



**CONCURSO DE PROYECTOS DE DESARROLLO INSTITUCIONAL AÑO 2016  
LINEA DE EMPRENDIMIENTO ESTUDIANTIL**

**INSTITUCIÓN:** Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.

**DIRECCIÓN:** Av. José Pedro Alessandri N°774, Ñuñoa, Santiago, RM

**NOMBRE PROYECTO:** Programa de Formación: ¡Docentes que se la Juegan!  
(UMC1607)

**CARRERA (S) Y/O FACULTAD (ES):** Historia, Geografía y Educación Cívica.

**RESPONSABLE INSTITUCIONAL DEL PROYECTO:**

**NOMBRE:** Jeannette Herrera Cáceres

**E-MAIL:** jeannette.herrera@umce.cl

**TELEFONO:** 222412715

**RESPONSABLE DEL PROYECTO:**

**NOMBRE ESTUDIANTE:** Gabriel Córdova Alé

**NOMBRE EQUIPO:** Amparo Lobos Gormaz, Camila Saavedra Solís, Simón Carrera Castro,  
Fernando Carrera Castro.

**TELEFONO:**

**CELULAR:** 962022200

**E-MAIL:** gabriel.cordova.ale@gmail.com

**COMPROMISO INSTITUCIONAL:**

EL RECTOR QUE SUSCRIBE PRESENTA ESTE PROYECTO COMPROMETIENDO A LA INSTITUCIÓN AL APOYO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO, EN EL EVENTO QUE RESULTE SELECCIONADO, DENTRO DE LOS PLAZOS DEFINIDOS

**NOMBRE:** JAIME ESPINOSA ARAYA

**CARGO:** Rector

**FECHA:** 26 de septiembre de 2016



FIRMA



**I. INFORMACIÓN BÁSICA DEL PROYECTO**

Presupuesto del Proyecto: (monto en **miles de pesos**)

Financiamiento Aportado por la Institución (1): M\$\_515

Financiamiento Solicitado al FDI (2): M\$\_5.272

Total Proyecto: M\$\_5.787

**Antecedentes del Proyecto:**

Indicar si se trata de una iniciativa ya efectuada anteriormente (3)	SI <input type="checkbox"/>	NO <input checked="" type="checkbox"/>
Indicar si se trata de una iniciativa ya financiada anteriormente por el FDI (4)	SI <input type="checkbox"/>	NO <input checked="" type="checkbox"/>
Indicar si se trata de una iniciativa de continuidad o de articulación (5)	SI <input type="checkbox"/>	NO <input checked="" type="checkbox"/>

**Clasificación por Objetivos de Acción (6)**

- 1. Trabajo social y vinculación con el medio
- 2. Innovación tecnológica, de procesos y prácticas sustentables
- 3. Desarrollo y fomento de actividades deportivas, actividad física y vida saludable
- 4. Inclusión para personas en situación de discapacidad para mejorar su integración a la vida académica y permanencia en la educación superior
- 5. Integración de colectivos de personas sub-representadas en las instituciones de educación superior (o en algunas de sus carreras), bajo criterios de equidad de género, diversidad étnica, sexual o de nacionalidad

**Clasificación por Actividad (7)**

- 1. Evento Académico( congreso, seminarios, etc)
- 2. Evento Esparcimiento (campeonatos por ejemplo)
- 3. Trabajo investigación
- 4. Contacto con la Comunidad
- 5. Construcción o Equipamiento
- 6. Otras (especificar):\_\_\_\_\_

- (1) Corresponde al financiamiento en efectivo que aportará voluntariamente la institución. Incorporar sólo montos que se generan para la realización del proyecto.
- (2) Corresponde al total de recursos solicitados al FDI con tope según indican las bases del concurso.
- (3) Se refiere a una iniciativa que ha sido realizada por la institución pero sin aportes del FDI. Detallar en numeral II. Resumen de Proyecto.
- (4) Se refiere a una iniciativa que ha sido realizada por la institución con aporte del FDI. Detallar en numeral II. Resumen de Proyecto.
- (5) Se refiere a una iniciativa que ha sido realizada por la institución con aporte del FDI pero que busca un escalamiento en cobertura, objetivos, impacto, etc. Detallar en numeral II. Resumen de Proyecto.
- (6) La clasificación por objetivos de acción corresponde según el punto 4 de las Bases del concurso. Señalar solo una opción.
- (7) La clasificación por actividad debe expresar la única o principal que se va financiar. Señalar solo una opción.

## II. RESUMEN DE PROYECTO:

Describir, en forma resumida, el proyecto y sus fundamentos.

La formación docente requiere actualmente desarrollar habilidades para nuevos desafíos. Los problemas relativos a la convivencia escolar han aumentado significativamente, fenómenos como el bullying y la violencia escolar han planteado nuevos retos a los docentes y futuros docentes. En este contexto el juego como herramienta educativa permite a niños y niñas controlar sus sentimientos, resolver problemas emocionales y aprender a ser un ser social y ocupar activamente un lugar en su comunidad.

Haciéndonos cargo de la necesidad de crear espacios donde se conozcan e implementen las bondades del juego dentro de los espacios educativos, hemos creado como estudiantes de pedagogía un espacio de discusión y difusión del juego denominada Ludoteca Itinerante La Pirueta. Desde el año 2014, trabajamos en la difusión del juego como herramienta de transformación social y desarrollando intervenciones en espacios educativos conscientes de que el juego permite a niños y niñas desarrollar la creatividad, la imaginación y la fantasía, cuestión que contribuye a su desarrollo intelectual, emocional y físico. Hemos desarrollado Itinerancias Lúdicas en diversos puntos del país específicamente en contextos vulnerables. Entre nuestras actividades más significativas se encuentra el voluntariado impulsado por la UMCE al Norte del país, donde jugamos con niñas y niños víctimas de la tragedia medioambiental. Además del trabajo sostenido que se ha desarrollado con el Liceo 5 "Mercedes Marín del Solar" institución educativa perteneciente a nuestra Casa de Estudios.

Al visitar espacios educativos formales y no formales, docentes y estudiantes de pedagogía demuestran gran interés por la Ludoteca como propuesta y metodología que pueda ser implementado en los espacios educativos en los que se desempeñan. Es por ello, que atendiendo a la necesidad de generar habilidades docentes relacionadas con el conocimiento e implementación del juego en las diferentes comunidades educativas proponemos desarrollar el Programa de Formación ¡Docentes que se la juegan! que será impartido de modo itinerante, es decir instalándose en los lugares donde será implementado a fin de motivar la participación de las comunidades educativas. Proponemos instalarnos en tres escuelas vulnerables del país y nuestra Casa de Estudios dedicada a la formación de futuros docentes.

El Programa de Formación ¡Docentes que se la juegan! consta de dos etapas: En primer lugar, la Instalación en las comunidades de acogida de la "Ludoteca La Pirueta" con el fin de que estudiantes y profesores se familiaricen con las bondades del juego y su importancia en el desarrollo integral del (la) niño (a) promoviendo y fortaleciendo habilidades de colaboración, tolerancia, vida saludable y ciudadanía responsable.

En segundo lugar, el desarrollo de dos jornadas de formación en las comunidades de acogida, para docentes y futuros profesores cuyos objetivos son los siguientes: 1. Conocer la importancia del juego en el desarrollo integral del niño e indagar brevemente el movimiento de ludotecas a nivel mundial y el impacto que ha tenido en las comunidades donde es implementado. 3. Capacitarse en el conocimiento de herramientas pedagógicas lúdicas que permitan implementar prácticas lúdicas en el aula creando y fortaleciendo habilidades cognitivas y sociales. 4. Desarrollar un breve proyecto de manejo de los baúles lúdicos -que contienen juegos y juguetes coherentes con la metodología del proyecto- que serán entregados al Centro de Recursos de Aprendizaje (CRA) del establecimiento educativo.

La finalidad del Programa de Formación ¡Docentes que se la juegan! es desarrollar autonomía en las comunidades educativas para que puedan implementar de modo práctico los conocimientos adquiridos durante las jornadas de autoformación, a fin de promover un impacto real en las comunidades de llegada del proyecto.

**III. OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO:** Indicar el objetivo general del proyecto (agregar hojas anexas si es necesario).

Fomentar y organizar espacios y prácticas lúdicas que estimulen el desarrollo de habilidades cognitivas y de sociabilidad, que respalden a la niñez en situación de vulnerabilidad.

**IV. OBJETIVOS ESPECÍFICOS Y ACTIVIDADES:** Indicar los objetivos específicos y las actividades a realizar para su cumplimiento.

*Objetivo específico 1:* Promover entre estudiantes y docentes el juego libre, colaborativo y saludable.

*Actividades OE1:*

- .... Instalación de Ludoteca Itinerante "La Pirueta" para que estudiantes y profesores disfruten de la experiencia lúdica saludable.

*Objetivo específico 2:* Desarrollar habilidades docentes para el fomento de prácticas lúdicas que valoren el juego como herramienta educativa para el desarrollo cognitivo y de la convivencia social.

*Actividades OE2:*

- Planificación de Itinerancias Lúdicas.
- Desarrollo Programa de Formación ¡Docentes que se la juegan!

*Objetivo específico 3:* Intervenir en las comunidades educativas a través de la implementación de espacios lúdicos.

*Actividades OE3:*

Proyecto de Manejo Baúles Lúdicos.

Implementación en Centro de Recursos del Aprendizaje de Baúles Lúdicos.

*Objetivo específico 4:* Sistematización de la experiencia Itinerancias Lúdicas.

*Actividades OE5:* Producción de videos cortos que den cuenta de la implementación del proyecto en los diferentes espacios de intervención.

**V. CALENDARIO DE ACTIVIDADES**

Etapa	Objetivo	Estrategia	Fecha
Preparación	Redacción de Programa de Formación ¡Docentes que se la juegan! .	Consultar bibliografía asociada al tema.  Desarrollar calendario de trabajo.	MARZO 2016.
Comunicación	Difundir la realización del programa e inscripción de participantes.	Diseñar propuesta gráfica llamativa para público en general.  Diseño, impresión y difusión de afiches.  Contacto con comunidades educativas interesadas en implementar el proyecto.  Difusión web a través de redes sociales y página web.  Creación e implementación de formulario web para inscripción.	ABRIL- JUNIO.  Ya que las Itinerancias Lúdicas se desarrollan durante el año la inscripción será diferenciada.
Intervención	Formar a docentes y futuros profesores en el juego como herramienta educativa para el desarrollo cognitivo y de convivencia social.	Instalación de Ludoteca Itinerante "La Pirueta"  Implementación Jornadas de Formación ¡Docentes que se la juegan!.	MAYO- OCTUBRE.
Intervención Baúles Lúdicos	Implementación de Baúles lúdicos en las comunidades educativas de acogida.	Diseño de proyecto de Manejo Baúles lúdicos junto a comunidades educativas.  Implementación de Baúles Lúdicos en Centro de Recursos de Aprendizaje.  Seguimiento de implementación de Baúles Lúdicos.	MAYO- OCTUBRE.
Sistematización y difusión.	Elaboración de material de difusión de la experiencia ¡Docentes que se la juegan!.	Diseño de Publicación ¡Docentes que la juegan! para sistematización y difusión de propuestas de la experiencia.  Producción de videos cortos donde ¡Docentes que se la juegan!  Jornada de cierre donde asistan los participantes del Proyecto.	NOVIEMBR E.

**VI. RESULTADOS ESPERADOS:**

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

Al finalizar el Programa ¡Docentes que se la Juegan! tres comunidades educativas habrán sido intervenidas. Resultado un total aproximado de sesenta docentes capacitados y un total de novecientos estudiantes que podrán disfrutar de los Baúles Lúdicos instalados en los diferentes establecimientos educativos.

En lo relativo a los estudiantes de pedagogía habrán sido capacitados un aproximado de doscientos futuros docentes.

Posterior a la implementación de las Itinerancias Lúdicas se habrá desarrollado la sistematización de cada una de las experiencias en una publicación. El objetivo es compartir el trabajo y difundir las propuestas que de ahí se desprenden, que el material se encuentre a disposición de los que deseen o requieran utilizarlo, como una guía que permitirá contextualizarlo a los espacios que lo requieran. Por esto, serán impresos 300 ejemplares para ser entregados a los participantes del proyecto y los 50 restantes distribuidos en Universidades.

**VII. IMPACTO DEL PROYECTO:**

Marque con una X, que tipo de impacto se espera del proyecto:

**IMPACTO**

Impacto Docente o Académico	<b>A</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Impacto Cultural, Social	<b>B</b>	<input type="checkbox"/>
Impacto En la Comunidad educativa	<b>C</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Impacto en la comunidad donde se ejecuta el proyecto	<b>D</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Impacto en el Sector Productivo	<b>E</b>	<input type="checkbox"/>
Otro (especificar)	<b>F</b>	<input type="checkbox"/>

Sobre aquellas categorías en que espera impacto, fundamentar (si es necesario agregar anexo):

**Impacto Docente o Académico:**  
 Impacto académico a nivel de formación Docente y Formación Inicial docente, ya que desarrollarán competencias para la inclusión del prácticas lúdicas que estimulen el desarrollo de habilidades cognitivas y de sociabilidad. Se espera impactar en las comunidades educativas en el espacio de Centro de Recursos de Aprendizajes como también en el aula regular.

**Impacto cultural, social:**  
 El cambio cultural en materia de infancia y juego es procesual, pues influyen muchos aspectos relacionados con prácticas docentes que son difíciles de modificar . No obstante es importante generar un espacio de reflexión donde los docentes puedan detectar de qué manera utilizan el juego en el aula y cuáles son las posibilidades de transformación de sus propias prácticas para comenzar a hacer cotidiano el cambio. Nuestro proyecto se plantea, ser el centro donde converjan dichas intenciones y donde puedan desarrollarse experiencias participativas que puedan proyectarse al futuro.

**Impacto en la comunidad donde se ejecuta el proyecto.**  
 La generación de una cultura relacionada con la infancia y el juego, generará comunidades educativas más tolerantes, participativas y democráticas. Profesores y estudiantes podrán disfrutar de una convivencia que progresivamente sea más armónica e inclusiva.

**VIII. CUANTIFICACIÓN DEL IMPACTO DEL PROYECTO**

De acuerdo a la clasificación de impacto efectuada, cuantificar, **según la naturaleza del proyecto**, las variables que mejor representen el grado de impacto que el proyecto significa para los estudiantes. Utilizar principalmente indicadores de resultado. Ejemplo de indicadores que puede utilizar:

- \* N° de soluciones/ número total de alumnos
- \* Investigaciones después proyecto / investigaciones antes proyecto
- \* N° presentaciones o servicios / N° total de beneficiarios
- \* N° actividades/ N° total de alumnos
- \* Otros que indiquen mejora en indicadores académicos, atención social,

Indicador de impacto	Valor indicador antes de realizar el proyecto	Valor estimado indicador después de realizar proyecto
Docentes y Futuros docentes formados como promotores de aulas lúdicas.	0	240 promotores de prácticas lúdicas en el aula.
Cantidad de estudiantes que disfrutarán de la instalación de la ludoteca itinerante La Pirueta.	0	300 estudiantes de escuelas públicas del país.
Jornadas de Itinerancias Lúdicas: ¡Docentes que se la Juegan!	0	4 itinerancias. Una en universidad y tres en escuelas públicas.
Implementación de Baúles Lúdicos.	0	3 baúles lúdicos en Centro de Recursos del Aprendizaje.
Total de Beneficiarios Baúles Lúdicos.	0	900 estudiantes por año.
Publicaciones resultados en formato escrito y video corto.	0	1 Publicación, tres videos cortos.
Ejemplares publicados de sistematización y propuestas del programa.	0	300 ejemplares.

**IX. COSTOS DEL PROYECTO**

Indicar numerador, denominador y resultado.

Indicar, en miles de pesos, el costo y financiamiento del proyecto. Considere, solamente, los gastos e inversiones originados por la ejecución del proyecto incluyendo, al menos, los siguientes ítems.

Ítem de costo	Valor Unitario M\$	Unidades (8)	Valor Total \$	Financiamiento \$ (9)	
				Institucional	F.D.I.
<b>1. INVERSIONES (1.1+1.2 +1.3 +1.4+1.5)</b>			<b>3.300.000</b>	<b>0</b>	<b>3.300.000</b>
1.1 Construcciones (1.1.1+1.1.2+1.1.3+1.1.4)					
1.1.1 Obra Gruesa					
1.1.2 Terminaciones					
1.1.3 Ampliaciones					
1.1.4 Instalaciones					
Diseño y construcción de Baúles Lúdicos y Muebles para la Itinerancia.	100.000	6	600.000	0	600.000
1.2 Máquinas y Equipos e Implementos					
1.3 Equipos Computación (1.3.1+1.3.2+1.3.3):					
1.3.1 Contadores					
1.3.2 Impresoras					
1.3.3 Software y Licencias					
Kits Juguetes de Madera inspiración Montessori y Waldorf.	200.000	3	600.000	0	600.000
Kits Juegos de Mesa	300.000	3	900.000	0	600.000
Kits rincón musical y títeres.	200.000	3	600.000	0	600.000
Kits juegos grupales	200.000	3	600.000	0	600.000
1.4 Mobiliario y otros					
<b>2. MATERIALES ENSEÑANZA (2.1+2.2+2.3)</b>			<b>1.522.000</b>	<b>0</b>	<b>1.522.000</b>
2.1 Material Bibliográfico					
2.2 Material Audiovisual					
Publicación Sistematización ¡Docentes que se la juegan!	3.000	300	900.000	0	900.000
Impresión Diplomas Certificación.	500	300	150.000	0	150.000
Fotocopias	1.200	260	312.000	0	312.000
Pendón proyecto.	80.000	2	160.000	0	160.000
<b>3. MATERIALES COMPUTACIÓN (3.1+3.2)</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
3.1 CD, Papel, etc.					
<b>4. INSUMOS Y MANTENCIÓN</b>			<b>215.000</b>	<b>215.000</b>	<b>0</b>
Galletas	2.000	15	30.000	30.000	0
Jugos individuales	300	300	90.000	90.000	0
Agua mineral individual	300	300	90.000	90.000	0
Plumón Pizarra	1.000	5	5.000	5.000	0
<b>5. GASTOS OPERATIVOS (5.1+5.2+5.3) (10)</b>			<b>750.000</b>	<b>300.000</b>	<b>450.000</b>
5.1 Movilización	6	50.000	300.000	300.000	0
5.2 Asesorías o consultorías					
Diseñador Gráfico: campaña de difusión y diseño de publicación.	1	200.000	200.000	0	200.000
Camarógrafo y editor de videos cortos.	1	250.000	250.000	0	250.000
5.3 Remuneraciones y Honorarios					
<b>Total</b>			<b>5.787.000</b>	<b>515.000</b>	<b>5.272.000</b>

SUMA TOTAL ITEMS 1+2 \$ FINANCIAMIENTO FDI	4.822.000	SUMA TOTAL ITEMS 3+4+5 \$ FINANCIAMIENTO FDI	450.000
---	-----------	---	---------

SI ES NECESARIO, ADJUNTAR PLANILLA DETALLADA, CON EL MISMO FORMATO, DESAGREGANDO LOS DISTINTOS ÍTEMES DE COSTO.

(Construcciones, máquinas, equipos, mobiliario, materiales, insumos, manutención, remuneraciones, etc., según tipo proyecto)

(8) Considere las unidades de acuerdo al tipo de proyecto, por ejemplo: metros cuadrados si son construcciones, cantidad si se refiere a equipos, meses si se contratarán académicos, etc.

(9) **Financiamiento institucional** son aportes voluntarios de la Institución para ser utilizados en el Proyecto y deben ser aportes en efectivo. **Financiamiento F.D.I.** corresponde al monto solicitado al Fondo de Desarrollo Institucional.

(10) Las Asesorías y consultorías no podrán superar un 30% del costo del proyecto lo mismo y para remuneraciones y honorarios, esto con el fin de mantener coherencia en los gastos presentados. De ser necesario incurrir en un gasto mayor en estos ítems se ruega justificar debidamente.