



**DIVISIÓN DE
EDUCACIÓN
SUPERIOR**

Departamento de
Fortalecimiento
Institucional



FORMULARIO DE POSTULACIÓN¹

DATOS GENERALES DE LA PROPUESTA:

Nombre de la Institución : Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.

Rut de la Institución : 60.910.047-8

Domicilio : Avda José Pedro Alessandri 774 Ñuñoa

Título de la propuesta : Semillero Lúdico: jugarse por una escuela inclusiva.

Responsable Institucional: : Jeannette Herrera Cáceres

Duración propuesta (en meses) : 12 meses.

¹Para el llenado del presente formulario, debe considerarse como referencia obligatoria, además de las Bases, lo indicado en el **Instructivo para completar el formulario de postulación**, donde se detalla la información mínima necesaria a completar en cada sección y se detallan los gastos que se pueden realizar.

The logo consists of the letters 'FDIEE' in a bold, sans-serif font, enclosed within a rectangular border. A small black triangle is positioned at the top right corner of the border.

2 0 1 8
Fondo Desarrollo Institucional
Línea Emprendimiento Estudiantil

CARTA DE COMPROMISO INSTITUCIONAL
UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

Santiago, 10 de septiembre de 2018

Yo, **Jaime Espinosa Araya Rector** de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, institución ejecutora del proyecto FDI Carácter General Línea Emprendimiento Estudiantil, denominado **Laboratorio Lúdico: jugarse por una escuela inclusiva**, que postula al presente concurso, me comprometo junto con los actores involucrados de esta institución a:

Presentar formalmente esta propuesta, aceptar las Bases y las condiciones del concurso, y asumir la responsabilidad de apoyar a los/as estudiantes participantes a objeto de que puedan cumplir los compromisos de ejecución en caso de ser adjudicada la propuesta.

Jaime Espinosa Araya
Rector



Firma del Rector y timbre de la Institución

1. EQUIPO DEL PROYECTO Y APOYO INSTITUCIONAL

2.1 RESPONSABLE DEL PROYECTO

Nombre estudiante: Camila Contador Neira

Teléfono: +56 9 422 251 71

Correo electrónico: camilacontador8@gmail.com

2.2 CARRERAS Y/O FACULTADES PARTICIPANTES

Señalar todas las carreras y/o facultades a las cuales pertenecen los/as estudiantes encargados/as de desarrollar la propuesta.

Carreras	Facultades
Historia	Facultad de Historia, Geografía y Letras.
Educación Física	Facultad de Artes y Educación Física.
Artes	Facultad de Artes y Educación Física.

2.3 APOYO INSTITUCIONAL

Indicar cómo la institución apoyará a los/as estudiantes para el desarrollo de la propuesta, señalando la unidad a cargo de este apoyo.

La institución educativa nos apoyará desde la Dirección de Asuntos Estudiantiles, quienes participan en todos los niveles de gestión del proyecto, prestandonos asesoría y soporte desde el proceso de planificación de las actividades y respaldándonos como representantes de la Universidad en lo relativo a la vinculación con el medio.

En el ámbito académico, el área de Metodología y Prácticas del Departamento de Historia, Geografía y formación ciudadana nos asesora en lo relativo a la planeación del proyecto, revisión de material académico presentado en las jornadas y la vinculación con los estudiantes en práctica.

2. RESUMEN DE LA PROPUESTA

Somos una organización lúdica creada por estudiantes de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación en 2015, que se denomina Jugarse Ludotecas, convencidos de la necesidad de fortalecer comunidades lúdicas, donde la infancia vulnerable participe de dinámicas lúdicas que facilitan la convivencia escolar, la inclusión y el desarrollo de habilidades socio afectivas.

De acuerdo con nuestra misión, hemos desarrollado como líneas de acción: **Jornadas de formación abiertas a docentes y personas de organizaciones comunitarias afines**, donde mediante talleres prácticos desarrollen habilidades para fomentar prácticas lúdicas que valoren el juego como herramienta de transformación social. Y por otra parte, **fomentar y organizar espacios y prácticas lúdicas en espacios educativos formales** donde se estimulen el desarrollo de habilidades cognitivas y de sociabilidad, que respalden a la niñez vulnerable del país.

Como organización nos hemos **adjudicado dos Fondos de Desarrollo Institucional "Docentes que se la juegan" (2016) y Biblioteca de juegos online: Jugarse en la Escuela (2017)**. Ambos proyectos han sido acogidos con gran masividad por parte de las comunidades educativas, en el primero de ellos fue posible habilitar tres espacios lúdicos en distintas comunidades educativas vulnerables, donde se capacitó a docentes en lo relativo al juego para una cultura de la paz y la no violencia, que facilite la convivencia escolar y social y la formación ciudadana de los estudiantes.

Los docentes que han participado en la versión anterior del proyecto, demuestran gran interés por difundir la Ludoteca como propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades para la convivencia escolar y la inclusión, sumado a ello, como equipo de Jugarse Ludotecas evidenciamos la necesidad de generar mentorías que permitan divulgar el conocimiento ya adquirido por docentes en la versión anterior y difundir los logros que han tenido los espacios lúdicos ya instalados en el C.E.M. Horacio Aravena Andaur (San Joaquín) y Liceo Municipal de Batuco (Lampa). En la versión anterior, detectamos que el trabajo focalizado con el equipo de gestión de establecimientos educativos y docentes comprometidos con el proyecto, sumado a estudiantes en práctica mejora el impacto de las intervenciones por lo que deseamos focalizarnos en ambos grupos.

El FDI **"Semillero Lúdico: jugarse por una escuela inclusiva"** será impartido de modo itinerante, en los espacios lúdicos ya existentes (C.E.M. Horacio Aravena Andaur y Liceo Municipal de Batuco) y en nuestra Casa de Estudios. El proyecto consta de dos etapas: En primer lugar, **el desarrollo de tres jornadas de formación en las comunidades donde a funcionado previamente el espacio lúdico, focalizándose en docentes del establecimiento y de centros educativos aledaños sumado a estudiantes en práctica de pedagogía**, los propósitos de taller son los siguientes: 1. Contar con la presencia de un docente experto en Juego y convivencia escolar para inaugurar las jornadas. 2. Exponer la experiencia de "Docentes que se la juegan" vinculándolo a la importancia del juego para el desarrollo de habilidades de convivencia social, y prácticas socio afectivas para la inclusión. 2. Capacitarse en el conocimiento de herramientas pedagógicas lúdicas que permitan implementar prácticas lúdicas.

La segunda etapa, se refiere a mejorar el equipamiento de los dos espacios espacio lúdicos existentes, y desarrollar un breve proyecto de manejo de los baúles lúdicos -que contienen juegos y juguetes coherentes con la metodología del proyecto- que serán entregados a dos centros educativos aledaños.

3. PROBLEMA/TEMA A RESOLVER

Según datos del Ministerio de Educación, las escuelas con alto índice de vulnerabilidad presentan menores resultados en los indicadores de desarrollo personal y social empleados para medir la convivencia escolar. Sumado a que atienden a estudiantes que enfrentan dificultades en materia de necesidades educativas especiales y con situaciones familiares complejas.

Enfrentados a esta realidad problemática, los futuros docentes y profesionales de la educación requieren desarrollar habilidades para abordar el reto de conformar comunidades educativas inclusivas, con una sana convivencia escolar y donde los estudiantes desarrollen habilidades socio afectivas que les permitan resolver de mejor manera los conflictos que se presentan en su diario vivir. En esta línea, el desarrollo de competencias pedagógicas vinculadas al juego y las dinámicas lúdicas permiten a los docentes abordar de mejor manera los conflictos de convivencia existentes e implementar procesos de acompañamiento para facilitar el desarrollo personal y social de los estudiantes.

En suma, para mejorar la convivencia escolar y las habilidades socioafectivas, se hace necesario generar espacios al interior de la escuela donde se ejerciten estas habilidades de manera constante e incorporadas dentro de la rutina escolar. Desde ahí, consideramos que este proyecto apunta a facilitar herramientas a docentes y futuros docentes, dado que el propósito principal es capacitar a profesionales de la educación e implementar transformaciones en los espacios educativos donde se desempeñan.

4. OBJETIVOS

Objetivo general

Crear y organizar espacios y prácticas lúdicas que estimulen el desarrollo de habilidades socio afectivas y de convivencia escolar - social en estudiantes vulnerables del país.

Objetivos específicos²

Objetivo Específico N°1 : Implementar jornadas de formación para docentes y estudiantes en práctica, para el fomento de habilidades lúdicas que valoren el juego como herramienta educativa para el desarrollo cognitivo y de la convivencia social de los estudiantes.

Actividades asociadas al Objetivo Específico N°1:

Actividades	Inicio (Mes/Año)	Término (Mes/Año)
1. Planificación y presentación del proyecto Equipo Jugarse Ludotecas.	Marzo - 2019.	Abril -2019.
2. Vinculación con comunidades de acogida y planeación de Jornadas de formación.	Abril- 2019.	Mayo- 2019.
3. Difusión e implementación de Jornadas de Formación.	Junio- 2019.	Noviembre - 2019.
4. Sistematización de las Jornadas en soporte audiovisual.	Noviembre- 2019.	Diciembre - 2019.

²Se recomienda como máximo 3 objetivos específicos, considerando los alcances del concurso.

Objetivo Específico N° 2: Intervenir en las comunidades educativas a través de la implementación de Ludotecas y espacios lúdicos donde asistan regularmente estudiantes del primer ciclo básico.

Actividades asociadas al Objetivo Específico N°2:

Actividades	Inicio (Mes/Año)	Término (Mes/Año)
1. Diagnóstico de mejoramiento equipamiento espacios lúdicos existentes.	Abril - 2019	Mayo- 2019.
2. Selección y adquisición de recursos lúdicos.	Mayo- 2019.	Junio - 2019.
3. Implementación de espacios lúdicos.	Junio- 2019.	Noviembre- 2019.
4. Evaluación de la implementación del proyecto en las comunidades educativas.	Noviembre- 2019.	Diciembre- 2019.

5. RESULTADOS ESPERADOS

Señalar, en forma resumida, los resultados esperados del proyecto. Indicar los resultados en términos cualitativos y cuantitativos, si es necesario.

Resultado esperado	N° objetivo específico asociado
1. Impacto académico a nivel de formación Docente y Formación Inicial docente, ya que desarrollarán competencias para la inclusión del prácticas lúdicas. Se espera capacitar a 250 personas, sumando docentes y estudiantes en práctica.	1
2. Resultados en materia de cambio cultural y de convivencia escolar: Impactar en las comunidades educativas mejorando la convivencia escolar y la sociabilidad de los estudiantes. Se espera que los espacios lúdicos impacten a 800 estudiantes.	2
3. Habilitar 4 espacios lúdicos en establecimientos educativos vulnerables del país. Se espera que dichos espacios sean incorporados dentro de la rutina diaria escolar.	2

6. ACTORES PARTICIPANTES

Indicar todos los grupos de actores (internos y externos), participantes en el desarrollo del proyecto, señalando el rol que cumplirán dentro de la iniciativa.

Actores participantes	Tipo de actor (interno/externo)	Rol en el proyecto
Equipo de estudiantes Jugarse Ludotecas.	Interno	Responsables del proyecto, Gestión de FDI, vinculación con escuelas y equipo de prácticas. Desarrollo y planificación de Jornadas de Formación, sistematización de la experiencia.
Equipo de Prácticas Pedagogía en Historia, Geografía y Educación ciudadana.	Interno	Gestionar la vinculación entre los practicantes (Práctica 3 y 4) con el equipo de Semillero Lúdico.
Equipo de gestión C.E.M. Horacio Aravena Andaur y docentes involucrados en el proyecto	Externo	Participar activamente en la coordinación del proyecto con comunidades educativas aledañas, cumplir el rol de escuela mentora, participar planificando las Jornadas de formación con el equipo de estudiantes de Jugarse Ludotecas.
Equipo de Gestión Liceo Municipal de Batuco y docentes involucrados en el proyecto.	Externo.	Participar activamente en la coordinación del proyecto con comunidades educativas aledañas, cumplir el rol de escuela mentora, participar planificando las Jornadas de formación con el equipo de estudiantes de Jugarse Ludotecas.
Equipo de Dirección de Asuntos Estudiantiles	Interno.	Gestión del proyecto a nivel institucional, vinculación con el medio.
Asistentes al evento: estudiantes en práctica y docentes	Estudiantes internos UMCE/ Docentes externos.	Participar de las jornadas de capacitación y de la implementación de espacios lúdicos (cuando corresponda)

7. INDICADORES

Señalar los indicadores más relevantes que permitan dimensionar los resultados esperados del proyecto. En "Instructivo para completar Formulario de postulación" se señalan algunos indicadores a modo de ejemplo.

Nº objetivo específico asociado	Nombre del Indicador	Fórmula de cálculo	Meta Año 1	Meta Año 2
1	Porcentaje de estudiantes UMCE efectivamente capacitados.	$(\text{N}^\circ \text{ estudiantes que finalizan la capacitación} / \text{N}^\circ \text{ estudiantes que se espera capacitar}) \times 100$	80 estudiantes que finalizan el proceso	
2	Porcentaje de docentes efectivamente capacitados	$(\text{N}^\circ \text{ de docentes que finalizan la capacitación} / \text{N}^\circ \text{ docentes que se espera capacitar}) \times 100$	80 docentes que finalizan el proceso	
3	Porcentaje de establecimientos educativos incorporados al programa	$(\text{N}^\circ \text{ de establecimientos que participan del programa} / \text{N}^\circ \text{ de establecimientos que se incorporan al programa}) \times 100$	4 establecimientos educativos que finalizan el proceso	
4	Porcentaje de líderes docentes que se incorporan al programa	$(\text{N}^\circ \text{ líderes positivos formados como representantes de cada colegio}) / \text{N}^\circ \text{ (líderes positivos que se espera formar como representantes de cada colegio)} \times 100$	10 líderes por colegio	
5	Porcentaje de líderes estudiantes que se incorporan al programa	$(\text{N}^\circ \text{ líderes positivos formados como representantes de los estudiantes UMCE}) / \text{N}^\circ \text{ de (líderes positivos que se espera formar como representantes de la UMCE)} \times 100$	10 líderes al finalizar el programa.	
6	Porcentaje de escolares beneficiados con la instalación de espacios lúdicos en sus escuelas	$(\text{N}^\circ \text{ de estudiantes de los establecimientos educativos participantes del proyecto} / \text{N}^\circ \text{ de estudiantes que asisten con regularidad al espacio lúdicos}) \times 100$	800 estudiantes por año al finalizar el programa.	

8. CALENDARIZACIÓN

Indicar la programación de actividades en meses, según sea la duración del proyecto.

Objetivo/actividad		Meses													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	...	
Objetivo específico 1	Planificación y presentación del proyecto.			x	x										
	Vinculación con comunidades de acogida y planeación de Jornadas de formación.			x	x										
	Difusión e implementación de Jornadas de Formación.					x	x	x	x	x	x				
	Sistematización de las Jornadas en soporte audiovisual.										x	x			
Objetivo específico 2	Diagnóstico de mejoramiento equipamiento espacios lúdicos existentes.				x	x									
	Selección y adquisición de recursos lúdicos.					x	x								
	Implementación de espacios lúdicos.					x	x	x	x	x	x	x			
	Evaluación de la implementación del proyecto en las comunidades educativas.											x	x		

10. RECURSOS

Indicar en miles de pesos (M\$) el financiamiento solicitado para la ejecución del proyecto:

En "Instructivo para completar Formulario de postulación" se describen con mayor detalle los gastos.

Ítems	Subítems/Gastos	Descripción gasto (cantidad y unidades)	M\$	
Recursos humanos	Contratación equipo de gestión			
	Otras contrataciones, detallar			
Especialización y gestión académica	Visita de especialista (incluye traslado y mantención)	Especialista ponencia "Juego y convivencia escolar"	435	
	Actividades de formación y especialización (incluye traslado y mantención)			
	Actividades de vinculación y gestión (incluye traslado y mantención)	Traslado de estudiantes y docentes desde Universidad a espacios educativos (3 visitas)	450	
Gastos de operación	Materiales e insumos	Materiales e insumos de oficina	Resmas de papel (20) Lápices, plumones (50) Artículos de escritorio	200
		Insumos para equipamiento y laboratorio (fungibles, partes y piezas, repuestos)		
	Servicios y productos de apoyo académico y difusión	Material pedagógico y académico		
		Servicios de apoyo académico		
		Servicios y productos de difusión	Impresión de campaña de difusión	200
		Servicios audiovisuales y de comunicación		
		Asistencia a reuniones y actividades académicas (incluye pasajes o contratación servicios traslado, mantención, etc)		
	Organización de Talleres y Seminarios (incluye gastos asociados a expositor/a, servicios de alimentación, de apoyo académico, difusión o audiovisuales)	Diseño de campaña redes sociales y página web.	400	
Bienes	Equipamiento e instrumental de apoyo	Instrumental para laboratorios, talleres e investigación	Kit de juguetes enfoque montesori y waldorf	1.000
			Kit de juegos de mesa	1.000
			Kit de juegos arquetípicos y expresión artística	1.000
			Kit de juegos de roles	1.000

		Equipamiento computacional y de información	Impresora y catridge de tinta.	400
		Equipamiento Audiovisual	Adquisición cámara fotográfica.	300
	Otros Bienes	Soporte informático y bases de datos		
		Bienes de apoyo para la docencia y aprendizaje		
		Bibliografía		
		Alhajamiento	Cofee break para tres jornadas de capacitación de 250 personas cada una.	
Servicios de consultoría	Asistencia técnica individual			
Obras	Ampliación			
	Remodelación			
	Habilitación		Mobiliario para intervenciones lúdicas	1.000
TOTAL				8.165