



INFORME DE GESTION
AÑO 2020



INTRODUCCIÓN

Con el fin de informar acerca de la gestión desarrollada por la Fundación Nuevos Pensamientos, durante la vigencia 2020, teniendo en cuenta la información disponible en las diferentes áreas y procesos que la componen, Nuevos Pensamientos fue constituida el 23 de Septiembre de 2016, tiene como objeto social:

Desarrollar, organizar y ejecutar proyectos y eventos artísticos, literarios culturales, musicales, científicos, ambientales y de fomentos para la lectura escritura y así promover la cultura dirigidos a todo tipo de público con énfasis en población vulnerable.

Durante la vigencia 2020, desarrolló actividades, aprobadas en la vigencia del año 2020. En este documento se refleja de manera general información relacionada con el cumplimiento de sus metas del Plan de Acción 2020, el seguimiento a la gestión de cada una de las áreas y el desarrollo de la contratación.



QUIENES SOMOS

Somos una fundación dedicada a desarrollar acciones para fomentar el gusto por la literatura, así mismo fomenta actividades artísticas musicales regionales, talleres de formación de públicos en el área audiovisual, (cine clubes literarios) y demás iniciativas que protejan y promuevan buenos hábitos del uso del tiempo libre.



MISIÓN

Somos una entidad que se encarga de organizar , desarrollara y ejecutar proyectos y eventos artísticos , literarios, , culturales, musicales, científicos, ambientales , y de fomento para la lecto escritura y así promover la cultura dirigidos a todo tipo de públicos con énfasis en población vulnerable.



VISIÓN

Ser una entidad reconocida por el desarrollo de habilidades lecto escritoras en el departamento de Nariño que promueve buenos hábitos académicos y de uso provechoso del tiempo libre



PRINCIPIOS Y VALORES

- **Independencia:** universalizar el acceso a la información educativa para generar conocimiento
- **Transparencia:** La Fundación se esmera para que su actividad resulte transparente y accesible.
- Aportar al desarrollo social a través de la educación.
- Promover un concepto de educación asociado con el desarrollo de competencias que ofrezca más y mejores oportunidades para todos.



OBJETIVOS

Objetivo General

Contribuir a la organización y al progreso de la educación colombiana

- Preservar sus derechos fundamentales.
- Elevar su calidad de vida.
- Propiciar un ambiente adecuado para la integración.

Objetivos Específicos

- Participar activamente en la educación, con el propósito de aportar a la vida digna de las personas
- Elevar su calidad de vida.
- Propiciar un ambiente adecuado para la integración.



Durante el año 2020 la fundación Nuevos Pensamientos, llevó a cabo los siguientes proyectos enfocados a contribuir con el mejoramiento de las condiciones de vida de las familias, aportando a la ciudadanía cultura y formación y al mismo tiempo ayudando a formar la personalidad de los adolescentes, aportando valores humanos.

A continuación, se relacionan las actividades desarrolladas.

1. PASTO

RED DE CINECLUBISMO DE NARIÑO

Convenio 1945 año 2020

Desarrollado en el Municipio de San Juan de Pasto

Desarrollo y Ejecución

El proyecto *Red de Cineclubismo de Nariño* se concibió en su totalidad como un proyecto presencial, con interacción directa entre los asistentes y talleristas junto con los aliados estratégicos quienes ayudarían en el proceso de desarrollo del proyecto de manera permanente. Sin embargo, debido a la coyuntura originada por *el nuevo coronavirus Covid-19* que impidió el desarrollo de reuniones masivas nos vimos avocados a la tarea de ajustar de manera metodológica los talleres propuestos, siendo este un reto al adoptar las TIC`S como una propuesta que permita el pleno desarrollo del proyecto siendo un éxito en el avance y consecución de objetivos pese a las adversidades ocurridas por la pandemia. Siendo lo anterior, un nuevo ajuste, las actividades se desarrollaron de la siguiente manera.

Selección del Talento Humano

Para el desarrollo de las sesiones de manera virtual, se seleccionó el talento humano dotado de capacidades operativas para la realización de las sesiones de manera virtual y dado el caso de manera presencial en campo como lo fue en las actividades de *Cinemas Incluyentes* en su totalidad. El equipo se conformó por el coordinador, equipo financiero, equipo técnico y equipo de talleristas.

Planeación

En la primera etapa se seleccionó el talento humano que estaría acompañando el desarrollo del proyecto de manera presencial, sin embargo, dada la coyuntura nos vimos avocados en la reestructuración de las metodologías para hacer frente a la pandemia.



En la segunda etapa comienza un periodo de cualificación técnica de todo el equipo para desarrollar las actividades de manera virtual, luego se procedió a hacer las pruebas en las diferentes plataformas virtuales que ofrecen las grandes compañías de la web como son Google con Google Meet, Zoom, WhatsApp, Facebook, YouTube, Google Class Room, Moodle y StreamYard, siendo esta última la plataforma que permitió el máximo desempeño en la retransmisión de las actividades por medio de la plataforma virtual de Facebook, estas dos plataformas fueron las canalizadoras de las afluencias entre los asistentes y el equipo operativo.

Organización

En el desarrollo de la selección del talento humano se tuvo en cuenta el perfil de los promotores que desarrollarían en campo las actividades de manera presencial como trayectoria y conocimientos en torno a las producciones audiovisuales, historia del cine entre otros temas relacionados con los medios digitales. Se organizaron los equipos y las sesiones de acuerdo a los lugares focalizados junto con las Bibliotecas Públicas, Fundaciones, Alcaldías con sus respectivas secretarías de cultura, líderes comunitarios, gestores culturales, docentes y población en general.

Fase de Promoción y Difusión

Se desarrolló una campaña de promoción y difusión de las actividades de manera presencial en la vereda Cariaco Bajo del corregimiento de Cariaco del Municipio de Consacá ubicado a 10 Km de la cabecera municipal. Allí se acordó realizar las sesiones de *CineMactivos*, *Cinemas Incluyentes* y el *Taller Celumetrage* con los estudiantes de la escuela y habitantes de la vereda. Sin embargo, debido a la coyuntura ocasionada por el nuevo coronavirus Covid-19 se reajustaron las metodologías sin perder el contacto con el enlace de la comunidad de la vereda.

Se desarrolló una campaña de promoción y difusión de las actividades de manera presencial en la Institución Educativa Gustín Santa Cruz en el corregimiento de El Rodeo en el municipio de La Florida, Allí se pretendió desarrollar las sesiones de *Teatro y Cine*, *CineMactivos*, *Cine y Cultura*, *Celumetrage* y *Pensando el Cine* evaluando las instalaciones, capacidades técnicas como proyector e internet y salones comunales.

Se realizaron los diseños de las respectivas piezas gráficas que acompañaron el proyecto de manera permanente como son: el pendón y el afiche publicitario.

Debido a la coyuntura originada por el nuevo coronavirus Covid-19 se crea la página oficial de Facebook de la Fundación Nuevos Pensamientos con el propósito de desarrollar de manera activa la consecución de las actividades de manera exitosa. Sin embargo, la continuación de las actividades se desarrolló por medio de llamadas telefónicas y mensajes vía WhatsApp, sin perder de vista el enfoque del proyecto.



Ajustes del Cronograma

Luego de reajustar metodologías para el desarrollo de las actividades se procedió una socialización con los aliados estratégicos con los cuales nunca se perdió la comunicación, pues las llamadas telefónicas y mensajes vía WhatsApp lograron mantener una información activa en cuanto al desarrollo y estado de acciones de parte de administrativos del sector público, docentes y líderes comunitarios.

Evaluación de los escenarios virtuales

Una vez alcanzadas las capacitaciones en torno a las plataformas virtuales para las proyecciones, conversatorios y reuniones se decidió utilizar la plataforma Meet Google y StreamYard para el desarrollo de las sesiones de manera virtual utilizando Facebook como plataforma donde se alojarían las sesiones, además de ser el punto de encuentro entre los asistentes y los talleristas.

Evaluación de contenidos

Cómo ejercicio para la puesta en escena de los mejores proyectos audiovisuales, para su proyección se evaluó y promocionó la página de Retina Latina y Cinescuela como promotores de producciones nacionales e internacionales en términos de largometrajes y cortometrajes. Además, en el desarrollo de las sesiones se contó con la participación de directores, realizadores y promotores locales y nacionales que de manera directa participaron de los conversatorios en torno a sus cortometrajes principalmente para mostrar el impacto, desarrollo y elaboración de contenidos audiovisuales tanto en escenarios independientes como festivales de cine locales e internacionales. logrando una amplia aceptación entre el público focalizado en este proyecto. Sin embargo, es de anotar que debido a la utilización de las redes sociales la difusión de contenidos trascendió los límites establecidos en este proyecto contando con participación desde otras ciudades y países como fueron México y Ecuador desde donde nos enviaron sus comentarios sobre las diferentes actividades desarrolladas en el marco del proyecto.

Primera evaluación Interna

En esta primera etapa se desarrolló un análisis de la coyuntura y los efectos ocasionados en los diferentes municipios, pues el proyecto se contemplaba ejecutar en diferentes municipios lo que implicaba necesariamente una movilización hacia estos lugares, sin embargo, los medios virtuales lograron ser efectivos en la medida en que el equipo se fue adaptado a la utilización de las plataformas digitales



Desarrollo de Metas

Adaptar la nueva metodología implicó un reto en cuanto a la apropiación de tecnologías y conocimientos prácticos para el manejo eficiente de los recursos virtuales. De esta manera se desarrolló con eficacia cada una de las sesiones propuestas en este proyecto, superando las expectativas de reconocimiento de parte de la comunidad, realizadores y promotores de la cultura. Sin embargo, en su última fase de ejecución se habilitaron escenarios médicos y operativos para el caso de CEHANI ESE en la ciudad de Pasto, la Fundación FUNAGES en Sandoná y la población de la Vereda Cariaco Bajo en el municipio de Consacá que trabajan con una población en situación de discapacidad y vulnerabilidad; se lograron realizar con éxito el desarrollo de las sesiones de *Cinemas Incluyentes* como un espacio que aporta, desde el cine al bienestar de esta comunidad, que en muchos casos es relegada debido a las dificultades sensoriales o psicomotriz presentes en la población.

En las sesiones de *CineMactivos* se logró desarrollar una serie de experiencias donde las plataformas virtuales de Retina Latina y CinesCuela lograron de manera significativa adquirir nuevos usuarios, pues son escenarios donde el cine latinoamericano adquiere relevancia debido a la gestión internacional de los Ministerios de Cultura de cada país correspondiente y sus dependencias para el caso de las producciones audiovisuales. Esto nos permitió visibilizar estas herramientas promotoras de la cultura regional. Luego, se desarrollaron sesiones donde los asistentes interactuaban de forma directa entre los directores, gestores culturales y protagonistas a través del Facebook live y la plataforma StreamYard.

Adaptar la nueva metodología implicó un reto en cuanto a la apropiación de tecnologías y conocimientos prácticos para el manejo eficiente de los recursos virtuales. De esta manera se desarrolló con eficacia cada una de las sesiones propuestas en este proyecto, superando las expectativas de reconocimiento de parte de la comunidad, realizadores y promotores de la cultura. Sin embargo, en su última fase de ejecución se habilitaron escenarios médicos y operativos para el caso de CEHANI ESE en la ciudad de Pasto, la Fundación FUNAGES en Sandoná y la población de la Vereda Cariaco Bajo en el municipio de Consacá que trabajan con una población en situación de discapacidad y vulnerabilidad; se lograron realizar con éxito el desarrollo de las sesiones de *Cinemas Incluyentes* como un espacio que aporta, desde el cine al bienestar de esta comunidad, que en muchos casos es relegada debido a las dificultades sensoriales o psicomotriz presentes en la población.

En las sesiones de *CineMactivos* se logró desarrollar una serie de experiencias donde las plataformas virtuales de Retina Latina y CinesCuela lograron de manera significativa adquirir nuevos usuarios, pues son escenarios donde el cine latinoamericano adquiere relevancia debido a la gestión internacional de los Ministerios de Cultura de cada país correspondiente y sus dependencias para el



caso de las producciones audiovisuales. Esto nos permitió visibilizar estas herramientas promotoras de la cultura regional. Luego, se desarrollaron sesiones donde los asistentes interactuaban de forma directa entre los directores, gestores culturales y protagonistas a través del Facebook live y la plataforma StreamYard que propiciaron un canal directo para la proyección de cortometrajes y los conversatorios respectivos

En las sesiones de *Teatro y Cine* se consolidó una parrilla de conversatorios y puesta en escena de cortometrajes sobre el papel del teatro en el cine y su evolución en la historia, invitando a artistas relacionados con diferentes técnicas como son el Clown y los títeres como una propuesta audiovisual novedosa que implica necesariamente que se involucre el artista con su público, promoviendo de esta manera una interacción continua, pues el escenario así lo permitió.

En las sesiones de *Cultura y Cine* y *Pensando el cine* se desarrollaron, en un primer momento de manera remota a través de llamadas telefónicas, guías y mensajes vía WhatsApp con estudiantes de la Institución Educativa Gustín Santa Cruz ubicada en el corregimiento de El Rodeo en el Municipio de La Florida, permitiendo de esta manera continuar con las actividades de la promoción del Cineclubismo como herramienta de creación y promoción de habilidades en la utilización de las TIC'S y que además de promover valores de respeto, convivencia y trabajo en equipo se trabajó de manera interdisciplinaria acompañando las labores de los docentes en cuanto a la construcción de guiones, escaletas, podcast. Para este último caso, los podcast como una oportunidad de extender las actividades de promoción y difusión en torno a la cultura de cine se logra consolidar una franja radial en la emisora *Manantial Stereo 99.5 FM* en el municipio de La Florida, donde estudiantes y docentes en compañía de los talleristas comentan sobre historia, narrativas, anécdotas en torno a las producciones audiovisuales. De esta manera se genera una forma de complementar los diferentes escenarios no presenciales para formar un cineclub radial.

En cuanto a los talleres de *Celumetrage* como una apuesta por promover el cuidado del patrimonio inmaterial y local, como propuesta de aprendizaje a partir de herramientas TIC'S disponibles de manera masiva en los hogares de los municipios focalizados se comparten tips para fomentar el uso responsable de celulares inteligentes o Smartphones, con talleres de fotografía y video, donde los asistentes aprenden a utilizar herramientas básicas disponibles en la App Store de manera gratuita como *KineMaster - Editor* y *Creador de Video*, *BaconCamera*, *FilmMaker*, entre otras opciones que traen de manera integrada las cámaras de los celulares. También se explicó la fase técnica en cuanto a la preproducción, producción y posproducción, tomas de planos, secuencias y construcción de guiones literarios y técnicos.

En la sesión denominada *Networking* se invitó a cineclubistas de trayectoria a nivel local y nacional, con el propósito de compartir sus experiencias con demás cinéfilos y seguidores del séptimo arte para visibilizar acciones en torno al cine regional y nacional



Gestión

La gestión adelantada se desarrolló con la Institución Educativa Gustín Santa Cruz en el corregimiento de El Rodeo en el Municipio de La Florida, La Biblioteca Pública de Sandoná, La Fundación FUNAGES y la Secretaria de Cultura, recreación y deporte en el municipio de Sandoná. El grupo de jóvenes ahorradores de la vereda Cariaco Bajo y la Institución Educativa de la vereda en el municipio de Consacá. La Biblioteca Pública Kipu Huasi en el municipio de El Tambo

Impacto

El impacto tras el ajuste de la nueva metodología, siendo esta manejada a través de las redes sociales permitió una masiva afluencia de participantes de diferentes partes de la región y a nivel nacional, pues las redes sociales quedaron abiertas a la visita de todo el público sin perder de vista los grupos focales mencionados en el proyecto.

Meta 1: Desarrollar una (1) Campaña de Promoción y Difusión con las instituciones y centros culturales aliados

Logros/Resultados

LOGROS/RESULTADOS: El desarrollo de esta meta fue transversal a la ejecución del proyecto, pues a cada actividad en campo y virtual se realizó la mención de los créditos al Ministerio de Cultura y su Programa Nacional de concertación Cultural. Teniendo siempre en cuenta cada meta y cada sesión respectivamente. En el desarrollo de la primera fase de socialización de las actividades se desarrollaron de manera presencial en las Instituciones Educativas de la Vereda Cariaco Bajo en el Municipio de Consacá y en la Institución Educativa Gustín Santacruz. En el Municipio de Sandoná con la Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte, La Biblioteca Pública Municipal y la Fundación FUNAGES. En el Municipio de El Tambo se realizó con la Biblioteca Pública Municipal Kipu Huasi. En el Municipio de Sandoná durante el desarrollo de las festividades locales llamada *Festival de verano* en una intervención se promociono el papel del Ministerio de cultura y su Programa Nacional de Concertación cultural junto a las actividades itinerantes propuestas con la Biblioteca y la Fundación FUNAGES

Meta 2: Realizar Quince (15) Sesiones del Taller CineMactivos para fomentar la circulación y difusión de producciones audiovisuales y cinematográficas de nivel local, nacional e internacional.

Logros/Resultados



Aplicando la nueva metodología para el desarrollo de las sesiones virtuales se programó utilizar la plataforma Meet de Google en un primer momento, luego y gracias al avance en los resultados obtenidos se decidió utilizar la plataforma Facebook y StreamYard para el desarrollo de las sesiones de manera abierta a todo el público. Teniendo como propósito invitar a artistas y creadores audiovisuales para que desde sus perspectivas comenten a los asistentes los pormenores, detalles y tips en torno a las producciones realizadas y proyectadas en estos conversatorios. Contamos con una participación en directo a través de la plataforma de Facebook live de 187 asistentes y 2.700 reproducciones posteriores al desarrollo de la actividad en directo. Lo que nos indicó una gran aceptación entre el público y un impacto prolongado en el tiempo, pues quienes no asistieron por diversos motivos a la hora indicada pudieron observar las actividades en el transcurso de la noche y al día siguiente

Meta 3: Ejecutar Ocho (8) Sesiones del Taller Cinemas Incluyentes para estimular habilidades corporales y gusto por el cine dirigido a población en situación de discapacidad psicomotriz, visual y auditiva. Haciendo énfasis en el Cine Accesible

Logros/Resultados

LOGROS/RESULTADOS: Para el desarrollo de estas actividades se tuvo el acompañamiento de la Fundación FUNAGES en el municipio de Sandoná donde se desarrollaron las actividades en el corregimiento de Bolívar, en el barrio Villa Cafelina ubicada en la vereda San Miguel y la Biblioteca Pública, en la ciudad de Pasto se desarrolló 1 sesión en el centro de Salud CEHANI ESE y en el municipio de Consacá en la vereda de Cariaco Bajo. En estos escenarios se utilizaron diversas herramientas lúdicas y pedagógicas con el propósito de complementar la actividad de proyección. De esta manera se estableció entre los asistentes que presentan diversidad de dificultades físicas y mentales, a saber problemas de visión, oído, motriz con una relación entre las producciones audiovisuales y los ejercicios dinámicos propuestos, acompañados de títeres como una propuesta para que los asistentes recreen a través de los personajes mensajes, ideas, sentimientos, cuentos e historias. Siendo beneficiados niños, niñas, jóvenes, adolescentes y adultos en edades entre los 6 a 61 años de estratos 1 provenientes de zonas rurales

Meta 4: Desarrollar Ocho (8) Sesiones del Taller Teatro y Cine para fomentar la creatividad por la producción audiovisual y cinematográfica a través del teatro clown dirigido a niños y niñas.



Logros/Resultados

Se aplicó en el desarrollo de esta meta la nueva metodología propuesta utilizando las plataformas virtuales de Facebook y StreamYard para el desarrollo de cada sesión. La primera sesión se desarrolló de manera virtual y física con estudiantes y docentes de la Institución Educativa Gustín Santa Cruz ubicada en el corregimiento El Rodeo del municipio de La Florida contando con los protocolos de bioseguridad y distanciamiento social. Para el caso de las redes sociales la participación conto con niños, niñas adolescentes y adultos, confirmando asistencia desde los corregimientos de Gualmatán y Genoy en la ciudad de Pasto, en el municipio de El Tambo. Utilizando para ello la proyección de cortometrajes donde el teatro se muestra como un elemento esencial para la producción audiovisual.

Meta 5: Realizar Ocho (8) Sesiones del Taller Cine y Cultura para promover el Cineclubismo con herramientas pedagógicas, tecnológicas y académicas.

Logros/Resultados

Durante el desarrollo de esta actividad se contó con la participación de directores, realizadores y promotores culturales, además se desarrollaron 4 guías educativas para el desarrollo de las sesiones remotas, dando como resultado la consolidación de una franja radial de 5 minutos a ser emitidas los días sábados de 10:00 am a 11:00 am en el programa *Voces Gustinianas* en el municipio de La Florida en la emisora Manantial Estéreo 99.5 FM (<http://www.emisorascolombianas.co/manantial-stereo-hd>). Esta franja denominada *Redes de Cineclubismo* se creó debido a la contingencia generada por la pandemia. Utilizando diversos medios de comunicación como llamadas telefónicas, guías, notas de voz y mensajes virtuales enviadas por WhatsApp. Enfocadas en ejercicios de fotografía y video, teniendo como eje central los elementos para la creación de contenidos como son la utilización de géneros literarios, la construcción del guion literario y técnico.

Meta 6: Ejecutar Ocho (8) Sesiones del Taller Pensando el Cine para impulsar acciones encaminadas al cuidado, conservación y difusión del patrimonio cultural con apropiación audiovisual.

Logros/Resultados

Estas sesiones fueron desarrolladas utilizando guías educativas, llamadas telefónicas, mensajes a través de la plataforma virtual de WhatsApp, Adicional a estos ejercicios, se promovió el cuidado y conservación de obras audiovisuales enfocadas en prácticas culturales propias de la región nariñense invitando a gestores culturales, directores y realizadores audiovisuales quienes participaron en los conversatorios de manera activa. En las primeras sesiones se cuenta con retroalimentación de parte de los estudiantes de la



Institución Educativa Gústín Santa Cruz en el corregimiento de El Rodeo del municipio de La Florida; obteniendo insumos para la posterior edición de los cortometrajes. llegando a más 2.500 reproducciones de los videos en la plataforma de Facebook

Meta 7: Desarrollar Una (1) Sesión del Taller Encuentro Networking de Cineclubismo para el intercambio de experiencias y la formación de la red de cineclubistas.

Logros/Resultados

Se desarrollaron estas sesiones de manera virtual y física con la población de la Vereda Cariaco Bajo en el municipio de Consacá, promoviendo de esta manera con los asistentes cine de inclusión y actividades lúdicas que propiciaron el desarrollo de dos cortometrajes a entregar. Para ello se utilizó varios tipos de técnicas como son el encuadre, construcción del guion, tomas de planos entre otros contenidos técnicos que nos permitió sacar el mejor provecho a los celulares.

Durante toda la realización del proyecto se hizo mención del Ministerio de Cultura y su Programa Nacional de Concertación Cultural. En el programa radial Voces Gustinianas en el municipio de La Florida, Las guías educativas presentan el logo del ministerio, los flyers de invitación para las sesiones virtuales cuentan con el logo del ministerio, Los listados de asistencia cuentan con el logo. Se cuenta con la aprobación de las piezas graficas por parte del ministerio de cultura. Para cada sesión virtual de Facebook se etiqueto al Ministerio de cultura y a la supervisora Yenny Castro Silva. En las sesiones presenciales se realizaron las respectivas menciones al Ministerio de Cultura y su Programa Nacional de concertación Cultural.

Población beneficiada

Tipo de población	Número o cantidad
a. Personas asistentes	700
b. Artistas, formadores, sabedores tradicionales, talleristas, investigadores, desarrolladores o programadores participantes:	5
c. Personas que se encargaron de logística, producción, promoción, difusión	15
TOTAL POBLACIÓN BENEFICIADA	720
Generación de empleos	
Empleos formales o directos (Personas vinculadas por contrato directamente con la	

organización y con todas las prestaciones de ley)	
Empleos indirectos (Personas vinculadas a través de terceros (empresas de servicios temporales) o por prestación de servicios)	15



Evidencias

PROMOCIÓN DE ACTIVIDADES

LA FLORIDA - I. E GUSTÍN SANTACRUZ



CARIACO BAJO - CONSACÁ













2. GUALMATAN

NOMBRE DEL PROYECTO: PAISAJE DE LETRAS

Convenio 0455-20

META 1 Realizar seis (6) sesiones de lectura en voz alta (El camino del buen lector).
Haciendo buen uso de los textos y la literatura

Se realizaron 6 sesiones de las actividades de la meta EL CAMINO DEL BUEN LECTOR , de manera presencial en la institución San José con estudiantes de primaria y bachillerato, fomentando el manejo de las escuelas literarias, la comprensión lectora y la lectura en voz alta, con el manejo de guías se explicaron formas de las corrientes literarias (Vanguardias Cubismo y surrealismo), los estudiantes leyeron y en voz alta hablaron del tema preferido

META 2 Ejecutar seis (6) sesiones de creación literaria (Lectura samurái). Haciendo buen uso de los textos y la creación literaria

Se desarrollaron 6 sesiones de la meta Lectura, de manera presencial y a través de las redes sociales, se alcanzaron a hacer tres sesiones con los estudiantes de grado 5 de la institución San José donde se dieron a conocer diversos textos legendarios de la cultura japonesa, a su vez se fomentó la comprensión lectora, la lectura crítica y la lectura en voz alta. Por tanto, después se detuvo la ejecución de las actividades de la meta por el problema critico sanitario COVID-19, llevando así parte de las actividades a través de las redes sociales de la biblioteca pública del municipio de Gualmatan, donde se realizaron a través de videos las 3 sesiones restantes de esta meta.

META 3. Realizar siete (7) sesiones de integridad y creación literaria (El misterio de los libros). Estimulando su imaginación y la literatura.

Se ejecutaron 7 sesiones de la meta El misterio de los libros, ya entrando en la virtualización de las actividades, estas se desarrollaron por medio de las redes sociales donde a través de la página de Facebook de la biblioteca pública del municipio de Gualmatan, se desarrollaron tres sesiones de la meta, por ende, las demás sesiones se desarrollaron a través de guías metodológicas donde fueron enviadas por medio de WhatsApp a estudiantes de las instituciones San José y Promoción Social y a madres de familia que estuvieron dispuestas a corroborar con la difusión de las guías, y a su vez aprender las enseñanzas de las actividades, de este modo, se estimuló la imaginación en los asistentes a las actividades, y se dio a conocer la fase creativa de los escritores de obras de terror como Edgar Allan Poe.

META 4 Dictar siete (7) talleres de (Cine libro). Fortaleciendo sus conocimientos en el gusto por la lectura



Se desarrollaron 7 sesiones de la meta CINE LIBRO, dando a cabo la virtualización de las actividades del proyecto, estas fueron subidas por medio de Facebook de la biblioteca municipal Gualmatan, dando a conocer los diversos espectáculos que nos ofrece el universo, fortaleciendo la imaginación y los nuevos conocimientos sobre el universo a las personas espectadoras, de este modo se desarrollaron 3 sesiones a través de Facebook, 2 por medio de la aplicación Google meet y una por medio de Guía a través de WhatsApp

META 5 Diseñar seis (6) talleres de creación de poesía (Expresiones Literarias).
Generando confianza a la hora de expresarse a través del papel y la lectura en voz alta.

Se ejecutaron 6 sesiones de la meta EXPRESIONES LITERARIAS, donde por medio de guías metodologías que fueron enviadas por medio de WhatsApp a estudiantes de la Institución educativa San José sede loma del medio y madres de familia que fueron parte, fomentando la confianza a la hora de expresarse en un papel, creación literaria, a la inspiración mediante los cuentos de Gabriel García Márquez.

META 6 Realizar cinco (5) talleres de trabajo en equipo y lectura crítica (¿Quién quiere ser más sabio?). generando gusto por el conocimiento y la lectura.

Se realizaron 5 sesiones de la meta ¿Quién QUIERE Ser MAS SABIO? donde se hizo una invitación a los niños, niña, jóvenes y señoritas a que participen a una jornada de preguntas la cual se debía de contestar bien unas preguntas pertinentes a lo anteriormente visto en las actividades, por ende, el personal que logro pasar a la etapa final se hizo una reunión en vivo por medio de la plataforma Stream Yard y compartida por la página de Facebook de la biblioteca, de dio inicio a esta jornada de 5 sesiones, estimulando el deseo de aprender, el desarrollo cognitivo, el miedo de salir en una cámara con la espontaneidad y el buen manejo de preguntas en la cámara.

META 7 Diseñar siete (7) talleres de creación literaria (Leyendo creo). Fomentando la creación de la literatura y el amor por redactar.

Las actividades de la meta Leyendo creo se desarrollaron de dos formas. 4 de manera presencial en la institución educativa San José sede en la vereda loma del medio donde por medio de textos escogido de la biblioteca pública y por la página del ministerio Maguaré se fomentó la creación literaria en los niños, la comprensión lectora, el amor por la redacción y la poesía, de este modo, las 3 sesiones faltantes de la meta se pausaron por el problema de pandemia Covid-19 las actividades se desarrollaron por medio de Podcast, donde se tomó en cuenta al premio nobel de literatura Gabriel García Márquez, con el fin de estimular la escucha, la comprensión lectora y el amor por los audio cuentos.

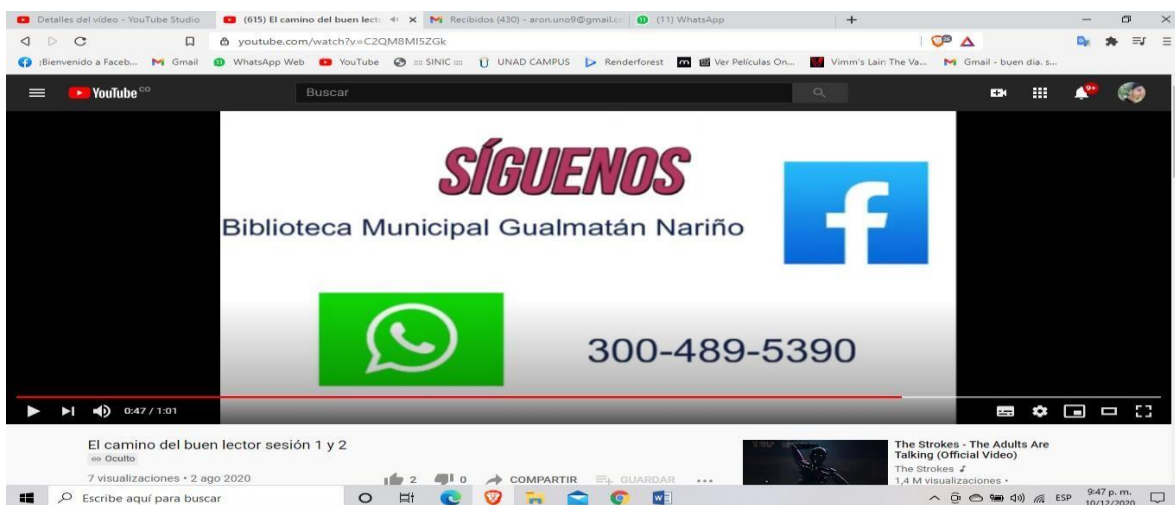
META 8. Realizar siete (7) de (Fanzine del terror). La trama y los misterios darán nuevas interrogativas, fomentando el terror de los libros.

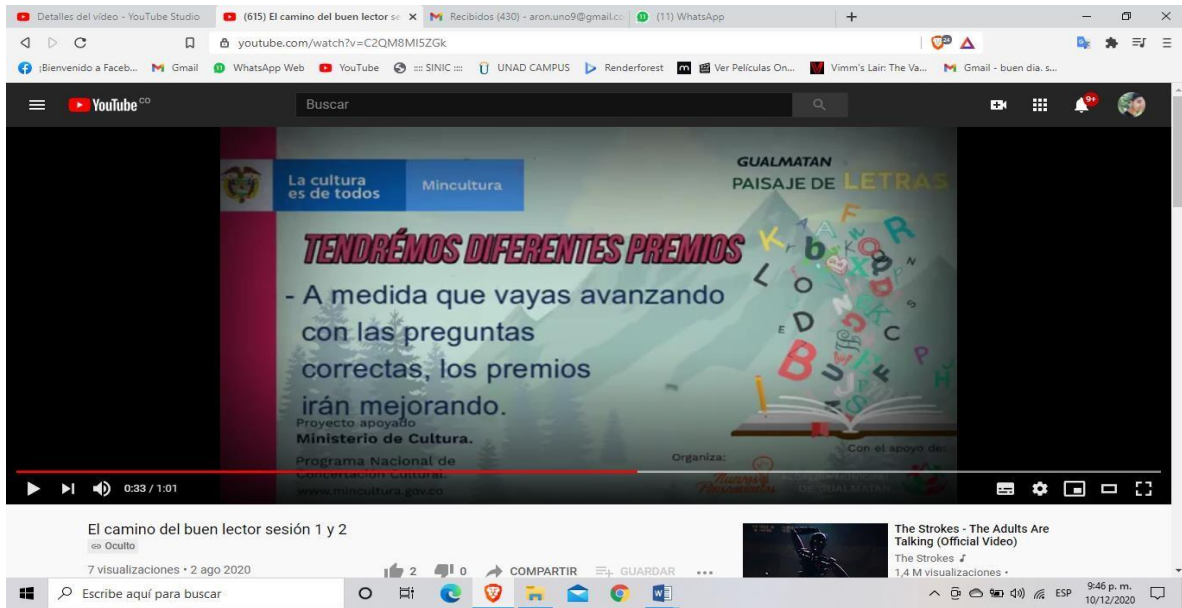


META 8. Realizar siete (7) de (Fanzine del terror). La trama y los misterios darán nuevas interrogativas, fomentando el terror de los libros.

El desarrollo de la meta FANZINE DEL TERROR se hizo de manera presencial, ya levantadas las normas de bioseguridad del municipio (encierro total de la comunidad), teniendo en cuenta el sedentarismo generado por la falta de socialización e interacción con la sociedad, se convocó a la comunidad a que participaran a una jornada de Fanzine en el parque multipropósito al lado de la biblioteca pública, de este modo, en la jornada se realizaron 7 sesiones de la meta donde se partieron de la siguiente manera. 1) Presentación de la meta, 2) charla motivacional de los buenos y malos hábitos que ha dejado la pandemia, 3) lectura en voz alta de una historia de terror (Historia nativa de los habitantes del municipio), 4) Historia de terror leyenda del duende, 5) explicación paso a paso de la creación de un fanzine, 6) creación del fanzine, 7) actividad para la casa de crear un fanzine del terror con las historias paranormales del abuelito.

Evidencias







3. CHACHAGUI

CONTRATO 266

ENTRE PALABRAS Y SABERES

El proyecto Entre Palabras y Saberes de Chachagüí se ejecutó de manera exitosa tanto en la modalidad presencial, semipresencial y virtual, generando un impacto positivo en la comunidad de Chachagüí, especialmente en los asistentes entre 7 y 27 años de edad los cuales fueron focalizados en el presente proyecto. Para lo cual, se utilizó la plataforma virtual de Facebook, StreamYard y WhatsApp para la asistencia remota y para las sesiones presenciales cuando las medidas sanitarias lo permitieron se desarrollaron aplicando los protocolos de bioseguridad ocasionado por el virus Covid-19. Las sesiones permitieron generar valores de respeto, convivencia y trabajo en equipo a través de los talleres de creación literaria propuestos en cada sesión utilizando herramientas creativas que motivaron la lectura, escritura y cuidado del patrimonio inmaterial del municipio de Chachagüí.



CAMPAÑA DE PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN EN LA ZONA URBANA Y RURAL.

Para el desarrollo de cada sesión presencial y virtual se mencionaron todos los créditos al Ministerio de Cultura y su Programa Nacional de concertación Cultural, además de los créditos de la Alcaldía Municipal de Chachagüí y la Biblioteca Pública Programa en Convivencia Pacífica, lo cual generó un impacto en los más de 545 asistentes, puesto que las redes sociales utilizadas para la ejecución de las actividades presenciales permitió que más personas puedan ser incluidas en la promoción y difusión de las actividades en el marco del proyecto Entre Palabras y Saberes de Chachagüí. El proyecto se socializó con aliados estratégicos como son el caso de la Institución Educativa de Cocha Cano, la Institución Educativa de Pasizara y la Casa de la Cultura de manera presencial; para el caso virtual de las actividades, estas, se apoyaron en la creación de la Página de la Biblioteca Pública Programa en Convivencia Pacífica y la Alcaldía Municipal lo cual tuvo gran acogida entre los habitantes del municipio las cuales pueden ser vistas en el número de reproducciones de cada video. Para el caso de las zonas rurales donde la cobertura de internet fue deficitaria se apoyaron con guías las cuales fueron entregadas a los docentes y a los padres de familia.

ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

Durante el desarrollo del proyecto, el seguimiento a cada actividad fue permanente, pues las plataformas virtuales permitieron atender ajustes conforme se fueron desarrollando las sesiones, por lo que, el seguimiento fue permanente tanto en la promoción y difusión como en la ejecución de cada taller. Las evaluaciones se realizaron de manera virtual, presentando avances, metodologías y temáticas a abordar según la necesidad de cada meta y sugerencia de los participantes. Se realizaron 8 sesiones del taller crear es mi cuento teniendo como resultado una amplia participación de asistencia en las actividades virtuales, pues la utilización de las redes sociales permitió que los contenidos proyectados llegaran a más personas consolidando los servicios itinerantes de la Biblioteca Pública – Programa en convivencia Pacífica a través de los talleres de creación literaria como fueron historias de terror, el diario personal, los elementos del cuento con herramientas y recursos virtuales como Maguared y los textos de Leer es mi Cuento

EJECUCIÓN DE SESIONES

Organizar Ocho (8) de Crear es mi Cuento. Para esta meta se diseñó un plan de trabajo adecuado a la nueva metodología virtual, para lo cual, se realizó un video explicativo y 8 videos temáticos los cuales abordaron contenidos como el cuento y sus elementos, el microcuento, el diario personal e historias como el Quijote de la Mancha, Hermano Tigre



Hermano Araña, Historias de Terror fomentando la lectura a voz alta y la escritura. Apoyados en herramientas como la Gaboteca, la Biblioteca Nacional de Colombia, Maguared y los textos de Leer es mi Cuento. Se realizaron 8 sesiones del taller crear es mi cuento teniendo como resultado una amplia participación de asistencia en las actividades virtuales, pues la utilización de las redes sociales permitió que los contenidos proyectados llegaran a más personas consolidando los servicios itinerantes de la Biblioteca Pública – Programa en convivencia Pacífica a través de los talleres de creación literaria como fueron historias de terror, el diario personal, los elementos del cuento con herramientas y recursos virtuales como Maguared y los textos de Leer es mi Cuento

Realizar Ocho (8) sesiones de La fiesta de Letras. Para la ejecución de esta meta, se realizó una campaña de promoción y difusión de actividades utilizando un flyer el cual contenía información para participar de las diferentes actividades. Durante el desarrollo de estas sesiones se enfocaron las actividades en torno al arte como propuesta de comunicación, narrativas gráficas, lecturas a voz alta y producción de escritura a partir de temas como La Historieta, el Grafiti, Preguntario de Jaime Aníbal Niño, acertijos tradicionales, tertulias literarias y la carta; con el propósito de fomentar el cuidado del ambiente, historias de vida, historias de terror, fantasía o aventura que propendan el trabajo en equipo y la producción escrita a fin de canalizar aspectos creativos a través del diseño, la literatura, la recuperación oral de historias propias del territorio para fortalecer redes de cooperación. Se realizaron 8 sesiones del taller La Fiesta de Letras donde se motivó el gusto por la lectura y escritura a través de elementos académicos indicando pautas para creación de contenidos literarios a través de géneros literarios como la historieta, la formulación de preguntas, el grafiti, la definición, la carta para consolidar escenarios como tertulias literarias que se proyectaron con videos interactivos para el desarrollo de emprendimientos comunitarios que fortalecieron redes de cooperación entre los asistentes que compartieron distintos trabajos de creación literaria.

Ejecutar Ocho (8) sesiones de Pazalabiblioteca de Chachagüí. Para el cumplimiento de esta meta se diseñaron 8 videos interactivos y se tuvo previsto el diseño de un video explicativo sobre el desarrollo de la meta teniendo como eje central la paz y la convivencia para consolidar la biblioteca como un espacio de no-violencia; aportando a la comunidad y asistentes de las actividades una serie de herramientas lúdicas y académicas para apoyar el aprendizaje y el trabajo de los docentes en la zona rural de Cocha Cano y Pasizara; de manera presencial y virtual, apoyados en guías y videos. Los cuales trataron temas como la metáfora y el poema apoyados en textos como El Pescador y su Mujer, La Gata Blanca, el Rey de los Topos y sus Hijas, el Escribiente Florentino y Meñique; utilizando recursos virtuales como Maguared, El Libro Total y la Red Nacional de Bibliotecas en su área virtual. se realizaron 8 sesiones del taller Pazalabiblioteca de Chachagüí desarrolladas en las zonas rurales de Pasizara y Cocha Cano desarrollando videos y talleres presenciales con asistentes y estudiantes a los cuales se les indico formas de expresión corporal para el manejo de públicos en lecturas a voz alta o manejo de la oralidad en público. Se diseñaron guías y videos para la ejecución de cada sesión con recursos literarios como la metáfora, el poema; temas como



animales en peligro de extinción y ejercicios de lectura apoyados en recursos físicos como la antología de poemas 1938 - 2008 y virtuales como Maguared, el Libro Total y la Red Nacional de Bibliotecas Públicas en su área virtual.

Realizar Ocho (8) sesiones de La Biblioteca, un Juego de Libros. Se diseñaron Seis videos interactivos entre los cuales se encuentra un video explicativo de la meta; se diseñaron tres guías para la zona rural donde la conexión a internet fue deficitaria atendiendo temas como la autobiografía y los elementos de la poesía tradicional con contenido cultural atendiendo las necesidades por explorar nuevas formas de lecturas creativas con el ánimo de aportar herramientas comunicativas a los asistentes que de manera provechosa aprendieron a utilizar el tiempo libre y lo canalizaran hacia la creación en espacios no convencionales de conocimientos que podrán ser compartidos en tertulias y clubes de lecturas. Se realizaron 8 sesiones de La Biblioteca un Juego de Libros los cuales trataron temas como la autobiografía y los elementos de la poesía tradicional para rescatar las historias y tradiciones de la comunidad generando 5 videos interactivos y 3 guías que se enviaron a los docentes de las zonas rurales para acompañar el trabajo desde la casa de los estudiantes, formando y fortaleciendo los servicios remotos de la Biblioteca Pública Programa en Convivencia Pacífica.

Desarrollar Seis (6) sesiones de Leer es mi Juego. Para esta meta se desarrollaron 6 videos interactivos y un flyer explicativo de la meta entre estos se encuentra un video en vivo en torno al papel de los jóvenes en la cultura junto a una invitada cuyo currículo se centra en las artes y la cinematografía; los cuales propendieron por habilidades de comprensión, análisis y critica de los textos puestos a consideración en aras de resolver las querellas por medio de la confianza en el dialogo para luego exponer la necesidad de resolver dificultades en el quehacer cotidiano de los asistentes por medios creativos. Desarrollando herramientas que permitan el manejo del tiempo libre y la creación de grupos de lectura y escritura. Con temas como el mito, la leyenda, la fábula y la cartografía social. se desarrollaron 6 sesiones del taller Leer es mi Juego donde se involucraron valores de respeto y convivencia para el desarrollo de las sesiones pues involucro el trabajo en equipo de asistentes, padres de familia, amigos y familiares de donde se obtuvo la información con respecto a los mitos, leyendas, fabulas; además se realizó una sesión presencial donde se realizó una cartografía social lo cual involucro el dialogo intergeneracional y reconocimiento del territorio, en este caso de la vereda El Cundor ubicado en el corregimiento de Pasizara. Se desarrolló un debate a través de la plataforma virtual de Facebook Live con una invitada desde México el cual trato temas de juventud, cultura y convivencia. Se desarrollaron 4 sesiones con videos interactivos disponibles para todo el público con el diseño de un flyer promocional.

Dictar Seis (6) sesiones Entre Cuentos y Saberes. Para el desarrollo de estas sesiones se realizaron 5 videos y un clip de audio acompañado de un flyer virtual donde se utilizaron herramientas como la plataforma IVOOX para alojar el clip de audio, textos de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas, Maguared y un editor de imagen para el desarrollo de las sesiones que buscó promover la utilización de recursos virtuales, artísticos y creativos como

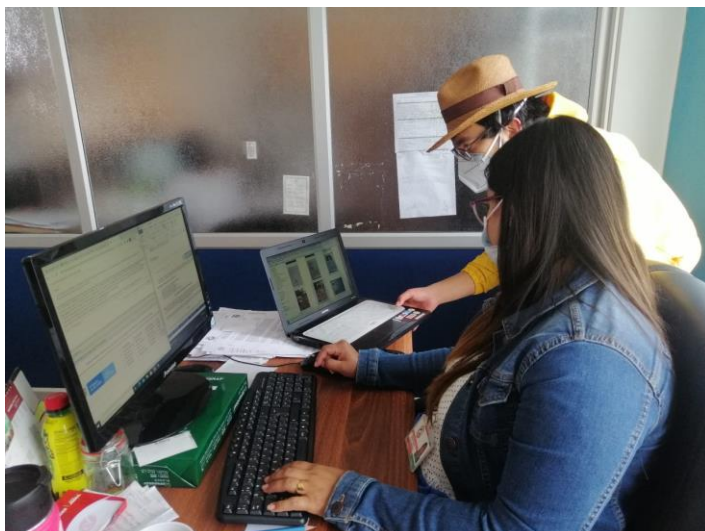
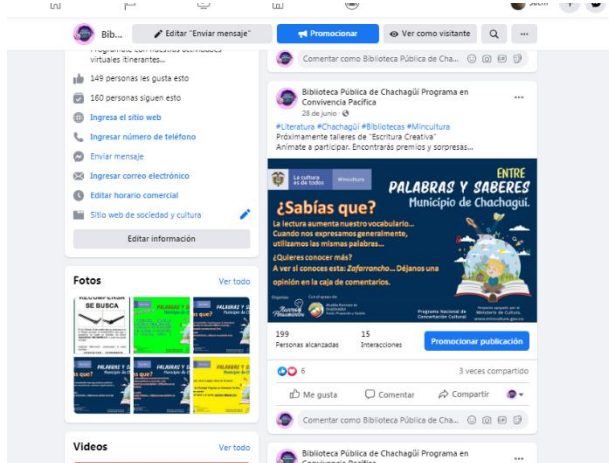


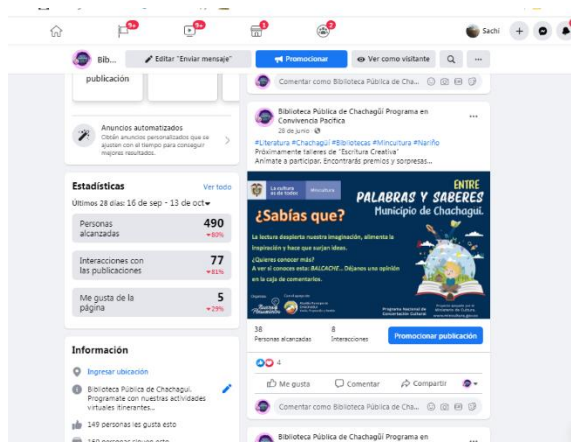
son la pintura y la música para mejorar aspectos relacionados con la creación audiovisual relacionando el arte con la producción de conocimiento práctico. se desarrollaron seis sesiones del taller Entre Cuentos y Saberes a partir de 5 videos interactivos y una nota en audio que involucro una forma narrativa de contar historias a partir de la música y los sonidos de la naturaleza, estas sesiones se enfocaron en la creación artística para motivar la lectura y escritura utilizando la imaginación y el arte para narrar cuentos e historias creadas por los asistentes apoyados en los textos de Leer es mi Cuento.

Organizar Seis (6) sesiones de VideArte al Aula. Para el desarrollo de esta meta se contó con la participación del Director Departamental de Bibliotecas Públicas de Nariño a través del Facebook Live de la biblioteca Pública Programa en Convivencia Pacífica. Se utilizaron herramientas como Cinescuola y Retina Latina para promover la suscripción gratuita y el acceso a contenidos audiovisuales de carácter regional con contenidos culturales y académicos. El desarrollo de estas sesiones contó con cinco sesiones virtuales con videos interactivos incluido la sesión en directo y una sesión presencial; aquí se trataron temas como la fotografía, el cine y las narrativas audiovisuales a partir de los géneros presentes en la literatura, además, de la utilización de plataformas virtuales como Jueduland la cual aloja diversidad de recursos artísticos, históricos, audiovisuales y de entretenimiento académico. Se desarrollaron seis sesiones del taller Entre Cuentos y Saberes a partir de 5 videos interactivos y una nota en audio que involucro una forma narrativa de contar historias a partir de la música y los sonidos de la naturaleza, estas sesiones se enfocaron en la creación artística para motivar la lectura y escritura utilizando la imaginación y el arte para narrar cuentos e historias creadas por los asistentes apoyados en los textos de Leer es mi Cuento.



Evidencias







4. TAMINANGO

PROYECTO LEGION LITERARIA EN EL MUNICIPIO DE TAMINANGO

Contrato No. 155

OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA	ACTIVIDADES EJECUTADAS	ANEXOS
<p>Aparte de las estipuladas en el artículo 5 de la Ley 80 de 1993, El contratista para el cumplimiento del objeto contratado, asumirá entre otras, las siguientes obligaciones:</p> <p>1. PLANEACIÓN LOGÍSTICA Y TÉCNICA DE LAS ACTIVIDADES:</p> <p>Con el coordinador de cultura o su delegado, y de biblioteca. La primera etapa consiste en establecer una reunión con los organizadores en la cual se llegará a un acuerdo en donde se plantea la manera más adecuada para dar inicio a la ejecución de las actividades del proyecto. Esta se realizará a través de reuniones virtuales en plataforma zoom y concluirá con un documento a forma de invitación para ser expuesto ante las instituciones educativas.</p>	<p>R/ En desarrollo del proyecto contó con una fase de planeación, que se realizó con la Biblioteca Pública Municipal, como con la Coordinación de Cultura a través de sesiones virtuales por Meet, donde se expusieron los diferentes componentes del proyecto y la metodología para abordarlas; a partir de allí se eligió al personal encargado de la ejecución del proyecto, para posteriormente plantear las Guías Metodológicas, los Materiales Bibliográficos requeridos, los equipos, elementos escolares que se necesita en cada una de las actividades; además se consideraron las Instituciones Educativas con las cuales se iba a trabajar, los participantes, y el diseño de la campaña de promoción respectiva; finalmente se</p>	<p>Cuenta de cobro</p> <p>Constancia de cumplimiento del objeto de supervisor</p> <p>Registro fotográfico</p> <p>Videos</p> <p>Audios</p> <p>Pantallazos de Publicación en Redes</p> <p>Guías</p> <p>Acreditación pago seguridad social</p> <p>Anexos Financieros</p>

<p>2. Socialización de las actividades: Esta etapa consiste en la socialización y promoción de las actividades y talleres que se tienen pensados para el proyecto, para lograrlo se organizará, una reunión digital en donde se exponen y muestran las actividades a desarrollar y también a través de las redes sociales, tanto de las instituciones como de la biblioteca pública, haciendo la invitación, por medio de imágenes y un video corto para que se esté pendiente de los talleres, a cuerpo docente y estudiantes, esto con el fin de dar a conocer un poco a cerca de cada actividad.</p>	<p>realizó un cronograma de actividades detallado. Es importante mencionar que por la pandemia COVID-19; fue necesario hacer uso de plataformas digitales, tanto en la producción como en la difusión; además de estrategias como concursos para poder llegar a la comunidad. (Anexo Fotográfico y Documento de Invitación)</p> <p>R/ La fase de socialización del proyecto se hizo con la Bibliotecaría y la comunidad, adicionalmente se efectuaron campañas de promoción del proyecto a través del diseño de Pendones, banners, y la invitación a participar de los Talleres con Perifoneo y por redes sociales; es importante resaltar que cada una de los Talleres fue acompañado de Banner de invitación a la comunidad. (Anexo Video y Fotos)</p> <p>R/ Tal como se mencionó anteriormente se adelantó una campaña promocional para la difusión del proyecto a través del diseño de Pendones, banners, y la invitación a participar de los Talleres con Perifoneo y por</p>	<p>Informe Ministerio de Cultura</p>
--	--	--

<p>3. DESARROLLAR UNA CAMPAÑA DE DIFUSIÓN PROMOCIONAL DEL PROYECTO: en este punto se habla acerca del desarrollo de una serie elementos que difundan la realización del proyecto, visualmente atractivos, como lo son afiche y cuñas radiales, etc.</p> <p>Esto con el fin de ser compartidos a través de la red social de la biblioteca y del Municipio, los cuales son los medios más visitados, e enviara información por la emisora a lo largo del proyecto, con las cuñas radiales, mencionadas antes, las cuales permitirán vincular más población a las actividades. Esta difusión y promoción se desarrollará constantemente y a través de las redes mencionadas anteriormente.</p> <p>4. EJECUCIÓN DE TALLERES Y ACTIVIDADES:</p> <p>PASA LA VOZ: Es una actividad de Lectura en voz alta donde los participantes realizan la lectura en una ronda, para posteriormente pasar la voz a un compañero, para que continúe; el ejercicio se realiza con un</p>	<p>redes sociales; es importante anotar que semanalmente se efectuaron actividades por lo cual fue necesario hacer promoción permanente para la participación de la comunidad. (Anexo Piezas gráficas, Pantallazos, cuña y Video)</p> <p>La actividad se desarrolló de Manera presencial, manteniendo protocolos de Bioseguridad, en los corregimientos de El Tablón y El Manzano en sus respectivas Instituciones Educativas, a través del desarrollo de las guías; con niños entre 10 y 15 años, además se realizó una sesión en la Biblioteca Pública Municipal; de tal forma que se logró abordar tanto población rural como urbana; fortaleciendo las habilidades de lectura, escritura, concentración, vocabulario, y expresión oral. (Anexo Fotos y Guías)</p> <p>R/ Esta actividad se efectuó por medio de videos en los cuales se compartían lecturas ilustradas, que fueron compartidos por redes sociales de la Biblioteca Pública Municipal, orientado</p>	
---	--	--

<p>elemento distractor como una pelota, de tal manera que se debe mantener la concentración en la lectura y en la pelota; al final se realizará un ejercicio oral de comprensión de lectura; la actividad potencia las habilidades de fluidez, atención, concentración y comprensión; será desarrollada con jóvenes y niños de las diferentes instituciones a través de las plataformas digitales y el uso de redes sociales. Serán cinco sesiones de trabajo y como metodología se realiza una guía en donde se explica la actividad y, por parte de los padres de familia, se va generando el juego lector en donde el elemento distractor (juguete o fruta) tiene un relevante papel para la actividad. En ella se incluye texto para leer y como evidencia se tomarán fotografías o videos.</p> <p>CUENTO CUENTERO: Es una actividad de Lectura en Voz Alta, enfocada en fortalecer las habilidades histriónicas de los participantes, a través de cuentos cortos, fabulas, fragmentos de Narraciones, donde los lectores además de leer expresarán de manera teatral cada episodio compartido; la actividad se realiza por medio de plataforma digital y redes sociales, de la biblioteca y el municipio con jóvenes y niños quienes fortalecerán la comunicación oral, la no verbal, la fluidez oral. Cabe mencionar que, una vez disminuido el distanciamiento social a raíz del</p>	<p>a niños entre 6 y 12 años; se invitó a los niños para que participen con sus lecturas a través de Guías; de allí se obtuvieron videos de retroalimentación que fueron difundidos en las Redes Sociales como un reconocimiento a la participación de la comunidad; cabe destacar que se brindaron incentivos de tipo escolar, a modo de concurso como motivación para que la población taminanguña tuviese participación en las actividades. (Anexo Fotos y Pantallazos, Guía)</p> <p>R/ El Desarrollo de la actividad fue tanto virtual como presencial; 3 sesiones de manera presencial en el corregimiento de El Páramo, en la Institución Educativa, con niños entre 8 y 15 años, quienes realizaron lecturas de cuentos, y fábulas, para luego hacer su propia versión del final del cuento; adicionalmente se efectuaron 2 sesiones virtuales mediante videos en los cuales se promovían lecturas infantiles, compartiendo links de descarga de las lecturas y de las guías, se incentivó la</p>	
---	--	--

<p>COVID-19 y se retorne a las clases presenciales, esta actividad se realizará de forma personalizada en las instituciones y la biblioteca pública municipal. Esta actividad se llevará a cabo en cinco sesiones teniendo como metodología el envío de una guía en donde se explica el contenido de la actividad a partir de una lectura de un cuento dándole rol a los padres con el fin de interpretar los personajes del mismo, se tendrá como evidencia grabación de voz y video sobre la actividad.</p>	<p>creatividad con una nueva creación del final del cuento, y además se explicaron modalidades de manualidades sencillas con las cuales se motivó a la comunidad a aprender, así mismo se podía darle un nuevo final al cuento, los videos fueron compartidos desde las Redes Sociales de la Biblioteca Pública Municipal. (Anexo Fotos, Pantallazos, y Guía)</p>	
<p>FIN DEL CUENTO: El taller se realiza en base a lecturas cortas de cuentos, o fábulas, o fragmentos de narraciones, los cuales inicialmente se leen en voz alta, para posteriormente terminar con una creación, con la modificación del desenlace de la historia; con ello se fortalecen las habilidades de escritura creativa y la imaginación, se desarrollará con niños y jóvenes y se hará a través de las redes sociales tanto de las instituciones como de la biblioteca pública municipal, al finalizar los talleres se realizará una exhibición de los trabajos realizados. Es menester decir que, una vez levantadas las medidas de distanciamiento social, se iniciará con un proceso de desarrollo de la actividad de manera presencial en dichas instituciones. Se llevan a cabo cinco sesiones para esta actividad y se tiene como metodología una guía en la que se incluye texto de lectura y hoja en blanco para modificación de</p>	<p>R/ La actividad presentó el uso de las herramientas tecnológicas para el aprovechamiento del tiempo libre a través de la utilización de plataformas virtuales, en ese sentido se realizó a través de Videos – Tutoriales para el ingreso y exploración de las diferentes plataformas, entre las que se expusieron se encuentran “El Libro Total”, la cual es una Biblioteca virtual totalmente gratuita, “LabTak” es una plataforma de Video Juegos Educativos de diferentes temáticas (Historia, Matemáticas, ciencia, entre otros), para Aprender Jugando; “Canva” aplicación para diseños de imagen y finalmente se hizo la presentación de “Solarsystem” y “Esa.int”</p>	

<p>su fin. La misma se entregará al docente y este al padre de familia para la realización individual. Como evidencia se tendrá el trabajo escrito o las fotografías de la actividad como tal.</p> <p>APLIQUEMOS: La actividad presenta el uso de las herramientas tecnológicas para el aprovechamiento del tiempo libre a través de la utilización de plataformas virtuales y aplicaciones móviles educativas útiles para el aprendizaje, se pretende estimular el uso responsable de la tecnología, además de fomentar la lectura en medios virtuales como método de aprendizaje y conocimiento; la actividad se realiza con niños y jóvenes de las instituciones y del municipio. A través de la realización de un video tutorial en el que se enseñe el manejo e implementación de aplicaciones digitales como herramientas pedagógicas para el fomento de habilidades lectoescritoras. Como evidencia se tendrán videos de los estudiantes haciendo uso de la aplicación y la publicación de los mismos en redes sociales. Esta actividad se compone de 4 sesiones.</p>	<p>páginas enfocadas al conocimiento del Universo; todos los videos se difundieron por las Redes Sociales de la Biblioteca Pública Municipal. (Pantallazos)</p> <p>R/ Se realizó la actividad mediante la entrega de material bibliográfico, y el desarrollo de guías en los corregimientos de El Tablón, el Remolino, Curiaco, y El Páramo; luego de la apertura se realizó actividades de manera presencial en el corregimiento de El Manzano, manteniendo protocolos de bioseguridad, por lo cual se lo realizó de en el Polideportivo con el apoyo de la comunidad. (Anexo Guías y Fotos)</p> <p>R/ Las actividades se desarrollaron de manera presencial fuera de la Biblioteca, acercando los libros y todos los servicios de la misma a toda la comunidad del Municipio, se efectuó dirigiéndose a los diferentes barrios y sectores de la cabecera municipal, donde se compartió cuentos y poesías, además de una guía para que la comunidad pudiera crear cuentos para su participación activa; cabe destacar que se brindaron</p>	
---	---	--

<p>BIBLIOTECANDO: Consiste en llevar el material digital de la biblioteca a los corregimientos y veredas, a través de las herramienta TICS, videos o audios podscat para los habitantes de la zona rural, dando a conocer el material didáctico y bibliográfico con el fin de que puedan interactuar al leer, comparar y jugar, así mismo se informará sobre el uso, el préstamo y reglas a seguir con la Biblioteca, de tal forma que las personas se interesen y se acerquen a los servicios de la misma. Esta actividad se realizará una vez por semana y está dirigida a niños y niñas pertenecientes a los Corregimientos y Veredas, por tanto, se trabajará en a través de las redes sociales. Aquí se tiene como metodología de trabajo una guía en la que se explique el instructivo de uso de servicios bibliotecarios para la comunidad. Teniendo como evidencia los pantallazos de whatsapp y fotografías en donde los niños y padres de familia hacen uso de este material. Mencionando que una vez de desescale el distanciamiento social, las actividades se retoman de manera presencial. Esta actividad se realizará en ocho sesiones.</p> <p>AIRE DE BIBLIOTECA: Las actividades se desarrollan a través de las redes sociales de la biblioteca fuera de la Biblioteca, acercando los libros y</p>	<p>incentivos de tipo escolar, a modo de motivación para que la población taminanguña tuviese participación en las actividades. (Anexo Fotos, Guia)</p> <p>R/ Consistió en compartir lecturas sobre grandes personajes de la historia; con lo cual se motivó a la comunidad en el liderazgo, la actividad se realizó a través de Audios que fueron compartidos por grupos de Whatsapp y las redes sociales de la Biblioteca Pública,</p> <p>Las historias de los personajes compartidas fueron la de Gabriel Garcia Marquez, Luis Fernando Vallejo Rendón, Luis Ospina, Aurelio Arturo Martinez, Edgar Alan Poe, Adriana Ocampo, Jorge Reinolds, Angela Maria Tafur, Alberto Perez, Mauricio Sabogal, y Martha Cecilia Gomez; adicionalmente se compartió una guía para que la comunidad pueda participar con sus propias creaciones.</p> <p>finalmente se obtuvieron algunos trabajos artísticos de personajes importantes como Aurelio Arturo,</p>	
---	--	--

<p>todos los servicios de la misma a toda la comunidad del Municipio, independientemente de su edad, son actividades para disfrutar en familia, además se dará a conocer las reglas de la biblioteca y las facilidades para obtener sus servicios, se realiza a través de las redes sociales teniendo en cuenta que una vez se levanten las medidas de distanciamiento social se retomará presencialmente la actividad. Su número de sesiones es 4 y su metodología de trabajo es a través de la difusión de la actividad en las redes sociales, para su participación y también el uso de una guía en donde se explique el respectivo proceso para el uso de los servicios bibliotecarios. En evidencia se tendrá, precisamente, la difusión en redes sociales de la actividad.</p> <p>SOY LIDER: Consiste en lecturas sobre grandes personajes de la historia, o discursos famosos; de tal manera que se logre motivar a los participantes para convertirse en Líderes, posteriormente se dará espacio para que generen escritos sobre lo que quieren ser o sobre sus discursos en el grupo que van a liderar, para finalmente ser compartido con los demás estudiantes; con ello se fomenta el liderazgo, la escritura creativa, se mejora la fluidez, el Vocabulario y la comunicación; la actividad se realizará con niños y jóvenes a través del uso de redes sociales y al Finalizar, los talleres, se realizará una exhibición de los</p>	<p>Gabriel Garcia Marquez. (Anexo Audios, Guía y Fotos de Trabajos)</p> <p>R/ Fue una actividad realizada con la biblioteca hecho para las Familias, en la cual se compartió lecturas sobre Mitos y Leyendas, al final las familias desarrollaron videos caseros de algunos mitos, la actividad se realizó a modo de concurso obteniendo tres pequeños videos; con este espacio se fomentó la Lectura como un espacio para compartir en Familia; se compartieron las guías de lectura de los mitos y leyendas y se hizo la lectura de ellos. (Anexo Videos, Guías)</p> <p>R/ Se realizaron 4 sesiones, mediante las redes sociales de la Biblioteca Pública Municipal, bajo una selección de Cuentos dirigida a niños entre 6 y 12 años, que fueron leídos en voz alta, posteriormente los participantes debían practicar lectura y hacer una Pintura para representar de manera gráfica lo leído; los cuentos compartidos fueron “De qué color son los besos”, “El Lobo que quería cambiar de Color”, “ El Punto” y “Soy un Artista”;</p>	
--	--	--

<p>trabajos realizados. El número de sesiones que componen esta actividad es 8 y como metodología se entrega al padre de familia la guía con las diferentes lecturas en relación a personajes destacados de la cultura en general para la realización del texto. Como evidencia se tienen las fotografías y pantallazos además de la difusión por medio de redes en donde se expone los trabajos escritos de los estudiantes. Una vez suspendida la orden de distanciamiento social, se retomará el taller de manera presencial.</p> <p>FAMILIA LITERARIA: Es una actividad realizada con la biblioteca, hecha para las Familias en la cual hacen lecturas en conjunto, con este espacio se fomenta la Lectura como un espacio para compartir en Familia; al finalizar se realizará un escrito que será construido entre todos los miembros de la Familia y posteriormente se exhibirá, al Finalizar los talleres se realizará una exhibición de los trabajos realizados. Todo ello a través del uso de redes sociales, el número de sesiones es 3 y su metodología es a través de la invitación a las familias del municipio a la participación en la misma por medio de la red social de la biblioteca. Realizando una guía en donde se explique el desarrollo de la actividad. Como evidencia se tiene la difusión en redes de la actividad a través de fotografías y videos.</p>	<p>para la participación de la comunidad se distribuyó una guía que podían desarrollar con posterioridad al Taller. (Anexo Pantallazos, Guías y Videos)</p> <p>R/ Fue un taller dedicado a la Economía Naranja, donde se explicaron conceptos de la temática; se efectuó de manera virtual con el desarrollo de Videos que fueron publicados desde las redes sociales de la Biblioteca Pública Municipal; se incentivó a la comunidad en el desarrollo de la mentalidad empresarial, y la económica; se distribuyeron guías para que la comunidad participe, al finalizar se realizó una sesión de Exposición empresarial Naranja con pequeños emprendedores que mostraron sus trabajos y que fueron compartidos por las redes sociales. (Anexo Pantallazos, Guías y Videos)</p> <p>Es importante mencionar que adicionalmente a lo ya comentado se efectuó de manera virtual la exposición de los trabajos realizados por la comunidad; adicionalmente se hizo una exposición Empresarial Naranja, con niños que</p>	
---	---	--

<p>PINTO CON CUENTO: Consiste en realizar una selección de Cuentos que serán leídos en voz alta, posteriormente los participantes harán una Pintura para representar de manera gráfica lo leído, de esa forma se fortalecen las habilidades de comprensión de lectura, atención, escucha; además de fomentar las cualidades artísticas de los participantes; se realiza con niños y jóvenes, por medio de la red social de la Biblioteca y de las Instituciones Educativas de las Veredas y Corregimientos. Su número de sesiones es 4 su metodología es la entrega de la guía en donde se encuentra la lectura o cuento y una hoja en blanco para la realización del dibujo al final. Como evidencia se tiene las fotografías difundidas en la red social de la biblioteca. Cabe aclarar que una vez retomadas las clases presenciales, el taller se llevará a cabo de forma personalizada.</p> <p>EMPRENDEDORES NARANJA: Es un taller dedicado a la Economía Naranja, donde se explican conceptos de la temática, se lee, se crea y se escribe con respecto a dinámicas de emprendimiento Naranja; es un taller enfocado a niños y jóvenes del municipio, en donde se desarrolla habilidades lectoras, escritoras, fluidez y comunicación; pero ante todo lo que permite es el desarrollo de la mentalidad empresarial, y económica; al finalizar se realizará una sesión de Exposición empresarial Naranja para</p>	<p>participaron del Taller de Emprendedores Naranja</p>	
--	---	--

dar una muestra de los productos creados por los Estudiantes. Esta se llevará a cabo en cinco sesiones y su metodología es una guía en donde se explica la importancia de comprender de qué se trata la economía naranja y por medio de la cual se realiza un análisis o un ejercicio de emprendimiento relacionado con la misma. Como evidencia se tiene la guía y la difusión en redes de la actividad como tal. Una vez levantadas las medidas de distanciamiento social esta actividad se realizará de manera presencial.

En esta propuesta es necesario aclarar que, en caso de darse un desescalamiento gradual y social por razón del COVID-19, la ejecución de las actividades se hará de forma presencial en medida de la normatividad que imparta el gobierno nacional. Esto con el fin de llevar a cabo, lo más pronto posible, la realización del proyecto.

PARÁGRAFO: La Propuesta presentada por el Contratista hace parte del presente Contrato y en tal virtud se obliga a cumplirla íntegramente



Evidencias

The screenshot shows a Google Meet interface. The main window displays a presentation slide titled 'propuesta alcaldía - Microsoft Word (Error de activación de productos)'. The slide content includes a paragraph about sharing information through social media and a section titled '4. EJECUCIÓN DE TALLERES Y ACTIVIDADES:' with a sub-section 'PASA LA VOZ:'. The right sidebar shows a list of participants: Mayra Rodriguez (Tú), Cristhian H Bastidas E (present.), Cristhian H Bastidas E, Diego Ordoñez Le Mat, FUNDACION NUEVOS PENS..., HELMER HARVEY FAJARDO R..., Jairo C. Noguera, Katherine Ojeda Quintero, oficinacultura oficinacultura, and Ramiro Ortega. The bottom status bar shows the time as 04:18 p.m. on 29/05/2020.

The screenshot shows a Google Meet interface with a grid of participants. The participants visible are FUNDACION NUEVOS PENSAMIENTOS, Mayra Rodriguez, Jairo C. Noguera, and Katherine Ojeda Quintero. A status message at the bottom left indicates 'Cristhian H Bastidas E ha abandonado la reunión'. The bottom status bar shows the time as 5:41 p.m. on 29/05/2020.





5. NARIÑO

CONTRATO 0446 AL PIE DE LAS LETRAS

NARIÑO APRENDE

Informe De Gestión Del Proyecto

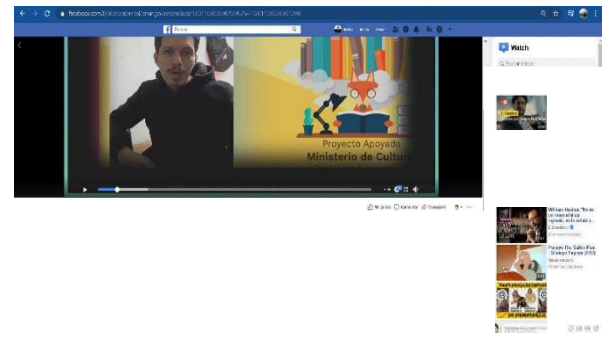
Describir de una manera precisa cómo se desarrolló y ejecutó el proyecto (Tomar como referencia el proyecto presentado y su anexo, aprobado por el Ministerio de Cultura, en especial objetivos, metas, cronograma de actividades, impacto, gestión, alianzas, entre otros):

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
Realización de reunión de trabajo entre oficina de cultura municipal y operarios y ejecutores del proyecto	Se realizaron encuentros con representantes del municipio, alcaldía municipal, biblioteca central donde se ejecutaron las metas y se definieron las estrategias para abordar las actividades a realizar, los materiales pertinentes, las posibles poblaciones y se discutieron aspectos generales sobre la ejecución de metas.
Realización de promoción de la oferta cultural del proyecto	Se promocionaron las actividades a través de las redes sociales de la Biblioteca Pública y de la alcaldía municipal de Nariño, se realizaron videos y poster promocionales donde se realizó la difusión acompañado de un perifoneo y el apoyo de la radio.
Desarrollo de un <i>concurso de ensayo</i> en diferentes categorías	Se realizó un concurso de ensayo de manera satisfactoria.
Realización del taller de <i>textos al campo</i> para zonas rurales	Se realizaron 4 sesiones de la actividad de manera satisfactoria.
Realización del taller de <i>textos al campo</i> para zonas rurales	Se realizaron 4 sesiones de esta actividad de manera satisfactoria.
Realización de un ciclo de talleres de <i>dinámicas de emprendimiento cultural</i> para usuarios de biblioteca y estudiantes de grado superior básica secundaria	Se realizaron 4 sesiones de la actividad de manera satisfactoria.
Desarrollo de lecturas y escritura creativa " <i>volcanes activos</i> " con usuario de la biblioteca y estudiantes de las instituciones	Se realizaron sesiones de la actividad 10 de manera satisfactoria.

educativas de la cabecera municipal y las zonas rurales	
Realización de la actividad de talleres artísticos <i>dibujo y cuentos clásicos</i> en los centro educativos de básica primaria de la cabecera municipal y las zonas rurales	Se realizaron 8 sesiones de la actividad de manera satisfactoria.
Realización de la <i>actividad máscaras y personajes de ciencia ficción</i> para gestores culturales del carnaval de la población infantil	Se realizaron 4 sesiones de la actividad de manera satisfactoria.
Realización de una reunión de evaluación y seguimiento a las actividad cultura proyecto	Se realizó una reunión donde se estudiaron las falencias y aciertos en la consecución de las metas.
Informe Final	Se realizaron reuniones de entrega de evidencias para la elaboración del informe final.

Evidencias







6. Cuaspud

CONTRATO 107- 2020 VIAJE A UN MUNDO DE LETRAS

Actividades desarrolladas

De acuerdo a lo establecido en la Cláusula Segunda – Obligaciones de las Partes, del convenio interinstitucional no 107-2020, para el segundo desembolso del periodo de ejecución del 50% por el valor NUEVE MILLONES SETECIENTOS MIL PESOS (9.700.000) se puede determinar el cumplimiento de las siguientes actividades:

1. TALLER NAVEGANDO POR EL CONOCIMIENTO:

Se realizaron 5 talleres donde se analizó temas míticos e históricos de navegantes en diferentes tiempos del mundo, se hizo a través de guías, enviadas a diferentes madres de familia para que se haga su respectiva realización de las actividades dadas en la guía; a través de la guía se explica detalladamente formas de lectura y ámbitos que son necesariamente importantes para aprender los manejos adecuados de un lector, así se generó un impacto positivo a los asistentes por la iniciativa de aprender en tiempos de Covid. (se anexan pantallazos de las guías enviadas a madres del municipio)

2. TALLER LO PROFUNDO DEL SABER:

Se desarrollaron 5 talleres donde con videos anteriormente seleccionados, dimos a conocer a la audiencia diversos datos importantes del mar en forma de top, también se mostró a través del Facebook de la biblioteca pública cuentos sobre el agua, con un total aproximado de 400 visualizaciones y más de 30 interacciones, a partir de estos videos, fue enviada tres guías analizando las actividades dejadas para la meta. Generando un impacto positivo en los nuevos métodos dados por la biblioteca pública del municipio de Cuaspud.

Ya que no hubo levantamiento de las medidas de aislamiento preventivo, la meta se realizó a través de las redes sociales como Facebook de la biblioteca pública municipal Cuaspud Carlosama y por medio de WhatsApp. (Se anexan pantallazos de los videos subidos y del envío de las guías metodológicas)

TALLER BUSCANDO EL TESORO PERDIDO

Se desarrollaron 5 sesiones de la meta BUSCANDO EL TESORO PERDIDO, ya levantadas la norma de aislamiento establecidas por la alcaldía municipal. Se invitó a la comunidad



habitante a que se acerque a la biblioteca pública y así asista a las sesiones de la meta donde la jornada se separó en 5 sesiones de tal manera en que la sesión #1 fue introducción de la meta y una charla de consentimiento y reflexión con los participantes sobre el tema actual COVID-19. Sesión #2 se da a conocer textos en voz alta donde se inspira a los participantes a que generen de creación literaria. Sesión #3 se desarrolla la actividad de la meta Buscando el tesoro perdido y se da a conocer el tesoro imponente e importante que llevamos dentro con la inspiración ejerce un futuro, escritor, músico, artista, como si fuese una vocación a futuro. Sesión #4 y #5 se dio a conocer expresión imaginaria de la creación literaria mediante lectura en voz alta. (Se anexan registros fotográficos)

1. TALLER LA VIDA DEL PÁRAMO:

Se ejecutaron 5 sesiones de la meta LA VIDA DEL PARAMO por medio de Podcast la cual se compartió el Link de las sesiones y a su vez se dio a conocer por medio de la emisora pública del municipio de Cuaspud Carlosama, de este modo, se dieron a conocer temas importantes sobre el cuidado del agua, de los páramos, del medio ambiente y del entorno que nos rodea, a su vez se leyeron cuentos tomados de la página del ministerio Maguaré abordando los temas anteriormente explicados, fomentando así el buen uso del agua, generar conciencia de la lectura ambientalista y el cuidado de los páramos de nuestra región. (se anexan pantallazos y links del podcast)

2. TALLER PINTO MIS CUENTOS:

Se realizaron 5 sesiones de la meta PINTO MIS CUENTOS, donde por medio de un video de invitación subido en las redes sociales de la biblioteca pública (Facebook y WhatsApp) se convocó a la comunidad a que participen del concurso que se realizará en la meta Pinto mis cuentos, ya levantadas las normas de aislamiento preventivo establecidas por la Alcaldía municipal, se citó a la comunidad en la Biblioteca Pública a que haga parte de las sesiones de la meta, por ende esta jornada se separó por sesiones teniendo en cuenta el desarrollo de cada paso hasta llegar a la premiación, como es, las palabras de consentimiento del cuidado sobre el Covid, la lectura de cuentos para el fomento de creación literaria, explicación de la creación de un librito donde se plasmará el cuento pintado, creación del libro pintado y lectura en voz alta del mini cuento pintado, fomentando las habilidades de creación literarias, cognitivas y el buen uso del materia que nos frece la biblioteca pública.



1. TALLER LEGIÓN DE LETRAS:

Se desarrollaron 5 talleres mediante guías por medio de la red social WhatsApp, de este modo, se incentivó la creación literaria y la exploración con diversas formas de crear cuentos e historias de superhéroes, donde a través de unas siluetas se hicieron personajes importantes de cada historia, dándoles personalidades características, poderes, debilidades y logros, al final se logró hacer un cuento colectivo detallando las cualidades de cada personaje y adecuando a cada uno de ellos obteniendo un rol importante en el cuento. También se subió un video de invitación a participar en el taller Legión de letras, teniendo un total de 30 formas de ingresar a la página del ministerio de cultura “Maguaré” de este modo se les explica a las personas que miran el video, como interactuar con la plataforma, se trata de buscar alternativas de estudio mediante la web, la página Maguaré nos brinda múltiples cuentos e historias, también formas de aprendizaje lúdicas, con juegos en línea, libros con imágenes, fabulas, audiolibros y creación literaria, de este modo, se logró hacer 5 sesiones donde se explica la forma en como investigar un libro en la página y cuáles son los respectivos juegos educativos que nos brinda la página, haciendo un buen uso de las TIC, con un total de más de 20 visualizaciones y en aumento. (Se anexa pantallazos de los videos, estadísticas de las visualizaciones e interacción con la gente)

7. Cuaspud

Contrato 00468/202

VIAJE A UN MUNDO DE LETRAS

INFORME DE GESTION DEL PROYECTO

Describir de una manera precisa cómo se desarrolló y ejecutó el proyecto (Tomar como referencia el proyecto presentado y su anexo, aprobado por el Ministerio de Cultura, en especial objetivos, metas, cronograma de actividades, impacto, gestión, alianzas, entre otros):

Selección de personal (personas encargadas de promoción y difusión, talleristas, logística)	Se contrató a profesionales en literatura y promoción de la lectura, para la ejecución de las actividades, se realizaron reuniones previas con el fin de adecuar y diseñar los planes metodológicos y la respectiva selección de los materiales que serían desarrollados durante las actividades.
---	---

Ajustes de cronograma:	Se diseñó el previo ajuste del cronograma teniendo en cuenta los horarios de las instituciones educativas del municipio donde se ejecutaría el proyecto.
Socialización con los encargados de las instituciones educativas del municipio.	Se realizaron reuniones con instituciones educativas del municipio, como son: Carlosama y Macas providencia. Se acordaron fechas y horas para la realización de las actividades, con este ajuste se pudo organizar el cronograma junto con los horarios de la biblioteca pública.
Verificación de espacios y equipos técnicos para la realización de actividades	Se evaluó las condiciones técnicas de los equipos como son: computadores, sonido y video beam para actividades en cine y tecnologías, igualmente, se adecuó los espacios de las instituciones educativas como de la biblioteca pública para ambiente más practico en el desarrollo de los talles.
Selección de material didáctico y bibliográfico para el desarrollo de las actividades.	Se escogió material de la biblioteca pública para ser llevado a las instituciones educativas, de igual manera, se compartieron los métodos para poder retirar los libros de la biblioteca pública en algunas sesiones de trabajo
Diseño de metodologías de los talleres.	Se diseñó unas guías metodológicas para cada actividad, teniendo en cuenta temáticas, de cada meta del proyecto.
Jornadas de control.	A través de reuniones y constante comunicación con talleristas se realizaron jornadas de control de las actividades y su avance dentro de las fechas del cronograma.

Inicio de la ejecución de las metas	Se realizaron satisfactoriamente todas las metas del proyecto, las actividades contempladas fomentaron los valores, la lectura, la escritura y la imaginación en los estudiantes de las instituciones educativas y los usuarios de la biblioteca con cada taller dictado
Jornada de evaluación.	Se reunió el equipo de trabajo con el fin de organizar las evidencias y realizar la carpeta del informe final.

Evidencias

Para: Imagen Ministerio de Cultura <imagen@mincultura.gov.co>

buen dia
se envia el diseño de las piezas graficas en formato jpg del proyecto " VIAJE A UN MUNDO DE LETAS" cuaspud- nariño C1720-2020 para que se haga la respectiva aprovacion. muchas gracias
[Texto citado oculto]



Piezas graficas - VIAJE A UN MUNDO DE LETRAS.JPG
10070K

Imagen Ministerio de Cultura <imagen@mincultura.gov.co>
Para: Fundacion Sur <fundacionsur2019@gmail.com>

12 de marzo de 2020 a las 16:32

Buenas tardes, confirmo aprobación del uso de logo del Ministerio de Cultura.

Cordialmente,
Equipo Imagen Mincultura



De: Fundacion Sur <fundacionsur2019@gmail.com>

8. Colón (Putumayo)

Convenio 2248

RELATOS, RETRATOS Y OFICIOS TRADICIONALES

INFORME DE GESTION DEL PROYECTO

Describir de una manera precisa cómo se desarrolló y ejecutó el proyecto (Tomar como referencia el proyecto presentado y su anexo, aprobado por el Ministerio de Cultura, en especial objetivos, metas, cronograma de actividades, impacto, gestión, alianzas, entre otros):



El proyecto se desarrolló para crear un archivo o una compilación digital y física de imágenes, videos, textos y paisajes sonoros del municipio de Colón para la divulgación y conservación, logrando un patrimonio histórico; evidenciando las diversidades de sociedades que componen el Municipio, culturas, oficios e identidades. A su vez se valorizo la tradición oral a través de diferentes eventos como conversatorios y talleres de oficios tradicionales para reivindicar estos hábitos y lo reconozcan como valor cultural.

El proyecto para su ejecución conto con las siguientes etapas:

PLANEACIÓN: en esta etapa se trazó el mejor plan para la efectiva realización de los talleres y actividades, se gestionó con el coordinador general del proyecto y diferentes profesionales en el campo de la documentación, historia, artes, técnicas artísticas, patrimonio, cultura y logística en proyectos para una buena realización; estipulando las metodologías que se desarrollaron para el cumplimiento de cada una de las metas, incluyendo Talento Humano, Recursos técnicos, Materiales y logísticos.

Es importante anotar que fue necesario reevaluar la metodología inicialmente planteada por el proyecto, teniendo en cuenta las dificultades que se presentaban por la pandemia COVID-19.

SOCIALIZACIÓN: El proyecto se realizó en el municipio de Colón Putumayo se socializo a través de la invitación a personas de la alcaldía, de la biblioteca de Colón, San Pedro y docentes que acompañaron en la reunión; lo cual se realizó en la biblioteca pública de Colón; donde se invitó a participar a los habitantes Colonenses para la recopilación, conversatorios, talleres y demás acciones para la valorización de los hábitos y costumbres del territorio.

PROMOCIÓN: En esta etapa se informó y promovió a los habitantes de Colon a las actividades del proyecto a través de diferentes de redes sociales, ... técnicas comerciales desde cuñas radiales, perifoneo, paginas sociales u oficiales del **2. INFORME DE GESTION DEL PROYECTO**

2.1 Describir de una manera precisa cómo se desarrolló y ejecutó el proyecto (Tomar como referencia el proyecto presentado y su anexo, aprobado por el Ministerio de Cultura, en especial objetivos, metas, cronograma de actividades, impacto, gestión, alianzas, entre otros):

El proyecto se desarrolló para crear un archivo o una compilación digital y física de imágenes, videos, textos y paisajes sonoros del municipio de Colón para la divulgación y conservación, logrando un patrimonio histórico; evidenciando las diversidades de sociedades que componen el Municipio, culturas, oficios e identidades. A su vez se valorizo la tradición



oral a través de diferentes eventos como conversatorios y talleres de oficios tradicionales para reivindicar estos hábitos y lo reconozcan como valor cultural.

El proyecto para su ejecución conto con las siguientes etapas:

PLANEACIÓN: en esta etapa se trazó el mejor plan para la efectiva realización de los talleres y actividades, se gestionó con el coordinador general del proyecto y diferentes profesionales en el campo de la documentación, historia, artes, técnicas artísticas, patrimonio, cultura y logística en proyectos para una buena realización; estipulando las metodologías que se desarrollaron para el cumplimiento de cada una de las metas, incluyendo Talento Humano, Recursos técnicos, Materiales y logísticos.

Es importante anotar que fue necesario reevaluar la metodología inicialmente planteada por el proyecto, teniendo en cuenta las dificultades que se presentaban por la pandemia COVID-19.

SOCIALIZACIÓN: El proyecto se realizó en el municipio de Colón Putumayo se socializo a través de la invitación a personas de la alcaldía, de la biblioteca de Colón, San Pedro y docentes que acompañaron en la reunión; lo cual se realizó en la biblioteca pública de Colón; donde se invitó a participar a los habitantes Colonenses para la recopilación, conversatorios, talleres y demás acciones para la valorización de los hábitos y costumbres del territorio.

PROMOCIÓN: En esta etapa se informó y promovió a los habitantes de Colón a las actividades del proyecto a través de diferentes de redes sociales, ... técnicas comerciales desde cuñas radiales, perifoneo, paginas sociales u oficiales del municipio, a través de, afiches promocionales con el contenido del proyecto.

EJECUCIÓN: Se realizó las actividades específicas en cumplimiento a lo planteado y el logro de los objetivos propuestos en el proyecto; las cuales fueron

Relatos De Colón: esta propuesta procuro recopilar y difundir historias de colón a través de diferentes comunidades del municipio, que contribuyen a valorar y visibilizar la diversidad cultural, su patrimonio cultural y privilegien las voces y las representaciones propias de las comunidades y los distintos grupos poblacionales se enfocó en entrevistar desde diferentes reuniones a personas de la tercera edad ya que ellos son personajes importantes por sus conocimientos o sabiduría; la entrevista se realizó bajo un cuestionario dirigido con preguntas abiertas para que los entrevistados pudiesen narrar sus vivencias desde sus diferentes perspectivas y anécdotas, cabe aclarar que cada una de las entrevistas se realizaron en las viviendas de los personajes invitados, con el ánimo de mantener los protocolos de bioseguridad; se realizó por las diferentes veredas y corregimientos del Municipio,



Corregimientos de San Pedro, Veredas de Michoacan, Buena Vista, San José de Tacangayaco, Alto San Pedro, Las Palmas, playa el Carmelo, la Esperanza..

Conversando Con El Mayorsito: Se realizó un conversatorio con varios Colonenses mayores (adultos mayores), con el fin de que cuenten sus historias o experiencias sobre el territorio de colón, hablaron sobre infraestructura, trabajo, habilidades en el transcurso de su vivencia en colón putumayo; se realizó en diferentes lugares del Municipio incluyendo su zona rural y centros Culturales; para el desarrollo del Conversatorio se realizó un guión con el cual se dirigió a los participantes en el relato de sus diferentes historias y vivencias; es importante anotar que la actividad se realizó bajo la implementación y cuidados de las normas de bioseguridad.

Retrato Colonense: Se hizo recopilación de material fotográfico, mediante una convocatoria dirigida a los pobladores del Municipio de Colón, adicionalmente se tuvo en cuenta la investigación documental y libro llamado “Nuestras Raíces Historia e Identidad”; a partir de allí se organizó una exhibición de manera virtual donde se difundió y dio a circular el contenidos cultural en formato digital, la exposición fotográfica tuvo en cuenta el antiguo y actual Colón; reconociendo puntos estratégicos del municipio y recolectando antiguas fotografías del municipio (Paisajes dentro y fuera de Colon, ríos o quebradas, Colonense en su labor diaria).

Talleres Oficios Tradicionales: Esta actividad se realizó mediante la realización de videos con sabedores de oficios tradicionales, que posteriormente fueron divulgados a través de la página oficial de la Fundación; Cada video tiene un tema específico de los diferentes oficios que se encuentran en la región, entre los cuales se encuentran: tallado en madera, plantas medicinales, elaboración de guitarras, elaboración en chaquiras, bolsos y sombreros en iraca y piedra triturada.

Taller de lectura letras de amazonas: Esta actividad tuvo en las cuales se difundió patrimonio bibliográfico de algunos autores regionales del Putumayo. Se trabajó en conjunto con Docentes de la institución educativa sucre quienes apoyaron para que las sesiones sean visualizadas por niños y jóvenes del Municipios, de esa manera pudieran escuchar y aprender de sus propios escritores.

Cartilla Literaria: Esta actividad fue desarrollada de manera virtual, en base a las entrevistas realizadas a los Colonenses, y a algunas producciones bibliográficas de Autores propios de la región; incluye cuentos, refranes, mitos, leyendas, chistes que reflejan el modo de existir en este territorio, se incluyen textos y creaciones literarias de autores de la región y literatura inédita en lengua materna de la comunidad Indígena Inga, recopilados en un proceso investigativo en todo el territorio Colonense , incluyendo su zona rural, entre los que se



encuentra Corregimientos de San Pedro, Veredas de Michoacán, Buena Vista, San José de Tacangayaco, Alto San Pedro, Las Palmas, playa el Carmelo, la Esperanza; de esa manera poder valorar y difundir el legado cultural

Publicación en la Página de la Alcaldía De Colón: Se realizó una capsula donde se muestra todo el proceso realizado y se publicó en la página oficial de la Alcaldía de Colon y redes sociales, tanto de la Fundación como de la Alcaldía.

SEGUIMIENTO Y CONTROL: Para generar control y seguimiento de las diferentes actividades de ejecución del proyecto, se realizó mediante el desarrollo de reuniones de control donde se fue verificando el cumplimiento de las actividades y metas planteadas; identificando posibles desviaciones y tomando los correctivos que se requerían, de acuerdo al cronograma y al cumplimiento de las metas específicas del proyecto.

EVALUACIÓN Y CIERRE DEL PROYECTO: Se realizó mediante reunión donde, se verifico el cumplimiento de la totalidad de las metas propuestas; se hizo una retroalimentación a los Aliados sobre los resultados del proyecto, y se realizaron los informes pertinentes.



Evidencias

1.	RELATOS	4
1.1.	LA VIEJA QUE SE APARECÍA EN LAS PILAS DEL AGUA	4
1.2.	EL CARRO DEL DIABLO	4
1.3.	EL PERRO QUE ECHABA CANDELA	5
1.4.	EL PAVO QUE ECHABA CANDELA	5
1.5.	EL PUENTE	5
1.6.	CUENTO: LOS NIÑOS DEL SILENCIO	6
1.7.	Fragmento LA NOCHE DE LA MUERTE.	7
2.	POEMAS	8
2.1.	EL SILENCIO	8
	EL RIO SAN PEDRO	11
2.2.	POESÍA Un día de risueña primavera	12
2.3.	LA ORACIÓN DEL HUERTO	12
2.4.	GLORIOSO SAN SEBASTIÁN	13
2.5.	SILENCIO DE DUENDES	13
3.	CHISTE	14
4.	LEYENDAS	14
4.1.	LOS DUENDES	15
4.2.	EL DESCABEZADO	15
4.3.	LA MONTAÑA	15
4.4.	LOS NIÑOS AUCAS	15
4.5.	LA COSA NEGRA	16
4.6.	EL FILÓN	16



OTROS PROYECTOS EJECUTADOS EN EL AÑO 2020

Municipio de Sandoná

Brigada Taminango

Fiestas decembrinas Taminango

Fiestas decembrinas Nariño

Prestación de servicios de apoyo a la Gestión No. 2020001971- Taminango

Representante Legal
Fundación Nuevos Pensamientos