



UNIVERSIDAD  
SANTO TOMÁS

# PYXIS

## ETAPA DE POSTULACIÓN (temprana)

Karenn Eliana Beltrán González



# PYXI

# S

(ETAPA TEMPRANA)

Pyxis es una empresa de educación no formal, que tiene como objetivo principal promover la educación y la cultura científica en niños y jóvenes a partir de talleres y actividades STEM, se enfoca en diversas temáticas entre ellas biotecnología, robótica, ambiente, química, matemáticas, etc. El objetivo principal es fomentar las vocaciones científicas en jóvenes y transmitir ideas, métodos y conocimientos a toda la comunidad en general (familias, padres, personas de la tercera edad) a través de la divulgación y la comunicación científica.

En su fase temprana, Pyxis ha priorizado la construcción de alianzas estratégicas, la consolidación de su equipo de trabajo y la implementación de pilotos que aportan aprendizajes clave. Su modelo de desarrollo se orienta hacia la sostenibilidad, la innovación abierta y la creación de valor en comunidades o sectores específicos, dependiendo del enfoque del proyecto.

<https://youtu.be/unWVIZQXGvU>

# ALINEACIÓN CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

El proyecto tiene en alguna medida un impacto positivo económico, social y/o ambiental; económico porque se está invirtiendo en el futuro del país, social porque se está motivando a que los jóvenes de Colombia tengan vocaciones científicas como propósito de vida, se quiere fomentar aprendizajes significativos y pertinentes, logrando un aprendizaje más relevante y duradero, clave en la educación de calidad, se busca aportar una equidad educativa al ofrecer caminos formativos distintos y valiosos para todos los sectores sociales, se preparan estudiantes con habilidades para el siglo XXI como el pensamiento crítico, trabajo en equipo y empoderamiento; además los proyectos siempre tienen un impacto positivo, ya que enfrentan problemas globales como cambio climático, sostenibilidad y energía.

Describe brevemente si tu proyecto esta alineado con algún objetivo de desarrollo sostenible o si tiene un impacto social positivo.

- Estimula la curiosidad, pensamiento crítico y el interés por las carreras STEM.
- El desarrollo del proyecto busca la solución por medio de metodologías activas, usando herramientas científicas y tecnológicas.
- Se democratiza el acceso a la ciencia mediante experiencias prácticas.
- Los proyectos desarrollados siempre están alineados al cuidado del ambiente y la sostenibilidad.

# DESCRIBE

1. El problema La problemática que aborda este emprendimiento es la baja apropiación social del conocimiento científico y tecnológico en población general en especial niños, jóvenes y comunidades intergeneracionales; esta se manifiesta con el desinterés y desconocimiento de las ciencias en etapa temprana, desconexión entre la ciencia y la vida cotidiana, la falta de espacios de educación no formal, brechas generacionales, no hay modelos educativos que despierten la curiosidad y el pensamiento crítico en los jóvenes por lo que este emprendimiento adapta la información a diversos públicos a través de la divulgación científica.
2. La propuesta de valor de Pyxis es Acercar la ciencia y la tecnología a niños, jóvenes y comunidades a través de experiencias prácticas, divertidas e inclusivas, que despiertan vocaciones científicas, fortalecen el pensamiento crítico y promueven el aprendizaje intergeneracional.
3. Según la etapa de participación:
  - El Producto Mínimo Viable (PMV) es un taller piloto o actividad grupal en un colegio, biblioteca, feria o comunidad, donde se busca observar la experiencia en acción, al finalizar se realiza una retroalimentación, tanto en el equipo como en las personas que tomaron el taller, se revisa que funcionó, que puede mejorar y que salió mejor de lo que se esperaba; en este PMV se valida si los niños y jóvenes disfrutaron la experiencia, si las familias o instituciones muestran interés por repetirla, si la metodología es clara, viable y adaptable y si definitivamente se despierta la curiosidad científica, como propósito principal del proyecto.

# COMPONENT

## E

### DE MERCADO

El mercado objetivo de mi negocio, son colegios privados y públicos, organizaciones, fundaciones, universidades y empresas que requieran realizar impacto social en comunidades de niños y jóvenes, todos interesados en aprender, enseñar o compartir ciencia y tecnología de forma práctica, inclusiva y divertida.

**¿Cómo se puede hacer un pedido o compra?** A través de un mensaje en redes sociales, llamadas, correos o de voz a voz.

**¿Cuánto es el tiempo medio de respuesta, entrega o prestación del servicio?**

Máximo 24 horas después del primer contacto.





UNIVERSIDAD  
SANTO TOMÁS

**GRACIA**  
**S**