



GOBIERNO DE COLOMBIA

Convocatoria de Experiencias significativas con uso pedagógico de la tecnología y la innovación educativa - Educa Digital® 2023

Términos y condiciones

PRESENTACIÓN

El Ministerio de Educación Nacional entiende por innovación educativa con uso de TIC al conjunto de acciones para el desarrollo de procesos, estrategias y prácticas deliberadas que comprende la acción consciente asumida por los miembros de las comunidades educativas para transformar y desarrollar nuevas formas de enseñar y de aprender, a través de la incorporación pedagógica de las TIC, lo cual implica un cambio en los recursos: contenidos curriculares, infraestructura y el uso de estos recursos, con el objeto de hacer más eficientes y pertinentes las prácticas educativas que deben fortalecer el aprendizaje autónomo, crítico, reflexivo, diverso y significativo.

Es así, como desde el Ministerio de Educación Nacional se impulsa un proceso de transformación digital de la educación, en la que la tecnología sirva de apoyo como acelerador en los procesos de innovación de las prácticas educativas a través de un enfoque que vaya más allá de la entrega de dispositivos tecnológicos a las Instituciones promoviendo el desarrollo de soluciones, con uso de las TIC sostenidas desde el plano local. Todo esto, requiere de un trabajo armónico y articulado con los esfuerzos propios del sector TIC, y en este contexto, la gestión que realizará Computadores para Educar en los componentes de dotación tecnológica y apropiación de la tecnología.

Por su parte, el sector TIC tiene como propósito el impulso de procesos de transformación digital, que posibiliten el cierre acelerado de la brecha digital, que se traduzca en desarrollo social y económico para toda la población a través de las TIC.

De la misma forma, en el CONPES 3988 de Tecnologías para Aprender se busca impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales, para desarrollar competencias en los estudiantes de preescolar, básica y media del sector oficial, que les permita consolidar su proyecto de vida, así como enfrentar los retos y aprovechar las oportunidades de la sociedad digital. Este documento plantea objetivos específicos o pilares y estos a su vez se desarrollan a través de líneas de acción concretas para lograr el desarrollo de las competencias en los diferentes actores que confluyen en el ecosistema educativo.

OE1. Aumentar el acceso a tecnologías digitales en las sedes educativas oficiales para la creación de espacios de aprendizaje innovadores.

Línea de acción 1. Diversificar e incrementar la dotación de tecnologías digitales en las sedes educativas

OE3. Promover la apropiación de las tecnologías digitales en la comunidad educativa para la innovación en las prácticas educativas.

**Computadores
para Educar**



Carrera 11 # 71-73, Edificio Davivienda. Piso 10
Centro de Contacto: 01-8000-9199273 / (57)(1)3137777
info@cpe.gov.co - www.computadoresparaeducar.gov.co
Código postal: 110231- Bogotá, D.C-Colombia

Línea de acción 1. Fortalecer la formación y acompañamiento a los docentes en la apropiación de las tecnologías digitales para la innovación en las prácticas educativas.

Línea de acción 2. Desarrollar estrategias para fomentar el uso de las tecnologías digitales en la comunidad educativa.

Línea de acción 3. Definir e implementar estrategias de apropiación de las tecnologías digitales en las prácticas educativas pertinentes a las necesidades del contexto educativo, el territorio y el estudiante.

Línea de acción 4. Desarrollar e implementar una estrategia para promover desde la institucionalidad educativa, la apropiación de las tecnologías digitales.

Siguiendo con las orientaciones de política nacional, el Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026, el cual define desafíos y lineamientos estratégicos y específicos, en lo referente a uso de las tecnologías digitales, el sexto desafío establece: “Impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida” (pag51). Este desafío establece a su vez como lineamiento estratégico general “Formar a los maestros en el uso pedagógico de las diversas tecnologías y orientarlos para poder aprovechar la capacidad de estas herramientas en el aprendizaje continuo. Esto permitirá incorporar las TIC y diversas tecnologías y estrategias como instrumentos hábiles en los procesos de enseñanza –aprendizaje y no como finalidades. Fomentar el uso de las TIC y las diversas tecnologías en el aprendizaje de los estudiantes en áreas básicas y en el fomento de las competencias siglo XXI, a lo largo del sistema educativo y para la vida” (pag51).

El esfuerzo conjunto consistirá en gran parte, en fomentar la consolidación del ecosistema nacional de innovación educativa de manera que se articulen esfuerzos y estrategias orientadas al acompañamiento de las instituciones educativas hacia la madurez digital y su uso efectivo de las tecnologías para el desarrollo y fortalecimiento de competencias del siglo XXI.

COMPUTADORES PARA EDUCAR

Computadores para Educar es un programa del gobierno nacional, respaldado por el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio TIC y el SENA, que cuenta con cerca más de 22 años de experiencia en la implementación de estrategias que mejoran el acceso, promueven el uso y fomentan la apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en contextos educativos.

Su misión es impulsar la innovación educativa con tecnologías digitales, para contribuir al bienestar y desarrollo sostenible de la sociedad, promoviendo el acceso y generación de conocimiento y su visión es ser en 2024 un referente nacional e internacional de innovación educativa con uso de tecnología.

De acuerdo con la experiencia que se ha obtenido a través de los años, se pretende continuar adelantando estrategias pedagógicas y tecnológicas que promueva la innovación en las prácticas de aula a través de las tecnologías digitales, para fortalecer las competencias correspondientes a los estudiantes de educación preescolar, básica y media del sector oficial, que les permita consolidar su proyecto de vida, enfrentar nuevos



retos y aprovechar las oportunidades de la sociedad digital, Computadores para Educar se compromete a desarrollar las acciones pertinentes para generar oportunidades de mejoramiento de calidad educativa a partir del fortalecimiento de la labor de los docentes, directivos docentes y estudiantes de Colombia.

Computadores para Educar con su gestión ha contribuido a que más de 321 mil docentes de todas las regiones del país hayan participado en procesos de formación en TIC, con lo cual se ha evidenciado una mejora considerable en sus competencias y habilidades al servicio de su rol pedagógico, incidiendo con ello de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes. De igual forma, han sido entregados más de 2.5 millones de dispositivos tecnológicos en más de 65.000 sedes educativas oficiales, logrando con ello una reducción considerable de la brecha digital.

Hoy en día, Computadores para Educar se ha posicionado como un actor relevante en el ecosistema de innovación educativa, impulsando procesos de transformación de alto impacto gracias al potencial que ofrecen las tecnologías digitales para la eliminación de barreras de acceso a la información y al conocimiento, y para el facilitar el desarrollo de habilidades y competencias del siglo XXI.

Los logros alcanzados a la fecha no sólo son resultado del trabajo de Computadores para Educar, sino también, se han dado a partir del compromiso y dedicación de los docentes y directivos docentes del país en su quehacer profesional. Por lo anterior, Computadores para Educar a partir del 2011 organiza los encuentros de socialización e intercambio de experiencias innovadoras con uso de tecnología - Educa Digital® para exaltar la labor que realizan para innovar en los procesos educativos a través del uso de la tecnología.

ENCUENTROS DE SOCIALIZACIÓN E INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS INNOVADORAS CON USO DE TECNOLOGÍA - EDUCA DIGITAL® Y EDUCA DIGITAL REGIONAL

Computadores para Educar promueve la gestión del conocimiento enfocado en el uso y apropiación de las tecnologías digitales, a partir del intercambio de resultados y lecciones aprendidas de las prácticas de aula y de gestión de **docentes y directivos docentes de todas las sedes educativas oficiales del país**. Este intercambio de aprendizajes fomenta la creación de escenarios y redes de trabajo docente, con la finalidad no sólo, de mejorar las prácticas de aula y de gestión de otros docentes, sino que genera una mayor motivación al evidenciar como un docente par logra incorporar exitosamente la tecnología en el aula.

Educa Digital® y Educa Digital Regional son escenarios presenciales o virtuales de encuentro para la socialización e intercambio de experiencias educativas innovadoras con uso de tecnología, la adquisición de nuevos conocimientos alrededor de las tendencias en educación y el desarrollo de habilidades digitales. Así mismo, se constituye en un espacio de posicionamiento de CPE y de sus aliados en el sector TIC y educación.

Este año Computadores para Educar realizará seis (6) eventos regionales y un (1) evento nacional.

ANTECEDENTES

Computadores
para Educar



Actualmente Educa Digital[®] cuenta con una trayectoria de doce (12) años, que ha reunido a los docentes y directivos docentes del país, tal como se muestra a continuación:

EDICIONES EDUCA DIGITAL [®] COLOMBIA											
2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021 ¹	2022 ²
900	1.000	1.000	1.032	808	429	256	1.700	1.316	1.356	187.644	123.740

Este encuentro ha permitido compartir experiencias de aula de los docentes y directivos docentes del país, quienes han utilizado las TIC como herramientas que transforman su práctica de enseñanza y fortalece los aprendizajes de los estudiantes. Durante los últimos años se han postulado alrededor de 543 experiencias de docentes y se han premiado 128. Asimismo, este espacio ha permitido la participación de los docentes y directivos docentes en conferencias nacionales e internacionales de interés y actualidad, así como en talleres prácticos que brindan ideas sobre el uso las TIC en el aula, aportando al mejoramiento de la calidad de la educación.

En ese sentido, se ha convertido en una plataforma de divulgación que motiva a los docentes a desarrollar las mejores prácticas con el fin de que puedan ser socializadas en estos espacios y, además reconocidas a través de incentivos orientados a fortalecer la experiencia y el ejercicio profesional del docente.

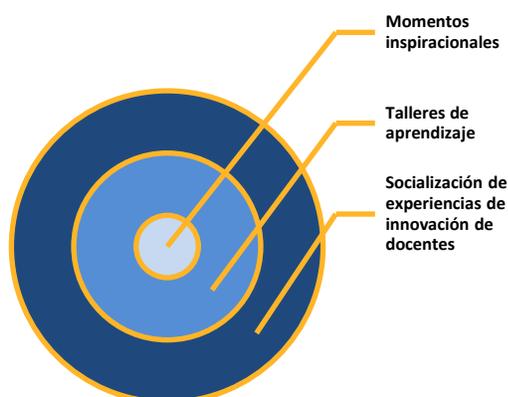
OBJETIVOS DE LOS ENCUENTROS

- Incentivar el uso de las tecnologías digitales en las aulas de clase a través de espacios de experimentación y aprendizaje que le permitan a los docentes innovar en sus prácticas educativas.
- Fomentar el diálogo, reflexión, sensibilización y reconocimiento de experiencias TIC dirigidos a los diferentes actores de la comunidad educativa del país.
- Incentivar la referenciación de prácticas exitosas de docentes y directivos docentes con sus pares.
- Visibilizar las experiencias de la comunidad educativa de todas las regiones del país frente al uso de las tecnologías digitales.
- Posicionar a CPE a través de la articulación con actores del ecosistema de innovación educativa y de entidades territoriales, para la generación de nuevas oportunidades de desarrollo para las comunidades.

COMPONENTES DE LOS ENCUENTROS

¹ Sumatoria total de los participantes conectados a través de televisión (evento nacional), streaming (eventos regionales y nacional) y asistentes presenciales (eventos regionales).

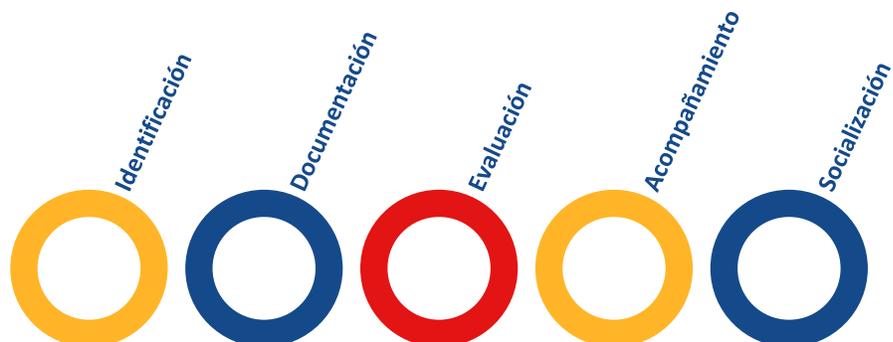
² Sumatoria total de los participantes conectados a través de televisión (evento nacional), streaming (eventos regionales y nacional) y asistentes presenciales (eventos regionales).



1. **MOMENTOS INSPIRACIONALES.** Son espacios tipo charla o conferencia que buscan inspirar a los docentes para continuar transformando las prácticas educativas incorporando las tecnologías digitales. Estos espacios son orientados por expertos nacionales e internacionales en las áreas TIC y educación y también por docentes que han recorrido un camino significativo de la innovación educativa con uso de tecnología.
2. **TALLERES DE APRENDIZAJE.** Son los espacios de fortalecimiento de competencias en el uso de tecnologías digitales para la innovación en las prácticas educativas. Estos talleres tienen principalmente el enfoque STEM para desarrollar competencias del siglo XXI y la creatividad, abordando metodologías como el pensamiento de diseño (Design Thining), el aprendizaje basado en retos, la gamificación o el movimiento *maker*.
3. **SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN CON TECNOLOGÍA DE DOCENTES.** Es el momento final de la ruta de sistematización de experiencias donde se socializan y comparten las experiencias significativas con uso de TIC de docentes y directivos docentes del país de tal manera que se conviertan en una herramienta que contribuya a la gestión del conocimiento para el uso y apropiación de las tecnologías digitales en el aula. Estas experiencias se obtienen a través de una convocatoria donde se evalúan criterios como fundamentación, pertinencia, madurez, resultados, transferencia, sostenibilidad, innovación, transversalidad e integración de las áreas STEM.



Ruta de Sistematización de Experiencias Significativas con uso de tecnología de CPE



En el marco de este encuentro se desarrolla la **Convocatoria de Experiencias significativas con uso pedagógico de la tecnología y la innovación educativa**, para docentes asistentes con las cuales se podrán dar a conocer o visibilizar proyectos exitosos con el uso de la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje.

En conclusión, "el proceso de sistematización aporta tanto al desarrollo de la experiencia como al desarrollo personal de sus protagonistas en una mutua interacción que funciona de manera sinérgica" (Colombia Aprende). Sus efectos se pueden evidenciar tanto en el presente como en el futuro así:



Fuente: Diseño propio, tomado del documento "La sistematización de experiencias: enfoque conceptual y metodológico". Portal Colombia Aprende – Ministerio de Educación Nacional.



CONCEPTUALIZACIÓN

¿Qué es una Experiencia TIC?

Se considera una Experiencia TIC, a la práctica ya sea de gestión institucional o de aula, que se concreta en un programa, plan o proyecto y que con la intencionalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar las competencias de los estudiantes, involucra las herramientas TIC de manera innovadora. Se sitúa en un espacio y tiempo determinados, con acciones y actividades identificables. Es contextualizada porque planea sus acciones en estrecha relación con el medio cultural, social y político y las necesidades de desarrollo de la comunidad educativa a la cual atiende. (MEN, 2009). Los factores contextuales, pedagógicos y tecnológicos son claves para determinar si es una experiencia relevante y potencial para el intercambio, réplica y reconocimiento.

Algunos de los ejemplos de experiencias TIC que se buscan sistematizar son aquellas que³:

- Desarrollen recursos educativos digitales
- Involucren metodologías educativas innovadoras con uso de TIC
- Sean propuestas de gamificación
- Fomenten el uso de dispositivos móviles con fines educativos y redes sociales educativas
- Promuevan el aprendizaje online
- Proyectos inclusivos con TIC
- Complementen sus prácticas escolares con robótica, realidad aumentada o virtual.

1. DISPOSICIONES GENERALES DE LA CONVOCATORIA

1.1 Objetivo de la convocatoria

El objetivo de esta convocatoria es visibilizar a nivel nacional las experiencias con uso pedagógico de la tecnología y la innovación educativa, que los docentes del sector oficial estén liderando dentro y fuera del aula. Las experiencias postuladas deben demostrar que están en un estado avanzado de implementación y que han impactado positivamente las dinámicas pedagógicas en articulación educación – tecnología.

A través de la visibilización de experiencias significativas esta convocatoria promueve el reconocimiento de la labor docente y la gestión del conocimiento frente al uso y apropiación pedagógica de la tecnología en el aula, la innovación educativa y, además, fortalece las competencias de maestros y maestras.

1.2 Público objetivo

Esta convocatoria está dirigida a **docentes y directivos docentes en servicio activo, del sector público nacional de educación preescolar, básica y media, ubicados en establecimientos educativos de zonas rurales y urbanas que se hayan certificado con procesos de formación de Computadores para Educar a**

³ http://www.ifema.es/simoeducacion_01/Prensa/NotasdePrensa/INS_078712



partir del 2019 hasta 2022; para esto Computadores para Educar realizará la verificación en el sistema de gestión de certificados: <http://apps.cpe.gov.co/certificado/>

La clasificación de los establecimientos será verificada por Computadores para Educar, según el directorio único de establecimientos-DUE.

Los docentes interesados en postularse deben haber desarrollado, en conjunto o de forma individual, un programa, proyecto o actividad en su establecimiento educativo, que se catalogue como Experiencia Significativa con Uso Pedagógico de la Tecnología y la Innovación.

Se propone aquí entender, siguiendo a Moschen (2005) la innovación educativa como el resultado de un proceso de búsqueda promovido intencionalmente desde la gestión institucional y que aporta soluciones pertinentes, específicas, novedosas y superadoras frente a necesidades y problemáticas reales.⁴

1.3 Categorías de participación

A continuación, se presenta el alcance de cada categoría:

Categorías
<i>Experiencias con enfoque educativo STEM</i>
<i>Experiencias con enfoque en la educación virtual, el aprendizaje en remoto y/o híbrido</i>

- **Experiencias con enfoque educativo STEM:** Esta categoría es para experiencias significativas en educación preescolar, básica y media (EPBM) del sistema educativo nacional, tanto del sector rural como urbano, que se desarrollen a través del enfoque STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas). En esta categoría tienen cabida los proyectos de programación y robótica, que estén orientados a la resolución de problemas reales del entorno educativo y su contexto socioeconómico, que propendan por el trabajo colaborativo e interdisciplinar. Es importante que la experiencia postulada evidencie el uso de TIC y/o de metodologías innovadoras.
- **Experiencias con enfoque en la educación virtual, el aprendizaje en remoto y/o híbrido:** Esta categoría es para experiencias significativas en educación preescolar, básica y media (EPBM) del sistema educativo nacional, tanto del sector rural como urbano, en el cual su enfoque principal es la solución a las barreras de la educación presencial. Esto sustentado en parte por la coyuntura de la pandemia COVID-19 en donde se ha priorizado el aprendizaje virtual o remoto con el uso de tecnología y estrategias innovadoras, así como su modelo de aprendizaje híbrido o mixto (presencial y virtual).

***Se otorgará un valor adicional en la evaluación (rúbrica) si el docente expresa claramente y evidencia el desarrollo de competencias del siglo XXI y si la experiencia fomenta la inclusión y se trabaja de manera transversal.**

⁴ Moschen, J. C. (2005). Innovación Educativa: Decisión búsqueda permanente. Buenos Aires: Bonum

Educa Digital®, le permite al docente líder o contacto principal de la experiencia seleccionada, ser un líder de nuevos procesos educativos mediados por la tecnología a nivel local y nacional, además del reconocimiento personal.

Adicionalmente, visibiliza su trabajo a nivel regional y nacional, al hacerse acreedor de un espacio de participación en los eventos Educa digital tanto regional como nacional, donde presentará una ponencia que cuente su experiencia.

Los docentes preseleccionados para cada categoría deberán socializar su experiencia en el evento Educa Digital Regional en que corresponda según su ubicación. Se buscará ubicarlos en el evento más cercano a la institución educativa donde desarrolla la experiencia. En todo caso, CPE podrán ubicar al docente seleccionado en un evento diferente al de su región, teniendo en cuenta la distribución de cupos de ponencias por evento regional.

En los eventos regionales se seleccionará una (1) experiencia finalista por cada categoría, las cuales presentarán su ponencia en el evento nacional. A continuación, se presenta la distribución de los cupos por cada categoría.

Regionales	
Educa Digital Regional	Se presentarán en Educa Digital Nacional
Región Andina 1	2
Región Caribe e Insular	2
Región Pacífico	2
Región Andina 2	2
Región Orinoquía	2
Región Amazonía	2
Total	12

Nacional	
Categorías	Cantidad
Experiencias con enfoque educativo STEM	6
Experiencias con enfoque en la educación virtual, el aprendizaje en remoto y/o híbrido	6
Total	12

NOTA: En el caso de que no se completen los cupos de docentes beneficiados en alguna de las categorías para los encuentros regionales y nacional, Computadores para Educar podrá asignar esos cupos de forma equitativa entre la otra categoría, tomando en cuenta el número de postulaciones y la evaluación.

1.4 Requisitos para participar en la convocatoria

Para participar, verifique que cumpla los requisitos, revise el cronograma y prepare la información y los documentos que deberá presentar en la inscripción, los cuales se detallan a continuación:



Requisitos habilitantes:

- Ser docente en servicio activo del sector oficial nacional de educación inicial, preescolar, básica y media, que cuente con tipo de **vinculación en propiedad, en periodo de prueba o provisional**. Esto será verificado con las bases de datos oficiales y vigentes del MEN y con los medios y entes que se requieran.
- Si el tipo de nombramiento es provisional, en el caso de ser seleccionado deberá firmar un compromiso de transferencia de conocimiento a los docentes de la institución educativa con nombramiento en propiedad, lo cual deberá ser avalado y verificado por el rector. Además, el docente provisional deberá anexar, por lo menos 5 días antes de la fecha de socialización de la experiencia (en caso de ser seleccionado), una actualización de su estado en la planta docente.
- Si al momento de seleccionar a los docentes ponentes para el encuentro, este se encuentra fuera de la planta docente, no se le asignará el cupo. CPE podrán reemplazarlo, teniendo en cuenta las evaluaciones y criterios generales de la presente convocatoria.
- Presentar en el apartado correspondiente del formulario de inscripción de la convocatoria, **una Experiencia**, que a la fecha se encuentre en desarrollo y que haya sido implementada al menos durante medio año lectivo escolar, como mínimo, teniendo en cuenta como fecha de corte el inicio de inscripciones de esta convocatoria. En el apartado de este documento, llamado INFORMACIÓN SOLICITADA EN EL FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN, encontrará más detalles.
- NO haber sido ganador con Experiencia de los eventos Educa Digital regional o Nacional, Edukparty, MakerLab y/o Hackathon en convocatorias adelantadas por Computadores para Educar en versiones pasadas a la presente convocatoria.
- Si un docente fue ponente en años anteriores, se permitirá una postulación en la presente convocatoria siempre y cuando este se postule con una nueva experiencia (totalmente diferente) o se evidencien avances muy significativos o inclusión de nuevos elementos en la experiencia con la que fue ponente en años anteriores, de lo contrario, no será objeto de evaluación.
- Realizar una única inscripción en el formulario oficial de la convocatoria.
- Adjuntar en formato PDF con tamaño máximo de 1Mb, la totalidad de los documentos que se relacionan a continuación:
 - a) Cédula de Ciudadanía. Las dos caras del documento en una sola página
 - b) Formato de autorización de uso de imagen (Ley protección de datos personales).
 - c) Carta Aval firmada y escaneada, donde el grupo de trabajo autoriza al docente que se inscribe, a participar con la experiencia en esta convocatoria. Este documento **aplica únicamente en el caso de experiencias trabajadas de manera grupal**, para lo cual, además, se deberá dar el crédito a quienes participan en la experiencia.
- Aceptar y cumplir a cabalidad las reglas de la convocatoria, expresadas en los términos y condiciones.

Por favor, antes de inscribirse revise de manera cuidadosa la lista de los requisitos y documentos solicitados, validando que los datos estén completos y que los documentos sean legibles.

NOTA: Todos los gastos correspondientes a la generación de los documentos y certificados que el docente deba adjuntar serán asumidos por el interesado.



1.5 Etapas de la convocatoria



1.6 Cronograma de la convocatoria

ACTIVIDAD DENTRO DE LA CONVOCATORIA	FECHA INICIO	FECHA FIN
Lanzamiento de la convocatoria	7-mar-2023	
Cierre de inscripciones y postulaciones, de acuerdo con cada evento regional, así:		
Región Andina 1	10-abr-2023	
Región Caribe e Insular	28-abr-2023	
Región Pacífico	23-may-2023	
Región Andina 2	10-jul-2023	
Región Orinoquía	24-jul-2023	
Región Amazonía	24-jul-2023	
Socialización de experiencias preseleccionadas en eventos regionales, así:		
Región Andina 1	20-abr-2023	
Región Caribe e Insular	11-may-2023	
Región Pacífico	08-jun-2023	
Región Andina 2	27-jul-2023	
Región Orinoquía	17-ago-2023	
Región Amazonía	07-sep-2023	
Publicación de seleccionados para el evento nacional, de acuerdo con la selección en cada evento regional.	18-sep-2023	
Reunión virtual preparatoria con seleccionados	27-sep-2023	
Socialización de las experiencias en evento Nacional	08-09 y 10-nov-2023	

Nota importante: Se enuncian las fechas globales para cada fase de la convocatoria, sin embargo, cada una de estas se desarrolla de manera puntual teniendo en cuenta las fechas de realización de los eventos regionales y nacional. El detalle y fechas para cada evento regional se comunicará a los docentes que se preseleccionen.



2. PROCESO DE POSTULACIÓN DE EXPERIENCIAS

2.1 Condiciones para la postulación y el diligenciamiento del formulario de inscripción

El aspirante debe leer al detalle los términos de la convocatoria, realizar **una única inscripción, seleccionando la categoría a la que se presenta** y adjuntar todos los datos y documentos solicitados en el formulario de inscripción.

Para la inscripción, **a partir del 07 de marzo de 2023** se habilitará un formulario en línea https://educadigital2023.cpe.gov.co/experiencias_significativas.php. Una vez hayan diligenciado el formulario de inscripción, los aspirantes deberán manifestar su aceptación a las reglas de la convocatoria, así como autorizar la difusión de su experiencia, su perfil y el compromiso de acreditar los respectivos documentos solicitados.

Si se detectan varias inscripciones de un mismo candidato, se tendrá como válida la última registrada en fecha y hora, dentro del plazo de inscripciones; las demás serán invalidadas o, en su defecto, eliminadas.

El anexo correspondiente al uso de imágenes de personas que aparezcan en los videos y demás que apliquen, se solicita atendiendo a la normatividad sobre protección de datos personales, conforme a la Ley 1581 de 2012 y demás normas concordantes, que exigen el consentimiento expreso por parte de la persona.

2.2 Información solicitada en el formulario de inscripción

Igualmente, el docente que postule su experiencia deberá diligenciar la siguiente información en un Formulario online a través del siguiente enlace: https://educadigital2023.cpe.gov.co/experiencias_significativas.php

Tenga a la mano la información solicitada en el presente formulario ya que no podrá realizar registros parciales. Le recomendamos elaborar un borrador en un documento tipo Word para que se facilite el diligenciamiento, todos los campos requeridos en el formulario se encuentran a continuación. En caso de no tener algún documento y de ser seleccionados para presentar su experiencia, debe enviar los documentos anexos educadigital@cpe.gov.co máximo 3 días antes del evento, en caso de no hacerlo, Computadores para Educar podrá disponer de este cupo de acuerdo con los parámetros establecidos.

CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
DATOS DEL LIDER DE LA EXPERIENCIA	
Nombres y Apellidos	Debe indicar los nombres y apellidos como aparecen en la cédula del autor o contacto principal de la experiencia. Si es una experiencia que se desarrolló en forma grupal (coautoría), posteriormente podrá diligenciar los datos de los demás docentes. Escriba su respuesta con MAYÚSCULA sostenida



CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
Cédula	Debe indicar el número de cédula del autor o contacto principal de la experiencia, sin puntos ni comas. Recuerde que si es una experiencia que se desarrolló en forma grupal (coautoría), posteriormente podrá diligenciar los datos de los demás docentes.
Correo electrónico de contacto (preferiblemente un correo personal)	Debe indicar el correo electrónico del autor o contacto principal de la experiencia. Recuerde que si es una experiencia que se desarrolló en forma grupal (coautoría), posteriormente podrá diligenciar los datos de los demás docentes.
Número de teléfono de contacto (preferiblemente celular)	Debe indicar el número de contacto del autor o contacto principal de la experiencia. Recuerde que si es una experiencia que se desarrolló en forma grupal (coautoría), posteriormente podrá diligenciar los datos de los demás docentes.
Género	Seleccione el género al cual pertenece y que está identificado en su cédula de ciudadanía
Grupo étnico	Seleccione el grupo étnico al cual pertenece. Si no se identifica con las opciones relacionadas marque NINGUNO DE LOS ANTERIORES
Discapacidad	Seleccione el tipo de discapacidad que tiene el líder autor o contacto principal de la experiencia que se postula. De no tener discapacidades, seleccione la opción NINGUNA
Cargo que desempeña	Debe seleccionar el cargo de la persona líder de la experiencia: Docente o Directivo docente
Tipo de vinculación	Seleccione el tipo de vinculación (propiedad, en periodo de prueba o provisional)
Último nivel educativo	Seleccione el ultimo nivel educativo del cual hay obtenido titulación válida en Colombia.
¿Su proyecto se desarrolló en coautoría?	Debe elegir la opción SI, cuando la experiencia es el resultado del trabajo en grupo y el formulario automáticamente lo llevará a la sección para diligenciar la información de los demás coautores. Seleccione la opción NO, cuando el trabajo es individual y el formulario lo llevará automáticamente a la siguiente sección.
Datos de los coautores	En este campo debe ingresar el nombre y apellido, número de cédula, teléfono de contacto (celular) y correo electrónico de los coautores. Máximo se permitirán ingresar los datos de tres (3) coautores.
DOCUMENTACIÓN DEL DOCENTE Y LA EXPERIENCIA	
Formato uso de imagen de la experiencia postulada	Cargar el formato de uso de imagen diligenciado, debidamente firmado y escaneado por todas las personas que intervienen en



CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
	el video y en las imágenes que complementan la información de la experiencia significativa. Previamente, diligencie y haga firmar la autorización por quienes aparecen en el video e imágenes. Los archivos deben ser menores de 1 Mb. Tipo de archivo permitido: PDF. El formato de uso de imagen se encuentra publicado en el espacio web de la convocatoria y no será válida la presentación de otro documento diferente.
Cartas de aval de los coautores (Es obligatorio únicamente si indicó que la experiencia es desarrollada en coautoría o grupo)	Cargue la Carta de aval firmada y escaneada, donde el grupo de trabajo autoriza la participación del líder autor o contacto principal de la experiencia inscrito. Este documento aplica únicamente en el caso de experiencias trabajadas de manera grupal, para lo cual, además, se deberá dar el crédito en la documentación (ficha y video) a los autores de la experiencia. Los archivos deben ser menores de 1 Mb. Tipo de archivo permitido PDF. Este formato está publicado en el espacio web de la convocatoria y no será válida la presentación de otro documento diferente.
DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	
Departamento	Debe seleccionar el departamento donde se encuentra ubicada la institución educativa o sede de la experiencia.
Municipio	Debe escribir el municipio donde se encuentra ubicada la institución educativa o sede de la experiencia. Escriba su respuesta con MAYÚSCULA sostenida.
Corregimiento (opcional)	Debe escribir el nombre del corregimiento donde se encuentra ubicada la institución educativa o sede de la experiencia. Escriba su respuesta con MAYÚSCULA sostenida
Secretaría de Educación	Seleccione el nombre de la Secretaría de Educación Certificada, a la cual pertenece la institución educativa donde se desarrolla la experiencia postulada.
Nombre de la institución educativa donde se desarrolla la experiencia	Debe escribir el nombre de la institución educativa. Escriba con MAYÚSCULA sostenida toda la respuesta.
Código DANE	Debe escribir el código DANE de la institución educativa, sin puntos, comas o guiones. Si no conoce el código, puede buscarlo en el siguiente enlace: https://sineb.mineduccion.gov.co/bcol/app
Sede (opcional)	Si la experiencia se desarrolla en una sede de la institución educativa principal, debe escribir el nombre completo con MAYÚSCULA sostenida.



CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
Código DANE Sede	Debe escribir el código DANE de la sede, sin puntos, comas o guiones. Si no conoce el código, puede buscarlo en el siguiente enlace: https://sineb.mineducacion.gov.co/bcol/app
Zona de la institución educativa o sede	Seleccione la zona donde se ubica la institución educativa o sede donde se desarrolla la experiencia (rural o urbana).
Nombre rector(a)	Debe escribir el nombre y apellidos del rector(a). Escriba con MAYÚSCULA sostenida toda la respuesta.
Correo electrónico rector(a)	Digite el correo electrónico donde se puede contactar al rector(a). El correo debe cumplir con el formato ejemplo@correo.com
Número de teléfono rector(a) (preferiblemente celular)	Digite el número sin espacios, guiones u otros símbolos (adicione el indicativo si es un número fijo) Ejemplo: 3112223344 o +57 (1) 5551234
DATOS BÁSICOS DE LA EXPERIENCIA	
Título de la experiencia	Debe registrar el nombre que le dio a la experiencia. Recuerde que es recomendable que el título describa con claridad y, usando la menor cantidad de palabras, el tema central de la experiencia.
Fecha de inicio de la experiencia	Debe seleccionar el día, mes y año en el que el docente o directivo docente comenzó a implementar las estrategias propuestas con los estudiantes o en la institución educativa.
Video	Digite la URL donde se encuentra publicado el video soporte de la experiencia significativa. Recuerde que primero debe publicarlo en YouTube, tener una duración de entre 2 y 5 minutos y ser reciente ⁵ . Tenga presente que debe ser la URL de su video subido en YouTube, pues no se aceptan blogs, wikis, presentaciones, etc. Antes de colocar la URL verifique en un navegador de ventana incógnita que funcione adecuadamente y sea el video correcto. NOTA: Tener en cuenta lo indicado en el apartado de este documento, referente a ESPECIFICACIONES Y RECOMENDACIONES PARA EL VIDEO.
Área de enseñanza en la que desarrolla la experiencia	Debe seleccionar el área o asignatura en la que se desarrolla la experiencia. De las siguientes opciones: Matemáticas, Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia; Ciencias Naturales y Educación Ambiental; Educación Artística; Humanidades, Lengua Castellana e idiomas extranjeros; Educación ética y en valores humanos; Educación Física,

⁵ El comité de evaluación o el evaluador podrá ser flexible con este criterio al momento de la revisión siempre y cuando se evidencie que el video corresponde y tiene coherencia con toda la información registrada de la experiencia.



CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
	recreación y deportes; Educación religiosa; Tecnología e Informática.
Área de Gestión en la que aplica la experiencia (si es directivo docente).	Si es directivo docente debe escoger alguna de las siguientes opciones: Gestión Institucional Directiva, Gestión Institucional Académica, Gestión Institucional Administrativa y/o Gestión Institucional Comunitaria. Como referente puede consultar la Guía N°34 del Ministerio de Educación, para el mejoramiento institucional.
Grados en que aplica la experiencia	Debe seleccionar el grado o los grados donde se desarrolla la experiencia. De las siguientes opciones: Preescolar a grado 11, ciclo complementario, Educación formal de adultos CLEI.
Otras poblaciones	Si la experiencia se desarrolla con alguna de las poblaciones enunciadas a continuación, debe seleccionar la opción correspondiente: <ul style="list-style-type: none">- Docentes- Padres de Familia- Estudiantes con discapacidad- Estudiantes extra-edad- Víctimas del conflicto- Grupos Étnicos (ROM, Afrodescendientes, Indígenas, Raizales)- Otras Instituciones Educativas o Sedes de Instituciones Educativas- Sector Productivo- Entidades Gubernamentales (Alcaldías, Gobernaciones, etc.)- Entidades NO Gubernamentales (ONG, Fundaciones, etc.)
Listado de contenidos y/o herramientas educativas digitales	Debe seleccionar el tipo de contenidos y/o herramientas educativas digitales que se usan en la experiencia: <ul style="list-style-type: none">- Video juegos- E-Books- Series animadas- Aplicaciones web- Aplicaciones móviles- Software educativo de apoyo para actividades de aula- Material Multimedia- Herramientas digitales (programas que permiten el desarrollo o elaboración de material para uso pedagógico)- Contenidos de la interfaz de CPE



CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
	<ul style="list-style-type: none">- Contenidos para Aprender – Portal Colombia Aprende (MEN)- Contenidos de radio- Contenidos de televisión- Otros. ¿Cuales?
Nombres de los contenidos y/o herramientas educativas digitales	Debe escribir el nombre de los contenidos y/o herramientas educativas digitales, de acuerdo con la(s) casilla(s) seleccionadas en la pregunta anterior. Sepárelos usando comas o guiones. Máximo 400 palabras
Tipo de dispositivo que usa en su experiencia	Debe seleccionar el tipo o los tipos de dispositivos que usa en su experiencia: <ul style="list-style-type: none">-Computador portátil-Computador de escritorio-Tableta-Cámara fotográfica-Cámara de video-Televisor-Celulares-Radio-Video Beam-Otro. ¿Cuales?
Los dispositivos mencionados anteriormente son donados	Indique si los dispositivos usados en el desarrollo de la experiencia fueron recibidos por medio de una donación de: <ul style="list-style-type: none">- CPE- MEN- Fundación u ONG- Ente gubernamental extranjero- Ente gubernamental del orden territorial (Gobernación, Alcaldía)
Especifique el tipo de donación recibida, según la selección realizada en el campo anterior	Por favor, especifique el año en que fueron entregados cada uno de los tipos de dispositivos, la cantidad y quién los donó. Máximo 400 palabras
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	
Resumen	Debe escribir el objetivo de la iniciativa, a través de qué acciones o actividades se desarrolla la experiencia, qué recursos tecnológicos y/o digitales se usan y los resultados o proyecciones de esta (si se tienen). Máximo 300 palabras
Contexto sociocultural y tecnológico	Debe describir las características sociales, educativas y de tecnología, determinantes del contexto en el cual se propone la iniciativa. En términos de la caracterización social, esta debe



CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
	describir puntualmente aspectos como: la estructura de relaciones, las condiciones particulares de la zona (rural o urbano). En el ámbito educativo debe describir los logros y debilidades relevantes, haciendo énfasis en los aspectos pedagógicos asociados a la experiencia. En términos de características tecnológicas, esta debe describir puntualmente aspectos como: los recursos tecnológicos con que cuenta la institución, software, conectividad, condiciones de electricidad, etc. Con este contexto se construye una imagen del lugar en el que se desarrolla la experiencia, que le será útil al evaluador para entenderla. Máximo 400 palabras
Definición de la necesidad o problema	Debe describir en un máximo de 300 palabras, la necesidad o problema que justifica la experiencia. Tenga como guía la siguiente pregunta: ¿Qué situaciones particulares se presentan en el contexto para considerarlo como un problema?
Objetivo general	Debe definir en máximo 60 palabras, el horizonte claro de acción, el cual debe estar en correspondencia con el problema o necesidad.
Objetivos específicos	Debe escribir máximo 3 objetivos específicos que se desprenden del objetivo general. Estos deben guardar estricta relación, ya que al estar organizados en un orden lógico permite reconocerlos como los pasos a seguir para lograr el objetivo general. Enumérelos. Máximo 160 palabras
Competencias que fortalece los estudiantes o área de gestión a fortalecer	Debe describir en máximo 300 palabras, los saberes y competencias del contenido puntual del área de conocimiento o área de gestión que se quiere fortalecer. Puede acudir a referentes como: Proyecto Educativo Institucional - PEI, Plan de Mejoramiento Institucional - PMI, Lineamientos Curriculares, Estándares Básicos de Competencia, Derechos Básicos de Aprendizaje, Guía para el Mejoramiento Institucional, Guía 31 Desempeño Laboral Docente, Competencias TIC para los Docentes y Directivos Docentes, de acuerdo con el tipo de iniciativa que presenta el docente o directivo docente.
Planteamiento y alcance de la experiencia	Debe escribir en máximo 600 palabras, todo el proceso de desarrollo e implementación de la experiencia. Construya la narración teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones: i) Vaya al grano; ii) Siga un hilo conductor en la presentación de la metodología; iii) Comparta el texto para que otros le indiquen si es claro o si es necesario aclarar algo. En esta descripción usted podrá detallar las características de población estudiantil impactada, tiempo, temas abordados, si es una experiencia de



CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
	aula o es institucional, etc. Recuerde además explicar cómo se usaron los contenidos educativos digitales y/o herramientas tecnológicas.
Impacto y resultados de la experiencia	Escriba los cambios generados en la práctica de aula o de gestión, asociados al mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes o de los procesos institucionales, en el entorno, en el sector, en el medio ambiente, en la comunidad, etc. Para esta descripción contraste el problema inicial con el estado final luego de la implementación de la experiencia. Máximo 500 palabras.
Innovación	Explique como la experiencia significativa se aplica en su contexto y aplica soluciones pertinentes, específicas, novedosas y superadoras frente a necesidades y problemáticas reales de la institución educativa a través del uso y apropiación de la tecnología.
FORMA DE DIFUSIÓN DE LA EXPERIENCIA	
Reconocimientos obtenidos	Debe escribir los reconocimientos que haya recibido la experiencia o el docente que la lidera, a lo largo del desarrollo de esta. Este campo hace referencia a identificar si fue ponente con la experiencia en concursos, ferias, otras convocatorias. Diligencie este campo solo si aplica. Máximo 200 palabras.
Producciones y publicaciones asociadas a la experiencia	Relacione los documentos o URL donde esté publicado lo que ha escrito, relacionado con el desarrollo de la experiencia significativa postulada. Diligencie este campo solo si aplica. Máximo 200 palabras.
Instituciones educativas donde se ha replicado la experiencia y resultado obtenido	Relacione los nombres de las instituciones donde han replicado la experiencia significativa que está postulando a esta convocatoria y los resultados obtenidos en esas instituciones por replicar la experiencia. Diligencie este campo solo si aplica. Máximo 200 palabras.
PROYECCIÓN DE LA EXPERIENCIA	
¿Qué prevé para dar continuidad, fortalecer y expandir su experiencia?	Debe escribir cómo se podría, qué requeriría, de qué dispondría, etc. Máximo 200 palabras.



2.3 Especificaciones y recomendaciones para el video de presentación de la experiencia significativa

Para participar, el docente debe presentar un video que describa la Experiencia, que cumpla con los siguientes requisitos:

- ✓ Calidad en el audio e imagen
- ✓ Duración de entre **2 y 5 minutos**. En caso de que el video supere el tiempo indicado, solo se evaluarán los primeros tres minutos de duración.
- ✓ El video debe ser reciente.
- ✓ Debe ser cargado en YouTube (por universalidad de la plataforma). Se podrán aceptar otros medios para acceder al video como OneDrive, GoogleDrive, entre otros siempre y cuando se tengan los permisos necesarios para acceder, de lo contrario la experiencia no será tomada en cuenta para su evaluación y selección.

En el momento de la inscripción, se le pedirá relacionar la dirección web del video.

Elementos recomendados a incluir en el video:

Presentación con ideas claras, concretas y concisas en un lenguaje sencillo. Los aspectos por mencionar, entre otros pueden ser:

- Presentación inicial de Experiencia
 - Título de máximo 5 palabras
 - Objetivo
 - Nombre del líder
 - Establecimiento educativo donde se desarrolla
 - Lugar geográfico donde se ubica
 - Población impactada (grados, sedes, etc.)
- Descripción de la Experiencia
 - Antecedentes y necesidad identificada
 - Uso pedagógico de la tecnología en la experiencia y recursos
 - Resultados, impacto alcanzado
 - Seguimiento y proyección
 - Testimonios de participantes beneficiados de la experiencia

No se aceptarán direcciones de páginas web, blogs, wikis y otros diferentes. Tampoco se aceptarán videos de conferencias, ponencias, presentaciones Prezi, PowerPoint, videojuegos, etc.

Si la experiencia trabaja blogs, wikis, etc., méncionelos en los campos correspondientes del formulario de inscripción.



Aproveche el formulario de inscripción y el video como complementos y evidencia de su postulación; evite repetir en el video exactamente lo que dice en el formulario de inscripción. Haga uso de su creatividad para que el evaluador, una vez lea los datos de la experiencia significativa registrados en el formulario de inscripción y proceda a ver el video, obtenga toda la información que requiere para tener una idea clara de su postulación y pueda emitir un juicio, a la luz de los criterios de la rúbrica.

Es importante evidenciar los criterios a evaluar y los aspectos más relevantes mencionados en el formulario de inscripción. Por ejemplo, si en el formulario de inscripción menciona que los estudiantes cuentan con guías y tutoriales digitales para la experiencia, en el video muestre la imagen donde ellos la usan. No es necesario detallar todo, pero sí evidenciar en qué se basa la experiencia, a quiénes y cómo impacta.

Se recomienda incluir testimonios de estudiantes, padres, directivos, etc., además de las tomas de la experiencia en ejecución y de la institución educativa. Permita que los entrevistados se expresen libremente, no use libretos para que los estudiantes lean o se aprendan de memoria; evite hacer una presentación magistral donde solo se visualiza al docente explicando lo que hace. Para los evaluadores y jurados es importante evidenciar el impacto real de la experiencia. Se entiende que por la Pandemia del COVID-19 se dificulta la comunicación y la obtención de testimonios y materiales, sin embargo, se valorará aquellos videos que tengan los elementos sugeridos anteriormente y que le permitan al evaluador hacerse una idea del desarrollo de esta.

Recuerde que debe contar con la **autorización expresa de los participantes en el video** para hacer uso de sus imágenes o audios, para lo cual deberá diligenciar el formato de "AUTORIZACIÓN DE USO DE NOMBRE, IMAGEN, VIDEOS, DECLARACIONES Y TESTIMONIALES DEL MENOR DE EDAD PARA USO PÚBLICO POR PARTE DE COMPUTADORES PARA EDUCAR Y EL GOBIERNO DE COLOMBIA".

NOTA: El video es la oportunidad de dar a conocer en qué consiste su experiencia, así que debe ser muy claro, conciso e incluir imágenes y testimonios que le permitan al evaluador tener claridad del trabajo postulado. La creatividad y el aprovechamiento de este recurso son claves para la evaluación.

3. PROCESO DE VERIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS POSTULACIONES

3.1 Condiciones para el proceso de evaluación y verificación de requisitos

Computadores para Educar revisará la información de cada una de las postulaciones.

CPE se reserva el derecho de solicitar documentación extra a la presentada como requisito, en los casos que considere necesarios.

Si se detecta intento de fraude, plagio, similitud en las experiencias presentadas o comportamiento irrespetuoso por parte del aspirante hacia los representantes de Computadores para Educar y el Gobierno



de Colombia, aliados, organizadores y/o sus pares, se expone a ser retirado del proceso, con la anotación respectiva para futuras convocatorias, así como a ser reportado a las entidades que corresponda.

La evaluación permitirá determinar los candidatos con transformaciones pedagógicas en el aula, en la institución o en la región, gracias a la madurez de su Experiencia.

El proceso de revisión de requisitos será realizado por el equipo de la Subdirección de Formación e Innovación de Computadores para Educar, quienes se encargarán de realizar los respectivos cruces de información, con las bases de datos oficiales y vigentes del MEN y CPE. Así mismo, con los medios y entes que se requieran, para verificar que el docente inscrito está en servicio activo en el sector oficial nacional de educación inicial, preescolar, básica y media; y que cuente con **tipo de vinculación indicado en los requisitos**. De igual manera, se comprobará la **validez** de los otros documentos adjuntados (cédula, formato de uso de imagen – Ley protección de datos personales, carta aval grupo – si aplica).

Si se encuentra que: i) el docente inscrito no cumple con los requisitos de ser docente del sector público en servicio activo, de educación inicial, preescolar, básica y media; ii) que no está vinculado a una institución educativa rural (para el caso de la categoría rural); iii) que no cuenta con el tipo de vinculación requerida para postularse en la convocatoria; iv) que presenta alguna sanción disciplinaria y v) que la URL del video presentado no funciona correctamente al momento de realizar la verificación en la etapa de evaluación, el evaluador procederá a diligenciar la rúbrica de evaluación, sin embargo esta no será tomada en cuenta para la selección y dejará una nota de los requisitos que no cumplió, indicando que la postulación no sigue a la etapa de evaluación de la experiencia y quedará eliminado.

La revisión de requisitos es de carácter **eliminador**.

En caso de ser seleccionado para ser ponente y socializar su experiencia en los eventos regionales y nacional usted deberá aportar los anexos solicitados si aplica (AUTORIZACIÓN DE USO DE NOMBRE E IMAGEN y CARTA DE AVAL DE COAUTORES), en un plazo máximo de 3 días antes de cada evento al correo electrónico educadigital@cpe.gov.co, en caso de no adjuntar o remitir estos documentos en el plazo establecido, Computadores para Educar dispondrá de este cupo de acuerdo con los parámetros establecidos.

3.2 Criterios para la evaluación de la experiencia significativa postulada en esta convocatoria

En esta fase, se adoptarán los criterios establecidos por el MEN en su documento “Las Rutas del Saber Hacer de Experiencias Significativas” y se establecieron tres criterios de valor agregado, que serán integrados igualmente al proceso de evaluación de las Experiencias:



Pertinencia	<ul style="list-style-type: none">• Hace referencia al análisis del contexto que realiza la experiencia para así responder a las necesidades y/o problemáticas identificadas en el entorno o establecimiento educativo.
Fundamentación	<ul style="list-style-type: none">• Aquí se evalúa la relación de la experiencia con referentes pedagógicos, conceptuales y metodológicos. Así mismo, se analiza la articulación con el PEI y el PMI.
Consistencia	<ul style="list-style-type: none">• Analiza la coherencia que debe existir entre lo planteado teóricamente (fundamentación), la necesidad identificada, la metodología utilizada y los resultados esperados/alcanzados.
Madurez	<ul style="list-style-type: none">• Se observa la evolución de la experiencia en el tiempo y los aprendizajes y mejoras que se han generado durante la implementación. Ha logrado generar resultados con evidencias.
Resultados	<ul style="list-style-type: none">• En este punto, se evalúa el nivel de logro de la experiencia de acuerdo con los objetivos propuestos y el mejoramiento de los aprendizajes y competencias en los estudiantes y en el área de gestión en pro del fortalecimiento institucional.
Transferencia	<ul style="list-style-type: none">• La experiencia se convierte en un punto de referencia para otros; por tal motivo, este criterio evalúa su capacidad de ser retomada, trasferida y adaptada a otros escenarios educativos y se pregunta por los mecanismos de comunicación (si los tiene) que utiliza para hacer esto posible.
Sostenibilidad	<ul style="list-style-type: none">• Evalúa los mecanismos planteados para mantener, fortalecer y escalar (transferir) la experiencia en el tiempo, considerando las debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas.
Innovación	<ul style="list-style-type: none">• El término innovación se utiliza para observar el uso de elementos novedosos dentro de las circunstancias propias del contexto que se identifican en la implementación de la experiencia y que conllevan a cambios en las prácticas y costumbres institucionales de cualquiera de las áreas de gestión escolar, además de realizar aportes al campo disciplinar trabajado en la experiencia.
Enfoque diferencial e incluyente	<ul style="list-style-type: none">• La experiencia pretende eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de distintas poblaciones y territorios. Por tanto busca que todos los estudiantes sean incluidos en los procesos educativos indistintamente de su condición cognitiva, física, social, cultural o étnica). La experiencia beneficia a población con enfoque diferencial y/o desarrolla recursos educativos Digitales inclusivos.

Criterios de valor agregado

Ruralidad	<ul style="list-style-type: none">• La experiencia se desarrolla y/o atiende a población del contexto rural.
Transversalidad	<ul style="list-style-type: none">• La experiencia hace posible la integración de los diversos saberes para el desarrollo de competencias para la vida. Esto implica reorientar las prácticas pedagógicas hacia la construcción de conocimiento con sentido.
Competencias del siglo XXI	<ul style="list-style-type: none">• La experiencia pretende desarrollar en los estudiantes competencias específicas en el marco de la educación para el siglo XXI, con el fin de preparar a los estudiantes para la Sociedad del Conocimiento, mediante el desarrollo de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidades). La experiencia evidencia el uso estratégico de la información y los diferentes elementos y herramientas TIC de su entorno para el desarrollo de soluciones tácitas, explícitas y sostenibles para el contexto que lo rodea y problemáticas de la sociedad.

Se evaluará la coherencia interna de la experiencia significativa, esto es la relación lógica entre los criterios de evaluación de modo que no se produce contradicción ni oposición entre ellas.



En caso de encontrar dos o más postulaciones participando con la misma experiencia significativa, los docentes y sus respectivas postulaciones serán retiradas de la convocatoria.

Además, como parte de la evaluación a la experiencia significativa postulada, se verificará la posibilidad de ocurrencia de plagio. De encontrarse que da un porcentaje de posible plagio igual o superior al 30%, la experiencia será descalificada, asignando CERO (0) como calificación e indicando en observaciones la detección de posible plagio.

La evaluación de la experiencia es de carácter **clasificatorio**.

3.3 Publicación de preseleccionados, validación y recepción de documentos de participación en el encuentro

A continuación, se relaciona la información correspondiente a la publicación de preseleccionados, validación y recepción de documentos de participación en el encuentro regional.

La lista preliminar con los nombres de los docentes preseleccionados se publicará en diferentes medios y canales establecidos por CPE.

Tenga en cuenta que un **docente preseleccionado** es aquel que, una vez ha cumplido satisfactoriamente con el proceso de evaluación, es candidato opositor al beneficio como PONENTE, si cumple con las condiciones estipuladas en la convocatoria (Requisitos habilitantes y para hacer efectivo el beneficio).

NOTA: CPE se reserva el derecho en esta etapa de la convocatoria, para requerir a los docentes con nombramiento provisional, para que demuestren la continuidad de vinculación en la institución educativa a la fecha de ejecución del encuentro y seis (6) meses después de este. Se busca con esto, garantizar la transferencia de conocimiento que debe realizar, como parte de los compromisos firmados.

4. ACOMPAÑAMIENTO Y SOCIALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Preparación previa a la participación en el encuentro nacional – Educa Digital®

Se tendrán sesiones virtuales, comunicaciones electrónicas, telefónicas, etc., con el fin de orientar, hacer seguimiento, resolver inquietudes y demás temas relacionados con los preparativos previos a la socialización en el encuentro. Por esto, el seleccionado debe estar pendiente para atender lo necesario y deberá ajustarse a las fechas y plazos de respuesta establecidos por CPE.

Durante esta etapa los docentes seleccionados como ponentes serán asesorados y guiados para la grabación de su video el cual será presentado oficialmente al inicio del evento y será este el que se mostrará al jurado evaluador que definirá su puesto de premiación. Es decir, el docente deberá grabar un video donde socialice su experiencia y tendrá unos minutos posteriores en vivo para responder preguntas que realice el jurado evaluador final.



Para la grabación de este video contará con la asesoría del equipo pedagógico y de comunicaciones de CPE o del equipo del operador del evento. Este equipo se contactará con el docente para elaborar el guion, entregar lineamientos y demás insumos que se requieran para este proceso. Posterior a la grabación por parte del docente, este video será editado y producido posteriormente para su versión final de publicación en la página oficial del evento.

5. OBSERVACIONES ESPECIALES Y MEDIOS OFICIALES DE CONTACTO

CPE estará informando de los cambios que sucedan en el desarrollo de la presente convocatoria y que se deriven de eventos fortuitos que no corresponden a la voluntad de la entidad.

Si se presentan inquietudes o dudas en lo referente a la convocatoria y el proceso de postulación, escriba su caso a los correos electrónicos educadigital@cpe.gov.co - info@cpe.gov.co