

Bases de Convocatoria

Iniciativa: Muévete por Ñuble (MxÑ) – 2024

I. Antecedentes Generales

Muévete por Ñuble (MxÑ) es un juego que, a través de un diseño atractivo y representativo de nuestra zona, despliega una gran cantidad de información extraída de los saberes, geografía y matriz productiva de Ñuble. Las y los jugadores recorrerán las 21 comunas de las tres provincias, sorteando desafíos en un formato lúdico y divertido.

“Muévete por Ñuble” no solo ofrece una experiencia entretenida, también se alinea con los contenidos curriculares del Ministerio de Educación, promoviendo el conocimiento y aprecio por el patrimonio natural e inmaterial, así como la comprensión de la relación entre la naturaleza y la producción agroalimentaria. El juego va acompañado de una guía que facilita la aplicación pedagógica de este, fomentando de esta forma el aprendizaje integral.

II. Descripción de la Iniciativa

La actividad, organizada por PAR Explora Ñuble, capacitará a los docentes en el uso pedagógico del juego MXÑ. Junto al académico Ariel Araneda, redactor de la guía de este insumo, los docentes explorarán diversas dinámicas que pueden implementarse en los entornos educativos. **Las y los docentes participarán de UNA capacitación y deberán elegir en cuál de las 2 podrán participar (Bulnes o Coihueco).**

El objetivo general de MxÑ es: **Favorecer el aprendizaje de niños y niñas de la Región de Ñuble en los ejes de valoración de Patrimonio Material, Patrimonio Inmaterial, Patrimonio Natural y Producción Alimentaria.**

Los objetivos específicos son:

- Capacitar a docentes de establecimientos de la Región de Ñuble en el uso de la guía didáctica de MxÑ.
- Distribuir ejemplares físicos para cada uno de los integrantes del curso inscrito por el profesor participante.

III. Alcance Geográfico

La capacitación de la guía didáctica del juego y la distribución de los ejemplares se realizará en dos sedes, una en Coihueco y la otra en Bulnes, no obstante la convocatoria es abierta para profesores de establecimientos de toda la región de Ñuble.

IV. Público Objetivo

La convocatoria está dirigida a **docentes de todas las asignaturas de establecimientos educacionales** que deben inscribirse con un listado de curso (SIGE) en modo jefatura o bien con el que esté planificando una asignatura.

Si hubieran más de 40 inscripciones (por sede) PAR Explora Ñuble deberá seleccionar a los beneficiarios según los siguientes criterios:

Criterios de selección:

A. Criterios de evaluación

Se establece de acuerdo a las categorías de los establecimientos presentadas a continuación:

Criterios	Categoría	Puntaje
Dependencia del establecimiento educacional	- Municipal - Servicios Locales de Educación Pública - Otras instituciones con financiamiento público (CECREA, SENAME, otros)	30
	- Establecimientos educacionales particulares subvencionados - Aprendizaje en casa	20
	- Establecimientos educacionales particulares pagados - Otras instituciones con financiamiento privado	10
Ruralidad del establecimiento educacional	Rural	20
	Urbano	10

V. Cupos Disponibles

Existen un total de **80 cupos disponibles, distribuidos en dos sedes de capacitación:**

- **40 cupos en Coihueco**
- **40 cupos en Bulnes**

Importante: deberá participar 1 profesor por establecimiento. Es importante considerar que la capacitación estará dirigida solo a las y los docentes, no a sus estudiantes.

VI. Fechas Importantes

- **Inicio de la convocatoria:** 24 de junio, 12 hrs
- **Cierre de la convocatoria:** 8 de julio 12 hrs
- **Publicación de resultados:** Pendiente
- **Fechas de capacitación de juego:** 30 de Julio en Coihueco y 31 de Julio en Bulnes
- **Fechas de distribución de juego:** 30 de Julio en Coihueco y 31 de Julio en Bulnes
- **Encuesta de cierre:** Pendiente

VII. Requisitos y Documentación Necesaria

Para postular serán necesarios los siguientes documentos:

1. **Carta de compromiso** firmada por el director del establecimiento.
2. **Listado de estudiantes** ciñéndose a lo solicitado: nombre completo, rut, curso y año de nacimiento.
3. Completar el **formulario de inscripción**.

VIII. Metodología y Actividades

Las jornadas de capacitación están diseñadas para proporcionar a los docentes de la Región de Ñuble las herramientas y conocimientos necesarios para implementar eficazmente el juego "Muévete por Ñuble (MxÑ)" en sus aulas. La capacitación y la entrega de los juegos se llevará a cabo en sesiones estructuradas y prácticas, siguiendo la metodología detallada a continuación:

1. Estructura de las Jornadas de Capacitación:

Duración: Cada jornada de capacitación tendrá una duración de 4 horas, comenzando a las 9:00 y finalizando a las 13:00.

Horario Tentativo:

Hora	Actividad
9:00 a 9:30	Recepción y acreditación de docentes
9:30 a 10:30	Profesores juegan "Muévete por Ñuble"
10:30 a 10:45	Coffee Break
10:45 a 13:00	Trabajo con guía didáctica de "Muévete por Ñuble"

2. Contenido de la Capacitación:

- **Contenidos del Juego:** Explicación detallada de los componentes y objetivos del juego.
- **Adaptación Curricular:** Cómo integrar el juego dentro del currículo escolar y alinearlo con los contenidos y objetivos educativos del Ministerio de Educación.
- **Objetivos de Aprendizaje (OA) Abordables:** Identificación de los OA que se pueden alcanzar mediante el uso del juego.
- **Formas de Jugar el Juego:** Diferentes modalidades y estrategias para implementar el juego en el aula.
- **Utilización de Actividades Propuestas:** Ejemplos prácticos de cómo utilizar las fichas de trabajo y actividades sugeridas en la guía didáctica.

3. Actividades Prácticas:

Juego Activo: Los docentes participarán en una sesión práctica donde jugarán "Muévete por Ñuble", experimentando de primera mano cómo se desarrolla el juego y cómo pueden implementarlo con sus estudiantes.

Utilización de las Fichas de Trabajo: Los docentes trabajarán con las fichas de trabajo propuestas, aprendiendo cómo utilizarlas para complementar el juego y reforzar los objetivos de aprendizaje.

4. Facilitadores de la Capacitación:

La capacitación será impartida por el especialista en educación y autor de la guía didáctica, junto con el equipo del PAR EXPLORA Ñuble. Todos los materiales necesarios serán proporcionados durante la sesión.

5. Entrega de los Juegos:

Al finalizar la jornada de capacitación, se realizará la entrega de los ejemplares del juego a los docentes participantes. Cada docente recibirá el número de ejemplares correspondiente a los estudiantes inscritos con su curso.

Por ejemplo, un profesor que inscriba un curso de 17 estudiantes recibirá 17 ejemplares del juego, previa entrega de la lista (SIGE) de estudiantes en el formato adjunto.

6. Seguimiento Posterior a la Capacitación:

Se solicita a los docentes que, después de implementar el juego en sus aulas, deberán enviar una fotografía grupal con los estudiantes y sus juegos. Esta fotografía servirá como evidencia de la utilización del material y permitirá al PAR Explora Ñuble evaluar el alcance y el impacto de la iniciativa.

Otros:

- El transporte del docente entre la comuna del establecimiento y el lugar de capacitación deberá ser financiado y gestionado por el establecimiento ida y vuelta.
- Las y los docentes deben considerar que se les entregará un envase de gran volumen dependiendo de la cantidad de estudiantes en la lista entregada. Cada caja de juego mide 42 x 18 x 4 cms (juegos físicos)

IX. Contacto para Consultas

Para consultas e información adicional, por favor comuníquese al correo electrónico: par.nuble.explora@gmail.com y/o al teléfono: **42 2207571** de lunes a viernes entre las 09:00 y 17:00 hrs.