



Gobernación de  
**Córdoba**

Ahora le toca al pueblo

10000

CIRCULAR EXTERNA No 0 0 0 0 9 4

**DE:** SECRETARIA DE EDUCACION DEPARTAMENTAL

**PARA:** DIRECTIVOS Y DOCENTES OFICIALES DE LOS EE DE LOS MUNICIPIOS NO CERTIFICADOS DEL DEPARTAMENTO

**ASUNTO:** INVITACIÓN A DOCENTES PARA PARTICIPAR DE LA ACADEMIA DE INNOVACIÓN EN ALIANZA ENTRE MINEDUCACIÓN, MICROSOFT Y CRITERTEC

Cordial saludo, 07 ABR 2021

Comprometidos con la educación en el país y con el desarrollo de capacidades en los docentes para la transformación de prácticas y la innovación educativa, el Ministerio de Educación quiere brindar herramientas y programas gratuitos que faciliten el rol de los docentes en medios virtuales.

De acuerdo a la normatividad enmarcada en el CONPES 3975 de Transformación Digital y 3988 de Tecnologías Para Aprender, el Ministerio de Educación apoya el desarrollo de capacidades y competencias con las tecnologías emergentes para aprovechar las oportunidades y retos de la 4RI o industria 4.0, e impulsa el uso de tecnologías digitales para la Innovación entre estudiantes y docentes.

Gracias al trabajo articulado con entidades públicas y privadas a través del Ecosistema Nacional de Innovación educativa y transformación digital, el Ministerio de Educación Nacional ha venido trabajando de manera sostenida desde el 2019 con aliados estratégicos en proyectos para transformar las prácticas pedagógicas, promover el desarrollo de Competencias SXXI y digitales así como la formación de Talento para la 4RI, desarrollar el pensamiento computacional, crítico y creativo en nuestros niños, niñas y jóvenes, promover el aprendizaje activo y el enfoque educativo STEM+A y desarrollar estrategias para promover la apropiación digital.

Por lo anterior, queremos contarles que el **10 de abril** se inicia con los talleres del programa "**Academia de Innovación**" en alianza con Microsoft y Critertec. Esta iniciativa está enfocada en ofrecer herramientas pedagógicas y digitales a los docentes con contenidos teóricos y prácticos para implementar metodologías disruptivas, conscientes del contexto y de las necesidades de sus estudiantes, abordando 3 temas innovadores:

- A. Planea con Design Thinking y el Game Design.
- B. Uso de Gamificación en procesos de evaluación.
- C. Diseño de Escape Rooms.





10000

CIRCULAR EXTERNA No 0 0 0 0 9 4

A continuación, referenciamos algunos aspectos generales relacionados con este programa:

- ✦ **Objetivo del Programa:** Ofrecer metodologías disruptivas de aprendizaje y herramientas técnicas, por medio de ejercicios de ideación y casos prácticos con el fin de potenciar los procesos de planeación y evaluación educativa de los docentes.

- ✦ **Objetivos específicos:**

- Orientar la planeación de programas educativos centrados en los deseos y necesidades de los estudiantes, por medio de las metodologías de Design Thinking y de Game Design, para crear experiencias de aprendizaje significativas y memorables.
- Guiar la implementación de sistemas gamificados de evaluación, incorporando elementos propios del juego para retroalimentar y motivar a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.
- Brindar herramientas del ecosistema Microsoft Teams, por medio de casos resueltos y ejercicios prácticos, con la intención de apoyar a los docentes en sus procesos de planeación y evaluación educativa.

- ✦ **Dirigido A:** Docentes

- ✦ **Modalidad:** Virtual

- ✦ **Metodología:** Se realizará un taller de dos horas por módulo, acompañados de materiales complementarios: podcast, guías pedagógicas, infografías, video tutoriales, presentaciones.

Los docentes tendrán un cronograma con los horarios de todos los talleres y podrán escoger uno, dos o los tres temas, de acuerdo a su disponibilidad.

**Contenido Taller 1. Planea con Design Thinking y el Game Design**

Identifica las características de metodologías disruptivas como el Design Thinking y el Game Design para mejorar los procesos de planeación escolar y universitaria teniendo en cuenta la voz e intereses de los estudiantes.

**Temas:**

- ¿Qué es el Design Thinking?
- ¿Cuáles son las fases del Design Thinking?
- Herramientas para empatizar con los estudiantes
- ¿Qué es el Game Design?
- Estructura lúdica para la planeación
- Caso resuelto con herramientas Microsoft
- Actividad: Diligenciar plantillas de ideación





10000

CIRCULAR EXTERNA No 000094

### Taller 2. Uso de Gamificación en procesos de evaluación

Reconoce cómo las estrategias de gamificación pueden mejorar los procesos de evaluación escolar y universitaria teniendo en cuenta la voz e intereses de los estudiantes.

#### **Temas:**

- ¿Qué es el juego?
- ¿Qué es la gamificación?
- Ejemplos de sistemas gamificados
- Características de la gamificación
- ¿Por qué implementar sistemas gamificados de evaluación en el aula?
- ¿Cómo implementar un sistema gamificado de evaluación?
- Caso resuelto con herramientas Microsoft
- Actividad: Diligenciar plantillas de ideación

### Taller 3. Diseño de Escape Rooms

Crea experiencias de juego haciendo uso de las herramientas que ofrece Office 365, para diseñar actividades con objetivos pedagógicos y con un enfoque transmedia, acorde a la intención de aprendizaje y la audiencia de cada docente.

#### **Temas:**

- ¿Qué es un Escape Room y por qué usarlo en el aula?
- Características de un Escape Room
- Los acertijos: definición y organización
- El rol del docente
- ¿Cómo diseñar mi propio Escape Room?
- Escape Rooms desde un enfoque Transmedia
- Herramientas de Office 365 para crear un Escape Room
- Caso resuelto de Escape Rooms creado en OneNote

#### **Requerimientos:**

**Cualquier docente puede acceder al programa de manera gratuita. Aunque en algunos de los contenidos se abordan las herramientas de Office 365, no es requisito que cuenten con la licencia.**

**Certificación: Hay constancia de participación. Una por taller.**

**Tiempo: 2 horas cada taller**





Gobernación de  
**Córdoba**

10000

CIRCULAR EXTERNA No 000094

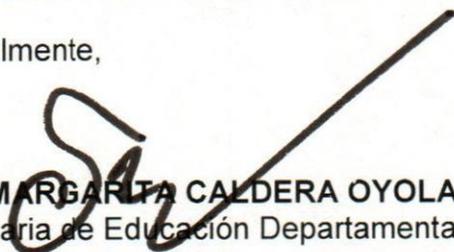
Fechas de implementación:

Inscripciones a partir del 06 de abril y hasta el 25 de abril. Lo pueden hacer en el formulario de inscripción que se encuentra en la página oficial del programa, aquí <https://sway.office.com/S6YUUIVHOKinYSUg?ref=Link>

La implementación de talleres se realizará a partir del sábado 10 de abril hasta el 30 de abril. Se enviará correo con los enlaces a los docentes inscritos.

Si tiene cualquier duda o inquietud puede comunicarse con Juan José Murillo al correo [juanjose.murillo@critertec.com](mailto:juanjose.murillo@critertec.com)

Cordialmente,

  
ANA MARGARITA CALDERA OYOLA  
Secretaria de Educación Departamental

Elaboró: María T. Ospina, PU (07/04/2021) 

Revisó: Blanca E. Martínez - PE 



Palacion de Nain - Cale 27 No. 3 - 28 Montería - Córdoba  
PBX: + (57) 4 792 6292 - 01 8000 400 357  
contáctenos@cordoba.gov.co gobernador@cordoba.gov.co  
[www.cordoba.gov.co](http://www.cordoba.gov.co)