

21 - 23

OCTUBRE 2021

NUEVAS
TECNOLOGÍAS



TRANSFORMACIONES
INSTITUCIONALES



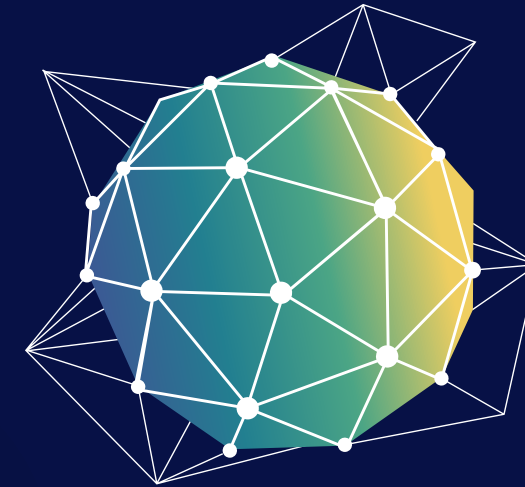
PEDAGOGÍAS
ALTERNATIVAS



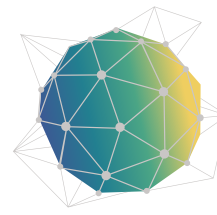
EDUCACIÓN
INCLUSIVA



ARTE E
INNOVACIÓN



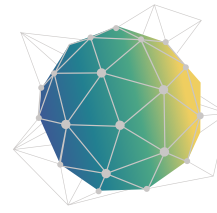
5^º CONGRESO INTERNACIONAL
DOKUMA
TENDENCIAS DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA



Este *gran evento* busca visibilizar, compartir, articular y fortalecer las iniciativas en *innovación educativa* de maestros, colegios, fundaciones, empresas, emprendedores, universidades y todos aquellos interesados en la *transformación de la educación en el mundo*.

¡Participa y haz parte de esta gran red de innovación educativa que está transformando la educación en el mundo!





Este gran evento internacional promueve espacios de intercambio académico, investigativo y de experiencias en innovación educativa para la construcción y consolidación de la Red de innovación:

Dokuma, que posibilita el fomento de la investigación educativa y la implementación de procesos de innovación entre las instituciones participantes, cuenta dentro del congreso con:

- *Conferencias magistrales*
- *Experiencias innovadoras*
- *Ponencias nacionales e internacionales*
- *Investigaciones*

Panel de expertos

Talleres experienciales

Networking





OBJETIVOS

- **Compartir y fortalecer experiencias** educativas innovadoras en diferentes ámbitos educativos, fundaciones, empresas, emprendimientos y colectivos que buscan **transformar la educación**.
- **Visibilizar los proyectos** y experiencias educativas que trabajen en los ODS (Objetivos del desarrollo sostenible) especialmente en **“Lograr una educación inclusiva y de calidad para todos”**.
- Conocer las **tendencias, proyectos e investigaciones educativas innovadoras** en el mundo, fortalecer la red de innovación educativa Dokuma para la creación, implementación y sistematización de procesos de innovación educativa en instituciones educativas.
- **Publicar el libro** “Congreso internacional tendencias en la innovación educativa. Dokuma 2021”





EJES TRANSVERSALES

Las *diferentes actividades* que se realizarán en el congreso se organizan a partir de los siguientes ejes transversales:



**NUEVAS
TECNOLOGÍAS**



**TRANSFORMACIONES
INSTITUCIONALES**



**PEDAGOGÍAS
ALTERNATIVAS**



**EDUCACIÓN
INCLUSIVA**



**ARTE E
INNOVACIÓN**





NUEVAS TECNOLOGÍAS

- 1.** Gamificación.
- 2.** E - Learning, M- Learning, B -Learning, U -Learning.
- 3.** Flipped Classroom.
- 4.** Realidad Aumentada.
- 5.** Realidad virtual y formación inmersiva.
- 6.** Entornos virtuales colaborativos.
- 7.** Tecnología adaptativa.
- 8.** Educación 3.0 y 4.0.
- 9.** Impresión 3D.
- 10.** Machine Learning.
- 11.** Contenidos y recursos educativos abiertos.
- 12.** STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).
- 13.** STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).
- 14.** BYOD en el aula.
- 15.** IoT y wearables.
- 16.** Big data y learning analytics.
- 17.** Cultura Maker.
- 18.** Robótica y programación.
- 19.** Internet de las cosas.
- 20.** Tecnología blockchain.
- 21.** Videojuegos en educación.





TRANSFORMACIONES INSTITUCIONALES

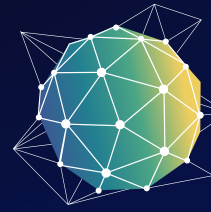
1. Procesos de innovación en el aula.
2. Estrategias de innovación institucional.
3. Transformación curricular.
4. Experiencias con impacto y transformación social.
5. Alianzas institucionales.
6. Redes de Innovación educativa.
7. Evaluación escolar.
8. Redes y experiencias de maestros.





PEDAGOGÍAS ALTERNATIVAS

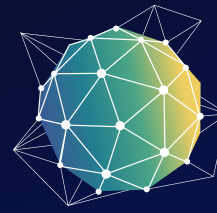
1. Educación holística.
2. Educación democrática.
3. Educación popular.
4. Home schooling.
5. Educación Ecológica.
6. Educación solidaria y cooperativa.
7. Educación sin escuela.
8. Pedagogía libre y libertaria.
9. Etnoeducación.
10. Pedagogía activa.
11. Educación Emocional y mindfulness.



EDUCACIÓN INCLUSIVA

1. Participación de la familia y comunidad.
2. Desarrollo de currículo inclusivo.
3. Gestión de procesos de educación inclusiva.
4. Inclusión en el aula.
5. Inclusión social.





ARTE E INNOVACIÓN

1. Música.
2. Musicoterapia.
3. Artes escénicas.
4. Danza.
5. Artes combinadas.
6. Arteterapia.
7. Artes plásticas.
8. Artes visuales.





INVITADOS ESPECIALES

Expertos y académicos de universidades e instituciones dedicadas a la innovación educativa en diferentes contextos de educación formal y no formal.

Líderes de redes que han creado **propuestas de innovación** a nivel internacional.

Expertos e **investigadores** en las diferentes temáticas del congreso.

Así mismo **conferencistas** que han creado Representantes de iniciativas innovadoras en el País.



GENERAL

\$50.000 COP

/14 USD

- Acceso a la **programación académica** del congreso.
- Acceso a la **programación cultural y artística** del congreso.
- Libro digital con **registro ISBN**.
- **Certificado** de participación.

VIP

\$80.000 COP

/22 USD

- Acceso a la **programación académica** del congreso.
- Acceso a la programación **cultural y artística** del congreso. Libro digital con **registro ISBN**.
- **Certificado** de participación.
- Networking y consolidación de alianzas (**Segundo día del congreso**).
- Beneficios de la **Red de Innovación** Dokuma LATAM.
- **Inscripción a la red** de instituciones innovadoras de Latinoamérica.
- Kit de herramientas para la innovación (**Herramientas RA, membresía plataforma educativa**).

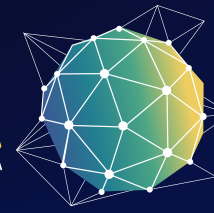
PLAN DE PATROCINIOS

BRONCE

PLATINO

ORO

Logo en el sitio web del congreso con enlace del patrocinador	X	X	X
Logo en piezas gráficas antes y durante el evento en redes sociales del evento: Facebook, Instagram, LinkedIn	X	X	X
Logo en la publicación de libro digital con registro ISBN	X	X	X
Logo en la agenda digital del Congreso		X	X
Video Publicitario	20 seg	20 seg	30 seg
Sala publicidad venta permanente	1 espacio (20min)	2 espacios (20min)	2 espacios (20min)
Entrada general de cortesía al Congreso	1	1	2
Entrada VIP de cortesía al Congreso		1	2
Landing del patrocinador en el sitio web			
Video			
Link al Whatsapp			X
Botón página web			
Datos de contacto			
Catálogo en PDF descargable			
Logo en las presentaciones de speakers en las conferencias principales	X	X	X
Participación con ponencia o taller		1	1
Plan de marketing		2 Piezas publicitarias en redes sociales con formulario de contacto del patrocinador. 2 Mini videos para historias de redes sociales.	2 Piezas publicitarias en redes sociales con formulario de contacto del patrocinador. 2 Mini videos para historias de redes sociales. 1 Webinar.
Participación en la estrategia de Gamificación	X	X	X
Participación en el Networking	1 Persona	1 Persona	1 Persona
Entrega de base de datos de los participantes			X



TESTIMONIOS

“Para BenQ como participante en el evento de Dokuma, fue una experiencia increíble, interactuar y tener la posibilidad de dar a conocer nuestras soluciones tecnológicas basadas en educación, ante tantas personas en buena parte del mundo, fue una oportunidad única que solo en Dokuma se puede vivir, nuestros agradecimientos a todos los integrantes de esta organización, deseándoles muchos éxitos.”

Andrés Toro - BENQ

“Dokuma y sus organizadores tienen la misión de actualizarnos en las últimas innovaciones y tendencias educativas, y con un plan estructurado logran darle vida. Como experto en gamificación, me han dado el espacio y la voz para acercarme a los actores más importantes de la educación y me han conectado con otras personas enfocadas en la innovación educativa.”

Javier Velásquez - Free To Play.



NUESTROS ALIADOS





5^o CONGRESO INTERNACIONAL
DOKUMA
TENDENCIAS DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

CONTACTO

 **+57 316 676 4230**

 www.congresodokuma.com

 congresodokuma@gmail.com

   [@dokuma.tech](https://www.instagram.com/dokuma.tech)