

Entidad Fiscalizable: La Avispa Museo Interactivo, E.P.B.S.

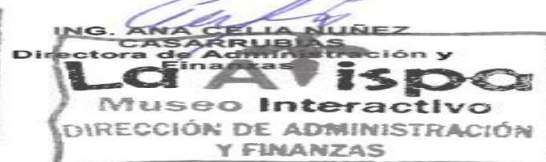
Reporte de avance o cumplimiento del Programa Operativo Anual al 30 de Junio de 2026

Nombre del programa:			ACTIVIDADES REALIZADAS EN LA DIFUSIÓN PARA EL INTERÉS DE LOS NIÑOS Y JÓVENES SOBRE CIENCIA Y TECNOLOGÍA.													
Objetivo del programa:			CONTRIBUIR AL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA EN EL ESTADO DE GUERRERO MEDIANTE LA DIFUSIÓN, DIVULGACIÓN Y APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO A TRAVÉS DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS, EDUCATIVAS Y RECREATIVAS DIRIGIDAS A NIÑAS, NIÑOS Y JÓVENES EN MATERIA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN.													
Justificación del programa:			LAS NIÑAS, NIÑOS Y JÓVENES DEL ESTADO DE GUERRERO INCREMENTAN SU INTERÉS Y PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA MEDIANTE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE INTERACTIVO Y DIVULGACIÓN CIENTÍFICA.													
Temporalidad del programa:				ANUAL												
ESTRUCTURA PROGRAMÁTICA									ALINEACIÓN AL PLAN ESTATAL DE DESARROLLO 2022-2027							
Finalidad:		2 Desarrollo Social							Eje:		1. BIENESTAR, DESARROLLO HUMANO Y JUSTICIA SOCIAL					
Función:		2.4 Recreación, Cultura y Otras Manifestaciones Sociales							Objetivo Estratégico:		1.4 Garantizar una educación para todos como derecho fundamental de las y los guerrerenses, con equidad, inclusión y excelencia, para promover oportunidades de aprendizaje pertinentes en todas las edades, niveles y modalidades del Sistema Educativo.					
Subfunción:		2.4.1 Deporte y Recreación							Estrategia(s):		1.4.5 Contribuir a la calidad de la educación en el estado de Guerrero para garantizar el derecho a la educación de toda la población en edad escolar en instalaciones dignas y adecuadas pedagógicamente, priorizando la atención en la población de alta y muy alta marginación y de los asentamientos de los pueblos originarios.					
Fuente de Financiamiento:		Federal		Estatad		Municipal		Otros		Línea (s) de Acción: 1.4.5.6 Impulsar una gestión educativa que atienda las necesidades prioritarias, a través del fortalecimiento de la organización, planeación, implementación, seguimiento y evaluación de los procesos educativos						
				X				Ingresos Propios								
Nº.	Subprograma	Meta	UM	Total de días programados para la ejecución	Total de días utilizados en la ejecución	Metas programadas	Metas alcanzadas	Monto de inversión programada	Monto de inversión ejercida			Indicadores			Observaciones	
												% Eficacia	% Eficiencia	% Economía		
									Ene-Junio	Jul-Dic	Acumulada					
01	Contribuir al fortalecimiento de la cultura científica y tecnológica en el estado de guerrero mediante la difusión, divulgación y apropiación social del conocimiento científico y tecnológico a través de actividades interactivas, educativas y recreativas dirigidas a niñas, niños y jóvenes en materia de ciencia, tecnología e innovación.	Desarrollo de actividades recreativas y de esparcimiento	VISITANTES	180	180	20,450	24,103	4,777,455.00	3,943,210.47		3,943,210.47	96.00%	96.00%	97.00%		
02	Actividades de divulgación científica y tecnológica realizadas para fomentar el interés de las niñas, niños y jóvenes en la ciencia y la tecnología.	Desarrollo de actividades recreativas y de esparcimiento	VISITANTES	180	180	20,450	24,103	4,777,455.00	3,943,210.47		3,943,210.47	96.00%	96.00%	97.00%		
03	Difundir y promover las actividades científicas y tecnológicas mediante campañas informativas, medios de comunicación y vinculación con instituciones educativas.	Desarrollo de actividades recreativas y de esparcimiento	VISITANTES	180	180	20,450	24,103	4,777,455.00	3,943,210.47		3,943,210.47	96.00%	96.00%	97.00%		
Total								4,777,455.00	3,943,210.47	-	3,943,210.47					

Elaborado por:



Revisado por:



Aprobado por:

