



Empresa: ENEL

Proyecto: E-INNOVA PLAY

Categoría: Social

Descripción / Abstracto del eje temático de su proyecto:

Debido a la pandemia, realizar proyectos educativos para niños de las comunidades en las que operamos se convirtió en un desafío por varias razones: limitado acceso a la tecnología, el acceso a las comunidades (dadas las restricciones de bioseguridad) De allí la idea de realizar un proyecto educativo, en modalidad virtual, con 28 niños, 2 por cada una de las 14 escuelas de las comunidades cercanas a nuestros centros de operación. Además de incluirlos y acercarlos un poco más a las nuevas oportunidades que la educación virtual ofrece, contribuiría, en alguna medida, a cerrar la brecha digital.

Mencione los tres (3) impactos, efectos o repercusiones de la ejecución de su trabajo dentro de la empresa o en la comunidad donde se ha ejecutado:

Mediante este proyecto se implementaron varias iniciativas que contribuyeron a la comunidad de la siguiente manera:

1. Se promueve el acceso a equipos y herramientas digitales a las 14 escuelas rurales en nuestras áreas de influencia, equivalente a más de \$ 100,000.00. Esto incluye: tablets, impresoras, licencias de ArcGis y survey 123.
2. Se mejora la infraestructura de las escuelas ganadoras para que cuenten con agua potable, baños higiénicos, cocinas y comedores adecuados, con una inversión de \$8K
3. Se brinda energía eléctrica de fuentes renovables a las escuelas ganadoras del programa

Mencione los atributos por los cuales considera que su proyecto debe ser reconocido con el RLS. Mínimo tres (3) y máximo cinco (5):

Consideramos que nuestro proyecto es una iniciativa extraordinaria por lo siguiente:

1. Es altamente replicable ante todas las áreas de Panamá e incluso en otros países sirviendo como una buena practica para la mejorar las infraestructuras de las escuelas a nivel global.
2. Es un proyecto que contribuye a diferentes problemáticas sociales y ambientales.
3. Formación

Objetivos generales. Mínimo uno (1) y máximo cinco (5):

Crear un programa que permita brindar formaciones en temas de innovación a Niños y docentes, generando sentido de pertenencia y acciones que den soluciones sostenibles a problemáticas comunes dentro de sus comunidades.

Objetivos específicos. Mínimo uno (1) y máximo cinco (5):

Festival de formación en temas como Innovación, economía circular , Objetivos de desarrollo sostenibles, Liderazgo y Robótica Creación de proyectos sociales enfocados en Economía circular para la solución de una problema dentro de sus comunidades. Desarrollar mejoras en las escuelas cónsonas con la ruta establecida, agua, saneamiento, energía , eléctrica y tecnología.

Alianzas de colaboración

Gobierno nacional o local.

MEDUCA MUNICIPIOS

Academia (Universidades, centros de investigación, etc.).

UNACHI Y OTEIMA

Sociedad (ONG's, comunidades, gremios, etc.).

Juntas comunales Sociedad de padres de familia

Otras Empresas.

INNOVA - NATION ESRI PANAMA CIUDAD DEL SABER

Liste los resultados más importantes del proyecto hasta el momento de la postulación. Mínimo tres (3) y máximo cinco (5):

Dotación de herramientas digitales Formación a docentes en el uso de herramientas digitales Mejora en la infraestructuras de las escuelas.