

RUT Creador: [REDACTED] | Lugar Origen: Administrador | Generado: 26-07-2024 21:37

## • RESUMEN DE LA POSTULACIÓN

---

### 1. DATOS DEL PROYECTO

Nombre del Proyecto	: Juego de Cartas Didáctico sobre la Vida en Oficinas Salitreras en Chile para Educación Patrimonial
Folio del Proyecto	: 104574
Fecha de creación de Postulación	: 22-07-2024
Fecha de Envío	: 26-07-2024

### 2. DATOS DEL CONCURSO

Concurso	: Fondo del Patrimonio Cultural - Concurso Regional / Promoción / Material didáctico sobre patrimonio cultural para la educación formal y no formal
Fecha de cierre del Concurso	: 26-07-2024 23:59:00

### 3. RESPONSABLE

Tipo de Persona	: Jurídica
Nombre	: Marchantes Spa
RUT	: [REDACTED]
Región	: Región de Antofagasta

### 4. ACTIVIDADES

Fecha de Inicio del Proyecto	: 01-04-2025
Fecha de término del Proyecto	: 31-10-2025
Duración	: 6 meses 30 días

### 5. PRESUPUESTO

Monto solicitado a la Institución	: \$ 14.524.432
Costo total del proyecto	: \$ 14.524.432

## • EMPLAZAMIENTO DEL PROYECTO Y NOTIFICACIÓN

---

### REGIÓN DE EJECUCIÓN

Región	Comuna
Región de Antofagasta	Antofagasta María Elena

### Notificación - Correo Electrónico

Correo Notificación 1	[REDACTED]
Correo Notificación 2	[REDACTED]

## • IDENTIFICACIÓN DE LA PERSONA RESPONSABLE DEL PROYECTO Y DEL EQUIPO DE TRABAJO

---

### Declaración de no incompatibilidad

Declaro no estar afecto a las incompatibilidades señaladas

¿La persona responsable de proyecto es persona natural?

No

¿La persona responsable del proyecto es persona jurídica?

Sí

¿La persona responsable del proyecto es municipalidad o universidad pública?

No

Nombre o Razón social completo de la persona responsable del proyecto

Marchantes SpA

¿Con cuál género se identifica?

No aplica

RUT o Cédula Nacional de Identidad de la persona responsable del proyecto

[REDACTED]

Correo electrónico de la persona responsable del proyecto

[REDACTED]

Teléfono de la persona responsable del proyecto

[REDACTED]

Dirección de la persona responsable del proyecto

[REDACTED]

Nombre completo representante legal de la persona jurídica responsable del proyecto

Kathy Paz Osorio Schmied

¿Con cuál género se identifica?

[REDACTED]

**Cédula Nacional de Identidad representante legal de la persona jurídica responsable del proyecto**

[REDACTED]

**Correo electrónico representante legal de la persona jurídica responsable del proyecto**

[REDACTED]

**Teléfono representante legal de la persona jurídica responsable del proyecto**

[REDACTED]

**Nombre completo de la persona que ejerce la jefatura del proyecto**

Luis Alberto Echeverría Turres

**¿Con cuál género se identifica?**

[REDACTED]

**Cédula Nacional de Identidad de la jefatura del proyecto**

[REDACTED]

**Correo electrónico de la jefatura del proyecto**

[REDACTED]

**Teléfono de la jefatura del proyecto**

[REDACTED]

**Nombre completo profesional del área de la educación**

Nelson Eduardo Valdés Arias

**¿Con cuál género se identifica?**

[REDACTED]

**Cédula Nacional de Identidad profesional del área de la educación**

[REDACTED]

**Correo electrónico profesional del área de la educación**

[REDACTED]

**Teléfono profesional del área de la educación**

[REDACTED]

**Nombre completo profesional de participación ciudadana**

Catalina Rosel Aparicio Núñez

**¿Con cuál género se identifica?**

[REDACTED]

**Cédula Nacional de Identidad profesional de participación ciudadana**

[REDACTED]

**Correo electrónico profesional de participación ciudadana**

[REDACTED]

**Teléfono profesional de participación ciudadana**

[REDACTED]

## • FORMULACIÓN DEL PROYECTO

### Proyectos seleccionados en convocatorias anteriores del Fondo del Patrimonio Cultural

Sin proyectos seleccionados.

### Resumen ejecutivo del proyecto

Juego ofrecerá una experiencia participativa y educativa sobre época de oficinas salitreras en Chile. Permitirá a grupos etarios jóvenes y familias explorar la vida cotidiana de l@s trabajador@s, economía del salitre y eventos históricos clave. Desde una metodología colaborativa y educativa, se promoverá el aprendizaje activo, valoración del patrimonio cultural e interacción familiar. Juego servirá como recurso en educación no formal, involucrando a la comunidad pampina en el desarrollo de su narrativa, asegurando una integración cultural y educativa efectiva. Se propone contar con JJVV como núcleos articuladores para alcanzar a públicos objetivos (grupos etarios jóvenes y familias).

### Identificación del patrimonio cultural postulado en el proyecto

Se postulará el patrimonio cultural relacionado con la vida en las oficinas salitreras de Chile. Incluye la memoria histórica de l@s trabajador@s, las prácticas laborales y sociales, y la economía del salitre, relevándolas desde experiencias significativas de aprendizaje y uso social del patrimonio.

### Diagnóstico del patrimonio cultural postulado en el proyecto

#### Estado de Conservación y Salvaguardia:

Memoria histórica de las oficinas salitreras y de los trabajadores que vivieron en ellas está documentada. Existen archivos históricos, testimonios orales y documentación en museos y archivos regionales. Sin embargo, la información está dispersa y no siempre es accesible de manera centralizada. Muchos documentos originales se encuentran en estado de deterioro, lo que pone en riesgo la pérdida de información valiosa.

Prácticas laborales y sociales de la época están representadas en museos y centros de interpretación, pero la cobertura y detalle de estos aspectos pueden ser insuficientes. Las prácticas y tradiciones asociadas al entorno laboral y social salitrero están en riesgo de ser olvidadas si no se documentan y transmiten adecuadamente a las nuevas generaciones.

Economía del salitre, aunque ampliamente reconocida en estudios históricos y económicos, enfrenta el desafío de ser entendida en su totalidad por el público general. La información sobre el impacto económico del salitre en la región y su influencia en el desarrollo de Chile está documentada en libros y estudios académicos, pero estos recursos pueden no ser accesibles o comprensibles para todos los públicos.

#### Riesgo de Pérdida:

Documentos históricos y materiales relacionados con las oficinas salitreras están en riesgo de deterioro debido al envejecimiento y, en algunos casos, a la falta de conservación adecuada. La pérdida de estos documentos implicaría un perjuicio irreparable de conocimiento histórico.

Falta de transmisión efectiva de la historia y las prácticas culturales de la época puede llevar al olvido de la memoria salitrera entre las nuevas generaciones. Esto puede reducir la comprensión y el valor del patrimonio cultural en el presente y en el futuro.

Aunque se han realizado esfuerzos para preservar aspectos visuales de la vida en las oficinas salitreras, muchas de estas representaciones pueden ser incompletas o no estar disponibles para el público general.

#### Información Existente sobre el Estado Actual:

Estado actual del patrimonio cultural relacionado con las oficinas salitreras se documenta en estudios académicos, investigaciones históricas, museos y archivos. No obstante, la información puede estar fragmentada y requiere consolidación para una comprensión más integral. Se han identificado esfuerzos locales y regionales para preservar y promover este patrimonio, pero no siempre cuentan con la coordinación necesaria.

#### Plan de Gestión Vigente:

Actualmente, no existe un plan de gestión integral y actualizado que coordine todos los esfuerzos de conservación y promoción del patrimonio cultural relacionado con las oficinas salitreras. Aunque algunas instituciones y organizaciones están trabajando en proyectos específicos y en la preservación de aspectos individuales del patrimonio, se requiere un enfoque más coordinado y estructurado para asegurar la protección y promoción efectiva de este patrimonio a largo plazo.

### Justificación del proyecto

### 1) Problema que Justifica el Proyecto:

La memoria histórica de las oficinas salitreras en Chile enfrenta serios riesgos debido a la dispersión de información y el deterioro de documentos históricos. La documentación existente está en su mayoría dispersa entre archivos históricos, testimonios orales, y museos, con muchos documentos en estado de deterioro. Esta fragmentación y el deterioro físico amenazan la preservación y el acceso a conocimientos clave sobre la vida y la economía en las oficinas salitreras. La falta de una transmisión efectiva de estos conocimientos a las nuevas generaciones contribuye al riesgo de olvido de las prácticas laborales y sociales de la época, así como del impacto económico del salitre en la región.

### 2) Aportes del Proyecto:

El proyecto propone el desarrollo de un juego de cartas didáctico que ofrecerá una experiencia participativa y educativa sobre la época de las oficinas salitreras. Esta herramienta educativa proporcionará a estudiantes y familias una forma interactiva de explorar la vida cotidiana, la economía del salitre y los eventos históricos relevantes.

**Experiencia Participativa:** Basado en la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb, el juego permitirá a los participantes involucrarse activamente en la reconstrucción y comprensión de la vida en las oficinas salitreras, facilitando un aprendizaje profundo a través de la experiencia directa y la reflexión (Kolb, 1984).

**Educación Significativa:** Incorporará principios descritos por Gee sobre cómo los entornos inmersivos y participativos pueden facilitar el aprendizaje significativo. Aunque el foco de Gee es en videojuegos, sus principios sobre el aprendizaje a través de la participación activa son igualmente aplicables al diseño del juego de cartas (Gee, 2003).

### 3) Relevancia para la Salvaguardia, Revitalización y Preservación del Patrimonio Cultural:

El proyecto es relevante porque aborda directamente las debilidades actuales en la conservación y transmisión del patrimonio cultural

**Revitalización:** El juego proporcionará una forma innovadora de revivir y transmitir el conocimiento sobre las oficinas salitreras, alineándose con el enfoque de García Canclini sobre el uso social del patrimonio cultural. Canclini sostiene que el patrimonio debe ser un proceso dinámico que involucre a las comunidades en su reinterpretación y uso (García Canclini, 1995).

**Preservación:** Contribuirá a la preservación del patrimonio cultural al integrar aspectos históricos y culturales en un formato accesible y educativo. Esto ayudará a consolidar y proteger el conocimiento sobre las oficinas salitreras y su contexto.

**Uso Social del Patrimonio:** Según García Canclini, el patrimonio cultural debe ser utilizado activamente para mantener su relevancia. Este proyecto promoverá un uso social del patrimonio al involucrar a la comunidad en el desarrollo del material didáctico y en la educación sobre su historia y prácticas (García Canclini, 1995).

**Integración Cultural y Educativa:** Involucrará a la comunidad pampina en la creación de la narrativa del juego a través de actividades informativas, consultivas y vinculantes. Esto garantizará una integración cultural y educativa efectiva, alineándose con la necesidad de una transmisión más completa y participativa del patrimonio.

### Referencias:

García Canclini, N. (1995). *Culturas Híbridas: Estrategias para Entrar y Salir de la Modernidad*. Siglo XXI Editores.  
Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.  
Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in the Schools*, 20(3-4), 15-30.

## Objetivos del proyecto y resultados esperados

### Objetivo General

Desarrollar y promover juego de cartas didáctico que ofrezca una experiencia participativa y educativa sobre la vida en oficinas salitreras en Chile, con el fin de contribuir a preservar, revitalizar y transmitir la memoria histórica, prácticas laborales y sociales, y economía del salitre a nuevas generaciones, involucrando activamente a comunidad pampina en la creación y difusión del material.

### Objetivos Específicos

OE1. Diseñar y desarrollar juego de cartas didáctico que represente fielmente la vida cotidiana, prácticas laborales y sociales, y economía del salitre en oficinas salitreras, utilizando metodología participativa y colaborativa. Resultado Esperado: Un juego, con cartas y reglas completas, que permita interacción y aprendizaje sobre contexto histórico de oficinas salitreras.

OE2. Involucrar a comunidad pampina en el desarrollo del juego, realizando actividades informativas y consultivas para recopilar información, testimonios y experiencias que se integrarán en el juego. Resultado Esperado: Documentación y testimonios de al menos 20 participantes locales, reflejando perspectiva comunitaria en la narrativa del juego.

OE3. Implementar juego en contextos educativos (no formales), familiares y recreativos, facilitando comprensión y aprendizaje sobre las oficinas salitreras. Resultado Esperado: Al menos 10 sesiones, con una evaluación positiva de su efectividad educativa y recreativa.

## Propuesta metodológica del proyecto

#### 1)Diseño del Juego de Cartas Didáctico:

En cuanto a su Concepto y Estructura, el juego de cartas didáctico se diseñará para ofrecer una experiencia educativa (no formal) participativa sobre la vida en las oficinas salitreras. Utilizando una metodología de diseño colaborativo, se garantizará que el juego sea representativo y educativo. El juego consistirá, en su estructura preliminar, en: Cartas de Lugares, Cartas de Personajes y Cartas de Desafíos.

Sobre Metodología Participativa, la recolección de información se llevará a cabo a través de: Entrevistas y Testimonios, realizando con antiguos trabajadores, sus familias y expertos en historia salitrera, buscando capturar vivencias, historias y perspectivas únicas que enriquecerán el contenido del juego; y Revisión Documental de archivos históricos, libros y estudios sobre las oficinas salitreras para asegurar una representación precisa y completa (García Canclini, 1995; Kolb, 1984). Asimismo, se consideran: Talleres Consultivos con la comunidad pampina asociada para discutir y validar el contenido del juego, asegurando que se refleje adecuadamente la experiencia vivida; y Encuestas para recoger opiniones sobre el prototipo del juego, con el objetivo de ajustar y mejorar el diseño basado en el feedback de los participantes.

#### 2)Desarrollo y Pruebas del Juego:

En Diseño y Prototipo, se proyectan: Desarrollo de Contenidos, en base a la información recopilada, produciendo los textos, imágenes y mecánicas del juego, utilizando principios del aprendizaje experiencial (Kolb, 1984) y entornos participativos (Gee, 2003) para diseñar cartas y reglas que faciliten el aprendizaje y la participación activa; y Creación del Prototipo Funcional del juego, el que incluirá todas las cartas y manuales necesarios, realizándose testeos para evaluar la funcionalidad y la efectividad del juego en contextos educativos no formales y recreativos.

En Implementación y Evaluación, se consideran: Pruebas en Contextos Educativos no Formales, donde se evaluará su efectividad como herramienta educativa mediante observaciones directas y encuestas a grupos etarios jóvenes y familias; y Evaluación de Impacto del Juego, utilizando métodos cualitativos y cuantitativos para estimar la comprensión y valoración del patrimonio cultural, proyectando encuestas y entrevistas post-actividad.

#### 3)Promoción y Sensibilización:

En Campañas de Sensibilización se socializarán: Materiales Informativos y recursos educativos para apoyar la difusión del juego y su uso en actividades educativas y recreativas; y Eventos de Presentación para introducir el juego a la comunidad, incluyendo demostraciones y charlas sobre la historia de las oficinas salitreras y el propósito del proyecto.

#### 4)Análisis de Datos y Ajustes:

Para Recolección de Datos se plantean Encuestas y Entrevistas en que se recogerán datos de participantes, analizando la retroalimentación para evaluar la efectividad del juego y su impacto.

Para Análisis y Ajustes, se realizará Evaluación de Resultados, analizando los datos recopilados para identificar áreas de mejora en el juego, implementando ajustes basados en los resultados para optimizar el diseño y la implementación del juego.

#### Referencias:

García Canclini, N. (1995). *Culturas Híbridas: Estrategias para Entrar y Salir de la Modernidad*. Siglo XXI Editores.  
Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.  
Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in the Schools*, 20(3-4), 15-30.

## Material didáctico a elaborar

**A)Material Didáctico:**

El material didáctico principal del proyecto es un juego de cartas que ofrece una experiencia participativa sobre la vida en las oficinas salitreras en Chile (tres mazos con 50 cartas cada uno, representando cada uno la vida en una oficina salitrera distinta). Este recurso se construirá para facilitar la enseñanza y el aprendizaje sobre los aspectos históricos, laborales y sociales del período salitrero mediante una mecánica de juego interactiva. Las cartas incluirán ilustraciones, descripciones históricas y datos relevantes sobre función y significado de lugares en la comunidad salitrera; y describirán prácticas y recursos que ayudaron a las comunidades a enfrentar los desafíos cotidianos.

Manual del Juego: Incluirá las reglas completas del juego, instrucciones sobre cómo jugar y explicaciones de las cartas y sus funciones. El manual se diseñará para ser accesible y claro, facilitando su comprensión para jugadores de todas las edades.

Guía Didáctica: Proporcionará orientaciones para facilitadores sobre cómo utilizar el juego en contextos educativos no formales y recreativos. Incluirá estrategias para integrar el juego en lecciones y actividades, y sugerencias para reflexionar sobre el contenido histórico y cultural.

**B)Proceso de Mediación Didáctica:**

La mediación didáctica es crucial para asegurar que el juego de cartas cumpla con los objetivos educativos propuestos y facilite el aprendizaje significativo. El proceso de mediación se llevará a cabo en varias etapas:

Objetivos de Aprendizaje: Se definirán los objetivos de aprendizaje específicos que el juego busca alcanzar, alineados con los contenidos curriculares y las competencias que se desean desarrollar en los participantes.

Diseño de Actividades: Se elaborarán actividades complementarias que integren el juego en procesos de aprendizaje. Estas actividades incluirán debates, reflexiones y trabajos en grupo que fomenten la discusión y el análisis del contenido histórico y cultural.

Entrenamiento de Facilitadores: Se capacitará a facilitadores sobre el uso del juego, asegurando que comprendan tanto las reglas del juego como las estrategias para guiar a los participantes en la reflexión y el análisis.

Desarrollo de Contextos de Aplicación: El juego se implementará en diversos contextos, tanto comunitarios como educativos no formales. Se adaptarán las actividades y el enfoque según el público objetivo y el entorno en el que se utilice el juego. El primer núcleo de aplicación serán JJVV, en su rol de espacios de despliegue comunitario, intergeneracional y de articulación administrativa entre lo público y lo ciudadano, en su condición de organizaciones Intermedias.

Guía Activa: Los facilitadores guiarán a los participantes durante el juego, promoviendo la discusión sobre el contenido de las cartas y ayudando a los jugadores a relacionar las experiencias del juego con el contexto histórico real.

Reflexión y Discusión: Después de las sesiones de juego, se fomentará la reflexión y la discusión sobre lo aprendido. Los facilitadores utilizarán preguntas orientadoras para explorar las lecciones extraídas del juego y cómo se relacionan con la historia y la cultura de las oficinas salitreras.

Recopilación de Retroalimentación: Se recogerán opiniones y comentarios de los participantes y facilitadores para evaluar la efectividad del juego. Se utilizarán encuestas, entrevistas y observaciones para obtener una visión integral sobre el impacto del juego.

Revisión y Mejora: Con base en la retroalimentación, se realizarán ajustes y mejoras al juego y al material didáctico. El objetivo es optimizar la experiencia educativa y asegurar que el juego continúe cumpliendo con los objetivos de aprendizaje establecidos.

**Comunidad asociada al patrimonio cultural postulado**

	Nombre de la comunidad	Pertinencia de la comunidad
1	Centro Social Hijos Pedro de Valdivia.	Oficina Pedro de Valdivia se ubicó en cantón del Toco. Inaugurada en 1931 fue la última en ser construida, llegando a tener una población de 14 mil habitantes. Fue una de las últimas oficinas en cerrar sus operaciones y despoblarse. Centro Hijos Pedro de Valdivia está constituido por antiguos residentes, trabajadores y sus familias, buscando preservar la memoria histórica pampina, con acciones comunitarias, sociales y culturales. Se sitúa en María Elena, hoy la única oficina en operaciones.
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

10		
11		
12		

### Protocolo de trabajo con la comunidad asociada

	Nombre de la actividad	Comunidad asociada	Descripción de la actividad	Tipo: informativa, consultiva o vinculante
1	Presentación Comunitaria del Proyecto	Centro Hijos Pedro de Valdivia	Compartir objetivos, singularidades y perspectivas del proyecto, como así también los procesos participativos que se llevarán a cabo con la organización asociada, poniendo a disposición de la comunidad la mayor cantidad de información posible.	Informativa
2	Entrevistas y Testimonios	Centro Hijos Pedro de Valdivia	Realización de entrevistas individuales y grupales para recopilar historias y experiencias personales sobre la vida en las oficinas salitreras. Estas entrevistas ayudarán a capturar perspectivas auténticas y enriquecedoras sobre el contexto histórico y social.	Consultiva
3	Talleres Consultivos de Diseño	Centro Hijos Pedro de Valdivia	Talleres participativos donde se presentará el diseño preliminar del juego. Se buscará feedback sobre el contenido, las cartas y las mecánicas del juego. Los participantes podrán hacer sugerencias y expresar sus opiniones para asegurar que el juego refleje fielmente su experiencia y perspectivas.	Consultiva
4	Evaluación del Prototipo	Centro Hijos Pedro de Valdivia	Los participantes probarán el prototipo del juego en actividades comunitarias y educativas. Se aplicarán encuestas que recogerán opiniones sobre la jugabilidad, la comprensión del contenido y la efectividad educativa del juego.	Consultiva

5	Jornadas de Presentación Oficial del Juego	Centro Hijos Pedro de Valdivia	Evento de lanzamiento del juego donde se presentará oficialmente a la comunidad. Se realizarán demostraciones del juego y se ofrecerán charlas sobre el propósito del proyecto y su impacto en la preservación del patrimonio cultural. Se entregarán varios set del juego a organización pampina para su libre disposición, como así también un informe completo de los resultados del trabajo realizado con la comunidad.	Informativa
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

## Plan de divulgación del proyecto

**Público Objetivo:** Grupos etarios jóvenes y familias. Residentes de áreas históricas salitreras. Profesionales interesados en el patrimonio cultural y la historia del salitre. Personas interesadas en la historia y especialmente la relacionada con las oficinas salitreras.

**Mensaje:** Destacar importancia histórica y cultural de las oficinas salitreras en Chile, utilizando el juego de cartas como una herramienta interactiva y educativa para preservar y transmitir esta memoria histórica. Enfatizar cómo el juego no solo educa sobre el pasado, sino que también involucra activamente a la comunidad en la creación y difusión del material, promoviendo una apreciación más profunda y duradera del patrimonio salitrero.

**Medios de Comunicación:** Utilización de RRSS para compartir actualizaciones, fotos, y testimonios del desarrollo del juego. Alojamiento en sitio web de información sobre el juego, los procesos de desarrollo, testimonios de la comunidad, y recursos educativos. Comunicados de prensa para alcanzar un público más amplio. Se realizarán entrevistas con los principales involucrados en el proyecto para destacar su relevancia. Organización de eventos de lanzamiento y presentaciones en comunidades locales.

**Alcance Buscado:** Educar a un amplio público sobre la vida y el contexto histórico de las oficinas salitreras, utilizando el juego como una herramienta de aprendizaje interactiva. Involucrar a la comunidad pampina en la promoción del proyecto, garantizando que el juego refleje fielmente sus experiencias y perspectivas. Generar interés y apoyo para el proyecto a través de los medios de comunicación y eventos, asegurando una amplia distribución y reconocimiento del juego. Se proyecta un alcance de mil personas.

**Acceso Sostenible a los Resultados:** Distribución en bibliotecas y centros educativos como recurso educativo de apoyo. Los materiales complementarios, como la Guía Didáctica y el Manual del Juego, estarán disponibles en formato digital a través del sitio web, permitiendo su acceso y descarga para facilitadores. Los informes de evaluación de impacto del juego se compartirán públicamente en el sitio web del proyecto para que interesados puedan aprender de los resultados y replicar el enfoque en otros contextos.

## Enfoque de género

Los objetivos del proyecto incluyen una representación justa y equilibrada de los roles de género en las oficinas salitreras. Se asegurará que tanto hombres como mujeres sean representados adecuadamente en el contenido del juego, reflejando sus contribuciones y experiencias.

El proyecto busca incluir historias y experiencias de mujeres trabajadoras en las oficinas salitreras, abordando las diferentes formas en que los desafíos y las oportunidades se vivieron según el género. Esto contribuirá a una comprensión más completa y equitativa del contexto histórico.

#### Actividades de Desarrollo:

Se realizarán entrevistas con residentes en las ex oficinas salitreras, asegurando que las voces de las mujeres sean capturadas y reflejadas en el contenido del juego. Esto incluirá testimonios sobre sus roles, desafíos y contribuciones específicas. La revisión documental y los estudios históricos se realizarán con un enfoque de género, priorizando la identificación de fuentes y materiales que representen adecuadamente las experiencias de ambos géneros en el contexto de las oficinas salitreras.

Las cartas se diseñarán para incluir ejemplos y casos que reflejen la realidad vivida por ambos géneros. Por ejemplo, se destacarán iniciativas de apoyo comunitario que involucraron a mujeres, así como desafíos específicos que enfrentaron. En la Guía Didáctica para facilitadores, se incluirán estrategias para abordar el contenido del juego desde una perspectiva de género, promoviendo discusiones sobre la igualdad y la inclusión en el contexto histórico.

#### Actividades Comunitarias y Educativas:

En los talleres consultivos con la comunidad local se garantizará la participación de mujeres y hombres, recogiendo sus aportaciones y perspectivas para el diseño del juego. Esto permitirá que el juego refleje de manera justa las experiencias de ambos géneros.

Los eventos de lanzamiento y presentaciones del juego incluirán segmentos dedicados a discutir la importancia de la perspectiva de género en la historia salitrera. Se promoverá la reflexión sobre cómo el género influyó las experiencias y contribuciones de los trabajadores y sus familias.

#### Evaluación y Mejora:

Durante la fase de evaluación, se recogerán opiniones específicas sobre la representación de género en el juego. Se utilizarán encuestas y entrevistas para evaluar si el contenido refleja de manera equitativa las experiencias de hombres y mujeres.

Los datos de retroalimentación se analizarán para identificar áreas de mejora en la representación de género. Se realizarán ajustes necesarios para asegurar que el juego continúe promoviendo la igualdad de género y refleje fielmente la diversidad de experiencias.

## • PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO

Título de la Actividad	Descripción	Afluencia de Público	País, Comuna o Ciudad	Dirección
Planificación Previa del Proyecto	Consolidación de programación de acciones con equipo del proyecto.		Chile, Antofagasta	[REDACTED]
Plan de Divulgación del Proyecto	Para la difusión y socialización efectiva del proyecto, garantizando que el juego de cartas didáctico alcance y beneficie a su público objetivo, mientras se asegura la sostenibilidad de sus resultados.	200	Chile, Antofagasta	[REDACTED]
Presentación Comunitaria del Proyecto	Compartir objetivos, singularidades y perspectivas del proyecto, como así también los procesos participativos que se llevarán a cabo con la organización asociada, poniendo a disposición de la comunidad la mayor cantidad de información posible.	20	Chile, María Elena	[REDACTED]
Entrevistas y Testimonios	Realización de entrevistas individuales y grupales para recopilar historias y experiencias personales sobre la vida en las oficinas salitreras. Estas entrevistas ayudarán a capturar perspectivas auténticas y enriquecedoras sobre el contexto histórico y social.	20	Chile, María Elena	[REDACTED]
Revisión de Información y Documentos	Consulta en bibliotecas, archivos y museos locales de documentos históricos y colecciones relacionadas con las oficinas salitreras, además de entrevistas a profesionales del área patrimonial e histórica para recoger datos y materiales que puedan enriquecer el contenido del juego.	5	Chile, Antofagasta	[REDACTED]
Desarrollo Diseño Preliminar del Juego	Consolidar investigación, aplicación de componentes didácticos, revisión de mecánicas y juegos para modelar idea base y componentes que puedan empatizar con usuarios.	5	Chile, Antofagasta	[REDACTED]
Talleres Consultivos de Diseño Preliminar	Talleres participativos donde se presentará el diseño preliminar del juego (conceptual). Se buscará feedback sobre el contenido, las cartas y las mecánicas del juego. Los participantes podrán hacer sugerencias y expresar sus opiniones para asegurar que el juego refleje fielmente su experiencia y perspectivas.	20	Chile, María Elena	[REDACTED]

RUT Creador: [REDACTED] | Lugar Origen: Administrador | Generado: 26-07-2024 21:37

Título de la Actividad	Descripción	Afluencia de Público	País, Comuna o Ciudad	Dirección
Desarrollo Prototipo Funcional del Juego	Generación de primer modelo funcional que sirve como representación o simulación del producto final y que permitirá verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas.	5	Chile, Antofagasta	[REDACTED]
Evaluación del Prototipo en Comunidad Pampina	Los participantes (comunidad pampina asociada) probarán el prototipo del juego en actividades comunitarias. Se aplicarán encuestas que recogerán opiniones sobre la jugabilidad, la comprensión del contenido y la efectividad educativa del juego. Para mejoras finales de componentes, narrativa y reglamento.	20	Chile, María Elena	[REDACTED]
Evaluación del Prototipo (Otros Contextos)	Los participantes probarán el prototipo del juego en Contextos Educativos No Formales y Familiares. Se aplicarán encuestas que recogerán opiniones sobre la jugabilidad, la comprensión del contenido y la efectividad educativa del juego. Para mejoras finales de componentes, narrativa y reglamento.	40	Chile, Antofagasta	[REDACTED]
Producción Material del Juego	Definición de materialidades y fabricación de elementos el juego y packaging.		Chile, Antofagasta	[REDACTED]
Jornadas Presentación Oficial Juego (Pampinos)	Eventos de lanzamiento del juego donde se presentará oficialmente. Se realizarán demostraciones del juego y se ofrecerán charlas sobre el propósito del proyecto y su impacto en la preservación del patrimonio cultural. Se entregarán varios set del juego a organización pampina para su libre disposición, como así también un informe completo de los resultados del trabajo realizado con la comunidad.	50	Chile, María Elena	[REDACTED]
Jornada Presentación Oficial Juego Otros Contextos	Eventos de lanzamiento del juego donde se presentará oficialmente (en JJVV). Se realizarán demostraciones del juego y se ofrecerán charlas sobre el propósito del proyecto y su impacto en la preservación del patrimonio cultural. Se entregarán varios set del juego a organizaciones para su libre disposición.	100	Chile, Antofagasta	[REDACTED]
Evaluación Interna del Proyecto	Análisis final del desarrollo e impacto por parte del equipo del proyecto. Consolidación de Informes.		Chile, Antofagasta	[REDACTED]

RUT Creador: [REDACTED] | Lugar Origen: Administrador | Generado: 26-07-2024 21:37

Título de la Actividad	Fecha Inicio	Fecha Término	Abr.-2025	May.-2025	Jun.-2025	Jul.-2025	Ago.-2025	Sept.-2025	Oct.-2025
Planificación Previa del Proyecto	01-04-2025	30-04-2025	X						
Plan de Divulgación del Proyecto	15-04-2025	31-10-2025	X	X	X	X	X	X	X
Presentación Comunitaria del Proyecto	03-05-2025	04-05-2025		X					
Entrevistas y Testimonios	10-05-2025	01-06-2025		X	X				
Revisión de Información y Documentos	12-05-2025	01-06-2025		X	X				
Desarrollo Diseño Preliminar del Juego	02-06-2025	27-06-2025			X				
Talleres Consultivos de Diseño Preliminar	28-06-2025	29-06-2025			X				
Desarrollo Prototipo Funcional del Juego	30-06-2025	18-07-2025			X	X			
Evaluación del Prototipo en Comunidad Pampina	19-07-2025	10-08-2025				X	X		
Evaluación del Prototipo (Otros Contextos)	21-07-2025	10-08-2025				X	X		
Producción Material del Juego	11-08-2025	21-09-2025					X	X	
Jornadas Presentación Oficial Juego (Pampinos)	27-09-2025	28-09-2025						X	
Jornada Presentación Oficial Juego Otros Contextos	29-09-2025	12-10-2025						X	X
Evaluación Interna del Proyecto	13-10-2025	31-10-2025							X



## • RESUMEN DE PRESUPUESTO

---

### GASTOS DEL PROYECTO

	2025	Total
Gastos de remuneraciones y honorarios	2.175.012	<b>2.175.012</b>
Gastos de operación	12.349.420	<b>12.349.420</b>
<b>Total</b>	<b>14.524.432</b>	<b>14.524.432</b>

### RESUMEN DEL PRESUPUESTO

Monto solicitado a la Institución	\$14.524.432
Costo total del proyecto	\$14.524.432

## • PRESUPUESTO

### GASTOS DE REMUNERACIONES Y HONORARIOS

N°	Descripción del Gasto	Sub-Ítem Presupuesto	Total Año 2025	Total
1	Profesional de Participación Ciudadana	Sub ítem Honorario	725.004	725.004
2	Profesional Jefatura del Proyecto	Sub ítem Honorario	725.004	725.004
3	Profesional del Área de la Educación	Sub ítem Honorario	725.004	725.004

#### Detalle Gastos de remuneraciones y honorarios

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	120.834	0	0	0	120.834
Mayo	120.834	0	0	0	120.834
Junio	120.834	0	0	0	120.834
Julio	120.834	0	0	0	120.834
Agosto	120.834	0	0	0	120.834
Septiembre	120.834	0	0	0	120.834
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>725.004</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>725.004</b>

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	120.834	0	0	0	120.834
Mayo	120.834	0	0	0	120.834
Junio	120.834	0	0	0	120.834
Julio	120.834	0	0	0	120.834
Agosto	120.834	0	0	0	120.834
Septiembre	120.834	0	0	0	120.834
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>725.004</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>725.004</b>

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	120.834	0	0	0	120.834
Mayo	120.834	0	0	0	120.834
Junio	120.834	0	0	0	120.834
Julio	120.834	0	0	0	120.834
Agosto	120.834	0	0	0	120.834

RUT Creador: [REDACTED] | Lugar Origen: Administrador | Generado: 26-07-2024 21:37

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Septiembre	120.834	0	0	0	120.834
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>725.004</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>725.004</b>

## GASTOS DE OPERACIÓN

N°	Descripción del Gasto	Sub-Ítem Presupuesto	Total Año 2025	Total
1	Traslados Terrestre Equipo del Proyecto Antofagasta-María Elena-Antofagasta	Sub ítem: Viáticos y transporte. Los gastos no podrán superar el 10% del presupuesto total solicitado al Fondo del Patrimonio Cultural	500.000	500.000
2	Materiales de Trabajo, Catering y Amplificación para Jornadas de Participación Ciudadana	Sub ítem: Participación ciudadana. El gasto permitido para este sub ítem no podrá ser superior a \$1.000.000.-	1.000.000	1.000.000
3	Asesoría en Diseño e Ilustración para Cartas del Juego (3 mazos de 50 cartas cada uno)	Sub ítem: Asesoría o consultoría	3.500.000	3.500.000
4	Estadías en María Elena (Alojamiento y Alimentación)	Sub ítem: Viáticos y transporte. Los gastos no podrán superar el 10% del presupuesto total solicitado al Fondo del Patrimonio Cultural	900.000	900.000
5	Impresión Mazos Cartas y Packaging	Sub ítem: Material didáctico	6.049.420	6.049.420
6	Imprevistos	Sub ítem: Imprevistos. Los gastos no podrán superar el 3% del presupuesto total solicitado al Fondo del Patrimonio Cultural	400.000	400.000

Detalle Gastos de operación

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	0	0	0	0	0
Mayo	100.000	0	0	0	100.000
Junio	100.000	0	0	0	100.000
Julio	100.000	0	0	0	100.000
Agosto	100.000	0	0	0	100.000
Septiembre	100.000	0	0	0	100.000
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>500.000</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>500.000</b>

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	0	0	0	0	0
Mayo	200.000	0	0	0	200.000
Junio	200.000	0	0	0	200.000
Julio	200.000	0	0	0	200.000
Agosto	200.000	0	0	0	200.000
Septiembre	200.000	0	0	0	200.000
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>1.000.000</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1.000.000</b>

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	0	0	0	0	0
Mayo	0	0	0	0	0
Junio	3.500.000	0	0	0	3.500.000
Julio	0	0	0	0	0
Agosto	0	0	0	0	0
Septiembre	0	0	0	0	0
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>3.500.000</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3.500.000</b>

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	0	0	0	0	0

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Mayo	180.000	0	0	0	180.000
Junio	180.000	0	0	0	180.000
Julio	180.000	0	0	0	180.000
Agosto	180.000	0	0	0	180.000
Septiembre	180.000	0	0	0	180.000
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>900.000</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>900.000</b>

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	0	0	0	0	0
Mayo	0	0	0	0	0
Junio	0	0	0	0	0
Julio	0	0	0	0	0
Agosto	6.049.420	0	0	0	6.049.420
Septiembre	0	0	0	0	0
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>6.049.420</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6.049.420</b>

Mes	\$ Año 2025	Impuestos / Cotizaciones	% Impuestos / Cotizaciones	Horas	Total \$ más Impuesto
Enero	0	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	0	0	0	0	0
Abril	0	0	0	0	0
Mayo	80.000	0	0	0	80.000
Junio	80.000	0	0	0	80.000
Julio	80.000	0	0	0	80.000
Agosto	80.000	0	0	0	80.000
Septiembre	80.000	0	0	0	80.000
Octubre	0	0	0	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0
<b>Totales</b>	<b>400.000</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>400.000</b>



## • DOCUMENTOS ADJUNTOS

### Documentos Obligatorios

Cédula Nacional de Identidad responsable del proyecto

Rol Único Tributario de la persona jurídica

N°	Nombre	Descripción
1	10457416668_E-RUT_MARCHANTES.pdf	E-RUT MARCHANTES

Cédula Nacional de Identidad representante legal

N°	Nombre	Descripción
1	10457416669_CEDULA__PAZ_OSORIO_ REP_LEGAL_MARCHANTES.pdf	Cédula Kathy Paz Osorio Schmied

Documento que acredita la representación legal vigente

N°	Nombre	Descripción
1	10457416670_ESTATUTO_ACTUALIZAD O_Marchantes.pdf	Acreditación Representación Legal Vigente

Certificado de vigencia de la persona jurídica

N°	Nombre	Descripción
1	10457416671_CERTIFICADO_DE_VIGEN CIA_Marchantes.pdf	CERTIFICADO DE VIGENCIA Marchantes

Escritura de constitución de la persona jurídica

N°	Nombre	Descripción
1	10457416686_ESTATUTO_ACTUALIZAD O_Marchantes.pdf	Acreditación Escritura Constitución

Estatutos de la persona jurídica

N°	Nombre	Descripción
1	10457416687_ESTATUTO_ACTUALIZAD O_Marchantes.pdf	Estatutos Marchantes

Individualización del directorio de la persona jurídica

N°	Nombre	Descripción
1	10457416688_NOMINA_DIRECTIVOS_Ma rchantes.pdf	Nómina Directivos Marchantes

Dossier persona jurídica

N°	Nombre	Descripción
1	10457416779_2024_Marchantes- Brochure.pdf	Brochure Marchantes

Cédula Nacional de Identidad de la jefatura del proyecto

N°	Nombre	Descripción
1	10457416672_Cedula_de_Identidad_Luis.pdf	Cédula de Identidad Luis Echeverría

Currículum Vitae de la jefatura del proyecto

N°	Nombre	Descripción
1	10457416673_Anexo_Currículum_Vitae_Concurso_Regional_(Luis).pdf	CV Luis Echeverría

Carta de compromiso de participación de la jefatura del proyecto

N°	Nombre	Descripción
1	10457416674_Anexo_Compromiso_Participacion_Concurso_Regional_(Luis).pdf	Carta Luis Echeverría

Cédula Nacional de Identidad profesional del área de la educación

N°	Nombre	Descripción
1	10457416681_Cedula_de_Identidad_Nelson.pdf	Cédula Nelson Valdés

Currículum Vitae profesional del área de la educación

N°	Nombre	Descripción
1	10457416682_Anexo_Currículum_Vitae_Concurso_Regional_(Nelson).pdf	CV Nelson Valdés

Carta de compromiso de participación profesional del área de la educación

N°	Nombre	Descripción
1	10457416683_Anexo_Compromiso_Participacion_Concurso_Regional_(Nelson).pdf	Compromiso Nelson Valdés

Cédula Nacional de Identidad profesional de participación ciudadana

N°	Nombre	Descripción
1	10457416675_Cedula_de_Identidad_Catalina.pdf	Cédula Catalina Aparicio

Currículum Vitae profesional de participación ciudadana

N°	Nombre	Descripción
1	10457416676_Anexo_Currículum_Vitae_Concurso_Regional_(Catalina).pdf	CV Catalina Aparicio

Carta de compromiso de participación profesional de participación ciudadana

N°	Nombre	Descripción
----	--------	-------------

1	10457416677_Anexo_Compromiso_Participacion_Concurso_Regional_(Cata).pdf	Carta Catalina Aparicio
---	---	-------------------------

Carta de consentimiento informado del protocolo de trabajo

N°	Nombre	Descripción
1	10457416679_CARTA.FIRMADA_CHPV-MARIA_ELENA.pdf	Carta Consentimiento, Cédula Representante y Acreditación Representación

Dossier material didáctico

N°	Nombre	Descripción
1	10457417044_Anexo_Dossier_Material_Didactico_Taller_Concurso_Regional.pdf	Dossier material didáctico

Carta de compromiso institucional

N°	Nombre	Descripción
1	10457417045_FIRMADA-Anexo_Compromiso_institucional_Concurso_Regional.pdf	Carta JJVV Lautaro

## Documentos Adicionales

Carta de cofinanciamiento

N°	Nombre	Descripción
1	10457416680_016680_Anexo_Cofinanciamiento_MARCHANTES_FIRMADO.pdf	Carta Cofinanciamiento

## • CV RESPONSABLE Y EQUIPO DE TRABAJO

### IDENTIFICACIÓN PERSONA JURIDICA

RUT	[REDACTED]
Nombre	Marchantes Spa
Tipo de persona juridica	De derecho privado
Fines de Lucro	Sí
Fecha constitución	2010
País	Chile
Región	Región de Antofagasta
Comuna	Antofagasta
Dirección	[REDACTED]
Teléfono	[REDACTED]
Teléfono 2	[REDACTED]
Correo Electrónico	[REDACTED]

### PRESENTACIÓN

Marchantes (marchantes.cl) es una empresa radicada en Antofagasta, orientada al desarrollo de acciones y servicios en el ámbito de la creatividad, diseño, gestión cultural, emprendimientos creativos, innovación social, desarrollo territorial e Industrias Creativas, concibiendo e implementando estrategias que contribuyan a mejorar la calidad de vida de las personas y la gestión de las organizaciones, aprovechando el potencial de la Economía Creativa. En estos "territorios" hemos concebido y gestionado, entre otras actividades: Apresto Laboral, Nodo de Industrias Creativas (Corfo), Seminario de Diseño y Territorio, Emprendimientos Barriales (Corfo), Food Design (Sercotec) y Diseño de Servicios (Corfo). Entre nuestros servicios se cuentan: Asesorías en proyectos culturales, de contenido corporativo y social (on line y off line); Producción de eventos y exposiciones comerciales bajo techo o al aire libre; Acompañamiento, mentoría y coaching creativo para equipos de trabajo, emprendedores y públicos específicos; Animación sociocultural /Mapeos participativos; Capacitaciones en ámbitos corporativos y privados; Análisis e investigación diagnóstica; Diseño, publicidad y merchandising corporativo; Ambientación de espacios de trabajo, y producción de material gráfico y audiovisual.

### ANTECEDENTES PERSONALES DE LA REPRESENTACIÓN

RUT	[REDACTED]
Nombre	Luis Alberto
Apellido Paterno	Echeverría
Apellido Materno	Turres
Fecha de nacimiento	
Género	[REDACTED]
País de nacionalidad	Chile
Profesión u oficio	
Discapacidad	No
Pueblo Originario	[REDACTED]
Relación con la personalidad jurídica	Otra persona miembro de la Directiva o Directorio
Es Administrador	No

### ANTECEDENTES DE RESIDENCIA DE LA REPRESENTACIÓN

País	
Región	

Comuna

Dirección

## ANTECEDENTES DE CONTACTO DE LA REPRESENTACIÓN

Correo Electrónico

Teléfono

Teléfono 2

Sitio web

## ANTECEDENTES PERSONALES DE LA REPRESENTACIÓN

RUT	[REDACTED]
Nombre	Kathy Paz
Apellido Paterno	Osorio
Apellido Materno	Schmied
Fecha de nacimiento	
Género	[REDACTED]
País de nacionalidad	Chile
Profesión u oficio	
Discapacidad	No
Pueblo Originario	[REDACTED]
Relación con la personalidad jurídica	Representante Legal
Es Administrador	No

## ANTECEDENTES DE RESIDENCIA DE LA REPRESENTACIÓN

País

Región

Comuna

Dirección

## ANTECEDENTES DE CONTACTO DE LA REPRESENTACIÓN

Correo Electrónico

Teléfono

Teléfono 2

Sitio web

## PORTAFOLIO

Título del trabajo	BROCHURE 2024
Descripción de funciones	Muestra y recuento de servicios, trabajos y proyectos realizados por la consultora
Fecha Inicio	2010
Fecha Término	0

