

CORPORACIÓN MUNICIPAL DE DESARROLLO SOCIAL DE CALAMA
UNIDAD DE SUBVENCIÓN GENERAL

MEMORÁNDUM INTERNO SUBVENCIONES N.º 2216

DE: ENCARGADA UNIDAD SUBVENCIÓN GENERAL Srta. Celen Fernández Calderón	FECHA:	21 de noviembre de 2018
A: JEFE DE ADMINISTRACIÓN (S) Sr. Luis Véliz Cerezo.	REF.:	Solicita Requerimiento SEP. Liceo "Minero-América" B-10.-

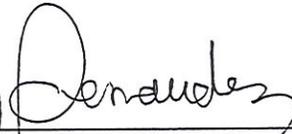
1.- Junto con saludarle muy cordialmente, informo a usted que el Establecimiento Educativo Liceo "Minero-América" B-10, solicita requerimientos para acciones insertas en PME 2018.

Acción: "Convivencia escolar: Refuerzos positivos".

2.- Se adjunta Ord N.º 451, cotización, solicitud y autorización de jefa de finanzas y directora ejecutiva.

3.- Lo que se informa para su conocimiento y fines pertinentes.

Sin otro particular, le saluda atentamente.



Celen Fernández Calderón
Encargada Unidad de Subvención General

JTP/MCC/CFC/srl
Distribución:
- La indicada
- Archivo SEP





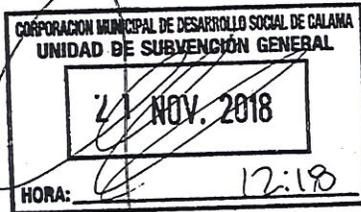
CORPORACIÓN MUNICIPAL DE DESARROLLO SOCIAL DE CALAMA
LICEO MINERO AMÉRICA

ORD: N° 451

ANT.:

MAT.: Solicitud de Requerimiento
Sep. 2018.

CALAMA, Noviembre 20 de 2018.



DE: DIRECTOR (I) LICEO MINERO AMERICA
SR. NÉSTOR CISTERNAS VEAS

A: DIRECTORA EJECUTIVA (I) COMDES CALAMA
SRTA. JUBITZA TAPIA PÉREZ

1.- Junto con saludar, envío a usted, la siguiente Solicitud para orden de Requerimiento Sep. 2018, correspondiente a nuestro establecimiento educacional.:

- Acción: Convivencia Escolar: Refuerzos Positivos (Colaciones)
- Dimensión: Convivencia Escolar

2. Lo anterior, para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,



NÉSTOR CISTERNAS VEAS
Director (I)

NCV/rac.

Distribución:

- La indicada.
- Archivo



Solicitud para orden de Requerimientos SEP 2018

Ord. N° 451

Nombre del Establecimiento: Liceo Minero América B-10			RBD	220-8	
Plan de Mejoramiento Educativo 2018					
Nombre de la Acción:	Programa de convivencia escolar.				
Área PME:	Convivencia Escolar	Dimensión PME	Convivencia Escolar		
Monto destinado a la Acción:	\$119.000.000	Monto destinado al Requerimiento(Aprox.)	\$806.000.- más IVA.		
Requerimiento SEP					
Solicita:	Requerimiento SEP			Cantidad:	
	°	Colaciones para los estudiantes que participan en el "Taller de gamificación en el aula". (Día 23 de noviembre)		130	
	°	Colaciones para los estudiantes que participan en el "Taller de gamificación en el aula". (Día 30 de noviembre)		130	
	°				
	°				
	°				
	°				
	°				
	°				
		Fecha para el requerimiento:		23 de Noviembre 2018	
Descripción y/o Especificaciones Técnicas:	La actividad propuesta será introducir dos experiencias de gamificación en el aula, basadas en juegos de tablero, a) Colonos de Catán y b) Guerra del Pacifico.				
Responsable de la acción:	Inspectoría General		Cargo:	Pilar Ruiz Inspectora General	
			Contacto:	924520	
Proveedor Sugerido:	Angelina del Carmen Vera Lastarria kiosko "Vida Saludable"		¿Adjunta cotización?	Si/no SI	
Observaciones:					



 Nombre, Timbre y Firma Director(a) Establecimiento
Raúl Terrero



LICEO MINERO AMÉRICA

ÁREA: Convivencia Escolar.

SUBDIMENSIÓN: Enseñanza y Aprendizaje en el Aula.

DESCRIPCIÓN: Los departamentos se organizan en la detección de debilidades en los aprendizajes, planifican y ejecutan acciones a través de Proyectos Pedagógicos como: Implementación de recursos didácticos, salidas a terreno, adquisición de insumos de talleres y laboratorios, entre otros. Con el fin de mejorar los aprendizajes en el aula que incidan directamente en el rendimiento y los resultados de promoción de los estudiantes.

NOMBRE DE LA ACCIÓN: PROYECTOS PEDAGÓGICOS:

“Aprendamos jugando”

OBJETIVO: Implementar juegos de tablero en el aula que ayuden al desarrollo de habilidades del orden superior en la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales

RESPONSABLE: PROFESORES DE HISTORIA DANIELA VILLALOBOS TERRAZAS , RAÚL OSSES ÁLVAREZ.

DESCRIPCIÓN:

El propósito curricular de la unidad numero dos del plan y programa de primero medio plantea " En la presente unidad los y las estudiantes continúan avanzando en la comprensión de diversos procesos sociales en una mirada comparada entre los contextos europeos, americanos y nacionales, lo que se concreta en el estudio de grandes procesos políticos, económicos, sociales y culturales que impactarán en nuevos ordenamientos políticos y geopolíticos que van dando forma al mundo contemporáneo.

El trabajo estará enfocado en torno a las implicancias sociales, económicas y cotidianas de la Revolución Industrial: la masificación productiva, el disciplinamiento del tiempo y del trabajo, la urbanización y el desarrollo tecnológico aplicado a la producción y a otras esferas de la vida cotidiana. Además, se trabaja en la perspectiva de tensionar el optimismo en la ciencia y el progreso con los problemas derivados de la industrialización (urbanos, ambientales, sociales, laborales), la expansión del capitalismo, la formación de imperios y la creciente interconexión de la economía mundial..."

Como se puede apreciar, el desarrollo habilidades de nivel superior que propone el plan y programa es fundamental. Al ser contenidos abstractos y alejados de la realidad geográfica, temporal e histórica de los alumnos creemos necesario generar una actividad que posibilite y acerque a los alumnos a los contenidos que requiere la unidad, para posteriormente utilizar esta misma actividad como un puente entre los contenidos y habilidades ya desarrolladas por los alumnos para llevarlos a los solicitados por el ministerio.

La actividad propuesta será introducir dos experiencias de gamificación en el aula, basadas en juegos de tablero, a) Colonos de Catán y b) Guerra del Pacífico,

- a) Colonos de catan, si bien esta contextualizado en la edad media, permite comprender como un pueblo se desarrolla al explotar distintas materias primas y como esto le permite expandirse y potenciar el comercio con otros pueblos.
- b) El juego guerra del pacifico el objetivo del juego es que "Los jugadores pueden tomar las decisiones de dos bandos: la Alianza o Chile ganara el bando que conquiste la capital del rival, o que alcance los puntos otorgados por conquistas militares, de terrenos económicamente relevantes o por acciones diplomáticas.



LICEO MINERO AMÉRICA

La primera clase de cada contenido se expondrá la actividad y se le dará el sentido pedagógico del juego (para que no crean los alumnos que esto simplemente un juego) luego se realizara una explicación de las reglas y bases del juego. Para finalizar se les hará entrega de la guía que deberán completar después de la experiencia del juego. La segunda clase jugaran, para esto el curso se dividirá en 11 grupos de 4 alumnos cada uno, una vez terminado el juego se les recordara que deben completar la guía entregada la clase anterior.

Durante las próximas 4 clases se realizará la profundización de contenidos, utilizando como ejemplos la experiencia del juego desarrollada. Para finalizar la evaluación consistirá en someter a los alumnos a una nueva experiencia de juego para luego solicitar un trabajo en reflexiones y vinculación de las situaciones particulares del juego con los contenidos vistos en clase.

En el caso de la guerra del pacifico la metodología a utilizar será la misma, con la salvedad que las clases a utilizar en el contenido serán solo dos.

RECURSOS PARA LA ACCIÓN:

12 expansiones básicas del Juego Colonos de Catan.
12 juegos de Tablero Guerra del Pacifico.

MEDIOS DE VERIFICACIÓN

- Registros fotográficos
- Registro de bitácoras de utilización
- Planificación con actividad
- Factura de compra.

*La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo.-
Nelson Mandela.*