

NOMBRE DEL ENTE PÚBLICO: LA AVISPA MUSEO INTERACTIVO, ESTABLECIMIENTO PÚBLICO DE BIENESTAR SOCIAL.

PROGRAMAS Y PROYECTOS DE INVERSIÓN 2023

UNIDAD ADMINISTRATIVA QUE OPERA EL PROGRAMA	N/P	PROGRAMA	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
Dirección General	01	Aprendizaje de Ciencia y Cultura	Promover la comprensión de la ciencia y tecnología en los niños, jóvenes y familias guerrerenses, fortaleciendo actividades educativas, y de esparcimiento	Fortalecer el aprendizaje de ciencia y cultura apoyados en el juego interactivo.
	02	Museo Itinerante (Avispa Viajera)	Ofrecer espacios interactivos de vanguardia y novedosos para los habitantes de los diferentes municipios del Estado en coordinación directa con los H. Ayuntamientos.	Acercar a la población en general principalmente a los niños y jóvenes guerrerenses, el conocimiento sobre los adelantos tecnológicos y fortalecer su comprensión en temas de ciencia y tecnología.
Dirección de Museografía y Servicios Educativos	01	Apoyo Integral a los Prestadores de Servicio Social (Guías)	Grupo de Estudiantes de Nivel medio superior y superior de las diversas escuelas del Estado los cuales realizan su servicio social o prácticas profesionales por un periodo de seis meses retribuyéndolos con una beca trabajo.	Interactuar con los visitantes y las diferentes exhibiciones que ofrece el museo en sus diez salas interactivas, así como el mariposario, huerto ecológico y talleres interactivos, con el propósito de lograr una satisfacción adecuada al público visitante.
	02	Solicitud a empresas públicas y privadas de donativos en efectivo y en especie.	Promover la participación de los donantes en aportaciones de recursos en efectivo para traer grupos escolares de las comunidades alejadas del Estado, así como lograr el autofinanciamiento operativo del museo.	Concientizar a los empresarios sobre la importancia de su participación en favor de la niñez guerrerense, y lograr una operatividad adecuada en el museo.