Gobernación de La Guajira

ANEXO No. 02 DEL ESTUDIO PREVIO
FICHAS TÉCNICAS

OBJETO: SUMINISTRO Y DOTACIÓN DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS ENTORNOS ESCOLARES EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS OFICIALES DE LOS MUNICIPIOS NO CERTIFICADOS DEL DEPARTAMENTO DE LA GUAJIRA.

PROYECTO: BPIN 202600000025372 – "Dotación de herramientas tecnológicas y didácticas para el fortalecimiento de los entornos escolares en las Instituciones Educativas de los municipios no certificados del Departamento de La Guajira".

CONDICIONES GENERALES APLICABLES A TODOS LOS BIENES

1. Las especificaciones corresponden a la ficha técnica del proyecto aprobada por la Secretaría de Educación Departamental (documento técnico y libro "PRESUPUESTO_Y_ANEXOA"). Son condiciones mínimas de obligatorio cumplimiento; no se aceptarán ofertas parciales, alternativas ni bienes con especificaciones inferiores. Todas las especificaciones técnicas son mínimas: se aceptarán bienes con características iguales o superiores, cualquiera que sea su marca, siempre que cumplan la totalidad de las especificaciones mínimas y ejecuten sin conexión a internet las aplicaciones de la Ficha Técnica No. 2.
2. Todos los bienes deben ser nuevos, de primera calidad, sin uso, no remanufacturados ni repotenciados, y corresponder a la marca, modelo o edición ofrecidos.
3. El proponente deberá diligenciar la columna "Ofrecido" de la Ficha 1 y anexar, para los demás bienes, la ficha o catálogo del producto ofrecido, indicando marca o editorial.
4. La dotación se entregará en el Almacén General del Departamento de La Guajira, ubicado en la Calle 1 # 6-05, Riohacha, embalada y rotulada por institución educativa conforme al Anexo 03, en las fases y cantidades previstas en el estudio previo.
5. El recibo se hará por el almacenista y el supervisor, previa verificación de los criterios de aceptación de cada ficha; los bienes que no los cumplan serán rechazados y repuestos a costa del contratista.

FICHA TÉCNICA No. 1 – TABLET 11" PARA USO EDUCATIVO

Nombre del bien	TABLET 11" PARA USO EDUCATIVO
Código UNSPSC	43211509 – Computadores tipo tableta
Unidad de medida	Unidad
Cantidad	810
Descripción general	Tableta de 11 pulgadas de uso educativo, con el paquete de contenidos de la Ficha 2 instalado, para estudiantes de básica primaria, secundaria y media y docentes.

Grupo	Característica	Especificación mínima requerida	Ofrecido (marca, modelo y especificación)
Configuración	Sistema operativo	Android 13 o superior, o sistema operativo basado en Android de versión equivalente o posterior, con actualizaciones de seguridad del fabricante y compatibilidad plena con las aplicaciones de la Ficha No. 2	
Configuración	Procesador	Ocho (8) núcleos, frecuencia máxima igual o superior a 2,0 GHz, con unidad gráfica integrada	
Configuración	Almacenamiento	Mínimo 128 GB	
Configuración	Memoria RAM	Mínimo 4 GB de memoria RAM física	
Pantalla	Tamaño y tipo	Mínimo 11 pulgadas	
Pantalla	Resolución	Mínimo 1920 x 1200 píxeles	
Conectividad	Acceso inalámbrico a red	Wi-Fi	
Puertos	Ranura de expansión	Ranura Micro SD	
Multimedia	Cámara	Mínimo 5 MP frontal y 5 MP trasera	
Multimedia	Parlantes	Mínimo dos (2) parlantes integrados	

Grupo	Característica	Especificación mínima requerida	Ofrecido (marca, modelo y especificación)
Batería y operación	Batería	Batería recargable de mínimo 7.000 mAh	
Batería y operación	Temperatura de operación	Rango de operación especificado por el fabricante, apto para uso en interiores	
Contenido de la caja	Accesorios	Tablet, cargador o cable de conexión a energía y cable USB	
Software	Contenidos precargados	Paquete de contenidos educativos (ver hoja FT Contenidos)	
Uso	Destinatarios	Estudiantes de básica primaria, secundaria y media y docentes	
Identificación	Sticker de identificación	Sticker visual único con ID alfanumérico (proveedor, proyecto y serial) y código de barras; el mismo serial en la caja y en el acta de entrega	
Garantía	Garantía técnica	Mínimo un (1) año contado a partir del acta de recibo, por defectos de fábrica, con reposición	

Criterios de aceptación:

- Equipo nuevo, en su empaque original, con los accesorios indicados y el serial coincidente con caja, sticker y acta.
- Encendido y funcionamiento verificados; las 27 aplicaciones de la Ficha 2 instaladas y operando sin conexión a internet.
- Correspondencia con las especificaciones mínimas y con la muestra física aprobada.
- Entrega del certificado de garantía y de la relación de seriales por institución educativa.

FICHA TÉCNICA No. 2 – PAQUETE DE CONTENIDOS EDUCATIVOS (27 APLICACIONES)

Nombre del bien	PAQUETE DE CONTENIDOS EDUCATIVOS (27 APLICACIONES)
Código UNSPSC	43232500 – Software educativo o de referencia
Unidad de medida	Paquete (uno por tableta)
Cantidad	810
Descripción general	Paquete de 27 aplicaciones educativas instaladas en cada tableta, alineadas con los Estándares Básicos de Competencias del MEN y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con operación 100% offline, desde primaria hasta grado 11.

N°	Aplicación	Nombre pedagógico	Alcance	Cant.
1	App Primaria 5 Grados	Apps Primero Mi Primaria Grado 1 al 5 – Texto Multimateria	El estudiante potenciará, por medio de actividades en las áreas básicas de aprendizaje, sus competencias y habilidades lo cual permitirá que contextualice estos conocimientos en problemas específicos y plantee sus propias soluciones o las adecue a sus grupos de trabajo.	5
2	App comprensión lectora	Apps Comprensión Lectora	El estudiante, por medio de lecturas seleccionadas específicamente para elevar su potencial crítico, podrá elevar su nivel de vocabulario, comprensión y gramática acerca del idioma español y lo contextualizará en las distintas ramas del conocimiento.	380
3	App medio ambiente	Apps Medio Ambiente – Guía ambiental de primaria	El estudiante tendrá la capacidad de, por medio de la aplicación, reconocer las diferentes problemáticas ambientales, estudiar sus causas y efectos y generar soluciones asertivas que permitan realizar cambios significativos en su entorno.	1
4	App Convivencia ciudadana	Apps Convivencia ciudadana – Cátedra de Paz	El estudiante será capaz de practicar los valores de casa, colegio y otros sitios en su propia persona y proyectarlos a los demás de una forma eficaz y crítica.	1
5	App inglés primaria	Apps Inglés básico – My basic english	El estudiante realiza traducciones que le permiten asociar los diferentes fonemas y alternativas gramaticales, también le permite reconocer el lenguaje asociado al idioma inglés por medio de un diccionario virtual hablado donde cada una de las palabras es pronunciada para que se vaya incorporando al vocabulario.	1
6	App juego de habilidad mental primaria	Apps Memory – Juego de memoria “Primaria”	El estudiante potenciará sus habilidades memorísticas por medio de la estimulación sistemática de su Sistema Nervioso Central (SNC) para lo cual se ajustan actividades que generan habilidades en las distintas ramas del conocimiento y estimulan su memoria.	1
7	App preguntas y respuestas primaria	Apps Quiz – Preguntas y respuestas “Primaria”	El módulo se refiere a la capacidad de adquirir habilidades en cuanto a la lógica, predicción, rapidez mental y contextos de aprendizaje en los estudiantes bajo esta didáctica.	1

N°	Aplicación	Nombre pedagógico	Alcance	Cant.
8	App juego matemática básica primaria	Apps Crazy 123 – Matemática básica “Primaria”	El estudiante es capaz de resolver por medio de un juego interactivo, las asociaciones a números pares e impares teniendo en cuenta los atributos de los mismos	1
9	App Derechos Humanos	Apps Derechos Humanos	El estudiante podrá obtener una idea clara acerca de los derechos humanos, su importancia y las aplicaciones en diferentes contextos.	1
10	App lenguaje básico	Apps Word Play – Lenguaje básico “Primaria”	El estudiante reconocerá por medio de palabras el manejo de la lengua española y esto le permitirá la articulación de estos aprendizajes en una correcta escritura.	1
11	App juego medio ambiente	App Juego Ambiental	Identificar cómo las actividades humanas afectan al medio ambiente y su impacto en la biodiversidad, así como promover la comprensión de problemáticas ambientales diversas entre los estudiantes de primaria.	1
12	App valores	Apps Valores	Aportar al desarrollo y aplicación real de los valores en los jóvenes bajo diferentes situaciones	1
13	App juego tránsito	Apps Transito	Educar a los estudiantes en las normas de tránsito y la vivencia de las mismas en distintos escenarios.	1
14	App Bachillerato 6 Grados	Apps Mi bachillerato al día Grado 6 a 11 – Texto Multimateria	El estudiante podrá resolver, por medio de las actividades propuestas en cada uno de los textos, problemas cotidianos que afecten su mundo y además permitirá que éste se prepare para los nuevos retos y desafíos en la educación superior y en su propio estilo de vida.	6
15	App matemáticas básico bachillerato	Apps Crazy 123 – Matemática básica “Bachillerato”	El estudiante utiliza la lógica matemática para resolver situaciones en contexto y utiliza sus habilidades en el desarrollo de operaciones básicas que requieren determinar un resultado en series o sucesiones de objetos, frutas o animales.	1
16	App sexualidad	Apps Sexualidad – Conociendo mi sexualidad	El estudiante podrá, por medio del pensamiento crítico, reconocerse a sí mismo como un ser libre y ejercer con responsabilidad su sexualidad y el manejo de su cuerpo, extendiendo este respeto hacia los demás.	1
17	App inglés bachillerato básica	Apps Learning english “Bachillerato”	El estudiante realiza traducciones de palabras de ingles a español y viceversa por medio de un completo diccionario que entrega las búsquedas con algunas inflexiones gramaticales que fortalezcan esta parte importante del aprendizaje del idioma inglés.	1
18	App Memoria bachillerato básica	Apps Memory - Juego de memoria “Bachillerato”	El estudiante es capaz de memorizar las capitales de los departamentos de Colombia y las de los paises del mundo logrando también obtener datos importantes acerca de su población, gentilicio y características generales.	1
19	App preguntas y respuestas avanzado	Apps Quiz – Preguntas y respuestas “Bachillerato”	El módulo se refiere a la capacidad de adquirir habilidades en cuanto a la lógica, predicción, rapidez mental y contextos de aprendizaje en los estudiantes bajo esta didáctica.	1
20	App tabla periódica y ambiental bachillerato básica	Apps Water play – Tabla periódica y reciclaje “Bachillerato”	Los estudiantes deben relacionar dos conceptos en Ciencias Naturales que son de vital importancia: el reciclaje y el estudio de la tabla periódica. Para ello deben realizar este juego de asociación donde relacionan los estantes de reciclaje y los símbolos y nombres de los elementos de la tabla periódica.	1
21	App lenguaje bachillerato básica	Apps Word play – Lenguaje “Bachillerato”	Los estudiantes reconocen los diferentes escritores de la literatura universal, su fecha de nacimiento y muerte y los asocian a los textos emblemáticos que han escrito en su historia.	1
22	App MEP – Manual de Enseñanza Práctica	Apps MEP – Manual de enseñanza práctica	El docente requiere en muchas ocasiones orientación acerca de los procesos pedagógicos y cómo los maneja de forma específica. Esta Apps le permitirá reconocer, por medio de un texto asociado a las nuevas tendencias pedagógicas y curriculares, las acciones que puede realizar en cualquier situación de aula y replantear o mejorar su quehacer.	1
23	App Emprendimiento – Manual del Emprendimiento	Apps Emprendimiento – Manual del emprendimiento	El estudiante potenciará sus capacidades de emprender por medio de un texto digital que le permite reconocer las etapas para ejecutar un proceso de emprendimiento y llevarlo a feliz término, esto teniendo en cuenta las políticas sugeridas por el Gobierno Nacional para este tema.	1
24	App Cuidado del Agua	Apps Cuidado del Agua	Identificar cómo el agua influye en la preservación de los ecosistemas y se asocia a problemáticas ambientales diversas.	1
25	App Convivir en Valores – Cátedra de Paz 1º-11º	App Convivir en Valores-Catedra de la Paz 1º - 11º	Promover la convivencia pacífica y el respeto a los valores humanos desde el primer grado hasta el undécimo grado, fomentando un ambiente escolar armónico y una cultura de paz.	11
26	Apps Excelencia Saberes 8º-9º-10º-11º	App Pruebas Saber para Grados 8º 9º 10º y 11º	Preparar a los estudiantes de grados 8, 9, 10 y 11 para las Pruebas Saber, fortaleciendo sus conocimientos y habilidades en diversas áreas académicas a través de una plataforma interactiva y accesible.	4
27	App Inclusión – Aprendiendo de la diferencia	Apps Inclusión – Aprendiendo de la diferencia	El estudiante reconocerá la importancia de la inclusión en los procesos de paz y convivencia dentro de las políticas del Ministerio de Educación y el Gobierno Nacional, además, vivenciará los procesos inclusivos tomando como ejemplo personajes importantes y sobresalientes que tuvieron algún tipo de discapacidad.	1

La columna "Cant." corresponde a las unidades de contenido que integran cada aplicación según la ficha del proyecto (p. ej., 5 textos de primaria, 380 títulos de comprensión lectora, 6 textos de bachillerato, 11 grados de Cátedra de Paz y 4 grados de Excelencia Saberes). Las denominaciones de la columna «Nombre pedagógico» son referenciales y no constituyen títulos comerciales de obligatoria oferta. Se aceptarán contenidos equivalentes que cumplan, para cada aplicación, el área, el nivel o grado, el alcance pedagógico y la cantidad señalados, con alineación a los Estándares Básicos de Competencias del MEN y al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), y con operación 100% sin conexión.

Objeto pedagógico de cada aplicación:

N°	Objeto
1	La interacción con esta serie de textos permitirá que el estudiante establezca conexiones significativas en las cuatro áreas fundamentales del conocimiento (Matemáticas, lenguaje, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales). Las temáticas que abordan los textos fueron examinadas con el fin de determinar su pertinencia, aplicabilidad e importancia basándose en el estudio de los estándares emanados del MEN para cada nivel.
2	Por medio de la lectura se afianzan los diferentes conceptos asociados a un conocimiento efectivo y dinámico, se crean espacios de ocio bien utilizado y se procura una actividad placentera y de sano entretenimiento. Esta aplicación muestra 380 títulos donde el estudiante podrá elegir el texto de su agrado, además de buscar que la familia se una a este tipo de actividades generando espacios de esparcimiento y unión.
3	Este texto le permitirá a los estudiantes reconocer las problemáticas ambientales a nivel global y nacional para así obtener conocimientos que puedan aplicar buscando alternativas de solución en los contextos de sus regiones o lugares de orígen.
4	Esta Apps permitirá que los estudiantes evidencien la práctica de los valores en especial la convivencia y paz en el aula y sus entornos por medio de distintas actividades que favorecen el diálogo y la resolución pacífica de los conflictos.
5	Esta Apps permite que los estudiantes logren practicar de una forma básica los fonemas principales del idioma inglés y que se comiencen a asociar en estructuras gramaticales de mayor complejidad.
6	Esta aplicación permitirá que el estudiante tenga un acercamiento al vocabulario básico del idioma inglés, busca que maneje competencias básicas en el aprendizaje de la "segunda lengua" como la asociación, memoria, observación y concentración, técnicas que permitirán un aprendizaje, divertido, efectivo y significativo. Se establece en las nuevas políticas educativas la importancia de fortalecer el idioma inglés como segunda lengua y para ello se debe trabajar desde la primera infancia.
7	La evaluación no debe ser una tortura para los estudiantes; debe ser divertida e interactiva, que busque reforzar los conocimientos adquiridos y permita en los estudiantes generar una retroalimentación, que a su vez derive en seres humanos mas conscientes y autónomos. Esta aplicación permitirá que el estudiante ponga a prueba sus conocimientos de una forma divertida, placentera y significativa.
8	El juego en matemáticas es fundamental para consolidar conocimientos y destrezas en la parte lógica y de raciocinio. Esta estrategia, asociada a las TIC, permite en los estudiantes aprendizajes significativos potenciales, verdaderas oportunidades de obtener conocimientos que perduren en el tiempo y sobre todo, que deriven en competencias que luego aplicará en la vida cotidiana. No hay nada mejor para aprender jugando!.
9	Esta herramienta permite establecer la importancia de conocer los derechos humanos que en la práctica propiciarán el respeto por la vida, el otro, la naturaleza y los recursos y de este modo permitir espacios de sana convivencia.
10	Se busca que por medio de habilidades linguisticas y ortográficas, el estudiante logre atrapar las palabras correctas y dejar libres las incorrectas.
11	Se especifican los problemas asociados al medio ambiente como la contaminación del aire y del suelo, la deforestación, el cambio climático y el manejo de residuos. A través del juego, se busca que los estudiantes aprendan a proteger el medio ambiente mediante pruebas diversas que fomenten la creatividad en la solución de problemas y el pensamiento crítico.
12	Un texto de trabajo dinámico en valores para la educación básica primaria con distintas situaciones reales que buscan la reflexión inicial del estudiante y el análisis en las formas de actuar de forma positiva y tolerante ante la solución de conflictos desde edades tempranas.
13	Se busca que los estudiantes puedan vivenciar las normas de tránsito a través de distintas situaciones de contexto, esto con el fin que ellos puedan, desde corta edad, comprender la importancia del respeto a las normas de tránsito garantizando con ello el respeto a la vida propia y la de los demás protagonistas de la vía.
14	los estudiantes de bachillerato requieren una serie de actividades que fortalezcan sus habilidades y competencias pensando en las pruebas externas. Este compendio de áreas básicas para la educación secundaria y media permite que los jóvenes logren, por medio de actividades con diversos componentes de complejidad afianzar sus conocimientos orientándolos hacia la consolidación de saberes que aplicarán en su vida futura y estudios superiores.
15	la Apps busca reforzar los procesos asociados a la lógica matemática y el manejo de secuencias y series.
16	La sexualidad es un tema sensible que debe tratarse con mucho cuidado. El texto que se presenta permite a los estudiantes reconocer la importancia de llevar a cabo una sana sexualidad para así conocerse y respetar su cuerpo y el de los demás individuos.
17	La Apps establece traducciones con mayor nivel de complejidad asociándolas a entidades gramaticales del idioma inglés y mejor aproximación a los significados en idioma español.
18	La aplicación permite que los estudiantes logren apropiarse mas de las características de los países del mundo y las ciudades de Colombia adquiriendo destrezas memorísticas.
19	La evaluación no debe ser una tortura para los estudiantes; debe ser divertida e interactiva, que busque reforzar los conocimientos adquiridos y permita en los estudiantes generar una retroalimentación, que a su vez derive en seres humanos mas conscientes y autónomos. Esta aplicación permitirá que el estudiante ponga a prueba sus conocimientos de una forma divertida, placentera y significativa.
20	La Apps busca fortalecer las habilidades memorísticas y la capacidad de asociación de los estudiantes en los temas de reciclaje y tabla periódica.
21	La Apps permite asociar los conocimientos adquiridos en cuanto a literatura universal con el desarrollo de habilidades memorísticas
22	Afianzar los conocimientos y aplicaciones en un contexto pedagógico y didáctico de los saberes específicos de la docencia.
23	Capacitar a los estudiantes en el emprendimiento con el fin de orientarlos hacia la consecución y formación de su propia empresa.
24	Se especifican los problemas asociados al agua acerca de la contaminación, la tala de árboles, la industrialización y el manejo de residuos, para ello se busca en el juego que se preserve el líquido por medio de pruebas diversas que proponen creatividad de solución y pensamiento crítico.
25	Identificar y abordar problemas relacionados con la convivencia escolar, tales como el bullying, la discriminación, la falta de respeto y la intolerancia. La app ofrece actividades y pruebas que fomentan la reflexión, la empatía y el pensamiento crítico, proponiendo soluciones creativas para mejorar la interacción entre los estudiantes y construir una comunidad educativa basada en el respeto y la paz.
26	Proporcionar una herramienta educativa integral que incluya ejercicios prácticos, simulacros de examen y recursos adicionales en matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales. La app busca mejorar la preparación de los estudiantes mediante la evaluación continua, el apoyo personalizado y la gamificación, fomentando la autonomía en el aprendizaje y el pensamiento crítico.
27	Reconocer los procesos de inclusión en la educación y tomar conciencia de la importancia de practicar valores como la convivencia, el respeto a la diferencia y la paz

Criterios de aceptación:

- Las 27 aplicaciones instaladas en cada una de las 810 tabletas y verificadas en funcionamiento sin conexión.

- Entrega de las licencias de uso a nombre del Departamento o de las instituciones beneficiarias. Las licencias deberán ser perpetuas, sin fecha de vencimiento y sin costos adicionales por renovación o suscripción, garantizando el acceso y funcionamiento de los contenidos educativos durante la vida útil de los equipos, sin perjuicio de las condiciones técnicas establecidas en la ficha técnica.
- Acreditación de la titularidad de los derechos de autor o de la autorización de distribución del titular, en los términos del literal c) del numeral 4.6 del pliego de condiciones.

FICHA TÉCNICA No. 3 – KIT DE ELEMENTOS DIDÁCTICOS PARA EDUCACIÓN INICIAL

Nombre del bien	KIT DE ELEMENTOS DIDÁCTICOS PARA EDUCACIÓN INICIAL
Código UNSPSC	60101100
Unidad de medida	Kit (uno por institución educativa)
Cantidad	85
Descripción general	Kit de treinta (30) elementos manipulables para las actividades rectoras de la educación inicial (juego, arte, literatura y exploración del medio).

N°	Elemento	Unidad / presentación	Especificación
1.1	Herramientas para sembrar	Unidad Set de 3 piezas	SET DE JARDINERÍA Y SIEMBRA
1.2	Semillas de germinación	Unidad de 30 paquetes	EMPAQUE 30 SOBRES
1.3	Bandeja semillero	Unidad	BANDEJA DE SEIS PUESTOS EN PROPILENO
1.4	Balanza didáctica	Unidad	BALANZA DOBLE PLATO
1.5	Caja registradora para supermercado didáctica	Unidad	CAJA REGISTRADORA DE JUGUETE PARA SUPERMERCADO
1.6	Bloques de construcción en madera	Unidad Set x 100 piezas	BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN X 64 PIEZAS EN CAUCHO ESPUMA
1.7	Reloj de arena	Unidad	RELOJ DE ARENA TABLERO EN MADERA
1.8	Tangram	Unidad 7 piezas	TANGRAM DE MADERA X 7 PIEZAS CON BASE 22 X 22 CMS
1.9	Colchoneta de ejercicios	Unidad	COLCHONETA FORRADA NYLON 1.20 X 60 X 0.05 M ESPUMA ROSADA
1.10	Pelotas canguro	Unidad	PELOTA DE DIFERENTES FIGURAS
1.11	Set guantes de texturas	Unidad Set x 6 piezas	GUANTES TEXTURAS X 2 UNIDADES
1.12	Claves	Unidad Un par	JUEGO DE CLAVES EN MADERA X 2 UNIDADES
1.13	Pandero con golpeador	Unidad con 1 golpeador	PANDERETA GRANDE 20 CM
1.14	Sonajero	Unidad	SONAJERO DOBLE EN ESPUMA EN COLORES
1.15	Brochas	Unidad Set x 3	SET DE BROCHAS ANGULAR
1.16	Papel celofán	Unidad Set de 10 pliegos	PLIEGOS
1.17	Rollo de papel kraft	Unidad Rollo x 130 metros	100 CM 90 G
1.18	Set de arcillas	Unidad Set x 2	ARCILLA NATURAL ESCOLAR X 2
1.19	Vinilos de colores	Unidad Set de 4 litros	CANECA DE 1 LITRO
1.20	Set de cubos para contar historias	Unidad Set de 9 cubos y bolsa de tela	CUBOS HISTORY – CUBOS CUENTOS INFANTILES
1.21	Set de animales salvajes	Unidad Set x 25 animales	ANIMALES SALVAJES Y DOMÉSTICOS
1.22	Lecto escritura	Sellos	LECTO ESCRITURA
1.23	Vocales, números y figura	Sellos	VOCALES, NÚMEROS Y FIGURA
1.24	Anatomía	Sellos	ANATOMÍA
1.25	Enciclopedia etapa inicial	Sellos	ENCICLOPEDIA ETAPA INICIAL
1.26	Figuras geométricas	Sellos	FIGURAS GEOMÉTRICAS
1.27	Educación sexual	Sellos	EDUCACIÓN SEXUAL
1.28	Sentidos	Sellos	SENTIDOS YUMBO
1.29	Bloques lógicos de madera	Sellos	BLOQUES LÓGICOS DE MADERA
1.30	Números de madera del 0 - 9	Sellos	NÚMEROS DE MADERA DEL 0 - 9

Criterios de aceptación:

- Kit completo con los 30 elementos, nuevos y en las presentaciones indicadas, embalado por institución.
- Materiales aptos para uso infantil, sin bordes cortantes ni piezas defectuosas.

FICHA TÉCNICA No. 4 – KIT PRIMERA INFANCIA (CAJA DE PRIMERA INFANCIA)

Nombre del bien	KIT PRIMERA INFANCIA (CAJA DE PRIMERA INFANCIA)
Código UNSPSC	55101500 – Publicaciones impresas
Unidad de medida	Caja
Cantidad	688
Descripción general	Colección de más de 72 títulos y materiales didácticos, organizados en 13 categorías temáticas, alineada con los DBA de Transición.

Aspecto	Especificación
Embalaje	Caja de 52 × 30 × 42,8 cm con bolsa organizadora de colores por temática
Materiales	Insumos de alta calidad y materias primas ecológicas; uso intensivo y apto para todas las condiciones climáticas
Vida útil	6 a 8 años de uso continuado en el aula
Contenido	Más de 72 títulos y materiales didácticos, organizados en 13 categorías temáticas
Formato de libros	19×26 cm, papel bond/esmaltado 90 g, todo color (rotafolios 23×23 cm, 32 págs.)
Enfoque	DBA de Transición (MEN 2016), Decreto 2247 de 1997, Inteligencias Múltiples; seis tópicos: cuerpo, valores, arte, lenguaje, lógico-matemático y naturaleza

A. Colección didáctica

N°	Título	Páginas
1	LA ALEGRÍA DE COLOREAR	32
2	DINOSAURIOS Y ANIMALES PREHISTÓRICOS	32
3	DANZANTES EN CONSTRUCCIÓN	96
4	PENSAMIENTO MATEMÁTICO: NÚMEROS	64
5	DALE COLOR A LOS NÚMEROS	32
6	PENSAMIENTO MATEMÁTICO: DATOS	64
7	PUNTO A PUNTO	32
8	SUMA DE COLORES	32
9	COLOREA PIXELES	32
10	PENSAMIENTO MATEMÁTICO: FORMAS	64
11	CRUCIGRAMA INFANTIL	32
12	BUSCA LAS DIFERENCIAS	32
13	DIBUJA VITRALES	32
14	MÉTODO INICIAL DE LECTURA DE CARLITOS Y LUPITA	132
15	CARLITOS Y LUPITA APRENDEN A ESCRIBIR	96
16	CARLITOS Y LUPITA APRENDIERON A LEER	96
17	LA ALEGRÍA DE ESCRIBIR Y LEER + PIZARRA + MARCADOR BORRABLE + CD	192
18	APRENDE A MODELAR CON PLASTILINA	32
19	ECOLOGÍA 1	32
20	ECOLOGÍA 2	32
21	APRENDE A MODELAR OBJETOS CON PLASTILINA	32
22	ECOLOGÍA 3	32
23	APRENDE A MODELAR ANIMALES CON PLASTILINA	32
24	RAFITA HOMENAJE A RAFAEL POMBO	64
25	GUÍA PARA EL DOCENTE. ECOLOGÍA	64
26	ME CUIDO Y NOS CUIDAMOS	32
27	MIS PRIMEROS PASOS A LA EDUCACIÓN FINANCIERA 1	32
28	SOY DIFERENTE Y APRECIO A LAS PERSONAS DIFERENTES	32
29	MIS PRIMEROS PASOS A LA EDUCACIÓN FINANCIERA 2	32
30	MIS EMOCIONES	32
31	MIS PRIMEROS PASOS A LA EDUCACIÓN FINANCIERA 3	32
32	PARTICIPACIÓN, PAZ Y DEMOCRACIA	48
33	TODDLERS ENGLISH BOOK 1	64
34	TODDLERS ENGLISH BOOK 2	64
35	TODDLERS ENGLISH BOOK 3	96
36	APRENDAMOS JUGANDO: EL ALFABETO (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
37	APRENDAMOS JUGANDO: LOS NÚMEROS (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32

N°	Título	Páginas
38	APRENDAMOS JUGANDO: COLORES Y ANTÓNIMOS (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
39	APRENDAMOS JUGANDO: FORMAS Y ANTÓNIMOS (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
40	APRENDAMOS JUGANDO: ANIMALES (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
41	APRENDAMOS JUGANDO: EDUCACIÓN VIAL (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
42	APRENDAMOS JUGANDO: EL DINERO Y YO (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
43	APRENDAMOS JUGANDO: LOS INVENTOS (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
44	APRENDAMOS JUGANDO: LAS NACIONALIDADES (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
45	APRENDAMOS JUGANDO: PARTES DEL CUERPO (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
46	APRENDAMOS JUGANDO: LAS PROFESIONES (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
47	APRENDAMOS JUGANDO: LOS VALORES (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
48	APRENDAMOS JUGANDO: LAS FRUTAS (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
49	APRENDAMOS JUGANDO: VERDURAS Y HORTALIZAS (LIBRO PLEGADIZO ROTAFOLIO DE APOYO PEDAGÓGICO)	32
50	FÁBULAS Y RELATOS CORTOS	96
51	APRENDAMOS A DIBUJAR ANIMALES CON COLORES	64
52	ACTIVIDADES PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL EN LA PRIMERA INFANCIA + CD	130
53	AVENTURANDO CON PINOCHO	120
54	FORTALEZAS PARA APRENDER	32
55	LOS DEPORTES	32
56	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA	493
57	PORTAFOLIO	64
58	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: MIS PRIMERAS FORMAS	28
59	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: MI CASA	28
60	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: NHORA LA EXPLORADORA	28
61	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: MIS PRIMEROS COLORES	28
62	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: EL GUSTO	28
63	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: LOS ANIMALES	28
64	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: ECOLOGÍA Y MEDIO AMBIENTE	28
65	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: EL ALFABETO	28
66	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: MIS PRIMEROS NÚMEROS	28
67	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: EL TACTO	28
68	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: LAS ESTACIONES	28
69	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: EL OLFATO	28
70	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: LA VISTA	28
71	CONSULTOR DIDÁCTICO PARA LA PRIMERA INFANCIA: EL OÍDO	28
72	LA CARTILLA CHARLIE	104

B. Material complementario

N°	Título	Presentación
1	MULTIMEDIA RAFITA: HOMENAJE A RAFAEL POMBO	CD
2	MULTIMEDIA APRENDAMOS CON LOS NIÑOS EN LA GRANJA	CD
3	TODDLERS ENGLISH BOOK (MP3)	CD
4	SUSURROS (MP3)	CD
5	108 FLASH CARDS (FICHAS DE 19*26)	FICHAS IMPRESAS
6	ATENCIÓN A LAS ENFERMEDADES PREVALENTES EN LA PRIMERA INFANCIA	CD
7	UN CUBO MÁS 180 LÁMINAS PEDAGÓGICAS	CUBO + 108 LÁMINAS
8	2 TABLEROS TAMAÑO PLIEGO (impreso por ambas caras) JUEGOS PEDAGÓGICO DE MATEMÁTICAS	TABLEROS
9	24 TABLEROS DE LOTERÍAS SILABARIO 19*26	TABLEROS
10	2 TABLEROS DE LOTERÍAS PALABRAS SIMILARES	TABLEROS
11	PIZARRA MÁGICA	PIZARRA
12	MARCADOR BORRABLE	MARCADOR
13	LÁMINA MÁGICA BORRABLE APRENDO JUGANDO EL ALFABETO	LÁMINA
14	LÁMINA MÁGICA BORRABLE APRENDO JUGANDO LOS NÚMEROS	LÁMINA
15	LÁMINA MÁGICA BORRABLE APRENDO JUGANDO SUMAS	LÁMINA
16	LÁMINA MÁGICA BORRABLE APRENDO JUGANDO RESTAS	LÁMINA
17	LÁMINA MÁGICA BORRABLE APRENDO JUGANDO MI CUERPO	LÁMINA

N°	Título	Presentación
18	LÁMINA MÁGICA BORRABLE APRENDO JUGANDO REINO ANIMAL	LÁMINA
19	LÁMINA MÁGICA BORRABLE APRENDO JUGANDO MAPAMUNDI	LÁMINA
20	LÁMINA MÁGICA BORRABLE APRENDO JUGANDO ASTRONOMÍA	LÁMINA
21	12 TABLEROS DE LOTERÍAS APRENDER JUGANDO TAMAÑO 23*46	TABLEROS
22	8 TABLEROS DE LOTERÍAS ALFABETO	TABLEROS
23	28 ROMPECABEZAS	ROMPECABEZAS
24	GUÍA PARA EL DOCENTE: TODDLERS ENGLISH BOOK 1	CARTILLAS
25	GUÍA PARA EL DOCENTE: TODDLERS ENGLISH BOOK 2	CARTILLAS
26	GUÍA PARA EL DOCENTE: TODDLERS ENGLISH BOOK 3	CARTILLAS
27	GUÍA PARA EL DOCENTE HABILIDADES INTERPERSONALES Y VALORES	CARTILLAS

Criterios de aceptación:

- Caja completa con los 72 títulos de la colección didáctica y los 27 elementos del material complementario.
- Libros nuevos, con las especificaciones de formato, papel e impresión indicadas, sin defectos de encuadernación.
- Embalaje en caja con bolsa organizadora y rotulado por institución educativa.

FICHA TÉCNICA No. 5 – ESTUCHE DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Nombre del bien	ESTUCHE DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA
Código UNSPSC	60101100
Unidad de medida	Estuche (uno por docente de preescolar)
Cantidad	855
Descripción general	Material de uso directo del docente de preescolar para la estimulación temprana.

N°	Elemento	Cantidad
1	Cartillas a todo color	18
2	Guía de desarrollo	1
3	Libro para colorear	1
4	Libro de plantillas	1
5	Títeres en paleta de cartón	6
6	Hoja con stickers adhesivos	1
7	Tablero para dibujar	1

Criterios de aceptación:

- Estuche completo con los elementos y cantidades indicados, nuevo y embalado individualmente.

FICHA TÉCNICA No. 6 – PROGRAMA DE DESARROLLO INTEGRAL Y AUTOPROTECCIÓN

Nombre del bien	PROGRAMA DE DESARROLLO INTEGRAL Y AUTOPROTECCIÓN
Código UNSPSC	43232500
Unidad de medida	Programa (uno por docente de preescolar)
Cantidad	855
Descripción general	Herramientas socioemocionales para docentes de preescolar, articuladas con la Ley 1804 de 2016 y la Ley 1620 de 2013.

N°	Elemento	Cantidad
1	Guías	3
2	Cuadernos taller	3
3	Cartas de emociones	1 juego
4	Stickers	1 juego
5	Juego escalera con cartas	1
6	Tablero de conducta	1
7	Tablero de comportamiento	1
8	Libro del niño feliz	1
9	Libro y taller La Sirenita	1
10	Libro Brújula	1

N°	Elemento	Cantidad
11	Libro de valores	1

Criterios de aceptación:

- Programa completo con los elementos y cantidades indicados, nuevo y embalado individualmente.

ROSA ENA SOTO GÁMEZ
Secretaria de Educación Departamental