



**CORPORACIÓN MUNICIPAL DE DESARROLLO SOCIAL DE CALAMA
DIRECCIÓN EJECUTIVA**

MEMORÁNDUM INTERNO FOLIO N° 1189/ 2023

DE : Coordinadora Comunal SEP Sra. : Pamela Encalada Peredo	FECHA:	18 de octubre 2023
A : Directora de Educación (I) Sra.: Doris Contreras Cutipa A : Jefe depto. de Administración Sr : Carlos Yueng Aspeti At.: Encargada Adquisiciones SEP Srta.: Antinea Juanidis Araya	REF:	"Solicitud: "biblioteca, libros y revistas" (A-25)

1.- Junto con saludar, muy cordialmente, informo a usted que Unidad SEP revisó la documentación del Establecimiento Educacional "LICEO ELEUTERIO RAMIREZ A-25" solicita "BIBLIOTECA, LIBROS Y REVISTAS", para su aprobación o rechazo correspondiente.

2.- Se adjunta lo siguiente:

ORD.	154
Establecimiento	LICEO ELEUTERIO RAMIREZ A-25
Monto	\$ 2.807.184
Proveedor	ALDEA JUEGOS
Documentos	Ord. Solicitud de requerimiento 3 cotizaciones
Observación	

Dimensión	Gestión pedagógica
Sub Dimensión	Enseñanza y aprendizaje en el aula
Acción	Proyectos pedagógicos innovadores, colaborativos e interdisciplinarios, potenciar el trabajo interdisciplinario, innovador y colaborativo para el desarrollo de proyectos pedagógicos que favorezca e impacten en la movilidad de los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo a la reactivación educativa.

3.- Sin otro particular se despide de usted, atentamente.



Hernán Polanco Salfate
Administrativo SEP



Pamela Encalada Peredo
Coordinadora Comunal SEP



Doris Contreras Cutipa
Directora de Educación (I)

PEP/hps
Distribución:
- La indicada
-archivo SEP



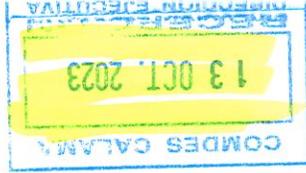
LICEO ELEUTERIO RAMIREZ MOLINA
VIVAR 2137 – a25.eleuterioramirez.cl

ORD.: N° 154/2023

ANT.: Ley Sep

MAT.: Envía Requerimiento

Calama, Octubre 13 de 2023.



DE : SEÑORITA MARIANELLA SEGOVIA VILLARROEL
DIRECTORA
LICEO ELEUTERIO RAMÍREZ MOLINA - CALAMA

A : SEÑORITA
EDITH GALLEGUILLOS LEDEZMA
DIRECTORA EJECUTIVA COMDES
CALAMA

MARIANELLA SEGOVIA VILLARROEL, *Directora del Liceo Eleuterio Ramírez Molina de Calama*, junto con saludarle cordialmente, envío a usted requerimiento Sep correspondiente a:

DIMENSION	Gestión Pedagógica
ACCION	Proyectos Pedagógicos innovadores, colaborativos e interdisciplinario
MONTO	\$2.807.184.-

Sin otro particular se despide reiterando atentos saludos,



MARIANELLA SEGOVIA VILLARROEL
Directora
Liceo Eleuterio Ramírez Molina

4442.

DE: DIRECTORA EJECUTIVA
A: *[Firma]*

<input type="checkbox"/>	SU CONOCIMIENTO
<input type="checkbox"/>	GESTIONAR LO SOLICITADO.
<input checked="" type="checkbox"/>	FINES PERTINENTES
<input type="checkbox"/>	APORTAR ANTECEDENTES
<input type="checkbox"/>	ANALIZAR Y EMITIR OPINION
<input type="checkbox"/>	ARCHIVO
<input type="checkbox"/>	CONVERSAR CON EL SUSCRITO

MSV/mdam
Dist. Archivo – Comdes
Inc. Requerimiento, cotizaciones

13 OCT. 2023

LICEO ELEUTERIO RAMIREZ MOLINA
VIVAR 2137 – a25.eleuterioramirez.cl

ORD.: N° 154/2023

ANT.: Ley Sep

MAT.: Envía Requerimiento

Calama, Octubre 13 de 2023.

DE : SEÑORITA MARIANELLA SEGOVIA VILLARROEL
DIRECTORA
LICEO ELEUTERIO RAMÍREZ MOLINA - CALAMA

A : SEÑORITA
EDITH GALLEGUILLOS LEDEZMA
DIRECTORA EJECUTIVA COMDES
CALAMA

MARIANELLA SEGOVIA VILLARROEL, Directora del Liceo Eleuterio Ramírez Molina de Calama, junto con saludarle cordialmente, envío a usted requerimiento Sep correspondiente a:

DIMENSION	Gestión Pedagógica
ACCION	Proyectos Pedagógicos innovadores, colaborativos e interdisciplinario
MONTO	\$2.807.184.-

Sin otro particular se despide reiterando atentos saludos,


MARIANELLA SEGOVIA VILLARROEL
Directora
Liceo Eleuterio Ramírez Molina

MSV/mdam
Dist. Archivo – Comdes
Inc. Requerimiento, cotizaciones

Solicitud para Orden de Requerimiento SEP 2023

Establecimiento: Eleuterio Ramírez Molina		RBD: 10967	Fecha de Solicitud: 12 octubre
Dimensión	Gestion pedagógica		
Sub dimensión	Enseñanza y aprendizaje en el aula.		
Descripción de acción según PME 2023:	Proyectos pedagógicos innovadores, colaborativos e interdisciplinarios Potenciar el trabajo interdisciplinario, innovador y colaborativo para el desarrollo de proyectos pedagógicos que favorezca e impacten en la movilidad de los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo a la reactivación educativa..		
Nombre y Código según Manual de Cuentas 2023:	Biblioteca, libros y revistas. 410606		
Monto destinado para la acción:	Monto disponible para la acción:	Monto destinado al requerimiento:	
15.000.000.-	3.461.422.-	2.807.184.-	
Detalle Requerimiento SEP			Cantidad
1	Dixit nueva edición	2	
2	Dixit Odysey	2	
3	Dixit Aniversary	2	
4	Dixit Origins	2	
5	Dixit Journey	2	
6	Dixit Daydreams	2	
7	Código secreto	3	
8	Código secreto imágene	3	
9	Concept	2	
10	Just one	3	
11	Taco revés cabra queso pizza	3	
12	Fantasma Blitz	3	
13	Fantasma Blitz dados	3	
14	Polilla tramposa	3	
15	Doble	6	
16	Doble connect	2	
17	Doble pixar	2	
18	Catan	4	
19	Catan Expansión	4	
20	Virus	4	

21	Azul	1
22	7 Wonders Architect	2
23	Colt Express	2
24	The Island	2
25	The Island: Strike Back (Expansión)	2
26	Ubongo Trilingüe	2
27	Pandemic	3
28	Alhambra	2
29	Mysterium	2
30	King Of New York	2
31	King Of Tokyo	2
32	Sushi Go	3
33	Nova Luna	2
34	Luna Capital	2
35	Sagrada	2
36	Sagrada Expansión	2
37	Time's Up Family	3
38	Ensalada de Puntos	3
39	Similo Historia	1
40	Similo Espeluznante	1
41	Similo Animales Salvajes	1
42	Similo Mitos	1
43	Similo Animales	1
44	Similo Fábulas	1
45	Thats Not A Hat	2
46	Feria De Las Pulgas De Titirilquén	2
47	Solitarie 3 11.756 35.269 2 18.479 36.958	6
48	Speed Cups	2
49	Alcachofas ¡No Gracias!	2
50	Mada	2
51	¿Quién Fue?	2
52	Jungle Speed	2
53	Sopa De Bichos	2
54	Aventureros Al Tren	1
55	Red Cathedral	1
56	Patchwork	2
57	Happy Salmon	3

58	Este O Este Dilema	2
59	La Isla Prohibida	2
Responsable de la acción según PME 2023:		Johanna Garvizo Plaza
Contacto:	998660332	Cargo Jefa de UTP
Proveedor Sugerido según cotización N°:	Aldea Juegos	
	144	
Observaciones: Se solicitan la empresa requerida por contar con los insumos correspondientes y acorde con las necesidades del establecimiento.		
Nombre, firma y timbre del Director del Establecimiento:		
		
MARIANELLA SEGOVIA VILLAROEL		

Justificación Técnica 2023

1- Nombre de la acción: Proyectos pedagógicos innovadores, colaborativos e interdisciplinarios

2- Fundamento que justifica el requerimiento a partir del estándar indicativo de desempeño, de acuerdo a su nivel:

ESTÁNDAR 5.4 LOS DOCENTES ESTABLECEN VÍNCULOS PEDAGÓGICOS POSITIVOS CON TODOS SUS ESTUDIANTES Y GENERAN MOTIVACIÓN POR LAS ASIGNATURAS Y ESPECIALIDADES.

Los docentes tratan a sus estudiantes de manera inclusiva y sin discriminar. Por ejemplo, establecen las mismas expectativas y exigencias a hombres y mujeres, consideran por igual los aportes y preguntas de estudiantes extranjeros, corrigen y retroalimentan con la misma dedicación a aquellos con necesidades educativas especiales, incorporan estrategias diversificadas de enseñanza de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes, entre otros.

3- Descripción de Actividad y su impacto en el aprendizaje:

Se busca implementar una Ludoteca escolar en el Centro de Recursos de Aprendizaje (CRA). la ludoteca escolar es una selección intencionada de juegos con algún fin determinado. De esta manera, la población objetivo busca adquirir juegos de mesa orientados hacia el desarrollo de funciones cognitivas y a favorecer la convivencia escolar. Dicho proyecto será aplicado en los 1º-2º-3º-4º Medio considerando OA 5 de Orientación que establece: Promover en su entorno relaciones interpersonales constructivas, sean estas presenciales o por medio de las redes sociales, sobre la base del análisis de situaciones, considerando los derechos de las personas acorde a los principios de igualdad, dignidad, inclusión y no discriminación.

El presente proyecto tiene como finalidad que los estudiantes con necesidades educativas especiales, con y sin discapacidad cuenten con mejores y mayores herramientas para desenvolverse en su entorno escolar, disminuyendo las brechas y favoreciendo una real inclusión dentro de su establecimiento educacional utilizando para ello una actividad motivante como lo es el juego. Generando mayor bienestar en la vida de los estudiantes, e impactando positivamente en los Indicadores de Desarrollo Personal y Social establecidos por la Agencia de calidad de la educación, mejorando la convivencia escolar y sobre todo en las condiciones para un aprendizaje académico significativo y exitoso.

El promover la importancia del juego para el desarrollo del estudiante creando un ambiente lúdico y de entretenimiento, puede impactar positivamente en el factor socioemocional, ayudando de esa manera a una sana convivencia escolar. Para ello se requiere de una gran variedad de juegos de mesa o juegos didácticos que permitan óptimos resultados que se reflejen en:

- Estudiantes motivados y comprometidos con su proceso escolar, integrados socialmente, con herramientas de comunicación, resolución de conflictos, que sean capaces de interactuar con sus pares de manera adecuada.
- Estudiantes que se sientan partícipes de su establecimiento, generando un sentido de pertenencia con el liceo.

- Estudiantes con un mejor rendimiento académico asociado al fortalecimiento de sus funciones cognitivas.

4- Principio de proporcionalidad y cobertura

(El gasto debe ser proporcional a los alumnos y alumnas beneficiados)

El 100% de los estudiantes beneficiados, eso equivale a 570 estudiantes.

En una primera instancia se busca que esta iniciativa pueda ser aplicada a los estudiantes con necesidades educativas especiales, para fortalecer y estimular sus funciones cognitivas, que permitan disminuir la brecha mantenida con el resto de sus pares. A la vez, la utilización de juegos de mesa, son una estrategia adecuada para fortalecer la interacción entre sus pares, capacidad de socialización y desarrollo de autoestima a través del juego. A medida que avance el proceso, es deseable comenzar a incorporar a compañeros sin necesidades educativas especiales, favoreciendo la inclusión escolar al interior del establecimiento.

➤

Uso Exclusivo del Sostenedor:

Observaciones del
Coordinador-a:


Doris Contreras Cutipa.
Director de Educación

Título del Proyecto	<p style="text-align: center;">JUEGO...LUEGO APRENDO Y CONVIVO.</p> <p style="text-align: center;">“Implementación de Ludoteca Escolar para estudiantes del Programa de Integración Escolar”</p>
Asignaturas	Programa de Integración Escolar (considera todas las asignaturas)
Beneficiario(s)	Estudiantes pertenecientes al Programa de Integración Escolar de 1°, 2°, 3° Y 4° medio y estudiantes en general.
Objetivo General	Implementar una ludoteca Escolar por parte del Programa de Integración Escolar como una herramienta para el aprendizaje social y emocional de los estudiantes fortaleciendo sus habilidades cognitivas y de convivencia escolar.
Objetivo Aprendizaje	<p>1º-2º-3º-4º Medio Orientación</p> <p>OA 5 Promover en su entorno relaciones interpersonales constructivas, sean estas presenciales o por medio de las redes sociales, sobre la base del análisis de situaciones, considerando los derechos de las personas acorde a los principios de igualdad, dignidad, inclusión y no discriminación.</p>
Propósito	<p>El presente proyecto tiene como finalidad que los estudiantes con necesidades educativas especiales, con y sin discapacidad cuenten con mejores y mayores herramientas para desenvolverse en su entorno escolar, disminuyendo las brechas y favoreciendo una real inclusión dentro de su establecimiento educacional utilizando para ello una actividad motivante como lo es el juego. Generando mayor bienestar en la vida de los estudiantes, e impactando positivamente en los Indicadores de Desarrollo Personal y Social establecidos por la Agencia de calidad de la educación , mejorando la convivencia escolar y sobre todo en las condiciones para un aprendizaje académico significativo y exitoso.</p> <p>Es en este contexto en que los juegos de mesa pueden ser una herramienta beneficiosa para el desarrollo de las habilidades cognitivas, que se encuentra a la base de la adquisición de los aprendizajes. De esta manera, muchos juegos contemporáneos sacan gran partido de las funciones ejecutivas, por ejemplo, los videojuegos y juegos de mesa basados en la administración de recursos y la planificación estratégica. Cuando los estudiantes se enfrentan a juegos de mesa de administración de recursos, tienen que poner en práctica sus funciones ejecutivas con tal de planificar, adelantarse, adecuarse a la situación de constante cambio que les presenta el juego, y además poner en marcha habilidades sociales con tal de lograr sus objetivos para llegar a negociar y persuadir a otros jugadores. Los juegos además proporcionan un feedback instantáneo de las acciones y</p>

	<p>decisiones que se van tomando, a diferencia de otras actividades en la escuela tales como las pruebas o trabajos cuyos resultados de evaluación se obtienen luego de semanas de haber hecho estas actividades. El feedback instantáneo favorece que el estudiante pueda dar cuenta de sus errores y aciertos luego de su acción, pudiendo tener un refuerzo mucho más directo para aquellas acciones que funcionaron y cuáles no.</p> <p>Se busca implementar una Ludoteca escolar en el Centro de Recursos de Aprendizaje (CRA). la ludoteca escolar es una selección intencionada de juegos con algún fin determinado. De esta manera, la población objetivo busca adquirir juegos de mesa orientados hacia el desarrollo de funciones cognitivas y a favorecer la convivencia escolar.</p>
<p>Resultados Esperados</p>	<p>Las ludotecas escolares funcionan como verdaderos laboratorios pedagógicos, que permite enseñar a través de juegos nuevas formas educativas que profundicen la innovación, la creatividad, la emoción y el compañerismo</p> <p>El promover la importancia del juego para el desarrollo del estudiante creando un ambiente lúdico y de entretenimiento, puede impactar positivamente en el factor socioemocional, ayudando de esa manera a una sana convivencia escolar. Para ello se requiere de una gran variedad de juegos de mesa o juegos didácticos que permitan óptimos resultados que se reflejen en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estudiantes motivados y comprometidos con su proceso escolar, integrados socialmente, con herramientas de comunicación , resolución de conflictos, que sean capaces de interactuar con sus pares de manera adecuada. ➤ Estudiantes que se sientan partícipes de su establecimiento, generando un sentido de pertenencia con el liceo. ➤ Estudiantes con un mejor rendimiento académico asociado al fortalecimiento de sus funciones cognitivas.
<p>Duración Total del Proyecto en Meses</p>	<p>Agosto- Noviembre.</p>

Recursos

BIBLIOTECA CRA
 ESTANTERIA PARA GUARDAR LOS JUEGOS
 MESAS
 SILLAS
 JUEGOS DE MESA
 Dixit nueva edición
 Dixit Odyssey
 Dixit Anniversary
 Dixit Origins
 Dixit Journey
 Dixit Daydreams
 Código secreto
 Código secreto imágene
 Concept
 Just one
 Taco revés cabra queso pizza
 Fantasma Blitz
 Fantasma Blitz dados
 Polilla tramposa
 Doble
 Doble connect
 Doble pixar
 Catan
 Catan Expansión
 Virus
 Azul
 7 Wonders Architect
 Colt Express
 The Island
 The Island: Strike Back (Expansión)
 Ubongo Trilingüe
 Pandemic
 Alhambra
 Mysterium
 King Of New York
 King Of Tokyo
 Sushi Go
 Nova Luna
 Luna Capital
 Sagrada
 Sagrada Expansión
 Time's Up Family
 Ensalada de Puntos
 Similo Historia
 Similo Espeluznante
 Similo Animales Salvajes
 Similo Mitos
 Similo Animales
 Similo Fábulas
 Thats Not A Hat
 Feria De Las Pulgas De Titirilquén
 Solitarie 3 11.756 35.269 2 18.479 36.958
 Speed Cups
 Alcachofas ¡No Gracias!
 Mada
 ¿Quién Fue?
 Jungle Speed
 Sopa De Bichos
 Aventureros Al Tren
 Red Cathedral
 Patchwork
 Happy Salmon
 Este O Este Dilema
 La Isla Prohibida