más severo para las mujeres jóvenes. En la región, al igual que en el mundo, existen inequidades de género en el acceso a internet y habilidades digitales. La [tasa de uso de internet](#) de las mujeres es en promedio 8,5% menor a la de los hombres. En la misma línea, se observa una [diferencia significativa](#) de participación de mujeres y varones en los campos de ciencia, tecnología, ingeniería y matemática (STEM por sus siglas en inglés). Existe abundante evidencia de que las mujeres se alejan de estas áreas a medida que avanzan en el sistema educativo. La [brecha](#) de participación es aún mayor si consideramos la educación superior. Entre muchos [otros factores](#), se cuenta el [nivel educativo de la madre](#), así como la tendencia que existe en muchos ámbitos a sostener [prejuicios](#) que perpetúan sesgos de género a nivel formativo y que van en detrimento de forjar vocaciones femeninas hacia carreras STEM.

---

<sup>3</sup> Se considera que las competencias digitales básicas, o sea, las competencias funcionales fundamentales para el uso elemental de los dispositivos digitales y las aplicaciones en línea, al igual que las competencias convencionales de la lectura, la escritura y el cálculo, son parte esencial de la nueva gama de competencias en alfabetización durante la era digital. Las competencias digitales en un nivel avanzado permiten que los usuarios saquen provecho de las tecnologías digitales de manera útil y transformacional, por ejemplo, en las profesiones vinculadas con las TIC. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>

- 1.3 A nivel más general, incluso, se observa un alto desconocimiento de parte de los jóvenes sobre los trabajos del futuro. Un reporte del Banco Mundial advierte que 44.7% de las personas que se integran a la educación superior en América Latina, lo hacen en estudios relacionados con las ciencias sociales, las leyes y los negocios ([Banco Mundial](#), 2017), y no contemplan formación más ligada con la tecnología.
- 1.4 Los países de la región enfrentan el desafío de la educación de las nuevas generaciones, especialmente de poblaciones desfavorecidas, para que éstas alcancen las habilidades básicas necesarias que les permitan funcionar en entornos digitales.
- 1.5 Los sistemas nacionales de educación en Argentina, Colombia y Ecuador, y especialmente las políticas y programas que llevan adelante sus Ministerios o Secretarías Educación, vienen realizando importantes esfuerzos en esta materia. Se reconoce la relevancia de comenzar temprana y progresivamente con la introducción de nuevas tecnologías para abrir nuevas oportunidades de aprendizaje. Por ejemplo, en Argentina recientemente se reconoció la importancia de incluir en el [programa formativo](#) ciudadanía digital<sup>4</sup>, robótica, y el pensamiento computacional. De igual manera, se está avanzando en la extensión de la jornada educativa en los tres países, bajo diferentes formatos, lo cual ofrece una ventana de oportunidad para incluir innovación en los contenidos curriculares.
- 1.6 Para lograr la empleabilidad de jóvenes en este entorno cambiante y más exigente en cuanto a destrezas, la inclusión de contenidos técnicos al currículo educativo, sería una condición necesaria pero no suficiente para fortalecer las habilidades del siglo XXI. El Grupo BID, especialmente a través de BID Lab y SCL, ha venido trabajando en el desarrollo de habilidades transversales<sup>5</sup> con diversas organizaciones de la sociedad civil, obteniendo un cúmulo de experiencias exitosas para el fortalecimiento de estas habilidades a través de proyectos que utilizan el deporte, las artes, la disciplina circense y/o la música. De igual forma, el aliado estratégico de esta operación, el Comité Olímpico Internacional, promueve en todas sus acciones la transversalización de los valores olímpicos: amistad, respeto y esfuerzo, los que están comprendidos, por su alcance, en las habilidades transversales para el trabajo del futuro. No obstante, la escala e impacto son limitados cuando no se puede articular con políticas públicas.
- 1.7 Las dificultades identificadas para educar adolescentes en habilidades técnicas y transversales a escala, para mejorar sus competencias para el mercado laboral del futuro serían: (i) la escasez de currículo integral que pueda aplicarse al sistema educativo formal, y que reúna contenidos para fortalecer un conjunto de saberes técnicos centrales, relevantes y significativos y para fortalecer habilidades transversales; (ii) insuficiente preparación técnica y pedagógica de docentes para impartir este currículo; (iii) escasas experiencias de articulación entre organizaciones de la sociedad civil y sistema educativo para transferencia de experiencias innovadoras para el fortalecimiento de habilidades transversales, en espacios educativos formales u otros espacios de educación comunitaria.

## **B. Beneficiarios**

- 1.8 Los destinatarios de este programa son los adolescentes (50% mujeres) en situación de vulnerabilidad social, de 12 a 18 años. La población objetivo se conformará a partir de 2

---

<sup>4</sup> La formación en ciudadanía digital a nivel escolar incluye alfabetización digital, educación el uso seguro de internet, la construcción de identidad digital, el uso de redes, la seguridad cibernética y el ciberbullying, entre otros.

<sup>5</sup> Habilidades transversales es un sinónimo de habilidades socioemocionales o habilidades para la vida.



perfiles poblacionales: (i) adolescentes que están inscriptos en el sistema educativo formal y participan en espacios educativos organizados por el sistema de educación formal; y (ii) adolescentes que se encuentran participando en espacios socioeducativos en instituciones de las comunidades y/ o programas sociales (pueden estar escolarizados o no).

- 1.9 Para los adolescentes que están transitando la educación formal, la propuesta de educación digital integral se desarrollará a contra-turno de la jornada regular escolar, esto es durante la [jornada extendida](#) de las escuelas de la Ciudad de Buenos Aires; los que concurren a las [escuelas de Medellín](#) tendrá lugar en el marco de la estrategia ocupacional<sup>6</sup>, o jornada [complementaria](#); en tanto que en Quibdó durante la [jornada única](#), es decir, en las horas adicionales a las habituales de enseñanza<sup>7</sup>; en Quito-Huarcay y Manta (Ecuador) durante las actividades de participación estudiantil obligatorias, en el marco del [Programa de Participación Estudiantil](#).
- 1.10 Para los adolescentes que no necesariamente estén escolarizados (grupo (ii)), la propuesta de educación digital se desarrollará en los espacios socioeducativos que se organizan en instituciones de la comunidad tales como clubes de barrio.
- 1.11 Los docentes de escuelas públicas, y de espacios socioeducativos no formales también se beneficiarán del proyecto al ser formados para el dictado de educación digital formal.

## II. La Propuesta de Innovación

### A. Descripción del Proyecto

- 2.1 El fin del proyecto es incrementar la empleabilidad<sup>8</sup> y reducir las brechas de género de adolescentes vulnerables, a través del fortalecimiento de competencias digitales y habilidades transversales que incluyan los “valores olímpicos”. Al cabo de tres años de finalizada la ejecución, se espera que este proyecto haya contribuido a fortalecer la política pública de educación digital integral en el ámbito educativo formal y no formal. Específicamente, este proyecto tiene por objetivo formar adolescentes a través de una propuesta de educación digital integral en el marco del sistema de educación pública y en ámbitos socioeducativos comunitarios (no formales) de cada país.
- 2.2 Para alcanzar el fin propuesto, el proyecto trabajará prioritariamente en las ciudades donde el Comité Olímpico Internacional desarrolla actividades específicas: Buenos Aires (Argentina); Quibdó y Medellín (Colombia); y Manta y Huarcay/Quito (Ecuador). Se trabajará sobre la base de la articulación de actores relevantes del sector público y privado. Entre éstos actores se cuentan: (i) Ministerio de Educación e Innovación, Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat de Ciudad de Buenos Aires, Secretaría de

---

<sup>6</sup> La Secretaría de Educación de Medellín denomina estrategia ocupacional al espacio educativo donde se trabaja y fortalecen competencias orientadas a la empleabilidad, y que tienen lugar a contra turno de la jornada regular. Establece cuatro modalidades de implementación: educación ambiental, escuelas deportivas, formación artística y cultural y ciencia y tecnología; asimismo definen tres componentes transversales a los que debe apuntar la estrategia: desarrollo de ciudadanía, enfoque lúdico-pedagógico y articulación al PEI.

<sup>7</sup> Son las horas que se destinan para una mayor duración de los estudiantes en las instituciones educativas para el fortalecimiento de competencias básicas y para la realización de otras actividades que les permiten seguir potenciando sus competencias (Decreto 8 de 2015).

<sup>8</sup> Se refiere a las competencias y cualificaciones transferibles que refuerzan la capacidad de las personas para aprovechar las oportunidades de educación y de formación que se les presenten con miras a encontrar y conservar un trabajo decente, equipos y capacitación en alfabetización digital.

Deportes y organizaciones de la sociedad civil (Clubes de barrio, entre otras) de la Ciudad de Buenos Aires; (ii) Ministerio de Educación, Ministerio de Telecomunicaciones<sup>9</sup>, Secretaría Técnica de Juventudes, Secretaría Técnica “Plan Toda Una Vida”, Secretaría de Coordinación Técnica y Participación Ciudadana del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito en Ecuador; y (iii) Secretaría de Educación de los municipios de Medellín y Quibdó en Colombia. En los tres países se articulará con los Comités Olímpicos locales.

- 2.3 Se elaborará juntamente con los actores públicos relevantes una propuesta educativa para desarrollar competencias digitales: ciudadanía digital, pensamiento computacional, programación, robótica, y fortalecer las habilidades transversales de comunicación, trabajo en equipo, compromiso y responsabilidad, la resolución de problemas y creatividad, sobre la base de los valores olímpicos. Se trabajará a través de las tecnologías digitales y el deporte, con especial énfasis en promover la equidad entre varones y mujeres. A nivel de los sistemas educativos, se formarán docentes para dejar recursos capacitados, lo cual coadyuva a la sostenibilidad de la propuesta.
- 2.4 La posibilidad de trabajar en los espacios curriculares que otorga la jornada extendida ofrece una oportunidad muy interesante para transferir las buenas prácticas desde el sector privado (fundamentalmente organizaciones de la sociedad civil) al sistema educativo.
- 2.5 La inclusión de instituciones de la comunidad, y en particular los espacios socioeducativos, para la ejecución del proyecto, acerca formatos más flexibles, a partir de los cuales se podrán extraer aprendizajes y lecciones susceptibles de transferirse al ámbito escolar.
- 2.6 **Última milla.** El proyecto está dirigido a 5.800 adolescentes de entre 12 y 18 años de escuelas públicas y espacios socioeducativos (en los que se podrá trabajar también con destinatarios que estén fuera del sistema escolar). Asimismo, se focalizará en zonas geográficas caracterizadas por la vulnerabilidad, por lo cual el segmento poblacional atendido por el proyecto será aquel con menos oportunidades de llegar a la formación digital de no ser por esta propuesta. Como referencia, la [terminalidad](#) de la educación secundaria en población urbana, para el primer quintil, es en Argentina el 40.23%; en Colombia el 42.53% (rural es 37.03%), y en Ecuador es 55.6%. Se estima que este proyecto abordará población del primer y segundo quintil mayoritariamente.
- 2.7 **Innovación.** La propuesta es innovadora tanto desde la perspectiva institucional como desde la técnica. Con relación a lo primero, el proyecto desde el mismo diseño tiene una fuerte articulación entre el sector público y privado. Esto permitirá llevar al ámbito de la educación pública en forma directa, las mejores prácticas recogidas por BID Lab y por el COI en materia de fortalecimiento de habilidades transversales a través del deporte. Asimismo, permitirá acercar soluciones de *edutec* que estén en la frontera en cuanto a formación en “ciudadanía digital”, pensamiento computacional y robótica, y una metodología que permite trabajar valores olímpicos y habilidades transversales en forma integral, combinando conceptos “blandos” con técnicos.
- 2.8 La robótica implica no sólo el aprendizaje de habilidades técnicas (diseño, montaje y programación de robots), sino también permite desarrollar competencias transversales. El trabajo en equipo y la colaboración son la piedra angular de cualquier [proyecto de](#)

---

<sup>9</sup> El Ministerio de Telecomunicaciones así como la Secretaría Técnica “Plan Toda una vida” trabajan en ámbitos de educación no formal para cerrar la brecha digital, creando espacios, centros de capacitación, en donde se brinda a la comunidad acceso a internet, equipos y capacitación en alfabetización digital.

[robótica](#) debido que se plantean actividades que los alumnos deben resolver como retos, en grupo, aportando soluciones elaboradas entre todos los miembros, facilitando la comunicación, responsabilidad, toma de decisiones, resolución de conflictos y creatividad. Estas habilidades se relacionan con el valor olímpico “[Amistad](#)” que tiene por objetivo defender y fortalecer los vínculos entre las personas y los pueblos; con el “Respeto” sinónimo de juego limpio y lucha de contra cualquier comportamiento no ético; y con la “Excelencia” al generar resiliencia y espíritu de superación frente a las dificultades.

- 2.9 En cuanto a la “ciudadanía digital”, la propuesta pedagógica a través de talleres y espacios lúdicos en el ámbito escolar permite que los estudiantes conozcan, reflexionen y comprendan cómo funcionan las tecnologías digitales, cómo se construye la identidad digital, de qué forma configurar una huella digital que los refleje tal cual son en las redes, cuándo y cómo anticipar situaciones en las que pueden estar en riesgo, tanto ellos como otros, y principalmente, entender que el ciberespacio es un espacio que se construye y en donde hay un “otro” como “uno”, con sus propias intencionalidad y sentidos, que es importante reconocer y respetar.

**Componente I: Bases para la educación digital (BID Lab: 222.600 Contraparte Local: 332.604).**

- 2.10 El propósito de este componente es crear y mejorar propuestas curriculares de educación digital integral en colaboración con el sistema educativo público; con foco en competencias digitales y transversales; y atendiendo la equidad de acceso para promover la participación y continuidad de las mujeres en formación STEM. La propuesta educativa se completa con el fomento de valores olímpicos sobre los que se conceptualizan las habilidades transversales para la empleabilidad.
- 2.11 Esta propuesta educativa podrá ser ejecutada tanto por escuelas públicas como por organizaciones la red de espacios socioeducativos comunitarios. Para el logro de este objetivo se desarrollarán las siguientes actividades:
- 2.12 **Relevamiento, evaluación y selección de plataformas, herramientas educativas digitales y buenas prácticas a nivel país y en la región.** Se evaluarán plataformas y sistemas con los siguientes criterios: a) su pertinencia para la población objetivo y la accesibilidad de parte de docentes y alumnos (incluso con baja conectividad); b) probada eficacia para fortalecer competencias digitales para docentes y alumnos; c) probada eficacia para fortalecer habilidades transversales; d) que incorporen perspectiva de género en su enfoque didáctico; e) con procesos y resultados evaluables; y f) la posibilidad de usarlas con metodologías “blended” o semipresenciales, y offline. De ser necesario, se adaptarán las plataformas efectivas para su adecuación e incorporación como herramienta en el componente formativo del proyecto. Podrá firmarse acuerdos de colaboración con la/s plataforma/s existente/s o co-desarrollar soluciones o adaptaciones con las que sean más pertinentes para el programa. La plataforma incluirá módulos de formación para docentes y para estudiantes.
- 2.13 **Documento de trabajo orientativo con buenas prácticas en formación digital:** Se realizará un documento de trabajo que reúna buenas prácticas en formación digital de adolescentes, que pueda servir de referencia u orientación durante el diseño de currículos a nivel local.
- 2.14 **Adaptación y diseño local del currículo de formación digital integral-** se adaptará el currículo nacional de los países a los contextos y programas educativos locales en las ciudades participantes, en coordinación con las autoridades educativas locales. Este

currículo será evaluado y ajustado en función de los resultados de su implementación durante el primer ciclo lectivo. La adaptación local incluirá el diseño de materiales didácticos.

- 2.15 A partir del relevamiento realizado durante el diseño de este proyecto con los socios locales de Fundación SES y las entidades públicas, se propone trabajar los siguientes tramos según país:
- (i) En Argentina (Ciudad de Buenos Aires): último año de la educación primaria (7mo grado, a la edad de 12-13 años) fortaleciendo así su transición al siguiente nivel educativo. Para esta edad, se prevé fortalecer ciudadanía digital, pensamiento computacional<sup>10</sup>, programación y robótica.
  - (ii) En el caso de Colombia (Quibdó y Medellín): 8° y 9° año de básica secundaria (a la edad 14 y 15 años respectivamente<sup>11</sup>). Se identificó la necesidad de desarrollar las bases en programación y robótica<sup>12</sup> especialmente para los adolescentes que transitan su educación técnica. Ello resulta imprescindible ya que, en el 10° y 11° año, la enseñanza se enfoca en el desarrollo de software para lo cual deben disponer de bases adecuadas en programación.
  - (iii) En Ecuador (Manta y Quito-Huarcay): 1° y 2° año de bachillerato (a los 15 y 16 años respectivamente<sup>13</sup>), fortaleciendo la educación digital y contribuir a los esfuerzos que se realizan en ese país para reducir la brecha digital.
- 2.16 **Diseño, adaptación y transferencia de actividades curriculares para fortalecer habilidades transversales, valores olímpicos y género a través del deporte:** se diseñará un modelo de capacitación a través del deporte, a partir de la adaptación de la metodología de deporte para el desarrollo<sup>14</sup> y de “Women Win”<sup>15</sup>. Este modelo de capacitación adaptado será transferido a los docentes y educadores.
- 2.17 **Formación de educadores:** se desarrollará e implementará una metodología para formación de educadores de las clases de jornada extendida, que podrá ser presencial y/o virtual.
- 2.18 Como resultados de este componente se esperan: (i) una plataforma educativa para formación digital y habilidades transversales regional de adolescentes y docentes funcionando para el programa; (ii) Documento de trabajo con buenas prácticas; (iii) cinco currículos de educación digital integral adaptadas a nivel local según nivel educativo (uno por ciudad participante); iv) metodología de formación de educadores, iv) 34 cursos para educadores realizados, v) 340 educadores formados con la metodología de formación digital integral.

<sup>10</sup> Es un proceso de resolución de problemas que se vale de la organización lógica y el análisis de datos.

<sup>11</sup> Se indican las edades teóricas de los adolescentes en esos años de educación formal

<sup>12</sup> La robótica tiene un significado histórico y suele cambiar según el contexto socio cultural. En el ámbito educativo, por muchos años se la presentó como un recurso didáctico para facilitar el aprendizaje de las ciencias, en particular de fenómenos de carácter abstracto. En los últimos años, con la emergencia de la robótica y los procesos de automatización en distintos ámbitos sociales, su rol es de mayor protagonismo y relevancia. Por esta razón, se lo propone no solo como recurso didáctico para el aprendizaje de saberes tradicionales, sino principalmente como objeto de estudio en sí mismo, particularmente en sus aspectos ligados a la programación.

<sup>13</sup> Edad teórica de los adolescentes en esos grados de enseñanza. En este proyecto se considera hasta 18 años por la posibilidad de repitencia.

<sup>14</sup> Se firmará un convenio con FUDELA para la transferencia de la metodología dada la experiencia desarrollada en el proyecto RG-1168

<sup>15</sup> Women Win es una metodología para empoderamiento de mujeres jóvenes que será transferida al proyecto de ONU Mujeres en la ciudad de Buenos Aires con el apoyo del COI.

**Componente II. Formación para el futuro (BID Lab US\$ 541.932. Contraparte Local US\$750.415).**

- 2.19 A través de este componente se fortalecerán las habilidades digitales de adolescentes en forma integral, pudiendo realizar un piloto de la metodología que permita ajustarla conforme las necesidades. Las actividades principales de este componente son:
- 2.20 **Formación digital integral de adolescentes:** se refiere al dictado del currículo digital integral según la etapa escolar y/o edad que transiten los adolescentes en los tres países, en los espacios educativos formales y en los espacios socioeducativos comunitarios. Los docentes y educadores serán acompañados en forma directa por un facilitador digital, de modo de funcionar como pareja pedagógica rotativa. La formación digital se dará integrando el fortalecimiento de habilidades transversales y la visión de equidad de género.
- 2.21 **Olimpíadas de Soluciones:** las olimpiadas son parte de la propuesta pedagógica: se proponen desafíos específicos vinculado a deportes, a problemáticas comunitarias, escolares, de género, etc. Las soluciones digitales trabajadas por los jóvenes serán socializadas a nivel comunitario.
- 2.22 **Encuentros deportivos especiales de fortalecimiento de habilidades socioemocionales y paridad de género a través del deporte:** Se desarrollarán talleres deportivos con los adolescentes con el objetivo de trabajar las problemáticas de género, con énfasis en las nuevas masculinidades.
- 2.23 **Trabajo con la comunidad** -Se promoverá la participación de la comunidad en el proyecto (familias, escuelas, clubes, centros juveniles, comunitarios, asociaciones cooperadoras, entre otros) sensibilizándolos en torno al apoyo de los procesos de educación digital para varones y mujeres. Se abordarán temáticas relacionadas con participación juvenil comunitaria, empoderamiento de la mujer, acceso de la mujer al mercado laboral, y acompañamiento a los jóvenes en su proyecto formativo-ocupacional sin discriminación de género. Para ello se usará el deporte y otras actividades lúdicas como recursos pedagógicos.
- 2.24 Como resultado de este componente se espera: (i) ejecutar 193 cursos de formación de jóvenes y adolescentes; (ii) capacitar 5.800 jóvenes y adolescentes en los tres países; (iii) impartir 81 talleres deportivos especiales para fortalecimiento de habilidades transversales y paridad de género; (iv) realizar 18 olimpiadas de soluciones tecnológicas con participación de jóvenes y difusión en sus comunidades; y (v) 18 talleres comunitarios realizados y 1150 actores sensibilizados.

**Componente III: Sistematización del modelo e incidencia en política pública. (BID Lab: 278.000 Contrapartida Local US\$: 543.400).**

- 2.25 Mediante este componente se espera contribuir a la institucionalización de la propuesta curricular en cada país<sup>16</sup>. Para cumplir estos objetivos, se llevarán a cabo las siguientes actividades:
- 2.26 **Mesas participativas con actores relevantes del ecosistema:** con el fin de promover el programa, difundirlo y retroalimentarlo, se promoverán instancias de diálogo y consulta con los actores más relevantes del ecosistema educativo (sector público, instituciones sociales, comunitarias, sector empleador, sindicatos y emprendedores). Con estos

---

<sup>16</sup> Se espera que los contenidos de formación de docentes puedan también ser acreditados y reconocidos por las instancias públicas formales de formación docente.

actores se buscará fortalecer las políticas públicas locales dirigidas a la formación digital integral de adolescentes.

- 2.27 **Encuentros regionales de aporte para la construcción de políticas.** Se desarrollarán 2 encuentros regionales sobre la base de la metodología “Haciendo política juntos”<sup>17</sup> creada por la Liga Iberoamericana. Tendrán como objeto: (i) Sensibilizar a actores relevantes sobre la importancia de la formación digital integral para mejorar el ejercicio de la ciudadanía y la empleabilidad juvenil; (ii) intercambio de conocimiento; (iii) manifestación de compromisos de actores relevantes en materia de sostenibilidad. A los encuentros asistirán actores del sistema educativo y la política educativa a nivel nacional de cada país, financiadores internacionales y regionales, sector privado y academia.
- 2.28 **Estrategia de comunicación.** Se elaborará una estrategia a nivel regional que incluya productos digitales con el objetivo de posicionar y dar visibilidad al proyecto.
- 2.29 **Sistematización del modelo de formación digital integral.** se elaborará un documento metodológico que será difundido y transferido a los sistemas de educación de cada país, conjuntamente a las herramientas pedagógicas y plataformas educativas.
- Como resultado de este componente se espera: (i) mesas de diálogo en cinco ciudades funcionando activamente y con propuestas para políticas públicas; (ii) dos encuentros iberoamericanos realizados; (iii) al menos 70 decisores de políticas educativas y equipos técnicos participan en cada encuentro; (iv) modelo de formación digital integral sistematizado para escala; y (v) estrategia de comunicación diseñada e implementada.
- 2.30 **Resultados, Medición, Monitoreo y Evaluación del Proyecto.** Como resultado de este proyecto, se espera diseñar una metodología regional de formación digital integral que abarque los trayectos curriculares para adolescentes entre 12 y 18 años en el sistema educativo formal y espacios socio educativos fuera del sistema formal. Dicha metodología, será aplicada en forma piloto en cinco trayectos formativos de tres países, para lo cual se espera formar al menos a 340 docentes y beneficiar a 5800 alumnos. Al cabo del proyecto, se espera que un 70% de los docentes de las escuelas y espacios socioeducativos participantes hayan fortalecido su capacidad de formación digital integral; y que se integre el proyecto de formación digital integral en al menos 40 escuelas o espacios socioeducativos adicionales.
- 2.31 **Seguimiento del proyecto.** El proyecto contará con un sistema de monitoreo de gestión, procesos y resultados de alcance regional, que estará montado sobre una plataforma para poder ser alimentado en línea. El contará con información proveniente de las mismas aplicaciones educativas para poder evaluar si hubo cambios en el aprendizaje de los jóvenes. El sistema de monitoreo abarcará herramientas de seguimiento y evaluación de resultados a nivel de los docentes del sistema de educación formal y no formal, referidas a su formación, así como a la implementación de la propuesta en la práctica educativa con los adolescentes. Se realizarán además mediciones cualitativas a través de entrevistas y grupos focales.
- 2.32 Se realizará un estudio de evaluación externa entre el medio término y la finalización del programa, con el propósito de responder las siguientes preguntas: (i) ¿Ha contribuido la metodología de formación digital integral a mejorar las competencias digitales de los

<sup>17</sup> El Foro Iberoamericano Haciendo política Juntos es un espacio para la incidencia en política pública organizado por la Liga Iberoamericana de la Juventud. Participan representantes de la sociedad civil, de la universidad, de los gobiernos, de las empresas y jóvenes para encontrar soluciones conjuntas a problemáticas de los jóvenes

alumnos?; (ii) ¿Disminuyeron las diferencias en el uso de tecnología digital entre varones y mujeres?; (iii) ¿Contribuyó la metodología de formación digital integral al fortalecimiento de habilidades transversales?; (iv) ¿la formación digital integral ayuda a bajar las tasas de deserción escolar?; (v) ¿Se observaron mejoras en el rendimiento escolar?; y (vi) ¿Existe diferencia en los resultados entre las formaciones dadas en el sistema escolar y en los espacios socio-educativos?

### III. Alineación con el Grupo BID, Escalabilidad, y Riesgos del Proyecto

#### A. Alineación con el Grupo BID

- 3.1 **BID Lab.** Este proyecto forma parte del pilar de economía del conocimiento, ya que promueve la generación de nuevas soluciones digitales para preparar a jóvenes para los desafíos que presenta el mercado laboral futuro.
- 3.2 El proyecto se relaciona con el portafolio actual de proyectos con enfoque en habilidades digitales, los cuales conforman una comunidad de conocimiento. Fundación SES tiene larga trayectoria de trabajo en el tema, desde los inicios de Entra 21 hasta el Fondo de Tecnología para la Inserción Laboral RG-M1189, por lo cual se podrá integrar a la comunidad de entidades con las que BID Lab trabaja el tema en proyectos como UR-T1168 Jóvenes a Programar, RG-T3351 Habilidades para el Futuro, y NEO (RG-M1210) y los proyectos que éste comprende por su relación con el sector público, entre otros. Adicionalmente, BID Lab puede oficiar de conector con su red de sus socios aliados vinculados al ecosistema de edutec, los cuales constituyen una fuente de contactos, soluciones, servicios y conocimiento muy significativo para este proyecto.
- 3.3 **BID. Sector Social.** El proyecto está alineado con marco sectorial de la División de Educación (GN-2708-5), ya que contribuye al objetivo de que todos los jóvenes adquieran las habilidades necesarias para alcanzar su máximo potencial en el mundo del trabajo. Además, bajo el liderazgo técnico de SCL y con la participación de BID Lab, se está desarrollando la iniciativa “Habilidades del Siglo XXI” que busca equiparar a las personas con las habilidades transversales y digitales que son fundamentales para navegar vidas saludables, productivas y felices. El proyecto se alinea con esta iniciativa, especialmente con las actividades propuestas para niños y niñas en edad escolar, al aprovechar las oportunidades de formación de habilidades fundamentalmente a través del sistema escolar curricular y extracurricular, e institutos de formación técnico-vocacionales.
- 3.4 **UIS.** El proyecto también está alineado con la estrategia del Banco (UIS 2010-2020) en tanto permitiría reducir pobreza y desigualdad por medio de: a) encontrar una herramienta para acercar las habilidades provistas por la escuela y las demandadas por el mercado laboral; b) mejorar las habilidades socio emocionales necesarias para la empleabilidad durante etapas educativas; c) fortalecer capacidades de los jóvenes para nuevas posiciones ocupacionales, relacionadas con el avance de la tecnología y las nuevas demandas del sector privado.
- 3.5 **ODS.** Finalmente, el proyecto está alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, particularmente con los objetivos de: i) ODS 4 - educación de calidad; ii) ODS 5- igualdad de género; iii) ODS 8 – trabajo decente y crecimiento; y iv) ODS 10: reducción de las desigualdades.

## B. Escalabilidad

- 3.6 El proyecto presenta grandes posibilidades de escala, considerando la alianza con el sector público desde el inicio del proyecto. En Argentina, particularmente, el 100% de las escuelas públicas de la CABA deben ofrecer jornada extendida para fines de 2019, lo que implica un total de 194 escuelas primarias y 104 secundarias. Este proyecto tiene posibilidad de escalar con contenidos a todas estas escuelas. Además, los NAP deben ser integrados a los documentos curriculares de todo el país para fines de 2020, por lo cual los contenidos que se diseñen en el marco de este proyecto podrían apoyar la implementación de los NAP en otras jurisdicciones.
- 3.7 En Ecuador se pondrá el modelo a disposición del Ministerio de Educación, para que pueda convertirse en una alternativa disponible en el marco del Programa de Participación Estudiantil. Con el Ministerio de Telecomunicaciones, se buscará transferir modelo para ser usado en el trabajo de los Infocentros. Se promoverán alianzas con gobiernos locales para que pueda ser replicado de acuerdo con las necesidades y competencias que éstos presenten. Finalmente, se facilitará su uso en el ámbito educativo privado (colegios fiscomisionales, parroquiales que son para sectores populares).
- 3.8 En tanto, en Colombia, el proceso de implementación y ampliación de cobertura de la jornada única continuará hasta 2030 lo que constituye una oportunidad para transferir el modelo de formación digital integral. En tanto, en Medellín, la Secretaría de Educación continúa actualizando la oferta de las jornadas complementarias, que se ofrecen a 80.000 estudiantes de básica y media. En esta línea, gracias al trabajo continuo que la Secretaría viene desarrollando con Microempresas de Colombia, las posibilidades de escalabilidad del proyecto mediante esta jornada son significativas.

## C. Riesgos del Proyecto e Institucionales

- 3.9 **Los principales riesgos** identificados son: (i) que resulte difícil transferir al sector público, y por ende escalar, los desarrollos curriculares para ser incorporados a las trayectorias formativas; y (ii) que exista dificultad para los acuerdos de diferentes actores del ecosistema educativo. **Acciones de mitigación:** (i) respecto a la articulación con el sector público, se realizan acciones desde el diseño de la operación para facilitar el diseño conjunto de contenidos curriculares. De igual forma, se trabajará en espacios socio-educativos alternativos. Con relación al punto (ii), las mesas de participación y diálogo promoverán la búsqueda de consenso y construcción colectiva.

## IV. Instrumento y Propuesta de Presupuesto

- 4.1 El proyecto tiene un costo total de US\$ 3.707.700 de los cuales US\$ 1.500.000 (40%) serán aportados por BID Lab como cooperación técnica no reembolsable; y US\$ 2.207.700 (60%) por la contraparte (compuestos por US\$ 1.500.000 del COI y US\$707.700 de aporte de las organizaciones en efectivo).

	BID Lab	Aporte COI	Aporte local	Total US\$
<b>Componentes del Proyecto</b>				
I Bases para la educación digital integral	226.600	274.400	58.204	555.204
II Formación para el futuro	541.932	554.620	195.795	1.292.347



III Sistematización del modelo e incidencia en política pública	278.000	413.900	129.500	821.400
Coordinación y ejecución	382.600	257.080	324.201	963.881
Evaluaciones	25.000	--	--	25.000
Contingencias	30.868	--	--	30.868
Revisiones Ex Post <sup>18</sup>	15.000	--	--	15.000
<b>Gran Total</b>	<b>1.500.000</b>	<b>1.500.000</b>	<b>707.700</b>	<b>3.707.700</b>
<b>% de Financiamiento</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

## V. Agencia Ejecutora y Estructura de Implementación

### A. Descripción de la Agencia Ejecutora

- 5.1 El proyecto será ejecutado por [Fundación SES](#) (Sustentabilidad, Educación, Solidaridad). SES es una organización social que, desde 1999 busca desarrollar y potenciar la inclusión social de los jóvenes para mejorar su situación educativa, social, política y económica. El desarrollo de alianzas y redes es una de sus principales estrategias para la incidencia social y pública. Forma parte de un importante entramado integrado con más de 400 organizaciones e instituciones en América Latina y Europa. Sus líneas temáticas son educación, inclusión laboral y protagonismo juvenil, para lo cual diseña y ejecuta distintas metodologías que buscan mejorar o fortalecer el abordaje público y privado de las problemáticas que afectan a los diferentes jóvenes. En el desarrollo de sus acciones, SES lleva adelante procesos de fortalecimiento de los actores con los que trabaja. Cuenta con amplia experiencia como ejecutor de proyectos de BID Lab, habiendo sido responsable, entre otros, del “Fondo de Tecnología para la inserción laboral juvenil” RG-M1189.

En Ecuador y Colombia, SES formará alianza con [Fundación Esquel](#) y con [Microempresas de Colombia](#) respectivamente. Fundación Esquel, es una organización privada sin fines de lucro de Ecuador, creada hace 26 años, que contribuye al desarrollo humano sustentable del Ecuador, al mejoramiento de la calidad de vida y a la construcción de una sociedad democrática, responsable y solidaria. Está comprometida con la innovación, participación y el mejoramiento continuo, por lo que su práctica consiste en ofrecer servicios competitivos y de calidad. Cuenta con vasta experiencia en programas de empleabilidad juvenil en articulación con entidades públicas y privadas. En tanto, Microempresas de Colombia, creada en 1973, cuenta con experiencia en las siguientes áreas de trabajo: i) derechos humanos, justicia; ii) desarrollo rural; iii) educación y formación para el trabajo; y iv) desarrollo productivo de vulnerabilidad, comunidades indígenas, comunidades afro, niños y jóvenes.

### B. Estructura y Mecanismo de Implementación

- 5.2 A los fines de la gobernanza del Proyecto se constituirá (i) un Consejo Directivo, (ii) un Equipo Ejecutivo y (iii) un Grupo Asesor, descritos a continuación:
- 5.3 **Consejo Directivo:** Estará integrado por un miembro del Comité Olímpico Internacional o quien éste designe, BID Lab y Fundación SES (como observador). El consejo Directivo se reunirá anualmente para definir plan operativo, e hitos relevantes para el proyecto. No obstante Fundación SES será el ejecutor del proyecto.

<sup>18</sup> Los fondos de Contribución para contratar revisiones ex post serán administrados por el Banco.

- 5.4 **Equipo ejecutivo regional:** Estará a cargo de Fundación SES y tendrá la responsabilidad de diseñar las acciones generales del proyecto y llevar a cabo las acciones necesarias para su ejecución en tiempo y forma. Asimismo, preparará los planes estratégicos del proyecto, la planificación operativa anual y presupuesto, los informes de avance del proyecto y cualquier otra información que sea solicitada por el Banco o el COI. Asimismo, llevará adelante el seguimiento en la ejecución de los lineamientos estratégicos y acuerdos del programa, el seguimiento administrativo, técnico y metodológico del mismo. Este equipo ejecutivo regional, a su vez tendrá a cargo las funciones del equipo ejecutivo nacional de Argentina. Para ello, se cuenta con equipos de coordinación, administración, comunicación, y de monitoreo y evaluación.
- 5.5 **Equipo ejecutivo nacional:** En cada país habrá un equipo que actúe como unidad ejecutora local. Estará conformado por un Coordinador local (CL) un Responsable de educación (RE), responsable de monitoreo y evaluación, y un Responsable administrativo (RA), el CL participará activamente en el diseño de las acciones a realizarse en el país, asimismo organizará, coordinará y asegurará la ejecución de las acciones planificadas, mientras que el RE supervisará la adaptación e implementación del modelo pedagógico mientras que el responsable administrativo asegurará el cumplimiento de los procedimientos administrativos definidos. Este equipo funcionará con una estructura similar en Colombia y Ecuador.
- 5.6 **Grupo Asesor:** El Comité ejecutivo nacional podrá convocar a un grupo asesor a nivel local o regional, con opinión no vinculante, para realizar consultas/recomendaciones sobre la marcha del proyecto u otros temas puntuales.

## VI. Cumplimiento con Hitos y Arreglos Fiduciarios Especiales

- 6.1 **Desembolsos por Resultados y Arreglos Fiduciarios.** De acuerdo con la evaluación institucional realizada, Fundación SES es una asociación civil de derecho privado con políticas propias de administración y de adquisiciones que reúnen criterios de transparencia, economía y eficiencia. Desde el punto de vista organizacional, posee capacidad fiduciaria y financiera para llevar a cabo el proyecto. En virtud de ello, y a los fines de la supervisión de esta operación, se tomarán en cuenta las políticas operativas de Fundación SES<sup>19</sup> y se aplicarán para la administración y las adquisiciones del proyecto. Fundación SES será responsable por la administración de la Contribución destinada a actividades en Colombia y Ecuador.
- 6.2 La Agencia Ejecutora se comprometerá a los siguientes acuerdos con BID Lab con relación a desembolsos, adquisiciones y gestión financiera:
- 6.3 Los desembolsos se realizarán cumpliendo las condiciones técnicas específicas (para primer desembolso y subsiguientes, si las hubiere) y la presentación a conformidad del Banco de: (i) el formulario de Solicitud de Desembolso, y (ii) la Planificación Financiera. La agencia ejecutora presentará, a modo de justificación del uso de fondos: (i) una certificación de contador aceptable para el Banco indicando que los gastos efectuados son los acordados en la planificación operativa anual<sup>20</sup>, y (ii) la conciliación de fondos de

<sup>19</sup> Atento al Apéndice 4 de las GN-2349-9 y GN-2350-9.

<sup>20</sup> Puede ser el profesional contable del organismo ejecutor, u otro que sea sugerido por el mismo. El Banco evaluará su experiencia profesional y criterios para evitar conflictos éticos/de interés.

la Contribución. Asimismo, Fundación SES deberá haber presentado evidencia de: (i) la validación de hitos para el año calendario correspondiente; (ii) el cumplimiento de los hitos previstos para dicho año a conformidad del Banco; y (iii) realización del aporte local según presupuesto.

- 6.4 Fundación SES podrá adelantar fondos a Fundación Esquel y Microempresas de Colombia con las que haya firmado acuerdos de ejecución, las cuales presentarán documentación legal que acredite la recepción de fondos (factura y recibo). Para la rendición de gastos frente a Fundación SES, utilizarán el mismo procedimiento que el mencionado en 6.3 acápites (i) y (ii). Esta documentación estará a disposición del Banco y el COI en caso de requerirse.
- 6.5 Si bien la responsabilidad de desembolsos está en la Representación en Argentina, se acordará con BID Lab en Colombia y Ecuador los planes de acción e hitos por país.
- 6.6 Adquisiciones: Se utilizarán las políticas del ejecutor para llevarlas a cabo. Se presentará semestralmente una planificación de adquisiciones necesarias para la ejecución del proyecto y cumplimiento de los hitos. Se establecerá cuáles de ellas son críticas técnicamente para BID Lab, y se revisarán los aspectos técnicos de estas adquisiciones. Siendo necesaria la contratación de docentes para la ejecución del programa, será un requisito, además de la idoneidad, que tenga horas de cátedra disponibles para ser contratado. No será un impedimento que tenga otros contratos con los sistemas de educación pública (estatal o privado) en tanto disponga de tiempo para participar del programa<sup>21</sup>.
- 6.7 Hitos: Se anexa una tabla preliminar de hitos basados en resultados. Al inicio del año calendario se validarán los hitos a cumplir durante el año, o podrán ser modificados en tanto sea necesario, y no altere los objetivos ni resultados del proyecto.
- 6.8 Estados Financieros y Revisiones del uso de la Contribución: El organismo Ejecutor deberá preparar y mantener a disposición del Banco sus estados financieros anuales. Asimismo, llevará un registro de aportaciones en especie que será certificada por un profesional a conformidad del Banco<sup>22</sup>.
- 6.9 Con recursos de la Contribución, el Banco podrá contratar un tercero para revisar los estados financieros y realizar revisiones del uso de los recursos aplicados al proyecto, verificando prácticas financieras y adquisiciones.

## **VII. Acceso a la Información y Propiedad Intelectual**

- 7.1 **Acceso a la Información.** De acuerdo con la Política de Acceso a Información del Banco, este documento es de acceso público.
- 7.2 **Propiedad Intelectual.** El Banco será dueño de la propiedad intelectual del proyecto y otorgará una licencia gratuita, no-comercial, irrevocable, por plazo indefinido, para el uso de los derechos de autor, patentes y cualquier otro derecho de propiedad intelectual a SES y al COI, quienes podrán otorgar una licencia similar a entidades gubernamentales

<sup>21</sup> Se contratará a FUDELA en forma directa para transferir metodología de "deporte para el desarrollo".

<sup>22</sup> Puede ser el profesional contable del organismo ejecutor, u otro que sea sugerido por el mismo. El Banco evaluará su experiencia profesional y criterios para evitar conflictos éticos/de interés.

u otras que trabajen, apliquen, repliquen o generen conocimiento utilizando productos desarrollados en el marco del proyecto.