

ACUERDO LOCAL No. 139 DE 2024

"Por el cual se crea la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental de la Localidad de San Cristóbal, y se dictan otras disposiciones"

LA JUNTA ADMINISTRADORA LOCAL DE SAN CRISTÓBAL

En cumplimiento con lo dispuesto en el preámbulo, artículos 1°, 2°, 13, 16, 25, 26, 37, 38, 39, 53, 95 de la Constitución Política de Colombia, de lo dispuesto en la Ley 1988 de 2019, el Acuerdo 769 de 2020 y en ejercicio de las atribuciones que le confieren los artículos 75, 76, 77 y 78 del Decreto 1421 de 1993 y El Reglamento Interno de la Corporación.

1. SUSTENTO JURÍDICO

Desde el punto de vista Constitucional, Legal y Normativo, se tienen los siguientes preceptos.

Constitución Política de Colombia

- Artículo 67: Establece el derecho a una educación integral y gratuita. La organización de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación y Competencias STEAM está en línea con el compromiso constitucional de promover el acceso y la calidad educativa.

Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación)

- Artículo 2: Establece los fines y objetivos de la educación en Colombia, promoviendo la formación integral, el acceso a la ciencia y tecnología, y el desarrollo de competencias en los estudiantes.
- Artículo 4: Reconoce la importancia de los proyectos educativos que fomenten el desarrollo de habilidades y conocimientos en ciencia y tecnología.

Ley 1581 de 2012 (Ley de Protección de Datos Personales)

- En el contexto de la Semana Inclusiva, cualquier actividad que recoja datos personales de participantes debe cumplir con esta ley, garantizando la protección de la información y la privacidad de los individuos.

Ley 1286 de 2009 (Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación)

- Esta ley reforma el Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología y promueve la educación y la investigación en áreas de ciencia y tecnología, alineadas con los principios de STEAM.

Decreto 1075 de 2015

- Artículo 2.2.1.1.1: Relacionado con la implementación de políticas educativas y tecnológicas en las entidades locales, apoyando iniciativas que promuevan la educación y la innovación.

Plan Nacional de Desarrollo (PND)

En el PND de Colombia, se incluyen directrices para promover la educación en ciencia y tecnología, que forman parte del enfoque STEAM. A través de este plan, el gobierno impulsa la innovación y la formación en competencias científicas y tecnológicas.

Ley 99 de 1993 (Ley General del Medio Ambiente)

- Esta ley es la base del marco jurídico ambiental en Colombia. Crea el Ministerio de Medio Ambiente y regula la gestión ambiental en el país, promoviendo el desarrollo sostenible. Establece el concepto de sostenibilidad como un eje fundamental en todas las actividades que afectan el entorno.

Ley 1715 de 2014 (Fomento a las energías renovables)

- Esta ley establece un marco para la promoción del desarrollo y uso de energías renovables en Colombia, con el objetivo de integrar estas tecnologías en el sistema energético nacional, incentivando la innovación tecnológica y la sostenibilidad energética. Fomenta las energías limpias como parte de los esfuerzos hacia la sostenibilidad ambiental.

Ley 1955 de 2019 (Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022)

- En el Plan Nacional de Desarrollo se destaca el compromiso del país con la sostenibilidad y la innovación. Promueve la transición hacia una economía circular, la reducción de la huella de carbono, y el fortalecimiento de la innovación tecnológica en áreas relacionadas con la sostenibilidad ambiental y el uso eficiente de los recursos.

Decreto 2041 de 2014 (Licencias Ambientales)

- Regula el otorgamiento de licencias ambientales en Colombia. Este decreto establece el proceso que deben seguir los proyectos de desarrollo para asegurar que cumplan con los

requisitos ambientales y de sostenibilidad. Es fundamental para garantizar que los proyectos de innovación no afecten el equilibrio ecológico.

Ley 1923 de 2018 (Ley de Pago por Servicios Ambientales)

- Promueve la compensación ambiental mediante esquemas de pago por servicios ambientales (PSA), incentivando a las comunidades y sectores productivos a participar en proyectos de conservación y sostenibilidad. Esto impulsa la innovación en modelos de negocio sostenibles y de conservación de recursos naturales.

CONPES 3934 de 2018 (Política Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación para el Desarrollo Sostenible)

- Este documento del Consejo Nacional de Política Económica y Social establece directrices para promover la ciencia, tecnología e innovación en función del desarrollo sostenible. Se enfoca en fomentar soluciones tecnológicas que contribuyan a la sostenibilidad, el uso eficiente de los recursos naturales y la reducción del impacto ambiental.

Ley 1450 de 2011 (Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014)

- Este plan incluyó iniciativas para promover la innovación verde y la sostenibilidad en diferentes sectores económicos. Se enfoca en incentivar el uso de tecnologías sostenibles y promover una economía que tenga en cuenta los límites ecológicos.

Decreto 2755 de 2022 (Regulación de la Economía Circular)

- En este decreto, se establecen las bases para una economía circular, un concepto clave en la sostenibilidad y la innovación. Promueve el reciclaje, la reutilización y la reducción de residuos, impulsando modelos de negocio basados en la sostenibilidad.
- Estas leyes y decretos configuran un marco que promueve la innovación orientada a la sostenibilidad, apoyando el desarrollo de tecnologías limpias, la gestión eficiente de los recursos naturales y el cumplimiento de los objetivos de desarrollo sostenible.

Circular 015 de 2023

- Directrices para la conformación e implementación de unidades de innovación en las alcaldías locales.

Proyecto de Acuerdo Local 137 de 2024 – San Cristóbal Camina Segura – Territorio de Oportunidades.

- Plan de Desarrollo Local de San Cristóbal: En lo que corresponde a la línea de inversión “Conectividad y redes de comunicación” y sus diferentes conceptos de gasto.

2. RAZONES TÉCNICAS DEL PROYECTO

Fomento de Competencias STEAM

La Semana Inclusiva proporciona una plataforma para el desarrollo de competencias en Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas (STEAM), estas competencias son cruciales para preparar a los estudiantes y jóvenes para los desafíos del siglo XXI, facilitando el acceso a carreras en campos innovadores y en constante evolución.

Estimulación del Interés en Ciencia y Tecnología

La organización de eventos y actividades relacionadas con la ciencia y la tecnología estimula el interés y la curiosidad de los jóvenes, la interacción directa con expertos y la participación en actividades prácticas permiten una mejor comprensión de conceptos científicos y tecnológicos, promoviendo una actitud positiva hacia estas áreas.

Impulso de la Innovación y la Creatividad

Al promover la innovación y la creatividad a través de talleres, exposiciones y concursos, la Semana Inclusiva contribuye al desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, esto es fundamental para el progreso en el ámbito académico y profesional, así como para la generación de soluciones creativas a problemas locales y globales.

Realidad Virtual y Aumentada

La inclusión de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) en las actividades permite a los participantes explorar y experimentar conceptos científicos y tecnológicos de manera inmersiva e interactiva, estas tecnologías proporcionan experiencias educativas únicas que pueden mejorar la comprensión y retención de conocimientos, así como fomentar un aprendizaje más atractivo y dinámico.

Inteligencia Artificial y Robótica

La integración de inteligencia artificial (IA) y robótica en los eventos permite a quienes hagan parte de este proyecto a interactuar con tecnologías emergentes que están revolucionando diversas industrias, a través de talleres y demostraciones, los participantes pueden aprender sobre el

funcionamiento de los algoritmos de IA y la programación de robots, preparándolos para futuras oportunidades en estos campos avanzados.

Fortalecimiento de la Colaboración Interinstitucional

La colaboración entre diferentes entidades educativas, científicas y tecnológicas durante la Semana Inclusiva facilita la creación de redes de apoyo y cooperación, esta sinergia es clave para la implementación exitosa de proyectos y actividades, y para el intercambio de conocimientos y recursos entre las instituciones involucradas.

Desarrollo de Habilidades Prácticas y Aplicadas

Las actividades propuestas durante la semana, como talleres prácticos y competencias, permiten a los participantes aplicar teorías y conceptos aprendidos en un entorno real, esto fomenta el aprendizaje experiencial y prepara a los estudiantes para situaciones prácticas en su futuro académico y profesional.

Mejora del Clima Educativo Local

La realización de eventos que integran educación, ciencia e innovación contribuye a un entorno educativo más dinámico y enriquecedor en la localidad, esto puede mejorar el clima educativo general y fortalecer el compromiso de estudiantes, docentes y comunidad con los objetivos educativos.

Promoción de la Inclusión y la Diversidad

Al incorporar un enfoque inclusivo, la Semana Inclusiva asegura que todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico, género o capacidades, tengan la oportunidad de participar y beneficiarse de las actividades lo cual contribuye a una educación más equitativa y representativa.

Impulso a la Investigación Local

Al hay que destacar la importancia de la investigación, la semana promueve el desarrollo de proyectos investigativos locales y el interés por la investigación científica, esto puede resultar en la generación de nuevas ideas, proyectos y colaboraciones que beneficien a la comunidad y a la región.

Integración de Nuevas Tecnologías en la Educación y el aprendizaje

La inclusión de tecnologías emergentes como realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial y robótica facilita la adaptación a nuevas herramientas y metodologías educativas, esto asegura que la educación local esté alineada con las tendencias y avances tecnológicos globales, preparando mejor a los estudiantes para el futuro profesional.

Preparación para el Futuro Profesional

Las actividades enfocadas en competencias STEAM y la integración de tecnologías avanzadas preparan a los jóvenes para un mercado laboral en constante evolución.

El desarrollo de habilidades técnicas y creativas aumenta la empleabilidad y la capacidad de los jóvenes para enfrentar desafíos profesionales futuros.

3. ALCANCES DEL PROYECTO Y DEMAS CONSIDERACIONES

1. Cobertura y Participación

La Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación y Competencias STEAM está diseñada para involucrar a toda la comunidad educativa y a la población en general de la Localidad de San Cristóbal, esto incluye estudiantes de todos los niveles, docentes, investigadores, profesionales de la ciencia y tecnología, y ciudadanos interesados en el desarrollo académico y tecnológico.

2. Actividades y Eventos

El proyecto abarca una variedad de actividades, tales como conferencias, talleres, exposiciones, ferias, competencias y mesas de diálogo, cada una de las actividades están orientadas a promover el conocimiento, la investigación, la innovación y la aplicación práctica de las competencias STEAM, así como a ofrecer experiencias interactivas mediante el uso de tecnologías emergentes como realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial y robótica.

3. Objetivos Educativos y de Innovación

El proyecto tiene como objetivos principales fomentar el interés en las áreas de ciencia y tecnología, estimular la creatividad y la innovación, y proporcionar a los participantes herramientas y conocimientos relevantes para su desarrollo académico y profesional. Además, busca promover un entorno inclusivo que garantice la participación de todos los sectores de la comunidad.

4. Resultados Esperados

Se espera que la Semana Inclusiva logre un aumento en la participación de la comunidad en actividades científicas y tecnológicas, la creación de proyectos y colaboraciones interinstitucionales, y el fortalecimiento de competencias STEAM entre los participantes, además, se anticipa un impacto positivo en el clima educativo y un mayor interés en las áreas de ciencia y tecnología.

5. Sostenibilidad ambiental

La educación ambiental dentro del marco de la Semana Inclusiva es esencial para garantizar que el desarrollo económico y social de la Localidad de San Cristóbal sea armónico con la protección del medio ambiente, implementar programas que fomenten el cuidado de los recursos naturales y los ecosistemas asegura que las futuras generaciones puedan disfrutar de un entorno equilibrado y sostenible.

La sostenibilidad ambiental no solo debe enfocarse en la preservación, sino en educar a la comunidad sobre prácticas innovadoras y responsables que promuevan un desarrollo que respete los límites del planeta, garantizando así el bienestar de todos los habitantes.

La creación científica y la investigación desempeñan un papel clave en la promoción de la sostenibilidad ambiental, al generar soluciones innovadoras que permitan enfrentar los desafíos ecológicos actuales.

A través del desarrollo de nuevas tecnologías y el estudio de los ecosistemas, se busca optimizar el uso de los recursos naturales, reducir el impacto ambiental y promover prácticas sostenibles en diversas áreas, como la energía, el manejo de residuos y la conservación de la biodiversidad.

Este enfoque integrado en ciencia e investigación no solo proporciona herramientas para la preservación ambiental, sino que también impulsa un desarrollo económico responsable y sostenible

CONSIDERACIONES

La creación de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental de la Localidad de San Cristóbal, y se dictan otras disposiciones surge como una iniciativa fundamental para enriquecer el entorno educativo de la Localidad de San Cristóbal, a colaboración entre docentes, ambientalistas, estudiantes, líderes de comunidad general y de organizaciones sociales, contribuyen para desarrollar este proyecto, lo cual no solo refleja un enfoque interdisciplinario, sino que también asegura la integración de perspectivas complementarias que enriquecen el alcance y la ejecución del evento.

Como docente, la experiencia en la educación y comprensión de las necesidades y desafíos educativos son esenciales para diseñar actividades que fomenten el aprendizaje, la curiosidad y el desarrollo de competencias STEAM entre los quienes hagan parte de este proyecto, el conocimiento en educación y territorio permite, garantizar que las actividades sean educativas y accesibles, alineadas con los objetivos curriculares y las necesidades de los participantes.

Por otro lado, la participación del conocimiento ambientalista aporta una perspectiva valiosa sobre la sostenibilidad, la conciencia ambiental y la integración de prácticas ecológicas en el proyecto, el enfoque ayuda a incorporar temas relacionados con el medio ambiente en las actividades, promoviendo la educación sobre la importancia de la sostenibilidad y el impacto de la tecnología en nuestro entorno.

Esta colaboración interdisciplinaria enriquece el proyecto al combinar la experiencia educativa con un enfoque ambiental, creando una experiencia integral que no solo impulsa el interés y el conocimiento en ciencia y tecnología, sino que también promueve la responsabilidad ambiental y el desarrollo sostenible, como autores, proporcionamos una base sólida para una Semana Inclusiva que prepara a los niños, niñas y jóvenes y para quienes hagan parte del mismo orientar a una educación inclusiva y aprendizaje de innovación.

ACUERDA

CAPÍTULO I

CREACION, OBJETO, ALCANCE Y DOMICILIO

ARTÍCULO 1. CREACIÓN: "Por el cual se crea la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental de la Localidad de San Cristóbal, y se dictan otras disposiciones"

ARTÍCULO 2. OBJETO: La Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental tiene como objeto promover la inclusión, la participación de la comunidad, el uso de tecnologías emergentes con enfoque en STEAM y sostenibilidad ambiental, y garantizará la equidad en el acceso a las actividades educativas y científicas.

ARTÍCULO 3. ALCANCE: La Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental involucrará a la comunidad educativa, científica y social de la Localidad de San Cristóbal, abarcando actividades dirigidas a estudiantes, docentes, investigadores, emprendedores y público en general, además, se promoverá la colaboración entre instituciones públicas, privadas, comunitarias y organizaciones ambientales,

fomentando el desarrollo de contenidos educativos, tecnológicos y sostenibles que beneficien a todos los sectores de la población.

ARTÍCULO 4. DOMICILIO: La Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental se llevarán a cabo dentro de las instalaciones de la alcaldía local o donde designe el alcalde (sa) local como en diferentes ubicaciones dentro de la Localidad de San Cristóbal, incluyendo instituciones educativas, centros comunitarios y espacios públicos designados para garantizar la accesibilidad y participación de toda la comunidad entre otros, siempre bajo concertación.

PARAGRAFO: La Alcaldía Local de San Cristóbal facilitará la provisión de los espacios físicos necesarios para el desarrollo de las acciones afirmativas propuestas e implementadas en el marco del presente acuerdo, esto incluye la realización de actividades, sesiones, encuentros y/o asambleas, asegurando que los lugares destinados cuenten con las condiciones adecuadas para fomentar la participación.

CAPITULO II

MECANISMOS DE PARTICIPACIÓN Y COORDINACIÓN

ARTÍCULO 5: Para la organización y ejecución de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental, se establecerán los siguientes mecanismos:

1. **Organización:** La organización y ejecución de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental estará encabezada por la Alcaldía de la Localidad de San Cristóbal, esta buscará apoyo inter institucional, de entidades educativas, científicas, tecnológicas y comunitarias, así como con la colaboración de organizaciones ambientales y otros actores locales relevantes, se implementarán mecanismos de coordinación, comunicación y evaluación para asegurar la correcta planificación, promoción y ejecución del evento, garantizando así una participación amplia y efectiva de toda la comunidad.
2. **Plan de Comunicación:** Estrategias para informar y promover el evento a través de medios digitales, redes sociales, y medios de comunicación locales, asegurando la participación y el acceso a la información por parte de toda la comunidad.
3. **Registro y Evaluación:** Sistemas para la inscripción de participantes y la evaluación continua del impacto y la calidad de las actividades, para asegurar la eficacia del evento y su mejora en futuras ediciones.

4. Redes de Colaboración: Se fomentará la colaboración con instituciones educativas, organizaciones comunitarias y otros actores relevantes para apoyar la implementación del proyecto.
5. Comunicación y Transparencia: Se establecerán canales de comunicación accesibles para mantener a la comunidad informada y promover la participación.
6. Procesos Participativos: Se implementarán mecanismos para consultas continuas y se permitirá la participación directa en la toma de decisiones.
7. Inclusión y Accesibilidad: Se garantizará que todos los espacios y recursos sean accesibles para todos los grupos de edad y capacidades, promoviendo la inclusión efectiva.

Parágrafo: Estos mecanismos asegurarán que la participación de todos deseen ser parte de este proyecto de acuerdo siendo efectiva y equitativa, contribuyendo al éxito del proyecto.

ARTÍCULO 6: Proceso de Selección e Inclusión de Participantes, para asegurar una participación amplia e inclusiva en el proyecto, se establecerán los siguientes procedimientos para la selección e inclusión.

Requisitos para Ser Parte Activa del Presente Proyecto "Por el cual se crea la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental de la Localidad de San Cristóbal, y se dictan otras disposiciones"

- I. Inscripción: Los interesados deberán registrarse previamente mediante un proceso de inscripción en línea o presencial, conforme a los plazos y procedimientos establecidos por la administración local.
- II. Cumplimiento de Normativas: Los participantes y las entidades colaboradoras deberán cumplir con las normativas locales y nacionales aplicables, así como con las directrices específicas establecidas para las actividades del evento.
- III. Contribución a los Objetivos: Las propuestas y actividades presentadas deben alinearse con los objetivos de la semana, promoviendo la inclusión, la innovación, la sostenibilidad y el respeto por la diversidad.
- IV. Documentación Requerida: Se deberá presentar la documentación necesaria para la validación de las actividades, que puede incluir planes de actividades, certificaciones, y otros documentos solicitados por el comité organizador.
- V. Edad y Residencia:
 - Edad: No hay límite de edad, ya que este proyecto permite incluir a la comunidad en general.

- Residencia: Deben residir en la Localidad de San Cristóbal o estar vinculados a instituciones locales que colaboren en el proyecto, demostrar arraigo.

VI. Interés y Motivación:

- Interés: Los candidatos deben demostrar un interés genuino en participar en las actividades y objetivos del proyecto.
- Motivación: Se pedirá una breve declaración de motivación donde los interesados expliquen por qué desean participar y cómo creen que pueden contribuir.

VII. Inscripción y Consentimiento:

- Inscripción: Los interesados deberán completar un formulario de inscripción proporcionado por el proyecto, el cual incluirá información básica como nombre, edad, dirección, y datos de contacto.
- Consentimiento: Los participantes menores de edad deberán contar con el consentimiento firmado de sus padres, tutores o representantes legales para participar en el proyecto.

VIII. Participación en Actividades y Compromisos:

- Compromiso: Los participantes deberán comprometerse a asistir regularmente a las reuniones, talleres y actividades relacionadas con el proyecto.

IX. Responsabilidades: Deberán asumir responsabilidades acordadas dentro del proyecto, que pueden incluir la participación en discusiones, realización de tareas o proyectos específicos.

X. Adaptabilidad y Respeto:

- Adaptabilidad: Los participantes deben estar dispuestos a adaptarse a las dinámicas y necesidades del proyecto, incluyendo la colaboración en equipo y la apertura a nuevas ideas.
- Respeto: Se requiere que todos los participantes mantengan un comportamiento respetuoso hacia sus compañeros y facilitadores, contribuyendo a un ambiente positivo y colaborativo.

XI. Evaluación y Seguimiento:

- Evaluación Continua: La participación será evaluada de manera continua para asegurar el cumplimiento de los requisitos y el buen desempeño en las actividades del proyecto.
- Retroalimentación: Se proporcionará retroalimentación constructiva a los participantes y se ofrecerán oportunidades para ajustes en caso de ser necesario.

Parágrafo: Estos requisitos aseguran que todos los participantes estén preparados y comprometidos para contribuir de manera efectiva al éxito del proyecto, promoviendo una experiencia inclusiva y enriquecedora para quienes hagan parte activa del mismo.

- XII. Convocatoria Abierta: Se realizará una convocatoria abierta a toda la comunidad para invitar a la participación, esta convocatoria se difundirá a través de diversos canales de comunicación, incluyendo escuelas, centros comunitarios, redes sociales y medios locales.
- XIII. Criterios de Inclusión: Los criterios de inclusión estarán diseñados para asegurar la representación equitativa de diferentes grupos sociales, educativos, socioeconómicos, culturales y religiosos y todos aquellos que fomenten la participación, se priorizará la participación de aquellos que históricamente han sido excluidos o marginados.
- XIV. Proceso de Inscripción: Los interesados deberán completar un proceso de inscripción sencillo, que incluirá la presentación de información básica y la expresión de su interés en participar en el proyecto, se proporcionarán formularios de inscripción en formatos accesibles para asegurar la inclusión de todos.
- XV. Selección por Sugerencias y Nominaciones: Se permitirá que los miembros de la comunidad sugieran o nominen propuestas que permitan participar en el proyecto, garantizando que se consideren diversas perspectivas y experiencias.
- XVI. Asignación de Roles y Responsabilidades: Una vez seleccionados, los participantes recibirán información clara sobre sus roles y responsabilidades dentro del proyecto, se les proporcionará apoyo y formación necesarios para asegurar su efectiva participación.
- XVII. Evaluación Continua: Se implementarán mecanismos para evaluar de manera continua la participación de los niños, niñas, jóvenes y comunidad en general, así como hacer ajustes necesarios para asegurar que todos los grupos estén adecuadamente representados y que sus necesidades sean atendidas.
- XVIII. Garantía de Inclusión: Se establecerán medidas para garantizar que todos los participantes tengan igual acceso a oportunidades y apoyo, promoviendo un entorno inclusivo y equitativo.

Parágrafo: Este proceso garantizará la participación activa y el desarrollo de habilidades y talentos a quienes tengan la oportunidad de participar activamente en el proyecto, asegurando una representación justa y diversa.

ARTÍCULO 7: Roles y Estructura de Participación en el Proyecto:

La Administración Local encabezará la organización y supervisión general de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental, es responsable de la coordinación con las entidades participantes, la asignación de recursos y la aprobación de las actividades propuestas.

a) Organización y Logística: La administración escogerá o presentará la forma clara y concisa de la planificación, ejecución y evaluación del evento, incluyendo la elaboración de programas, la gestión de inscripciones y la supervisión de las actividades.

b). Entidades Colaboradoras: Instituciones educativas, centros de investigación, organizaciones tecnológicas y ambientales, que apoyan en la organización y ejecución de actividades específicas, aportan recursos y facilitan la participación de expertos y profesionales en el evento.

c) Participantes: Ciudadanos, estudiantes, docentes, investigadores, emprendedores y público general que se inscriben y participan en las actividades programadas, contribuyendo activamente al desarrollo y éxito del evento.

d) Voluntarios: Individuos o grupos que ofrecen apoyo en la logística, promoción y ejecución de las actividades durante la Semana Inclusiva, facilitando la coordinación y el buen funcionamiento del evento.

ARTÍCULO 8. Importancia y Beneficios del Proyecto: La Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental es de vital importancia para la Localidad de San Cristóbal debido a los siguientes motivos:

- a) Fomento del Conocimiento: Ofrece una plataforma para que estudiantes, docentes y ciudadanos en general adquieran y amplíen sus conocimientos en áreas clave como ciencia, tecnología, innovación y sostenibilidad ambiental.
- b) Estimulación de la Innovación: Promueve la creatividad y el pensamiento crítico mediante actividades que integran tecnologías emergentes y enfoques innovadores, preparando a los participantes para los desafíos futuros.
- c) Inclusión y Participación Comunitaria: Facilita la participación de toda la comunidad, asegurando que todos los grupos sociales, independientemente de su origen o condición, tengan acceso a las actividades y beneficios del evento.
- d) Desarrollo de Competencias STEAM: Refuerza habilidades en ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas (STEAM), esenciales para el desarrollo académico y profesional de los jóvenes.
- e) Conciencia Ambiental: Destaca la importancia de la sostenibilidad ambiental, fomentando prácticas responsables y el respeto por el entorno natural.
- f) Fortalecimiento de la Comunidad: Promueve la colaboración entre instituciones educativas, entidades científicas, organizaciones tecnológicas y la comunidad local, fortaleciendo el tejido social y la cooperación en el desarrollo de proyectos comunes.
- g) Integración de Tecnologías Emergentes: La inclusión de actividades relacionadas con la robótica, la realidad aumentada y la inteligencia artificial permitirá a los participantes

interactuar con tecnologías avanzadas, facilitando el aprendizaje práctico y estimulando el interés en campos tecnológicos de vanguardia.

CAPITULO III

PRINCIPIOS, FUNCIONES Y FUNCIONAMIENTO

ARTÍCULO 9. PRINCIPIOS:

La Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental se regirá por los siguientes principios:

- a) Inclusión y Equidad: Garantizar la participación de todos los miembros de la comunidad, sin distinción de género, origen étnico, nivel socioeconómico o capacidad, promoviendo la igualdad de oportunidades y el acceso equitativo a las actividades del evento.
- b) Innovación y Creatividad: Fomentar la creatividad y el pensamiento innovador mediante la integración de tecnologías emergentes como la robótica, la realidad aumentada y la inteligencia artificial, incentivando la generación de nuevas ideas y soluciones.
- c) Sostenibilidad Ambiental: Incorporar prácticas y enfoques que promuevan la protección del medio ambiente y el uso responsable de los recursos, educando a los participantes sobre la importancia de la sostenibilidad y la conservación.
- d) Colaboración y Cooperación: Promover la colaboración entre instituciones educativas, organizaciones científicas, entidades tecnológicas y la comunidad local, creando sinergias que enriquezcan el evento y maximicen su impacto positivo.
- e) Transparencia y Responsabilidad: Asegurar la gestión transparente y responsable de los recursos y la información, facilitando la rendición de cuentas y la participación de la comunidad en la planificación y evaluación del evento.
- f) Accesibilidad y Participación: Facilitar el acceso a todas las actividades y recursos del evento, mediante la eliminación de barreras físicas, económicas y tecnológicas, y promoviendo la participación de todos los segmentos de la población.

PRINCIPIOS DE LOS PARTICIPANTES

Los participantes en la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental deberán adherirse a los siguientes principios:

- a) Respeto y Cortesía: Mantener una actitud respetuosa y cortés hacia todos los demás participantes, facilitadores y organizadores, promoviendo un ambiente de cooperación y armonía.

- b). Compromiso y Responsabilidad: Asumir un compromiso serio con las actividades en las que se involucren, cumpliendo con los horarios, requisitos y responsabilidades asignadas, y participando activamente en las sesiones y talleres.
- c). Integridad y Honestidad: Actuar con honestidad en todas las interacciones y actividades, evitando el plagio, la falsificación de información y el incumplimiento de las normas establecidas.
- d). Inclusividad y Apoyo: Fomentar un ambiente inclusivo, apoyando a otros participantes y respetando la diversidad de opiniones, habilidades y antecedentes, contribuyendo a un espacio de aprendizaje colaborativo.
- e). Seguridad y Cumplimiento de Normas: Cumplir con todas las normas de seguridad y regulaciones establecidas para las actividades del evento, asegurando un entorno seguro tanto para uno mismo como para los demás.
- f). Contribución Positiva: Aportar ideas y comportamientos que enriquezcan la experiencia de la Semana Inclusiva, colaborando en la creación de un ambiente positivo y constructivo que beneficie a toda la comunidad.

PARAGRAFO: El incumplimiento de los principios establecidos en el presente proyecto será motivo suficiente para la suspensión o no continuidad en el mismo, dado que estos principios constituyen el eje fundamental para el desarrollo adecuado de las acciones y objetivos propuestos, La falta de adhesión a dichos principios afectará directamente la participación de los actores involucrados y comprometerá la efectividad y transparencia del proyecto, por lo cual se procederá a tomar las medidas correctivas necesarias para garantizar su correcto cumplimiento.

ARTÍCULO 10: FUNCIONES DEL PROYECTO

La Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental tendrá las siguientes funciones:

- a) Promoción del Conocimiento y la Innovación: Facilitar el acceso a conocimientos avanzados y fomentar la innovación a través de talleres, conferencias y actividades prácticas en áreas de educación, ciencia, tecnología e investigación.
- b) Desarrollo de Competencias: Ofrecer oportunidades para el desarrollo de competencias STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas) mediante la participación en actividades interactivas y la resolución de problemas reales.
- c) Fomento de la Inclusión y la Diversidad: Crear un entorno inclusivo que permita la participación activa de todos los segmentos de la población, asegurando que se respeten y valoren las diferencias individuales y se promueva la igualdad de oportunidades.

- d) Conciencia y Acción Ambiental: Educar a los participantes sobre prácticas sostenibles y la importancia de la protección ambiental, integrando principios de sostenibilidad en todas las actividades del evento.
- e) Integración de Tecnologías Emergentes: Incorporar tecnologías emergentes como robótica, realidad aumentada e inteligencia artificial en las actividades, permitiendo a los participantes experimentar y aprender sobre estas herramientas avanzadas.
- f) Fortalecimiento de Redes y Colaboraciones: Facilitar la colaboración entre instituciones educativas, organizaciones científicas, entidades tecnológicas y la comunidad local, fomentando el intercambio de conocimientos y la cooperación en proyectos comunes.
- g) Evaluación y Mejora Continua: Realizar un seguimiento y evaluación continuos del impacto del evento, recogiendo retroalimentación de los participantes y utilizando esta información para mejorar la planificación y ejecución de futuras ediciones.

ARTÍCULO 11. FUNCIONAMIENTO DEL PROYECTO

El funcionamiento de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental se regirá por las siguientes directrices:

- a) Planificación y Preparación: La Alcaldía de la Localidad de San Cristóbal, junto con el Comité Organizador, llevará a cabo una planificación detallada que incluirá la definición de objetivos específicos, cronograma de actividades, asignación de recursos y estrategias de comunicación.
- b) Implementación de Actividades: Las actividades se desarrollarán conforme al plan establecido, incluyendo talleres, conferencias, exposiciones y actividades prácticas, cada actividad será gestionada por un equipo encargado que se asegurará de su correcta ejecución, se incluirán sesiones específicas dedicadas a la robótica, realidad aumentada e inteligencia artificial, permitiendo a los participantes interactuar con estas tecnologías y comprender sus aplicaciones prácticas.
- c) Coordinación de Insumos: Se coordinarán los insumos, materiales y recurso humano necesario para el evento, incluyendo la gestión de espacios, equipos tecnológicos, materiales educativos y el personal de apoyo, se prestará especial atención a los insumos necesarios para las actividades de robótica y tecnologías emergentes.
- d) Comunicación y Promoción: Se implementará una estrategia de comunicación para informar a la comunidad sobre el evento, esto incluirá campañas en medios digitales, redes sociales, y comunicación directa con instituciones educativas y organizaciones locales, la promoción destacará especialmente las actividades relacionadas con robótica, realidad aumentada e inteligencia artificial para atraer la participación de los interesados en estas áreas.

- e) Registro y Participación: Se establecerá un sistema de registro para los participantes, que permitirá la inscripción en actividades y el seguimiento de su participación, se facilitará el acceso a todas las actividades del evento mediante un proceso de inscripción previo, con énfasis en las sesiones tecnológicas avanzadas para garantizar la inclusión de todos los interesados.
- f) Monitoreo y Evaluación: Durante el evento, se llevará a cabo un monitoreo continuo para asegurar el cumplimiento de los objetivos y la resolución de cualquier eventualidad, al final de la Semana Inclusiva, se realizará una evaluación integral que incluirá la efectividad de las actividades de robótica, realidad aumentada e inteligencia artificial, el impacto en los participantes y la retroalimentación recibida.
- g) Informe Final: Al concluir el evento, se elaborará un informe final que incluirá un resumen de las actividades realizadas, los resultados obtenidos, la retroalimentación recibida y las recomendaciones para mejoras futuras, con especial atención a las actividades relacionadas con tecnologías emergentes.

PARAGRAFO: La administración local tendrá en cuenta al delegado de educación, ciencia e innovación y nuevas tecnologías de la Junta Administradora Local de San Cristóbal, con voz, pero sin voto.

CAPITULO IV

"Acciones Afirmativas y Programas Especiales para la Inclusión Participación en Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación y Competencias STEAM para la localidad de San Cristóbal"

ARTÍCULO 12: Congreso Anual: Tiene como objetivo proporcionar un espacio de encuentro y diálogo para todos los actores involucrados en el proyecto de participación Acciones Afirmativas y Programas Especiales para la Inclusión Participación en Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación y Competencias STEAM para la localidad de San Cristóbal en San Cristóbal, este evento permitirá la revisión de avances, la evaluación de resultados, y la planificación de nuevas estrategias, actividades

- Participantes: El Congreso estará dirigido a niños, niñas, adolescentes y comunidad en general de la localidad de San Cristóbal, entidades gubernamentales, organizaciones de la sociedad civil, instituciones educativas y todos aquellos que hagan parte de la construcción de las acciones afirmativas del presente proyecto de acuerdo, también se invitará a niños, niñas y adolescentes, así como a sus familias, para asegurar una participación inclusiva y representativa.
- Actividades del Congreso:
 - Revisión de Avances: Presentación de los logros y desafíos del proyecto durante el año, con un análisis de los resultados obtenidos.

- Talleres y Mesas de Trabajo: Espacios para la discusión y elaboración de propuestas y estrategias para mejorar la participación y el impacto del proyecto.
 - Paneles de Expertos: Conferencias y paneles con especialistas en temas de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental de la Localidad de San Cristóbal, y se dictan otras disposiciones"
 - Espacios de Retroalimentación: Oportunidades para que los participantes proporcionen retroalimentación sobre las actividades del proyecto y sugieran mejoras.
- c) Organización y Logística: Estará a cargo de la Alcaldía Local de San Cristóbal, la cual deberá ser apoyada por las diferentes entidades que hagan parte de estas áreas de desarrollo.
- d) Fecha y Lugar: El Congreso se llevará a cabo anualmente en una fecha y lugar determinados por directriz del alcalde (sa) local, con suficiente antelación para permitir la planificación adecuada, invitando a las entidades expertas en el desarrollo del presente proyecto.
- e) Preparación: El equipo a cargo de administración local y con apoyo interinstitucional serán responsables de la organización y coordinación del Congreso, incluyendo la logística, la invitación de participantes, y la preparación de materiales.
- f) Informe del Congreso: Se elaborará un informe detallado con los resultados, conclusiones y propuestas surgidas durante el Congreso, que será distribuido a todos los participantes y publicado en los diferentes canales de comunicación de las entidades participantes y quienes quieran apoyar con la difusión, medios alternativos, entre otros voluntarios.
- g) Plan de Acción: A partir de las conclusiones del Congreso, se desarrollará un plan de acción con las recomendaciones y estrategias para el próximo año, asegurando la continuidad y mejora del proyecto.
- h) De este congreso saldrán insumos, iniciativas, y todas aquellas propuestas que alimenten las acciones afirmativas de la semana STEAM, servirá como espacio preparatorio para la semana.

PARAGRAFO: El CONGRESO dará como insumo una pieza comunicativa de promoción de los diferentes procesos desarrollados durante el año por y para la comunidad, de esta forma se divulgará el avance y logros obtenidos.

ARTÍCULO 13. Laboratorios Interactivos de Tecnología y Sostenibilidad

Se establecerán laboratorios interactivos dentro de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental, con el propósito de proporcionar espacios educativos avanzados que integren tecnologías emergentes y enfoques sostenibles, estos laboratorios estarán equipados con herramientas de última tecnología, incluyendo estaciones de robótica, realidad aumentada (AR), realidad virtual (VR) e inteligencia artificial (IA), en ellos, los participantes podrán realizar experimentos prácticos y proyectos relacionados con la sostenibilidad, como la creación de soluciones innovadoras para la gestión de residuos, la monitorización ambiental y la optimización de recursos, estos laboratorios ofrecerán

sesiones guiadas y talleres donde los estudiantes podrán explorar y aplicar estas tecnologías en contextos reales, promoviendo una comprensión profunda de su impacto en la protección del medio ambiente y el desarrollo de competencias STEAM, esta iniciativa fomentará un aprendizaje práctico e inmersivo, consolidando el conocimiento teórico con experiencias directas en el uso de tecnologías para la sostenibilidad.

ARTÍCULO 14. Actividades a Desarrollar Durante la semana

Exposiciones y Talleres de Robótica y Programación

- Descripción: Sesiones prácticas donde los participantes construyen y programan robots utilizando kits de robótica, también se abordarán conceptos avanzados como la integración de sensores y actuadores, el objetivo es Desarrollar habilidades en programación, ingeniería de hardware y resolución de problemas a través de la robótica.
- Descripción: Demostraciones de robots diseñados y programados por estudiantes o comunidad participante, incluye robots que realizan tareas específicas, competencias de robots y estaciones interactivas donde los visitantes pueden controlar los robots.

Objetivo: Mostrar aplicaciones prácticas de la robótica y permitir a los participantes interactuar con tecnologías robóticas avanzadas.

- Estaciones de Realidad Aumentada y Virtual:

Descripción: Áreas dedicadas a experiencias inmersivas utilizando AR y VR. Los visitantes podrán probar aplicaciones educativas y recreativas, explorar entornos virtuales y participar en simulaciones interactivas.

Objetivo: Ofrecer experiencias interactivas que demuestren el potencial de AR y VR en la educación y otras áreas, que permitan ampliar sus conocimientos a través de la experiencia directa.

- Demostraciones de Inteligencia Artificial:

Descripción: Presentaciones de aplicaciones de IA en diferentes campos, incluyendo chatbots, sistemas de reconocimiento de imágenes y análisis de datos, también habrá sesiones prácticas donde los visitantes podrán interactuar con modelos de IA sencillos.

Objetivo: Socializar con los participantes conceptos y aplicaciones de la inteligencia artificial y su impacto en la vida cotidiana.

- Talleres Interactivos de Tecnologías Emergentes:

Descripción: Talleres prácticos donde los participantes podrán construir prototipos, programar robots, crear experiencias en AR/VR y desarrollar proyectos simples de IA.

Objetivo: Facilitar el aprendizaje práctico y la experimentación con tecnologías emergentes.

- Competencias y Retos Tecnológicos:

Descripción: Concursos y desafíos en los que los equipos compiten para resolver problemas utilizando robótica, AR, VR y IA. Incluye pruebas de habilidades y creatividad tecnológica.

Objetivo: Promover la resolución de problemas y la innovación en el uso de tecnologías emergentes.

- Puntos de Información y Consulta:

Descripción: Estaciones donde los visitantes pueden recibir información sobre oportunidades educativas y profesionales en tecnología, hablar con expertos y obtener asesoramiento sobre cómo involucrarse en proyectos tecnológicos.

Objetivo: Proporcionar orientación y recursos para aquellos interesados en continuar su educación y carrera en tecnología.

Objetivo General: La Feria Interactiva busca ser un espacio dinámico y educativo que inspire a los participantes a explorar las últimas tecnologías, fomente la curiosidad y el aprendizaje, y promueva la integración de robótica, realidad aumentada, realidad virtual e inteligencia artificial en el ámbito educativo y profesional.

ARTÍCULO 15. Feria Interactiva de Tecnología, Educación y sostenibilidad ambiental: la Feria Interactiva será un evento destacado dentro de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental y se da como resultado de las diferentes actividades realizadas en las actividades, en esta feria, se presentarán exposiciones interactivas y demostraciones prácticas que permitirán a los participantes experimentar de primera mano avances en robótica, realidad aumentada (AR), realidad virtual (VR), inteligencia artificial (IA) y otras tecnologías emergentes, propuestas con material reutilizable entre otros, esta feria será presentada en diferentes zonas de la localidad de San Cristóbal.

ARTÍCULO 16: Actividad de Innovación Ambiental con Tecnologías Emergentes

Se implementará la actividad "Innovación Verde con Robótica, tecnológica e Inteligencia Artificial donde, durante la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental, donde los participantes tendrán la oportunidad de

diseñar y programar robots equipados con sensores ambientales para tareas relacionadas con la sostenibilidad, como la recolección de residuos reciclables y la monitorización de la calidad del aire, además, utilizando inteligencia artificial, los robots analizarán los datos obtenidos para optimizar procesos de reciclaje y proponer mejoras en las prácticas de manejo de residuos, la actividad integrará tecnologías emergentes, como robótica, inteligencia artificial, realidad aumentada y virtual, para abordar desafíos ambientales específicos, demostrando cómo estas tecnologías pueden contribuir a la sostenibilidad y protección del medio ambiente, esta experiencia educativa fomentará el desarrollo de habilidades tecnológicas avanzadas y promoverá una conciencia ambiental activa entre los participantes.

ARTÍCULO 17: COMPETENCIAS STEAM “STEAM FEST “

Al final de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias (STEAM) El término STEAM surge de las siglas en inglés de Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics. En español el término STEAM se traduce a CTIAM por las siglas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas y Sostenibilidad Ambiental, se llevará a cabo un festival de Competencia STEAM, la cual está diseñada para consolidar el aprendizaje directo adquirido durante la semana y fomentar la aplicación práctica de conocimientos en ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM), con un enfoque integral en la sostenibilidad ambiental.

Características de la Competencia:

1. Desarrollo de Proyectos: Los equipos participantes desarrollarán proyectos innovadores que integren múltiples disciplinas STEAM y aborden desafíos específicos relacionados con la sostenibilidad ambiental y el uso de tecnologías emergentes como robótica, realidad aumentada (AR), realidad virtual (VR) e inteligencia artificial (IA), los proyectos deberán demostrar soluciones prácticas y creativas, reflejando la integración del aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento.
2. Evaluación y Criterios: Los proyectos serán evaluados por un jurado compuesto por expertos en tecnología y sostenibilidad, basándose en criterios como innovación, aplicabilidad, impacto ambiental y uso de tecnologías emergentes, la evaluación también considerará cómo los proyectos integran el aprendizaje de diversas áreas del conocimiento para abordar problemas ambientales de manera efectiva.
3. Reconocimientos: La administración realizará gestión interinstitucional para brindar reconocimientos a los proyectos más destacados, resaltando la excelencia y el compromiso con el desarrollo de soluciones sostenibles, se incentivará la creatividad y el pensamiento crítico en el contexto de la sostenibilidad ambiental.
4. Exposición y Divulgación: Los proyectos finalistas serán exhibidos durante el evento, proporcionando una plataforma para que los participantes compartan sus ideas y soluciones

con la comunidad, la exposición permitirá a los visitantes conocer las innovaciones desarrolladas y el impacto positivo de la integración de tecnologías emergentes en la sostenibilidad.

PARAGRAFO: La administración local tendrá la autonomía de ampliar o suprimir los criterios según la concertación dada durante el proceso del desarrollo de las acciones afirmativas.

ARTÍCULO 18: AULAS INTERACTIVAS:

La administración local, con apoyo de las tics, y demás gestión inter institucional promoverá activamente el uso de aulas interactivas como una herramienta esencial para el desarrollo educativo y de aprendizaje, dentro del marco de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental, estas aulas interactivas estarán equipadas con tecnologías avanzadas, incluyendo sistemas de realidad aumentada, realidad virtual, robótica e inteligencia artificial, con el objetivo de ofrecer una experiencia de aprendizaje inmersiva y moderna, la implementación y uso de estas aulas se fomentará a través de recursos educativos, capacitación docente y soporte técnico, asegurando que los estudiantes puedan beneficiarse de un entorno de aprendizaje dinámico y actualizado que potencie la integración de conocimientos y habilidades en las diversas áreas del proyecto.

ARTÍCULO 19. UNIDADES DE INNOVACION: Apoyaran a la administración local, para fortalecer la gestión institucional en pro de avanzar en temas correspondientes, a la innovación y todos los que permiten fomentar nuevas tecnologías.

ARTÍCULO 20: ACCIONES TERRITORIALES: Sensibilización y Promoción de caminatas ecológicas, recorridos locales, territoriales, y todos aquellos que permitan fomentar las dinámicas de sostenimiento ambiental, dentro de la Semana Inclusiva de Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Investigación, Competencias STEAM y Sostenibilidad Ambiental, se dará un insumo como resultado de este artículo.

ARTÍCULO 21: PROGRAMAS ESPECIALES: La Administración Local adelantará e implementará programas y proyectos dirigidos a promover periódicamente un espacio interinstitucional para verificar los avances y logros que los diferentes planes, programas y proyectos que tengan que vayan orientados al objeto del proyecto de acuerdo.

V DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 22. Los recursos fiscales que demanda la ejecución del presente acuerdo estarán contemplados en las acciones afirmativas que debe adelantar la Administración, según lo establecido

en el marco legal vigente, sin afectar ningún recurso dentro de las líneas de inversión del Plan de Desarrollo.

ARTÍCULO 23. El presente Acuerdo rige a partir de la fecha de su publicación

Expedido en Bogotá (19) días del mes de septiembre de dos mil veinte (2024)

COMUNÍQUESE, PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE.

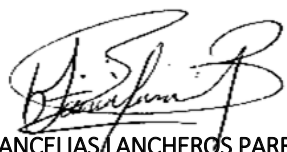
COMUNÍQUESE, PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE.

Dado en Bogotá, a los (27) días del mes de 09 de 2024

AUTORES

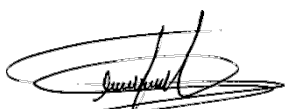


SANDRA MIREYA NOSSA QUIROGA
EDIL PARTIDO POLO DEMOCRÁTICO ALTERNATIVO PACTO HISTÓRICO



FRANCELIAS LANCHEROS PARRA
EDIL PACTO HISTÓRICO

EDILES PONENTES



MIGUEL GONZÁLEZ CHAPARRO
EDIL PARTIDO POLÍTICO CENTRO DEMOCRÁTICO



SARA JUANIAS RAMÍREZ
EDIL PACTO HISTÓRICO



MABEL GERALDINE HERRERA MANCILLA
EDIL NUEVO LIBERALISMO



SANDRA MIREYA NOSSA QUIROGA
Presidente Junta Administradora Local



MABEL GERALDINE HERRERA MANCILLA
Vicepresidente Junta Administradora Local

Sancionado en Bogotá D.C., a los (27) días del mes de 09 de dos mil veinticuatro (2024).



CARLOS HERNANDO MACÍAS MONTOYA
Alcalde Local de San Cristóbal