

Bogotá, 04 de mayo de 2022.

Señores

**Ministerio de Educación de Colombia.**

Estimados señores,

La empresa Dokuma Creatividad & Tecnología SAS tiene el gusto de presentar a ustedes la propuesta de servicios que más adelante se describe, con ocasión de la propuesta de “Laboratorio de innovación de política de mejora normativa”; de acuerdo con las condiciones técnicas establecidas.

Atendiendo a los requerimientos señalados, la propuesta presentada consta de:

- Nuestra Organización
- Propuesta técnica y metodológica.
- Propuesta económica.

Desde Dokuma ponemos a disposición del Ministerio de Educación toda la trayectoria en innovación educativa de nuestra organización, así como el potencial creativo de nuestro equipo, para lograr experiencias de aprendizaje significativas para los diferentes beneficiarios de los procesos de inducción.

Cordialmente,



ALEXANDRA CALDERÓN CRUZ  
CEO Dokuma Creatividad & Tecnología SAS  
alexandra@dokuma.tech

## 1. NUESTRA ORGANIZACIÓN.

Somos una organización especializada en promover la transformación social a partir de procesos de innovación educativa tomando como base las nuevas tecnologías, las transformaciones institucionales, las pedagogías alternativas, la conformación de redes y la investigación socioeducativa en Latinoamérica. Lo hacemos desarrollando procesos de formación, creación, desarrollo e implementación de proyectos de innovación educativa en diversos contextos de educación formal y no formal, en pro del desarrollo socio educativo, comunitario y humano.

Generamos valor mediante el diseño e implementación de experiencias educativas que enriquezcan programas, proyectos e iniciativas de formación, usando el poder de la innovación y la creatividad y el uso de tecnologías disruptivas enmarcadas en procesos de E-learning.

Buscamos compartir y fortalecer experiencias educativas innovadoras en diferentes ámbitos educativos, fundaciones, empresas, emprendimientos y colectivos, visibilizar los proyectos y experiencias educativas que trabajan en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, conocer las tendencias, proyectos e investigaciones educativas innovadoras en el mundo y finalmente, fortalecer la red de innovación educativa Dokuma, para la creación, implementación y sistematización de procesos de innovación educativa en instituciones educativas de manera presencial y virtual. Sitio web: <https://dokuma.tech/>

Dentro de nuestras líneas de producción y servicios, nos especializamos en las siguientes:

### **A). Desarrollo e implementación de proyectos educativos innovadores:**

Contamos con una amplia trayectoria y experiencia en la labor de administrar proyectos educativos virtuales y presenciales, tanto con el sector público como en el sector privado. Tarea que nos ha merecido reconocimientos a nivel nacional e internacional.

Hemos diseñado e implementado proyectos innovadores en entornos virtuales, con organizaciones como el Ministerio de Educación Nacional, Comisión de la Verdad, Computadores para Educar, Secretaría de Educación de Bogotá, los cuales, han demostrado ser procesos que generan resultados positivos dentro de cada institución.

Celebramos convenio con Compusis de Colombia, con el objetivo de "Diseñar e implementar una metodología mediante programas, proyectos y capacitaciones que respondan a la transformación de escenarios educativos virtuales desde la integración de la innovación y la creatividad, sobre una plataforma que para su sistematización". Se realizó el Diseño Pedagógico de la metodología de soluciones para educación virtual, formación y cultura, el Diseño de la estructura curricular con: Objetivos, Contenido pedagógico, y el Diseño de herramientas de gamificación que se emplearon de acuerdo a la metodología.

## **B). Formación y gestión del conocimiento en innovación educativa:**

Dentro de la línea de formación y gestión del conocimiento contamos con eventos educativos innovadores virtuales y presenciales, cursos, talleres y diplomados:

Congreso Internacional DOKUMA: Tendencias de la innovación educativa, único en Colombia, que se realiza cada año desde el 2017, en alianza con universidades, colegios, fundaciones, empresas e instituciones públicas y privadas con experiencias educativas innovadoras.

Congreso Internacional de Innovación Educativa en Música y Arte Sonoro, que se realiza cada año desde el 2018, en Valparaíso-Chile.

Congreso Internacional DOKUMA: Tendencias de la innovación educativa, en versión virtual año 2020 y 2021, desarrollamos una plataforma de aprendizaje interactivo, con contenidos de Gamificación, chats y videos en línea. <https://www.congresodokuma.com/>

Como resultado de cada congreso realizamos la compilación de dichas experiencias educativas innovadoras con la emisión un "libro digital" editado y diagramado bajo nuestra dirección y publicado cada año con registro ISBN: Compilado de experiencias año 2017: [https://dokuma.tech/wp-content/uploads/2020/04/Dokuma-2017-Libro\\_compressed.pdf](https://dokuma.tech/wp-content/uploads/2020/04/Dokuma-2017-Libro_compressed.pdf) -Compilado de experiencias año 2018: [https://dokuma.tech/wp-content/uploads/2020/04/Dokuma-2018-Libro\\_compressed.pdf](https://dokuma.tech/wp-content/uploads/2020/04/Dokuma-2018-Libro_compressed.pdf)

Formación: En nuestras formaciones, manejamos una modalidad Blended Learning y actualmente contamos con diferentes cursos e-learning que hemos diseñado y desarrollado en las siguientes temáticas: - Desafíos y tendencias en innovación educativa; - Desarrollo de la creatividad; - Nuevas tecnologías en educación; -Transformaciones institucionales y redes de aprendizaje; - Procesos de transformación social y comunitaria; - Pedagogías alternativas; Diseño, desarrollo y gestión de proyectos innovadores; y - Emprendimiento y liderazgo en educación.

## **C). Acompañamiento Personalizado**

Todos nuestros programas son adaptados a las necesidades técnicas y de conocimiento de los docentes de las instituciones. En modalidad virtual, presencial y blended, realizamos formaciones en creatividad y tecnología para la educación, innovación educativa, emprendimiento en educación, entre otras, donde buscamos desarrollar habilidades tecnológicas que posibiliten a los maestros innovar en sus prácticas educativas y posibilitar espacios de socialización, producción y difusión de contenidos digitales y tecnológicos, mediante el empleo de una metodología blended que consta de una plataforma que permite los encuentros sincrónicos, así como actividades que los participantes van desarrollando en el transcurso de las formaciones, en este sentido capacitamos en:

Conjuntamente a nuestras líneas de servicios, hemos generado convenios y alianzas con organizaciones e instituciones públicas y privadas donde se han desarrollado proyectos educativos en colaboración con organizaciones como la OIM, el IDEP, el Ministerio de Educación,

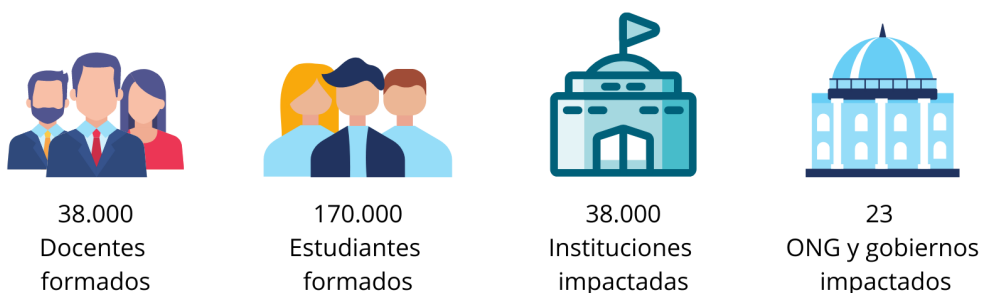
COOTRADECUN, CONACED, Critertec Educación, ONCE, Secretaría de Educación, Corporación Universitaria Minuto de Dios, REDDI, REDCOL, Fundalectura, Computadores para Educar, Fundación Universitaria del Área Andina, CEMLA, entre otros.

Así mismo, hemos realizado operaciones comerciales con clientes como, Lirmi, Tutorya, LG, Ipler, Napsis, Grupo Edutec, Compusis, Dagabot, Aulas Amigas, Clever, Eafit, Innovatools, Aprendizaje interactivo, MakeMake, Lego, Universidad Tecnológica de Pereira, entre otros. A nivel internacional tenemos alianzas con organizaciones de Chile, Argentina y México en proyectos de formación en tecnología, creatividad e innovación educativa.

Por todo lo anterior, somos el aliado idóneo para que nuestros clientes lleven sus iniciativas de formación y educación al nivel de experiencias educativas, logrando los mejores resultados en los objetivos de aprendizaje trazados y utilizando lo último en tendencias para la educación.

### **Antecedentes**

#### **Nuestro impacto LATAM**



Desde nuestra experiencia hemos aportado en proyectos de diferentes países que buscan transformar la educación en LATAM, entre los más importantes resaltamos:

- Plan Sarmiento - Como asesores y facilitadores pedagógicos digitales en la implementación del programa de TIC en la Ciudad de Buenos Aires.
- Programa Conectar Igualdad - Formación a docentes en el uso y apropiación de TIC.
- Programa 100K - Formación a estudiantes en el uso y apropiación de las herramientas digitales contenidas en las netbook de la Secretaría de Educación de Bogotá.
- Ruta STEM - Creación de plataforma de aprendizaje STEM, para la formación de 150.000 estudiantes y 10.000 docentes del Ministerio de Educación Nacional, Ministerio de Telecomunicaciones, Computadores para Educar y Universidad Tecnológica de Pereira.
- Formación en Diplomados y cursos de Innovación educativa en : Bolivia, Argentina, Chile, República dominicana, México, Guatemala, Colombia, España, Paraguay.
- Formación en habilidades del siglo XXI, creación de departamento de ID+I, uso de herramientas y metodologías activas en instituciones educativas de Colombia y México.

## 1. PROPUESTA TÉCNICA Y METODOLÓGICA.

### Laboratorio 1:

**Objetivo:** Diseñar, gestionar y desarrollar el espacio gamificado para la apropiación de la política de mejora normativa en los funcionarios del Ministerio de Educación de Colombia.

**Duración:**

2 horas.

**Modalidad:**

Esta formación se puede realizar en cualquiera de las siguientes dos modalidades:

1. Presencial 100%.
2. Remoto. Sesiones virtuales sincrónicas y actividades con herramientas digitales.

**Fecha de inicio:**

A convenir para la organización.

**Cantidad de participantes:**

20 participantes

**Metodología:**

La gamificación o ludificación como estrategia educativa es una metodología de aprendizaje que relaciona la mecánica de los juegos en los ambientes de aprendizaje con el propósito de transmitir, potenciar y adquirir mejores resultados, aportando conocimientos y mejorando algunas habilidades.

Dentro de la metodología de gamificación a implementar, generamos una mecánica que permita la interacción entre los participantes para ganar puntos mientras aprenden.

Dentro de esta metodología, vamos a tener unos momentos metodológicos que se describen a continuación:

**Momentos metodológicos:**

**Momento 1: Sensibilización.**

En este momento metodológico se desarrollará una actividad con todos los participantes que posibilite una sensibilización respecto a la temática.

❖ Actividad inicial: MURAL.

Con la actividad propuesta, se busca tener un espacio de acercamiento con los participantes, por lo tanto, se les pondrá en un mural la pregunta **¿Cuál es mi expectativa en este laboratorio?** para ello, cada uno de los participantes escribirá su apreciación dentro del mural. Esto permitirá tener una mirada inicial y de reflexión, además, estas respuestas serán comparadas con las apreciaciones al final del laboratorio.

## **Momento 2. Desarrollo del Laboratorio**

En este momento metodológico, los participantes se dividirán en 5 grupos de 4 personas cada uno, donde cada equipo contará con un tablero Canva para ir completando la información obtenida en el desarrollo del laboratorio de innovación sobre la política de mejora normativa, además, cada participante de forma individual contará con una agenda (tipo bitácora) para escribir sus propias apreciaciones de este momento metodológico. Durante el desarrollo, contarán con:

- Explicación por parte del facilitador sobre la actividad gamificada a realizar.
- Desarrollo de la actividad por parte de los participantes, esta fase tendrá un tiempo establecido para responder.
- Retroalimentación del facilitador para dar a conocer el concepto o ciclo de implementación de la política de mejora normativa.
- Obtención de puntos para ganar premios y recompensas. El sistema de puntos va en una escala de 1 a 5 y el equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos será el ganador del premio.

### **Desarrollo de las temáticas del laboratorio:**

#### **1. Concepto de la política de mejora normativa.**

A través de la actividad planificada, los participantes deberán elegir entre varias cartas, el concepto correcto sobre la política de mejora normativa. En este espacio, los participantes se apropiarán de información correspondiente a:

❖ ¿Qué es la política de mejora normativa?

Una vez el equipo elija la carta con el concepto que consideran apropiado, deberán explicar el por qué eligieron esa opción, posteriormente, se les dará los puntos correspondientes.

Luego, los equipos deberán realizar una votación (entre 5 opciones deben elegir las 3 correctas) para responder a un componente fundamental de la política de mejora normativa como lo son:

❖ **Objetivos de la política de mejora normativa.**

Una vez el equipo vote por las 3 opciones que consideran correctas, deberán explicar el por qué eligieron esas opciones, posteriormente, se les dará los puntos correspondientes.

**2. Ciclo de implementación de la política de mejora normativa.**

Se establece una actividad de lotería para que los participantes descifren y se apropien del proceso de implementación de la política de mejora normativa. Para ello, los participantes tendrán un grupo de tarjetas con el título del paso correspondiente al ciclo y otro grupo de tarjetas con el concepto del ciclo. Los pasos son:

- **Paso 1.** Planeación
- **Paso 2.** Diseño de la regulación
- **Paso 3.** Consulta pública actos administrativos
- **Paso 4.** Revisión de calidad normativa
- **Paso 5.** Publicidad de la regulación
- **Paso 6.** Evaluación

Al finalizar la actividad, pasan por grupos a sustentar. Se puntúa de acuerdo a la cantidad de conceptos acertados.

**3. Sistémico - estratégico:**

Para el desarrollo de esta temática, se realizará una actividad denominada “toca la campana” en esta etapa tendrán previamente una explicación general del marco sistémico y estratégico dentro de la norma, después, se les dará una serie de acciones donde por equipo deberá elegir si corresponde a la categoría de sistémico o estratégico.

El primer grupo en tocar la campana y mencionar correctamente si es sistémico o estratégico gana puntos.

**4. Reflexión**

En la temática de reflexión, se busca que los participantes una vez apropien los conceptos generales y el proceso de implementación de la política de mejora normativa, tengan la capacidad de reflexionar sobre este proceso a través de una actividad narrativa que se denomina “Contar una historia”. A

través de esta historia que se irá contando mientras se alinean los conceptos teóricos se muestra la importancia de su implementación.

### **Momento 3. Socialización y cierre.**

En este momento pedagógico, los participantes volverán a formar un solo espacio y elegirán a un representante por cada grupo para que socialice los resultados del ejercicio realizado durante la jornada.

Y se finalizará con la actividad de cierre denominada MURAL para realizar las apreciaciones finales del laboratorio.

## **Laboratorio 2:**

**Objetivo:** Realizar la ejecución del ciclo de actualización de la normatividad a través de un caso práctico que será formulado inicialmente por el Ministerio de Educación Nacional, apoyado en un juego de roles.

**Duración:**

2 horas.

**Modalidad:**

Aplicación de un caso práctico del ciclo de mejoramiento normativo a través de un juego de roles y con el uso de los instrumentos e insumos propios del procedimiento definido por el Ministerio de Educación Nacional.

3. Presencial 100%.

**Fecha de inicio:**

A convenir para la organización.

**Cantidad de participantes:**

20 participantes

**Metodología:**

La gamificación o ludificación como estrategia educativa es una metodología de aprendizaje que relaciona la mecánica de los juegos en los ambientes de aprendizaje con el propósito de transmitir, potenciar y adquirir mejores resultados, aportando conocimientos y mejorando algunas habilidades.

Dentro de la metodología de gamificación a implementar, generamos una mecánica que permita la interacción entre los participantes para ganar puntos mientras aprenden.

De igual forma para este laboratorio integraremos a la gamificación un estudio de caso y juego de roles que nos permitirá generar una mayor apropiación de los contenidos a abordar.

Dentro de esta metodología, vamos a tener unos momentos metodológicos que se describen a continuación:

### **Momentos metodológicos:**

**Momento 1:** Estudio de caso: Se leerá y entregará a los participantes el estudio de caso que guiará el laboratorio en el que se explicará cómo se aplicó el ciclo de la mejora normativa.

**Momento 2.** En este momento metodológico, los participantes se dividirán en 5 grupos de 4 personas cada uno, donde cada equipo contará con el caso práctico propuesto y los instrumentos para la aplicación de cada una de las etapas del ciclo.

### **Aplicación del ciclo de mejora normativa**

- ❖ Planeación
- ❖ Diseño de la regulación (Preparación)
- ❖ Consulta pública

**Momento 3.** Producto final: Cada grupo tendrá consignado en su bitácora el proceso de planeación, diseño de la regulación y consulta pública.

### **Laboratorio 3:**

**Objetivo:** Dar continuidad al ejercicio iniciado en el laboratorio 2 de realizar la ejecución del ciclo de actualización de la normatividad a través de un caso práctico que será formulado inicialmente por el Ministerio de Educación Nacional, apoyado en un juego de roles.

### **Duración:**

2 horas.

### **Modalidad:**

Aplicación de un caso práctico del ciclo de mejoramiento normativo a través de un juego de roles y con el uso de los instrumentos e insumos propios del procedimiento definido por el Ministerio de Educación Nacional.

#### 4. Presencial 100%.

**Fecha de inicio:**

A convenir para la organización.

**Cantidad de participantes:**

20 participantes

**Metodología:**

La gamificación o ludificación como estrategia educativa es una metodología de aprendizaje que relaciona la mecánica de los juegos en los ambientes de aprendizaje con el propósito de transmitir, potenciar y adquirir mejores resultados, aportando conocimientos y mejorando algunas habilidades.

Dentro de la metodología de gamificación a implementar, generamos una mecánica que permita la interacción entre los participantes para ganar puntos mientras aprenden.

Dentro de esta metodología, vamos a tener unos momentos metodológicos que se describen a continuación:

**Momentos metodológicos:**

**Momento 1:** Estudio de caso: Se leerá y entregará a los participantes el estudio de caso que guiará el laboratorio en el que se explicará cómo se aplicó el ciclo de la mejora normativa.

**Momento 2.** En este momento metodológico, los participantes se dividirán en 5 grupos de 4 personas cada uno, donde cada equipo contará con el caso práctico propuesto y los instrumentos para la aplicación de cada una de las etapas del ciclo.

**Aplicación del ciclo de mejora normativa**

- ❖ Revisión de la calidad normativa
- ❖ Publicación
- ❖ Evaluación expost

**Momento 3.** Producto final: Cada grupo tendrá consignado en su bitácora todo el proceso del ciclo de la mejora normativa, con recomendaciones a tener presente, el cual será expuesto por cada grupo.

**Material pedagógico para los 3 laboratorios:**

- Mesas grandes para trabajar por grupos (presencial)
- Materiales didácticos:
  - Marcadores. (Cantidad 10).
  - Pliego de papel bond. (Cantidad 10).
  - Cinta gruesa (Una unidad).
  - Cartulinas bibliográficas. (3 paquetes).
  - Post it (6 paquetes).
  - Resma papel carta (1 resma).
  - Sobres de manila. (Cantidad 10).
- Premios y recompensas para 20 personas. Ejemplo: Agendas, esferos, llaveros, etc.

### **Certificación:**

Todos los participantes recibirán certificado digital y carné digital de la RED DE INNOVACIÓN EDUCATIVA DOKUMA.

## **2. PROPUESTA ECONÓMICA**

El valor de la propuesta para el grupo de 20 personas contemplando el desarrollo de los 3 laboratorios es de \$7.000.000 + IVA. El material pedagógico debe ser proporcionado por la entidad contratante y entregado con antelación para la preparación de los laboratorios.

EL COSTO DE LA INVERSIÓN INCLUYE:		
<b>Metodología</b>	Diseño metodológico y preparación de recursos.	
<b>Formación</b>	Facilitador	Presencial
		Virtual
<b>Certificación e informes</b>	Certificación Digital para los participantes.	Informe con los resultados del espacio.

### **Validez de la Propuesta:**

Cotización válida por 30 días hábiles.

Esperamos que esta propuesta sea de su interés, quedamos atentos y a su disposición para agendar una reunión con el fin de detallarla, teniendo en cuenta las necesidades que tienen.

*¡Estamos en el momento justo para innovar y transformar!*

Cordialmente,



**DIANA ALEXANDRA CALDERÓN**

**Dirección Dokuma Colombia**

**alexandra@dokuma.tech**

**<https://dokuma.tech/>**