



PROTOTIPO CICLO DE TALLERES EN PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES - 2024



Ministerio de Educación Nacional

Daniel Rojas Medellín.

Ministro de Educación Nacional

Liliana María Guaca Guamanga – Jefe OIE

Oficina de Innovación Educativa con Uso de TIC (OIE)

Elaboró

Carolina Mejía Corredor - Consultora

Revisión técnica

Natalia Franco Meza – Profesional Especializado OIE

Seguimiento

Karen Lorena Velásquez Vega – Contratista OIE

Diego Fernando Salazar Becerra – Profesional Especializado Oficina de Planeación

Diseño y diagramación

Oficina Asesora de Comunicaciones

Bogotá D. C., 2024

Contenido

Índice de Tablas	4
Índice de Figuras.....	5
1. Introducción.....	6
2. Objetivos.....	7
2.1. Objetivo general	7
2.2. Objetivos específicos	7
3. Etapa 1. Hub de Innovación.....	8
3.1. Diseño metodológico del taller	8
3.2. Resultados del taller.....	9
3.2.1. Apertura del taller	10
3.2.2. Visualización de futuros	10
3.2.3. Co-creación de prototipos preliminares	10
3.2.4. Análisis de la co-creación de los prototipos.....	11
3.3. Ruta integral de innovación digital docente.....	13
3.4. Enfoque a la producción de contenidos educativos	13
4. Etapa 2. Focus Group: Consulta para el diseño de un curso de producción de contenidos	14
4.1. Diseño metodológico del focus group	15
4.2. Resultados del focus group.....	16
4.2.1. Experiencias y desafíos.....	17
4.2.2. Recomendaciones para el ciclo de talleres	19
4.2.3. Análisis de la encuesta	21
5. Etapa 3. Construcción del Prototipo del Ciclo de Talleres en Producción de Contenidos Educativos Digitales.....	22
5.1. Propósito del Ciclo de Talleres	22
5.2. Población objetivo	23
5.3. Competencias	23
6. Consideraciones para la ejecución.....	25



Índice de Tablas

Tabla 1. Ficha técnica de la encuesta de Consulta para el diseño de un ciclo de talleres en la producción de contenidos educativos.....	16
Tabla 2. Ciclo de talleres	23



Índice de Figuras

Figura 1. Ruta metodológica para el desarrollo del taller.	8
Figura 2. Prototipos para la ruta de Alfabetización Digital.	11
Figura 3. Prototipos para la ruta de Herramientas digitales para la práctica docente y tendencias en producción de contenidos educativos.	11
Figura 4. Prototipos para la ruta de Herramientas de evaluación y seguimiento.	11
Figura 5. Ruta integral de innovación digital docente.	13
Figura 6. Experiencias de los docentes en la producción de contenidos educativos.	17
Figura 7. Temáticas que los docentes consideran se deben incluir en el curso.	19



1. Introducción

Este documento presenta el prototipo del ciclo de talleres en producción de contenidos educativos digitales, que surgió como parte del Plan de Trabajo y Diagnóstico de Colaboración e Innovación Abierta para el 2024 y que se encuentra la fase inicial, en [este enlace](#).

El desarrollo de este prototipo siguió un proceso estructurado que incluyó varias etapas clave. Inicialmente, se llevó a cabo un taller de co-creación, en el cual participaron los grupos de valor del sector educativo como gremio EDTECH, docentes, directivos docentes y funcionarios del Ministerio de Educación Nacional, con el objetivo de escuchar a la comunidad educativa sobre los resultados del diagnóstico inicial y la escucha activa con relación a la formulación de ideas para el desarrollo del prototipo.

Posteriormente, se realizaron focus groups para profundizar en la formación relacionada con producción de contenidos educativos digitales, dado que estos resultados fueron reiterativos tanto en el diagnóstico, como en los espacios de co-creación.

El presente documento está estructurado para proporcionar una visión clara y detallada de cada una de estas etapas, los resultados obtenidos, y el diseño final del prototipo de este ciclo de talleres.

A continuación, se presenta un resumen detallado de las etapas de desarrollo del prototipo, los hallazgos clave y las recomendaciones para su implementación efectiva.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Desarrollar un prototipo, alineado con los resultados del diagnóstico, los espacios de co-creación y el focus group, que responda a los retos, necesidades y soluciones de los grupos de valor, con respecto a la producción de contenidos educativos digitales.

2.2. Objetivos específicos

- Desarrollar competencias en producción de contenidos digitales, fomentando la innovación educativa mediante el uso de tecnologías emergentes y estrategias innovadoras.
- Promover la inclusión y accesibilidad a través del diseño y producción de recursos educativos que atiendan a la diversidad de estudiantes y sus necesidades específicas.
- Enseñar a los docentes a utilizar plataformas digitales y redes sociales para la difusión de sus contenidos educativos.
- Desarrollo de talleres que permitan a los grupos de interés y de valor interactuar y generar productos en contenidos educativos digitales.

3. Etapa 1. Hub de Innovación

Este evento se desarrolló a través de una convocatoria abierta con cupos limitados (por limitaciones de espacio) en la que participaron 65 representantes de secretarías de educación, directivos docentes, docentes de todos los niveles educativos del país, servidores del MEN y aliados del gremio EDTECH (empresas o emprendimientos de base tecnológico en educación). La meta era diseñar propuestas innovadoras y disruptivos en las temáticas de Alfabetización Digital, uso de Herramientas digitales para la práctica docente, y herramientas de evaluación y seguimiento, identificadas como prioritarias en la fase de diagnóstico.

3.1. Diseño metodológico del taller

El diseño metodológico del taller se basó en principios de Design Thinking, Brainstorming y SCAMPER para fomentar la creatividad y la colaboración. Se utilizaron dinámicas participativas y herramientas de trabajo en equipo para garantizar una experiencia dinámica y productiva. Durante el desarrollo de esta ruta, se exploraron desafíos educativos, se generaron ideas innovadoras, se desarrollaron propuestas concretas, se iteraron y se planificaron acciones para la implementación efectiva.

Figura 1. Ruta metodológica para el desarrollo del taller.



El taller se desarrolló en varios momentos:

- **Apertura y objetivos:** El taller comenzó con una actividad para fomentar la creatividad. Luego se presentó el objetivo del taller, las temáticas a abordar y los desafíos (presupuestales, de tiempo, modalidad, etc.). Finalmente, se explicó la metodología a utilizar y las herramientas disponibles. El propósito de la jornada fue co-crear un proceso de transformación educativa significativa para el talento humano del sector educativo, brindando las herramientas y

espacios necesarios para que los participantes no solo adquieran conocimientos y habilidades prácticas, sino que también internalicen una mentalidad de emprendedores e innovadores, arraigada en la acción y la reflexión.

- **Visualización de futuros:** Se realizó una dinámica de visualización de futuros deseados en las tres temáticas presentadas y se exploró cómo impactar en las personas y lograr su transformación.
- **Formación de equipos:** Se conformaron equipos de trabajo manteniendo sus ubicaciones en mesas y se les asignó una temática específica.
- **Generación de ideas:** Los equipos realizaron sesiones de *brainstorming* centradas en la temática, futuros deseados y desafíos identificados.
- **Priorización de ideas:** Cada equipo priorizó las ideas más relevantes y prometedoras mediante votación o consenso.
- **Desarrollo de prototipos:** Los equipos seleccionaron una idea principal para desarrollar en profundidad, discutiendo los detalles clave, tipos de actividades y elementos a abordar en la temática.
- **Diseño preliminar:** Los equipos hicieron el diseño preliminar del programa, creando una ruta que incluyó recursos necesarios y disponibles, así como posibles limitaciones.
- **Presentación y selección:** Se presentaron y seleccionaron las propuestas, identificando posibles mejoras o ajustes en cada una.
- **Planificación de acciones:** Se planificaron las primeras acciones concretas para llevar a cabo cada programa formativo, designando responsabilidades y compromisos públicos con la ejecución de las iniciativas.
- **Próximos pasos:** Se discutieron conexiones, alianzas y redes de apoyo para la implementación de los programas.

3.2. Resultados del taller

Durante el taller, se exploraron desafíos educativos, se generaron ideas innovadoras, se desarrollaron propuestas concretas, se iteraron y se planificaron acciones para la implementación efectiva.

3.2.1. Apertura del taller

El taller se inició presentando su propósito, las temáticas a abordar en las rutas formativas y los desafíos presupuestales, de tiempo y modalidad.

3.2.2. Visualización de futuros

Se realizó una dinámica de imaginar futuros deseados en las tres temáticas presentadas, permitiendo explorar cómo impactar en las personas y lograr su transformación. Los hallazgos principales incluyeron:

- La necesidad de ofrecer programas de formación continua que mantengan a los docentes al día con las últimas tecnologías y metodologías.
- Asegurar que todos los estudiantes y docentes tengan acceso a la tecnología necesaria para participar plenamente en el entorno educativo digital.
- Promover un uso ético y responsable de las tecnologías emergentes, especialmente la IA.
- Fomentar el uso de tecnologías que permitan una personalización del aprendizaje, adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Crear y fortalecer redes de apoyo y acompañamiento que faciliten la implementación y uso de herramientas digitales en el aula.
- Desarrollar sistemas de evaluación que utilicen datos para proporcionar una retroalimentación más completa y precisa, enfocada en el aprendizaje y desarrollo del estudiante.

3.2.3. Co-creación de prototipos preliminares

Se conformaron equipos que se enfocaron en una temática en profundidad. Se generaron ideas, se priorizaron y se desarrolló una idea principal. Los equipos hicieron el diseño preliminar de una ruta formativa, que incluyó recursos necesarios, disponibles y posibles limitaciones, considerando aspectos prácticos de implementación. Se presentaron las siguientes propuestas:

Figura 2. Prototipos para la ruta de Alfabetización Digital.

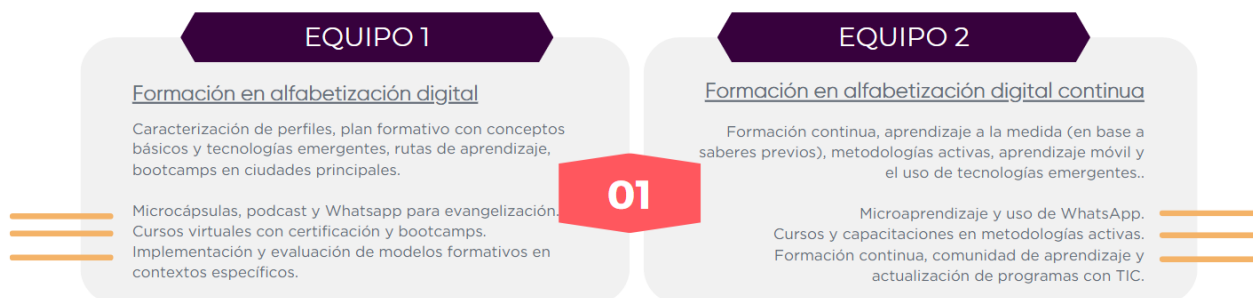


Figura 3. Prototipos para la ruta de Herramientas digitales para la práctica docente y tendencias en producción de contenidos educativos.



Figura 4. Prototipos para la ruta de Herramientas de evaluación y seguimiento.



3.2.4. Análisis de la co-creación de los prototipos

Se sistematizaron y analizaron todos los momentos vividos y se planificaron las primeras acciones concretas para llevar a cabo cada programa formativo propuesto.

Desde las propuestas para la temática de Alfabetización Digital:



- El primer equipo propuso la caracterización de perfiles y un plan formativo con conceptos básicos y tecnologías emergentes, destacando el uso de microcápsulas y *bootcamps*.
- El segundo equipo se enfocó en formación continua con aprendizaje a la medida y metodologías activas, usando microaprendizaje y WhatsApp.

Desde las propuestas para la temática de Herramientas Digitales para la Práctica Docente y Tendencias en Producción de Contenidos Educativos:

- El primer equipo promovió el pensamiento sistémico y micro aprendizaje para la primera infancia, con formación práctica para cuidadores y docentes.
- El segundo equipo planteó el desarrollo de competencias pedagógicas con comunidades de aprendizaje y metodologías activas, usando recursos tecnológicos.

Desde las propuestas para la temática de Herramientas de Evaluación y Seguimiento:

- El primer equipo propuso la individualización de procesos educativos mediante plataformas tecnológicas, mejorando la evaluación y seguimiento.
- El segundo equipo planteó formación en evaluación con modalidades diversas, certificaciones y uso de IA, con un enfoque integral.

De esta manera, los elementos clave propuestos por los diferentes equipos, se resumen en:

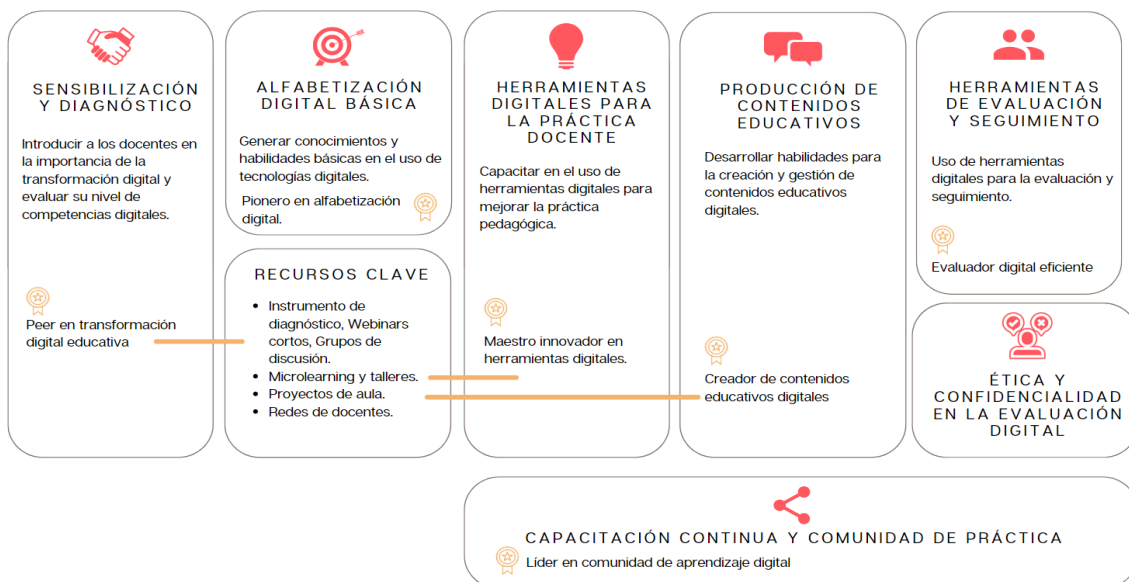
- Docentes inspiradores y metodologías activas como formadores.
- Soporte tecnológico y pedagógico, y redes de apoyo.
- Uso de tableros interactivos, bancos de recursos, pantallas de proyección.
- Participación de docentes y estudiantes en la creación de contenidos.
- Crear informes personalizados del progreso de cada estudiante en relación con los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA).
- Implementar herramientas que faciliten la individualización y el seguimiento de cada estudiante.
- Reducir el tiempo necesario para la planificación y seguimiento de los estudiantes.
- Incorporar mecanismos para recibir feedback de los estudiantes y ajustar estrategias de aprendizaje.
- Combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos en la evaluación.

- Uso de herramientas basadas en Inteligencia Artificial (IA), herramientas de uso abierto y un catálogo de herramientas disponibles.
- Estrategias formativas variadas como talleres prácticos, nano cursos, cursos y bootcamps.

3.3. Ruta integral de innovación digital docente

La Ruta Integral de Innovación Digital Docente diseñada a partir del taller de co-creación abarca varios componentes clave para garantizar una formación integral y efectiva de los docentes en el uso de tecnologías digitales.

Figura 5. Ruta integral de innovación digital docente.



3.4. Enfoque a la producción de contenidos educativos

Dados los hallazgos del taller, se ha identificado que uno de los componentes más cruciales para la transformación educativa es la Producción de Contenidos Educativos. Los resultados del taller mostraron una clara necesidad de que los docentes desarrollen competencias en la creación de recursos educativos digitales que sean atractivos, interactivos y alineados con las necesidades de los estudiantes. La capacidad de producir contenido educativo de alta calidad no solo enriquece la



experiencia de aprendizaje de los estudiantes, sino que también empodera a los docentes para innovar en sus métodos de enseñanza.

La producción de contenidos educativos se ha convertido en una prioridad debido a su impacto directo en la calidad de la educación. Los docentes que pueden crear materiales educativos digitales no solo mejoran su propia práctica pedagógica, sino que también contribuyen a un entorno de aprendizaje más inclusivo y adaptado a las diversas necesidades de los estudiantes. Además, esta habilidad es esencial para mantenerse al día con las tendencias educativas emergentes y las expectativas de los estudiantes en la era digital.

Por estas razones, se decidió enfocar el próximo paso en la evaluación y desarrollo de un ciclo de talleres específicamente dedicado a la Producción de Contenidos Educativos. Estos espacios abordarán las necesidades identificadas y proporcionarán a los docentes las herramientas y conocimientos necesarios para convertirse en creadores de contenido efectivos. Se explorarán diversos formatos y metodologías, asegurando que los docentes estén equipados para enfrentar los desafíos de la educación digital moderna.

4. Etapa 2. Focus Group: Consulta para el diseño de un curso de producción de contenidos

La temática de "Herramientas digitales para la práctica docente y tendencias en producción de contenidos educativos" emerge como la más integral y relevante según los resultados del taller de co-creación. Se destaca la necesidad urgente de dotar a los docentes de habilidades y herramientas para crear contenidos educativos efectivos y atractivos.

Requerimientos de los docentes: Los análisis realizados subrayan que los docentes necesitan un enfoque práctico y aplicado que les permita no solo utilizar las herramientas digitales, sino también producir contenidos educativos de calidad que se alineen con las tendencias pedagógicas actuales.

Impacto en el aprendizaje: La capacidad de producir contenidos educativos no solo mejora la práctica docente, sino que también tiene un impacto directo en la calidad del aprendizaje de los estudiantes. Los contenidos bien diseñados pueden aumentar la motivación, la participación y la comprensión de los estudiantes.

4.1. Diseño metodológico del focus group

El enfoque del grupo focal fue recopilar experiencias, mejores prácticas y desafíos enfrentados por docentes que ya han desarrollado contenidos educativos digitales.

Además, se buscó identificar elementos clave que pueden ser incorporados en la nueva ruta de talleres para enriquecerla y asegurar su relevancia y efectividad. La estructura del focus group fue la siguiente:

1. Contextualización:

- Se presentó el objetivo del Focus Group y su estructura.
- Se destacó la importancia de la participación de los docentes presentes.

2. Discusión guiada:

- Los docentes se dividieron en grupos de 7-8 personas.
- Se orientó la conversación presentando hallazgos previos del diagnóstico y del taller de co-creación, así como los atributos definidos.
- Se desarrollaron dos rondas de preguntas.

Primera ronda - experiencias y desafíos:

- ¿Cuáles han sido sus experiencias exitosas en la producción de contenidos educativos para sus aulas? ¿Qué han hecho?
- ¿Qué tipo de contenidos han producido? (videojuegos, podcasts, videos, etc.)
- ¿Qué desafíos han enfrentado al producir contenidos educativos digitales?

Segunda ronda - recomendaciones para el curso:

- ¿Qué temáticas considera se deben incluir en un curso virtual dirigido a docentes sobre la producción de contenidos educativos digitales?
 - ¿Qué recomendaciones tiene para el diseño y desarrollo del ciclo de talleres sobre la producción de contenidos educativos digitales? Por favor, detalle cualquier sugerencia específica que considere importante.
- Se hizo una breve socialización de las discusiones.

3. Aplicación de encuesta: A través de un código QR, los participantes accedieron a una encuesta semi-estructurada que profundiza en los componentes esenciales para el diseño del curso.

Tabla 1. Ficha técnica de la encuesta de Consulta para el diseño de un ciclo de talleres en la producción de contenidos educativos.

Solicitada por:	Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías
Realizada por:	Consultora Carolina Mejía Corredor
Nombre de la encuesta:	Consulta para el diseño de un curso virtual de producción de contenidos educativos
Encuestados:	37 docentes de diversas regiones de Colombia, con experiencia en la producción de contenidos, incluyendo docentes participantes en el Programa ICT Training Incheon, Corea del Sur, escuelas STEM y otras a nivel nacional.
Fecha de creación:	30 de mayo del 2024.
Área de cobertura:	Nacional.
Técnica de recolección de datos:	Encuesta abierta disponible en formulario Google Form que se trasladó a los encuestados a través de código QR disponible durante el Focus Group.
Objetivo de la encuesta:	Profundizar en los componentes esenciales para diseñar un ciclo de talleres en producción de contenidos digitales, obteniendo información detallada sobre temáticas, metodologías, herramientas, recursos, necesidades, expectativas y preferencias de los docentes, asegurando que el curso sea efectivo, práctico, y alineado con tendencias pedagógicas y desafíos actuales.
Número de preguntas formuladas:	Siete (7) preguntas.
Tipos de preguntas aplicadas:	Cerradas (5) y Abiertas (2).
Escala empleada para medición:	Preguntas de opción múltiple y abierta.

4. Cierre y resumen.

4.2. Resultados del focus group

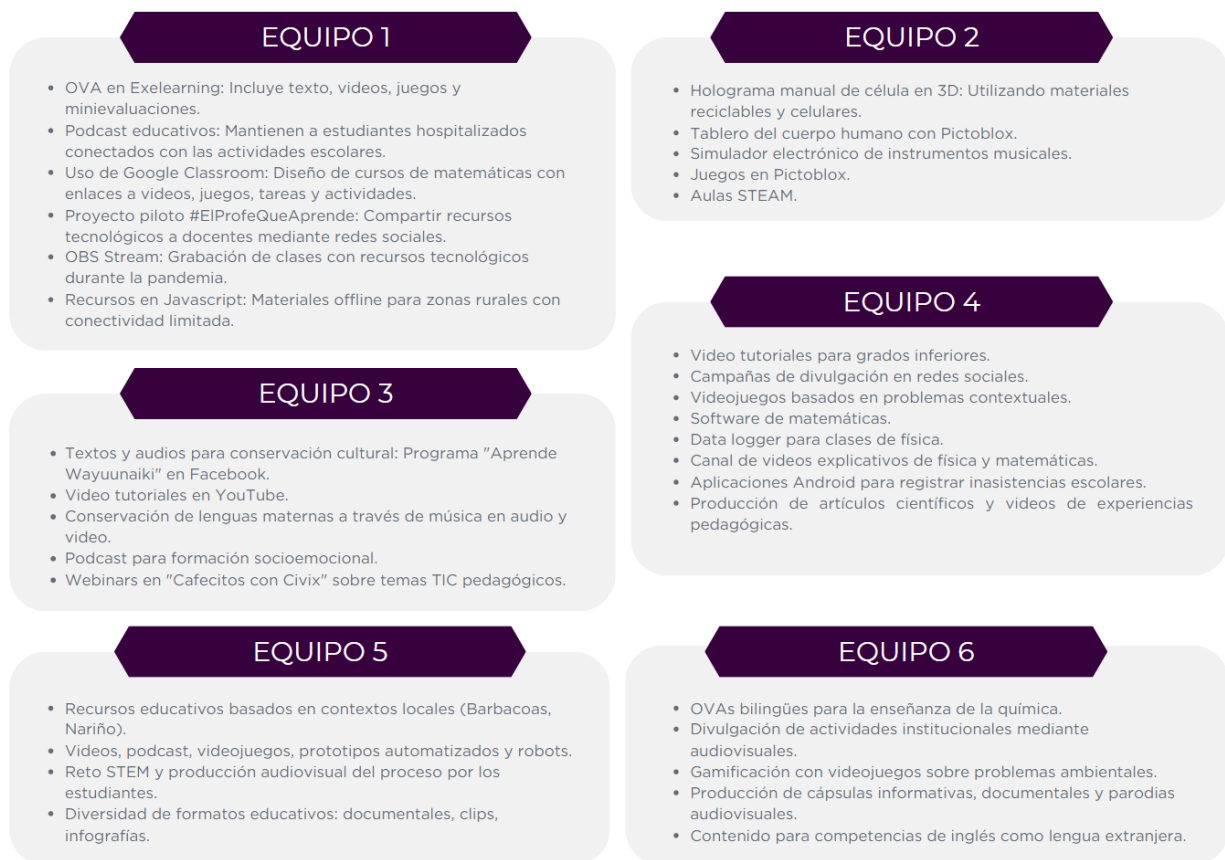
Participaron 43 docentes de diversas regiones de Colombia, incluyendo maestros que hicieron parte del Programa ICT Training Incheon, Corea del Sur Corea, escuelas STEM

y otras con experiencia en la producción de contenidos. La actividad tuvo una duración de 1 hora y se conformaron 6 equipos de trabajo.

4.2.1. Experiencias y desafíos

Los docentes, en cada uno de sus equipos indicaron tener algunas experiencias previas en la producción de contenidos educativos para sus aulas, tal como se evidencia en la siguiente figura.

Figura 6. Experiencias de los docentes en la producción de contenidos educativos.



En general, los diversos tipos de contenidos educativos que han producido los docentes para sus aulas son:

- Videos y video tutoriales.
- Podcasts.
- Juegos educativos y gamificación.
- Software educativo.

- Simuladores y hologramas.
- Textos y audios culturales.
- Aplicaciones móviles.
- OVAs (Objetos Virtuales de Aprendizaje).
- Materiales STEAM.
- Proyectos y retos STEM.
- Documentales y cápsulas informativas.

Asimismo, los docentes han enfrentado diferentes desafíos al producir contenidos educativos, tales como:

- La falta de dispositivos y conectividad limitada, recursos tecnológicos insuficientes, infraestructura eléctrica y tecnológica deficiente, y limitaciones económicas.
- La falta de capacitación, conocimientos técnicos limitados y desconocimiento sobre las competencias y necesidades tecnológicas de los estudiantes.
- La producción de contenidos no siempre es reconocida o recompensada, lo que desmotiva a los docentes.
- Desafíos para incluir a estudiantes con discapacidades y asegurar contenidos accesibles para todos.
- Falta de infraestructura tecnológica adecuada y apoyo institucional.
- Desafíos al intentar implementar los contenidos en las instituciones educativas, así como las limitaciones en las plataformas y oportunidades para divulgar y compartir los contenidos.

Se concluye de las experiencias y desafíos que:

- Los docentes están produciendo una variedad de contenidos educativos, desde videos y podcasts hasta videojuegos y aplicaciones móviles, lo que muestra un amplio rango de creatividad y adaptación a diferentes contextos y necesidades.
- Muchos contenidos están diseñados específicamente para contextos locales y culturales, aumentando su relevancia e impacto educativo.
- Los principales desafíos incluyen la falta de recursos tecnológicos, infraestructura adecuada y capacitación. También hay una necesidad significativa de apoyo institucional y reconocimiento del esfuerzo invertido en la producción de contenidos.

- La falta de tiempo y reconocimiento afecta la motivación de los docentes, por lo que es crucial diseñar estrategias que consideren estos factores para mantener el compromiso y la calidad en la producción de materiales educativos.

4.2.2. Recomendaciones para el ciclo de talleres

Los equipos realizaron diversas recomendaciones para el diseño del ciclo de talleres, que se pueden evidenciar en la figura a continuación:

Figura 7. Temáticas que los docentes consideran se deben incluir en el curso.



De esta manera, las propuestas generales para el prototipo de este ciclo de talleres incluyen:

- Estructura modular: Organizar el ciclo de talleres en módulos que permitan a los docentes progresar desde fundamentos básicos hasta aplicaciones avanzadas.
- Contenido variado: Incluir una amplia gama de temas que abarquen desde la creación de contenidos básicos hasta el uso de tecnologías avanzadas y metodologías inclusivas.
- Aplicación práctica: Asegurar que cada módulo incluya actividades prácticas y ejemplos reales que los docentes puedan aplicar directamente en su contexto educativo.
- Enfoque inclusivo: Priorizar metodologías y herramientas que aseguren la inclusión y accesibilidad.
- Integrar competencias blandas: Incorporar el desarrollo de competencias blandas, como la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.
- Capacitación en normatividad: Incluir temas sobre licencias, derechos de autor y propiedad intelectual.
- Licenciamiento de herramientas: Priorizar el uso de herramientas de software libre y tecnologías que no requieran hardware de alto rendimiento.
- Retroalimentación continua: Proveer acompañamiento continuo y retroalimentación para garantizar la implementación efectiva de lo aprendido.
- Seguimiento: Implementar un sistema de seguimiento para la mejora continua.
- Lenguaje amigable: Utilizar un lenguaje accesible y amigable para todos los participantes.
- Multimedia e interactividad: Incorporar recursos multimedia e interactividad para mantener el interés y motivación de los docentes.
- Generar interés: Utilizar recursos atractivos y el reconocimiento del esfuerzo y logros de los docentes.
- Reconocimiento y certificación: Ofrecer reconocimiento y certificación por la participación y logros en el curso.
- Herramientas accesibles: Priorizar el uso de herramientas de fácil acceso y que no requieran recursos tecnológicos avanzados.
- Cumplir requisitos técnicos: Asegurar que el curso cumpla con los requisitos técnicos y de accesibilidad para todos los participantes.

4.2.3. Análisis de la encuesta

Del análisis de la encuesta se encontraron las siguientes temáticas propuestas:

1. Creación de aplicaciones y videojuegos:
 - Diseño gráfico y programación.
 - Pensamiento computacional e inteligencia artificial.
2. Conocimiento Didáctico y Diseño Instruccional:
 - Diseño instruccional y marcos de referencia TIC.
 - Planificación y secuencia didáctica.
3. Producción Audiovisual y Multimedia:
 - Técnicas de fotografía y grabación.
 - Producción y edición de video y audio.
 - Herramientas digitales específicas.
4. Licencias y Recursos Educativos Abiertos (REA):
 - Licencias Creative Commons.
 - Caracterización y gestión de REA.
 - Derechos de autor y propiedad intelectual.
5. Gamificación y Metodologías Innovadoras:
 - Integración de gamificación en contenidos educativos.
 - Metodologías de diseño y creación de contenidos.
6. IA y Tecnologías Emergentes:
 - Aplicaciones de IA en educación.
 - Ética y tendencias en el uso de IA.
7. Evaluación y Seguimiento del Aprendizaje:
 - Evaluaciones interactivas.
 - Autoevaluaciones y proyectos prácticos.
8. Competencias Comunicativas y Blandas:
 - Talleres de producción y escritura.
 - Estrategias de divulgación y promoción.
9. Marketing Digital:
 - Estrategias de marketing digital.
10. Contextualización y Reflexión Educativa:
 - Reflexión sobre el aprendizaje y sus barreras.
 - Pertinencia del recurso educativo.



Como recomendaciones esenciales para considerar en el ciclo de talleres, se encuentra:

- Tutorías, mentorías y Webinars en vivo con expertos.
- Microcontenidos (microlearning), tutoriales paso a paso y ejemplos prácticos y guías descargables.
- Foros de discusión para intercambio de ideas
- Acceso a bibliotecas de recursos y repositorios.
- Evaluaciones interactivas y autoevaluaciones.
- Proyectos prácticos y rúbricas de evaluación.

Como métodos de evaluación preferidos se mencionaron:

- Proyectos Prácticos o de Aula:
- Evaluaciones Diversificadas: Tareas y autoevaluaciones, evaluaciones cortas y frecuentes, evaluaciones por pares y análisis de casos.

Finalmente, algunas recomendaciones adicionales que se recogieron fueron:

- Accesibilidad y flexibilidad con el uso de material adaptable a diferentes contextos y uso de software libre y recursos accesibles.
- Acompañamiento de expertos y seguimiento para mejora continua.
- Enfoque práctico y metodológico e inclusión de ejercicios prácticos y ejemplos aplicados.
- Acceso a imágenes, audios, y videos licenciados y realización de convenios con entidades educativas para capacitación.
- Incentivos para los mejores proyectos.

5. Etapa 3. Construcción del Prototipo del Ciclo de Talleres en Producción de Contenidos Educativos Digitales

5.1. Propósito del Ciclo de Talleres

Capacitar a los docentes de todos los niveles académicos en la producción de contenidos educativos digitales, promoviendo la innovación y el uso de tecnologías emergentes.

5.2. Población objetivo

Dirigido a docentes de toda la trayectoria educativa que deseen mejorar sus competencias en la producción de contenidos educativos digitales. Se espera que los participantes tengan un interés genuino en la innovación educativa y estén dispuestos a implementar nuevas estrategias y herramientas en sus prácticas pedagógicas.

5.3. Competencias

Al finalizar los ciclos de talleres los participantes habrán desarrollado las siguientes competencias:

- Podrán producir y editar contenidos multimedia, incluyendo videos, audios e imágenes.
- Utilizarán tecnologías emergentes y estrategias innovadoras como la gamificación y la inteligencia artificial en la educación.
- Aprenderán a utilizar plataformas educativas y redes sociales para la difusión de sus contenidos.
- Conocerán sobre temas de derechos de autor, propiedad intelectual y producción de recursos educativos abiertos – REA.

Tabla 2. Ciclo de talleres

Lanzamiento (Evento) ✓ Acerca del ciclo de talleres: Introducción al programa y sus objetivos. ✓ Agenda y cronograma: Presentación del plan de actividades. ✓ Presentación del reto: Explicación del desafío que los docentes deberán abordar.
Espacio 1 (taller - Webinar): Fundamentos ✓ Conceptualización de contenidos digitales e importancia en el Siglo XXI. ✓ Ecosistema mediático y prosumidores. ✓ Impacto y tendencias en la educación digital. ✓ Contextos y presaberes: Barreras y estrategias para la adquisición de aprendizajes.
Espacio 2 (taller - virtual): Producción y divulgación ✓ Recursos Educativos Abiertos (REA). ✓ Derechos de autor, propiedad intelectual y licencias Creative Commons para la producción de contenidos educativos digitales.

✓ Huella digital. ✓ Uso de plataformas educativas y redes sociales para la divulgación.
Espacio 3 (Acompañamiento- virtual 1 sola sesión para todos los participantes) ✓ Espacio para que los talleristas hagan acompañamiento directo sobre los temas abordados y su aplicación en los proyectos de aula.
Espacio 4 (Curso-taller virtual): Herramientas y técnicas básicas de producción ✓ Elaboración de storyboard y guiones – qué es storytelling ✓ Técnicas de fotografía y grabación audiovisual. ✓ Herramientas de edición de audio y video. ✓ Herramientas gratuitas para edición. ✓ Producción de contenido audiovisual y multimedia. ✓ Uso de Contenidos Educativos Digitales del Portal Colombia Aprende (este espacio se dictará por la Oficina de Innovación).
Espacio 5 (Curso-taller virtual): Innovación y tecnologías emergentes ✓ Tendencias en educación y aplicaciones de IA. ✓ Estrategias de gamificación y evaluaciones interactivas. ✓ Integración de IA en el diseño de contenidos. ✓ Uso de herramientas de apoyo de IA para crear presentaciones interactivas.
Espacio 6 (Acompañamiento virtual 1 sola sesión para todos los participantes) ✓ Espacio para que los talleristas hagan acompañamiento directo sobre los temas abordados y su aplicación en los proyectos de aula.
Espacio 7 (Curso-taller virtual): Inclusión y accesibilidad ✓ Inclusión y accesibilidad en contenidos educativos. ✓ Diseño de recursos inclusivos. ✓ Estrategias para la inclusión desde la producción de contenidos educativos digitales.
Espacio 8 (Charla y acompañamiento): Aplicación práctica ✓ Pautas para el desarrollo del proyecto final de producción de contenido educativo digital. ✓ Ejemplos prácticos de contenidos educativos digitales. ✓ Acompañamiento, feedback y mejoras.
Cierre (Evento): Presentación de proyectos ✓ Rondas de pitch con tiempo limitado. ✓ Reconocimientos y certificación a través de insignias digitales. ✓ Socialización para publicación de contenidos en el Portal Colombia Aprende.

6. Consideraciones para la ejecución

- Duración y calendario: La duración total del ciclo de talleres es de máximo 3 horas y se desarrollarán en 5 semanas.
- Modalidad: Los espacios se deben realizar de manera virtual con el propósito de que puedan participar docentes de diferentes regiones del país.
- Los talleres deben fomentar en los grupos de valor (comunidad educativa) la investigación y generación de productos en contenidos educativos.
- Los talleres estarán dirigido a mínimo 50 personas y máximo 150 (se realizará una convocatoria abierta por las redes sociales de Colombia Aprende, con cupos limitados).
- Pueden participar docentes de todas las regiones del país, que manifiesten interés.
- Certificación: Garantizar la entrega de certificados digitales de participación (insignias digitales respaldas con tecnología blockchain) que reconozcan la participación y habilidades desarrolladas por los docentes al finalizar el ciclo de talleres.
- Soporte técnico: Se debe brindar soporte técnico durante todo el ciclo de talleres para resolver cualquier problema que puedan tener los participantes con las herramientas digitales utilizadas.
- Evaluación y feedback: Implementar mecanismos de evaluación continua y feedback constructivo para los proyectos de los docentes.
- Publicación en el Portal Colombia Aprende: Las mejores experiencias identificadas se publicarán en el Portal Colombia Aprende como parte del reconocimiento a docentes y como experiencias significativas de implementación para otros docentes.
- Seguimiento y evaluación: Se debe entregar informe final que contenga métricas de resultados y participación de los talleres, encuesta de satisfacción de los participantes, recomendaciones del desarrollo de los talleres y evaluación.