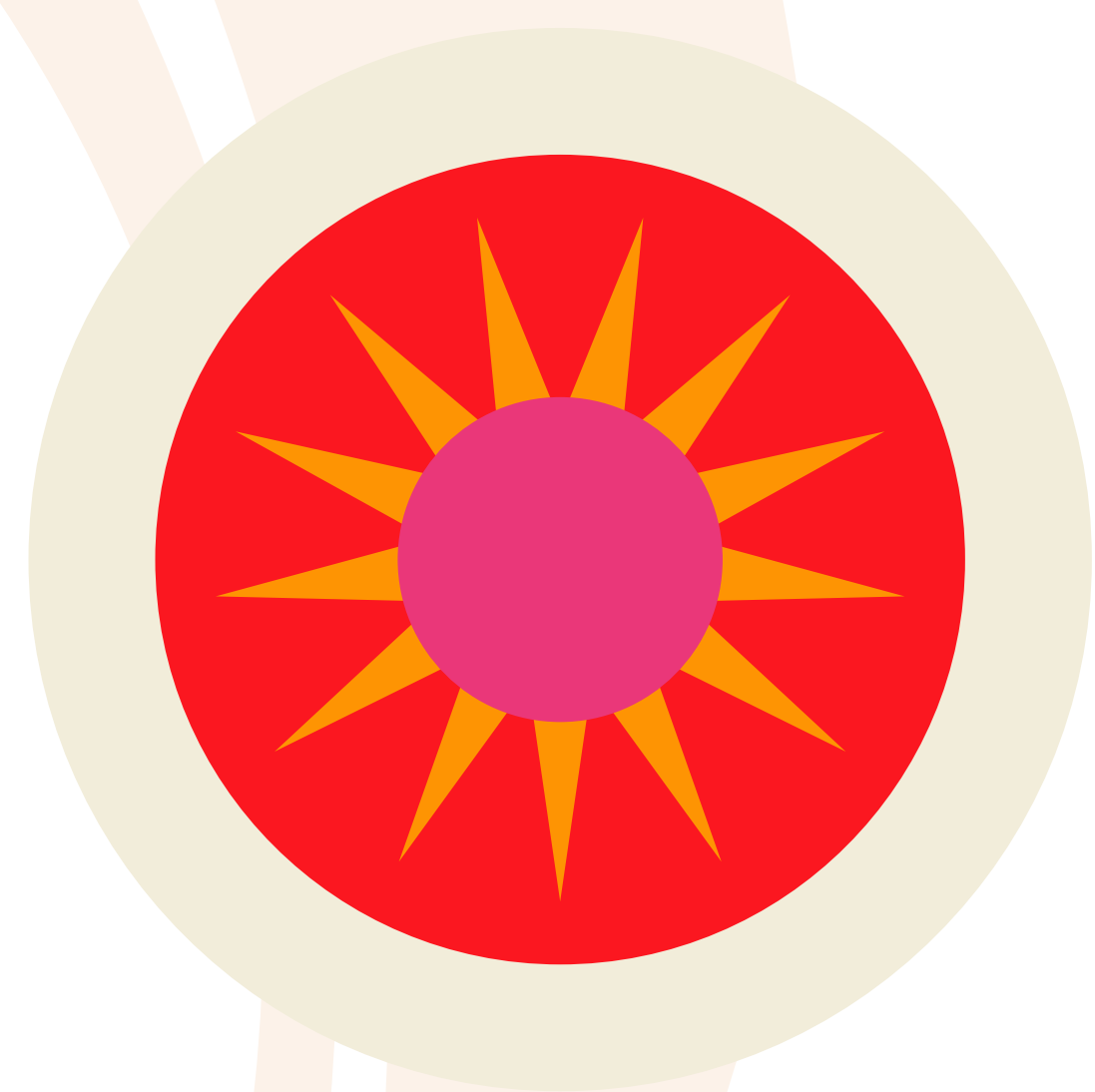
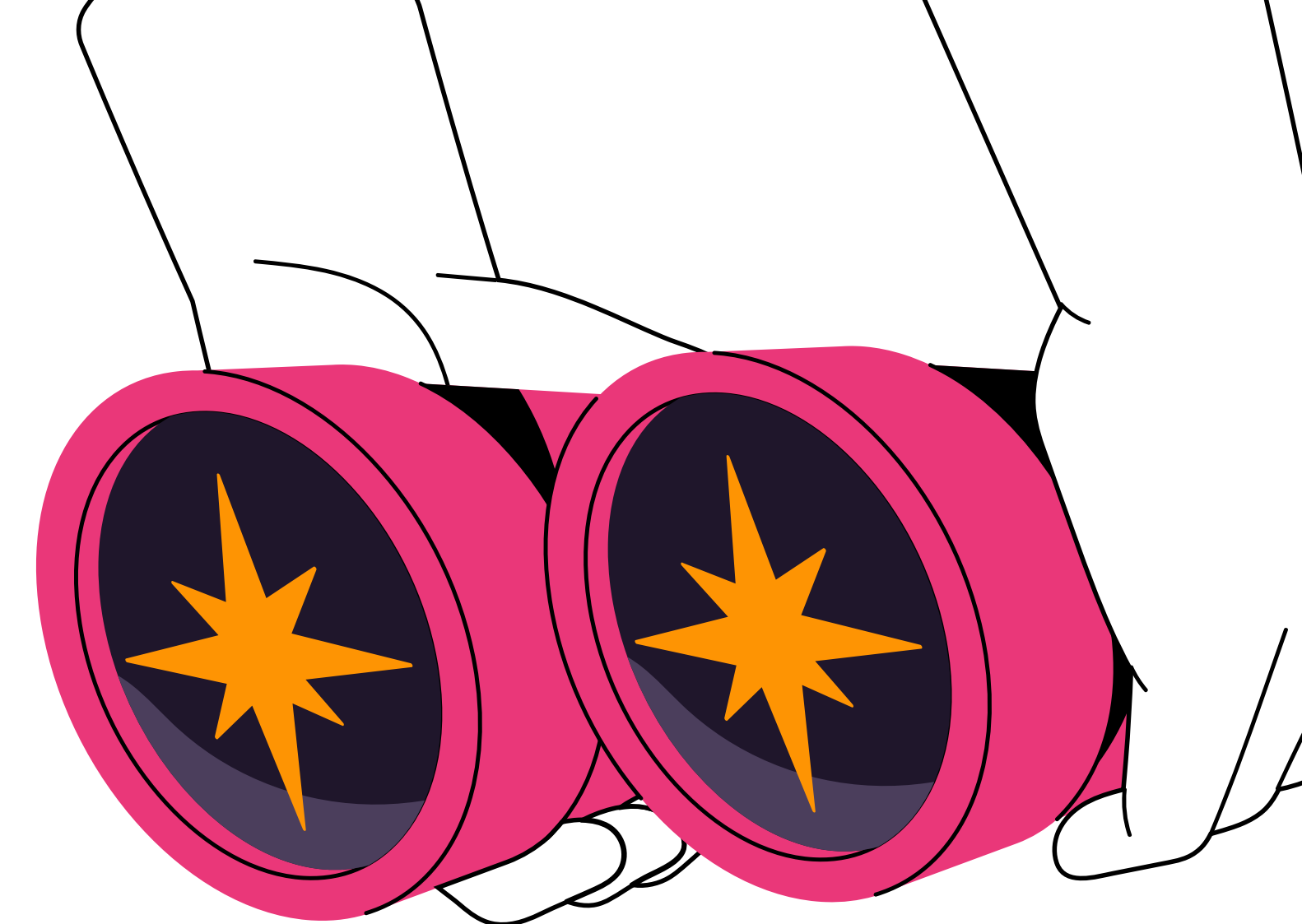




2025



Términos y condiciones de postulación

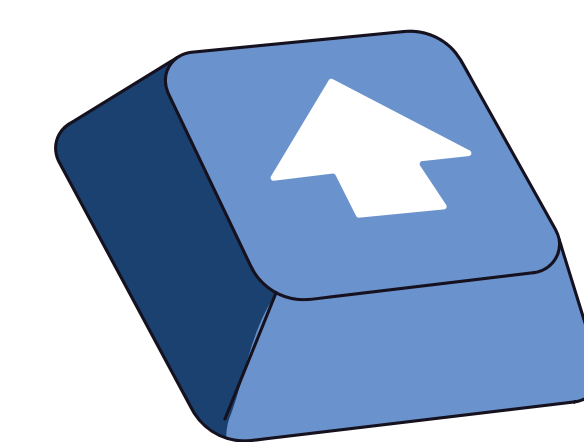
Talleres

Estamos convencid@s de que el alma de este evento son las experiencias pedagógicas. Por esa razón, nos emociona contar con ustedes para hacer de este un escenario de aprendizaje realmente significativo para tod@s l@s participantes.

Así que, si desean participar como facilitador@s de una experiencia pedagógica, l@s invitamos a tener en cuenta los siguientes elementos para presentar la postulación de su propuesta a esta nueva versión de Deeper Learning Latam.

Les recordamos las fechas que deben tener presentes para participar en esta convocatoria:

- **Postulación de propuesta de experiencias:** hasta el 16 de febrero
- **Notificación de experiencias seleccionadas:** 21 de marzo



¿Cómo es una experiencia de Aprendizaje profundo?

- Se experimenta un aprendizaje inspirador en sí mism@.
- Se conecta a l@s participantes con otr@s educador@s.
- Se aprenden nuevas ideas y herramientas para fortalecer las prácticas educativas de diversos contextos.
- Se privilegia la experimentación, por medio de metodologías interactivas e inmersivas.
- Se modelan e incorporan prácticas de enseñanza diversas, equitativas e inclusivas a partir del contenido, la metodología y la facilitación.
- Se promueve el desarrollo de las competencias de Aprendizaje profundo.

¿Cuáles son los criterios de selección de la experiencia?

- Propicia experiencias interactivas en las que convergen, de manera equilibrada, la reflexión, el diálogo y la práctica.
- Aporta un sentido de goce intelectual, juego y comunidad, centrado en la voz y la experiencia de públicos diversos.
- Incentiva las experiencias de Aprendizaje profundo teniendo en cuenta diferentes públicos, contextos y territorios.
- Promueve entornos de aprendizaje enfocados en la diversidad, la equidad y la inclusión (DEI).
- Explora estrategias para implementar transformaciones integrales que promuevan el bienestar en sus contextos educativos.

- Cuenta con un arco cohesivo de aprendizaje; es decir, vela porque la experiencia tenga un hilo conductor claro de acuerdo con los propósitos de aprendizaje.
- Facilita la apropiación de prácticas y competencias de Aprendizaje profundo en maestr@s, líderes y diferentes actor@s educativ@s.

¿Cómo es el proceso de selección?

Una vez envíen la propuesta, esta entra a un proceso de selección que se realiza de la siguiente manera:

- ① Cada una de las propuestas es valorada por tres expert@s elegid@s según la línea temática de la experiencia.
- ② Esta valoración, que responde a los criterios de selección, es cualitativa y cuantitativa, para dar cuenta de manera integral de la perspectiva de l@s evaluador@s.
- ③ Las propuestas pasan finalmente por una etapa de selección final de acuerdo con las valoraciones recibidas.
- ④ La notificación del proceso de selección se envía por correo, junto con los comentarios de l@s evaluador@s para que puedan seguir fortaleciendo su experiencia.

¿Qué es un Taller?

Un Taller es una experiencia que, durante 2 horas, se propone involucrar a l@s participantes activamente en la exploración y reflexión de estrategias que promuevan el Aprendizaje profundo en diferentes entornos educativos.

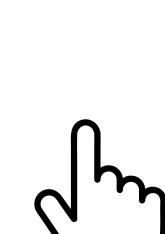
A diferencia de las Inmersiones, en los Talleres no pretendemos que se desarrolle un producto final o una experiencia tangible; pero, sí nos interesa ofrecer un acercamiento experiencial e interactivo a ideas y propuestas pedagógicas que motiven a l@s participantes a continuar profundizando posteriormente por medio de algunas herramientas entregadas.

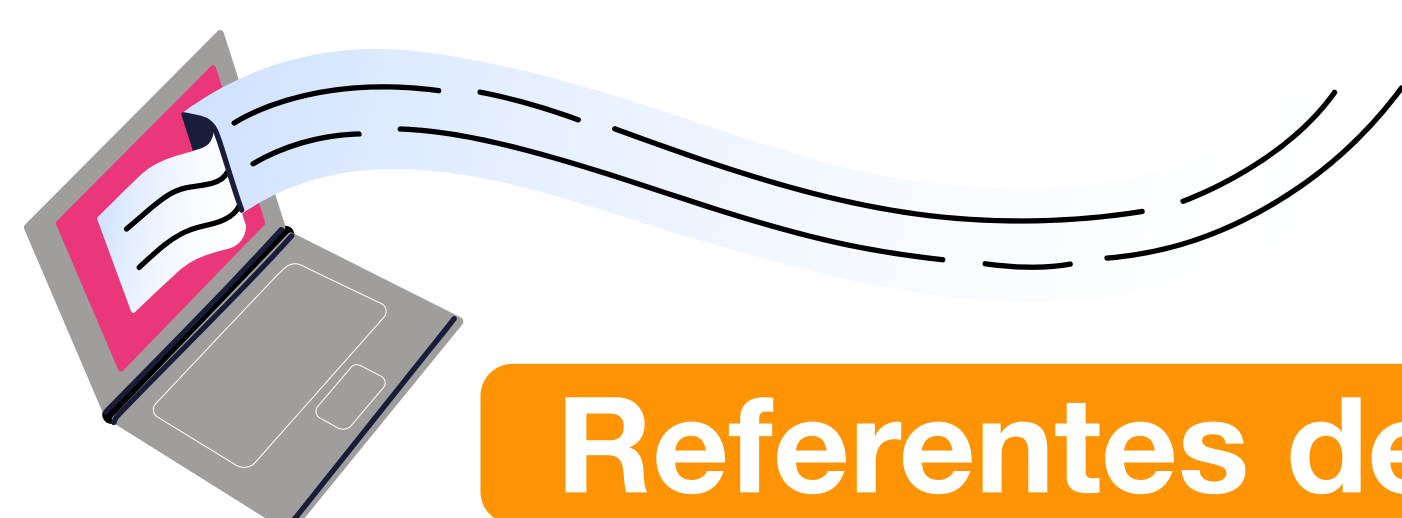


¿Qué referentes les recomendamos tener en cuenta?

 **NC-ARTE (NC-Lab): Laboratorio de creación bienal:** “El NC-LAB surge en 2014 como un laboratorio de creación bienal enfocado en la relación entre el pensamiento creativo y los ejes planteados en torno a éste: espacio (2016), proceso (2018), trabajo en red, rol y pensamiento artístico”. Acá podrán encontrar referentes de expresiones artísticas enfocadas en la pedagogía desde el trabajo colectivo, la innovación y el arte contemporáneo como herramienta para la enseñanza.

 **Escuela sin Escuela (Bienal SACO):** “La educación artística constituye un pilar esencial de nuestro funcionamiento. Por ello, escuela sin escuela aglutina, consolida y profundiza diversas actividades del área de formación y profesionalización”. En este proyecto podrán encontrar distintas formas de hacer escuela a partir del arte, usando herramientas de creación para fomentar las nuevas formas de educación.

 **“The Mending Project” de Lee Mingwei:** The Mending Project es una instalación conceptual interactiva en la que se usan elementos muy simples (hilo, color, costura) como puntos de partida para comprender mejor las relaciones entre un@ mism@, l@s demás y el entorno inmediato. También constituye una experiencia de arte relacional, como un acto de compartir entre yo y un extraño para gestar conversaciones, reflexiones y creaciones colectivas.



Referentes de MediaLab

“MediaLab es una plataforma institucional de investigación, creación y producción experimental impulsada por la dinámica del Procomún. Es un lugar que fomenta la participación de la comunidad y el compromiso cívico a través de las herramientas y el talento de artistas, pensadores críticos, diseñadores y científicos, así como entre diferentes disciplinas, instituciones, organizaciones e industrias”.

En esta sección podrán encontrar distintas experiencias prácticas desarrolladas por organizaciones con diversos propósitos enmarcados en la educación y la innovación.

 **Interactivos '18 Habitar los RRRResiduos:** se propone identificar ideas que permitan discutir, especular y experimentar con la definición, así como la separación, recogida y disposición de los residuos.

 **Juguetoría: Juego simbólico y diseño a escala:** programa educativo que pone en comunicación el juego con el diseño y el diseño con el juego.

 **Experimenta Barrio:** desde una metodología práctica se aborda la cultura libre, abierta y participada.

 **Música, lenguaje y otras tecnologías de la voz:** un proyecto que intenta generar nuevas creaciones relacionadas con la vocalidad como una tecnología por explorar.

 **Taller de construcción de Oxógonos, medidores calidad del aire. Creando el prototipo:** Respiramos Con Madrid es una plataforma que articula un contexto colectivo de investigación y producción en torno a la calidad del aire.

Pedagogías invisibles

Un proyecto enfocado en la producción y gestión de proyectos que involucren el arte con la educación, a través de una mediación o formación para maestr@s y educador@s. Se retoman ideas, investigaciones y experiencias enmarcadas en el uso de las pedagogías invisibles en el aula para comprender la labor docente como un discurso y transformar la educación.



[Pedagogías Invisibles | arte + educación](#)



[Pedagogías Invisibles sitio web](#)



¿Cuánto tiempo dura un Taller?

Cada Taller dura 2 horas. Es importante tener en cuenta el tiempo para organizar el espacio antes y después de la experiencia.

¿Cuáles son las competencias de Aprendizaje profundo?

Las competencias de Aprendizaje profundo son aptitudes que les permiten a l@s diferentes agentes educativos prepararse para afrontar los retos actuales y ser actor@s de la transformación. Por esa razón, por medio de las experiencias pedagógicas nos interesa promover la transferencia del aprendizaje y su posterior aplicación a panoramas y contextos diversos, que aparecen con los constantes cambios sociales y en nuestro amplio territorio latinoamericano.

Estas son las competencias de Aprendizaje profundo:

- **Dominio del contenido:** l@s estudiantes desarrollan competencias, habilidades y actitudes con amplias oportunidades para participar en proyectos de su interés y aplicar conocimientos.
- **Comunicación efectiva:** l@s estudiantes escuchan, comprenden, se comunican con empatía y comparten sus aprendizajes a través de reflexiones, conversaciones y presentaciones de sus proyectos.
- **Colaboración:** l@s estudiantes codiseñan proyectos con compañer@s, toman decisiones compartidas, fortalecen su autonomía, resuelven conflictos en equipo y asumen roles de liderazgo.
- **Pensamiento crítico y resolución de problemas:** l@s estudiantes consideran una amplia variedad de escenarios innovadores para comprender y resolver preguntas complejas que son auténticas y relevantes para sus contextos.
- **Aprendizaje autodirigido:** l@s estudiantes utilizan sus reflexiones personales y la retroalimentación que reciben de sus maestr@s y compañer@s para gestionar su propio aprendizaje y construir conocimiento de manera autónoma dentro y fuera de los escenarios educativos.
- **Mentalidad de aprendiz:** l@s estudiantes desarrollan una disposición positiva hacia el futuro, quieren aprender y se ven a sí mism@s como personas capaces de contribuir significativamente a sus comunidades y al mundo.

¿Cuáles son las líneas temáticas y sus conceptos claves?



Liderazgo educativo

En un mundo cambiante y diverso, el liderazgo educativo se basa en promover la diversidad, la equidad y la inclusión, a partir de diferentes estrategias que fomenten asimismo la sostenibilidad ambiental y el desarrollo continuo. También se enfoca en una gestión escolar que impulse la innovación y, a la vez, la colaboración global para gestar proyectos más enriquecedores. Está dirigida especialmente a líderes educativos como rector@s, coordinador@s, director@s de organizaciones y personas encargadas de tomar decisiones.

- **Liderar para la diversidad, la equidad y la inclusión (DEI):** implica promover un entorno en el que la diversidad sea celebrada y la equidad sea la base de un aprendizaje verdaderamente inclusivo. Se propone fomentar un espacio en el que se valoren y respeten las diferencias, se eliminen las barreras de acceso y participación, y se promueva la equidad en oportunidades y recursos para cada estudiante.
- **Liderar para la innovación y gestión del cambio escolar:** consiste en impulsar transformaciones en la escuela mediante prácticas creativas, adaptativas e innovadoras, orientadas a resolver los desafíos contemporáneos y a fomentar el desarrollo continuo en diversas áreas escolares de los escenarios educativos.
- **Liderar para la sostenibilidad ambiental:** se centra en fortalecer prácticas responsables y éticas con el Planeta Tierra, concebido como un gran organismo del que tod@s hacemos parte. Busca promover un entorno escolar que favorezca una educación consciente, proyectada hacia el uso sostenible de recursos, la protección ambiental y el cuidado de todo lo existente.
- **Liderar para la colaboración global:** se propone abrir espacios de cooperación y alianza con organizaciones que apoyan la educación, un escenario donde tanto entidades públicas como privadas puedan construir proyectos que promuevan la transformación educativa desde los diferentes panoramas del contexto latinoamericano.



Bienestar y salud mental

La salud mental son pilares fundamentales para crear ambientes de aprendizaje positivo y sostenible en los diferentes escenarios educativos. Dotar a maestr@s y estudiantes con herramientas de apoyo emocional, fomentar una cultura de bienestar y promover el autocuidado fortalece la capacidad de la comunidad para enfrentar los retos diarios con resiliencia y empatía. Además, crear espacios de apoyo y colaboración le permite a cada persona sentirse valorad@ y segur@ en su propio proceso de crecimiento.

- **Transformar la salud mental en la educación:** promueve estrategias y recursos que facilitan la gestión emocional, la resiliencia y el bienestar, para que la comunidad educativa pueda afrontar los desafíos que implica la vida sin poner en riesgo su salud mental.
- **Cultura del bienestar:** propone un enfoque integral que promueve prácticas y valores centrados en el bienestar emocional de la comunidad educativa, al crear un ambiente positivo y seguro para tod@s, que se replique en diferentes escenarios sociales.
- **Autocuidado:** intenciona prácticas individuales conscientes que fomentan el bienestar físico y mental, para promover el equilibrio personal y la capacidad de respuesta ante el estrés y las demandas del entorno escolar y de la vida misma.

- **Entornos de apoyo colaborativo:** genera espacios en los que estudiantes, maestr@s, personal escolar y comunidad educativa puedan expresar y recibir apoyo de forma mutua, compartir métodos o estrategias que fomenten un clima de empatía, confianza, respeto y cuidado.



Revolución tecnológica

La tecnología redefine la educación, al expandir las posibilidades de enseñanza a través de herramientas digitales innovadoras como la inteligencia artificial y las realidades extendidas, que brindan experiencias interactivas de aprendizaje. El desarrollo de competencias digitales permite a l@s maestr@s integrar estas tecnologías de manera crítica, ética y efectiva en sus entornos educativos, para enriquecer las estrategias de enseñanza y los procesos de aprendizaje de l@s estudiantes.

- **Innovaciones tecnológicas en el aula:** promueve herramientas y recursos digitales que transforman las prácticas pedagógicas tradicionales. Estas incluyen desde plataformas de aprendizaje en línea hasta tecnologías más inmersivas que les permitan revolucionar la experiencia educativa de manera ética.
- **Competencias digitales para maestr@s:** presenta un conjunto de habilidades y conocimientos que l@s maestr@s necesitan para integrar de manera efectiva y crítica las tecnologías en sus clases, desde dominar herramientas digitales básicas hasta diseñar actividades de aprendizaje innovadoras y evaluar el progreso de l@s estudiantes en entornos digitales.
- **Inteligencia artificial:** le interesa pensar, desmitificar y también cuestionar los usos estratégicos de las IA en la educación. Las IA pueden personalizar el contenido pedagógico, adaptarse a las necesidades individuales de aprendizaje, ofrecer retroalimentación instantánea, automatizar tareas administrativas y facilitar la colaboración entre estudiantes y maestr@s.
- **Realidades extendidas:** se refiere a un conjunto de tecnologías que combinan el mundo real con elementos digitales para crear experiencias inmersivas. Incluyen la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y la realidad mixta (MR). Estas tecnologías permiten a l@s estudiantes explorar entornos virtuales, interactuar con objetos digitales y visualizar conceptos de manera más concreta, para explorar otras formas de aprendizaje.



Las pedagogías culturales fomentan una educación conectada con la identidad a partir de la exploración de las artes. Promueven la ciudadanía cultural y el pensamiento artístico, que ofrecen una visión del mundo y de las formas de ser y pensar a través del arte y la sensibilidad. Este enfoque impulsa a la escuela a actuar como un “museo vivo” de sus territorios y refuerza las conexiones culturales entre la familia, l@s estudiantes, el cuerpo docente y toda la comunidad educativa.

- **Ciudadanías culturales:** fomenta la participación de una comunidad educativa que valora, preserva y celebra las diferentes identidades culturales, para promover una ciudadanía consciente de la diversidad y la riqueza cultural de su entorno.
- **Pensamiento artístico:** fortalece una forma de sentir, expresar e interpretar el mundo a través del arte, por medio de perspectivas y prácticas que sensibilizan a estudiantes y maestr@s, y transforman la experiencia educativa en una exploración creativa y significativa enfocada en la inspiración.
- **Museos vivos:** se propone crear entornos escolares que reflejen y celebren los procesos y patrimonios culturales del territorio, conectando a la comunidad educativa con sus raíces, sus tradiciones y sus contextos en un ambiente de aprendizaje activo.
- **Conexiones culturales:** impulsa la interacción y el diálogo entre la familia, l@s estudiantes, l@s maestr@s y toda la comunidad educativa, para fomentar un ambiente de aprendizaje enriquecido, donde se comparten experiencias, tradiciones y valores, fortaleciendo así la identidad colectiva y el sentido de pertenencia y, asimismo, de cuidado.



¿Cuántos participantes habrá en cada experiencia?

Entre 20 y 30 participantes. Tendrán un espacio idóneo para llevar a cabo la experiencia con la cantidad de participantes otorgada.

¿Con qué materiales cuentan ustedes como facilitador@s?

Cada espacio cuenta con proyector, mesas y sillas. Además, les entregaremos un kit básico de material de papelería: hojas de papel, notas adhesivas (paquetes de 100 hojas), lápices (cajas de 12 unidades), colores (cajas de 12 unidades), marcadores (cajas de 12 unidades), cinta pegante, tijeras y sacapuntas. Si requieren materiales adicionales, deberán traerlos por su cuenta.

Además, ustedes deberán encargarse de traer su computador portátil para proyectar su presentación, en caso de que lo necesiten. También cabe mencionar que deberán hacerse responsables de los materiales adicionales propios, los dispositivos y elementos de valor que utilicen durante el encuentro.

¿A qué se comprometen como facilitador@s de un Taller?

- Asistir a encuentros virtuales informativos previos al evento.
- Participar en un encuentro virtual de mentoría con nuestro equipo de aprendizaje del evento.
- Fortalecer el diseño de la experiencia por medio del acompañamiento que el equipo de aprendizaje realiza antes del evento.
- Involucrar a l@s participantes en una experiencia de aprendizaje inspirador durante el Taller.
- Entregar ideas, herramientas u otros elementos de aprendizaje que puedan explorar después l@s participantes para profundizar en el tema particular.

¿Qué apoyo y compensación recibirán?

Creemos que esta es una oportunidad para crear una comunidad de aprendizaje inspirador. Por eso, consideramos que es importante trabajar de manera colaborativa para lograr que este sea un evento significativo para todas las personas que participen. Además...

- Contarán con acompañamiento y mentoría por parte del equipo de Aprendizaje para el diseño de la experiencia de aprendizaje.
- Tendrán entrada gratuita a las demás actividades del evento para 1 facilitador/@ del Taller. Además, podrán contar con una persona adicional de apoyo, que recibirá una escarapela para el momento de dinamización de la experiencia; pero, no podrá asistir al resto del evento.
- Podrán hacer parte de un espacio de Networking designado para ustedes, en el que vamos a generar conversaciones, reflexiones y alianzas con otros actores educativos de la región y el continente que también participan como facilitador@s de otras experiencias.

- Recibirán un certificado por participar como facilitador@s de esta experiencia.
- Contarán con un/@ embajador/@ estudiantil y una persona del Equipo Conecta, quienes les apoyarán con el desarrollo de la experiencia.
- Recibirán alimentación (café, aromática, agua, almuerzo) durante los 3 días del evento. La persona de apoyo, que no tenga entrada gratuita al evento, no podrá acceder a este beneficio.
- Pueden hacer cubrimiento de comunicaciones, por medio de 1 comunicador/@ o fotógraf@ por organización, quien deberá estar alinead@ con la célula de comunicaciones de DL.

¿Con qué otros apoyos cuentan?

Ustedes contarán con la presencia de un/@ embajador/@ estudiantil, que es un/@ estudiante de colegio o universidad, quien participará de la experiencia. Dado que este es un espacio para pensar los diferentes escenarios educativos, consideramos fundamental contar con su voz. Por eso, queremos que l@s embajador@s estudiantiles hagan parte del proceso de aprendizaje, al participar de manera activa en Deeper Learning. Y, en caso de que a ustedes les interese, ell@s también pueden apoyar la dinamización de la experiencia, junt@s pueden decidir cómo hacer equipo, ya sea que su embajador/@ estudiantil designad@ haga parte de la conversación o les ayude a liderar la actividad práctica.

Además, contarán con una persona del Equipo Conecta, que participará de manera activa como cualquier otr@ asistente y, además, brindará apoyo logístico en lo que sea necesario. Es importante aclarar que no se tratará en ningún caso de un facilitador/@ más, por lo que ustedes no pueden asignarle el desarrollo de ninguna actividad o la repartición de los materiales.

¿Quiénes pueden participar?

Todas las personas e instituciones relacionadas con el sector educativo que tengan interés en compartir sus saberes y experiencias en este evento. Esto incluye a integrantes de las organizaciones aliadas y organizadoras de Deeper Learning Latam 2025. Como queremos garantizar un proceso de selección ético, en este último caso, solo podrán participar personas que no estén en el equipo a cargo de valorar las propuestas.

¿Cómo pueden presentar la propuesta?

La propuesta la pueden presentar por medio de un formulario en el que les solicitaremos la siguiente información:

[Enlace al formulario](#)

Título de la experiencia: debe ser corto (máximo 80 caracteres) y utilizar un lenguaje que cautive a las personas. **Ejemplos:**

- *Del cementerio al barrio: un museo itinerante*
- *La naturaleza como maestra: coinspiraciones simbióticas y marañas de saberes*
- *Antididáctica. Cápsulas para un maestro artista*
- *De la escritura recreativa o de las epístolas sin finalidad*



Descripción del Taller: en uno o dos párrafos (máximo 500 caracteres), deben describir qué experimentarán, aprenderán y se llevarán l@s participantes después de realizar esta experiencia. Este será el texto que usaremos para convocar a las personas, entonces asegúrense de que sea cercano, claro y atractivo. **Ejemplos:**

- *Bajo nuestros pies, entre la tierra, reposan restos de otras vidas que fueron posibles; megafauna, restos humanos, fósiles, vestigios de antiguos modos de vida y en general un universo por descubrir. Infinidad de veces miramos al cielo y nos inquietamos por entender el movimiento de los astros; comprendemos la rotación de los planetas, los ciclos lunares y la proyección del sol, ahora es el momento de mirar al interior de la tierra. Este viaje estará acompañado de las técnicas y métodos que nos proporcionará la Arqueología; leeremos nuestro paisaje natural, identificaremos cambios y recurrencias en el mismo, ubicaremos geo-espacialmente nuestros sitios de interés arqueológico y procederemos en medio del juego antropológico a descubrir los secretos que tenemos bajo la tierra. El suelo y sus tesoros nos cuenta historias, habla de lo que somos y permite analizar posiblemente lo que seremos; explorando, interactuando con la capa vegetal, observando la biota, entrando en contacto con la tierra y removiendo las capas de la misma, nos aventuraremos en un proyecto arqueológico donde comprenderemos que bajo nuestras huellas hay historias por contar, están los relatos culturales de "Otros como yo".*
- *Hola, Me llamo Tierra y tengo un problema. ¿Te gustaría ayudarme? Tu misión es trabajar de manera colaborativa para construir soluciones a los problemas que están acelerando el cambio climático y que alteran de forma continua a los ecosistemas y al recurso hídrico existente. Esta misión estará enmarcada en la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas, con actividades que podrás replicar fácilmente en tu entorno. Además, explorarás recursos creativos, innovadores e inspiradores para complementar tus estrategias pedagógicas.*

Planeación del Taller: deben describir, de manera detallada, cada uno de los momentos que conformarán la experiencia, sus objetivos, las actividades que realizarán, la duración y las competencias que desarrollarán. Les pedimos que adjunten un documento, con la información completa y clara, en la que especifiquen paso a paso la planeación de su propuesta. Recuerden que buscamos promover el aprendizaje activo y experiencial. La idea es que l@s participantes estén involucrad@s al menos el 70% del tiempo, desde el pensar, el sentir y el hacer. Les animamos a resistirse al impulso de realizar una clase magistral.

Competencias que van a fortalecer: recuerden contarnos en el documento de planeación cómo desarrollarán estas competencias durante la experiencia.

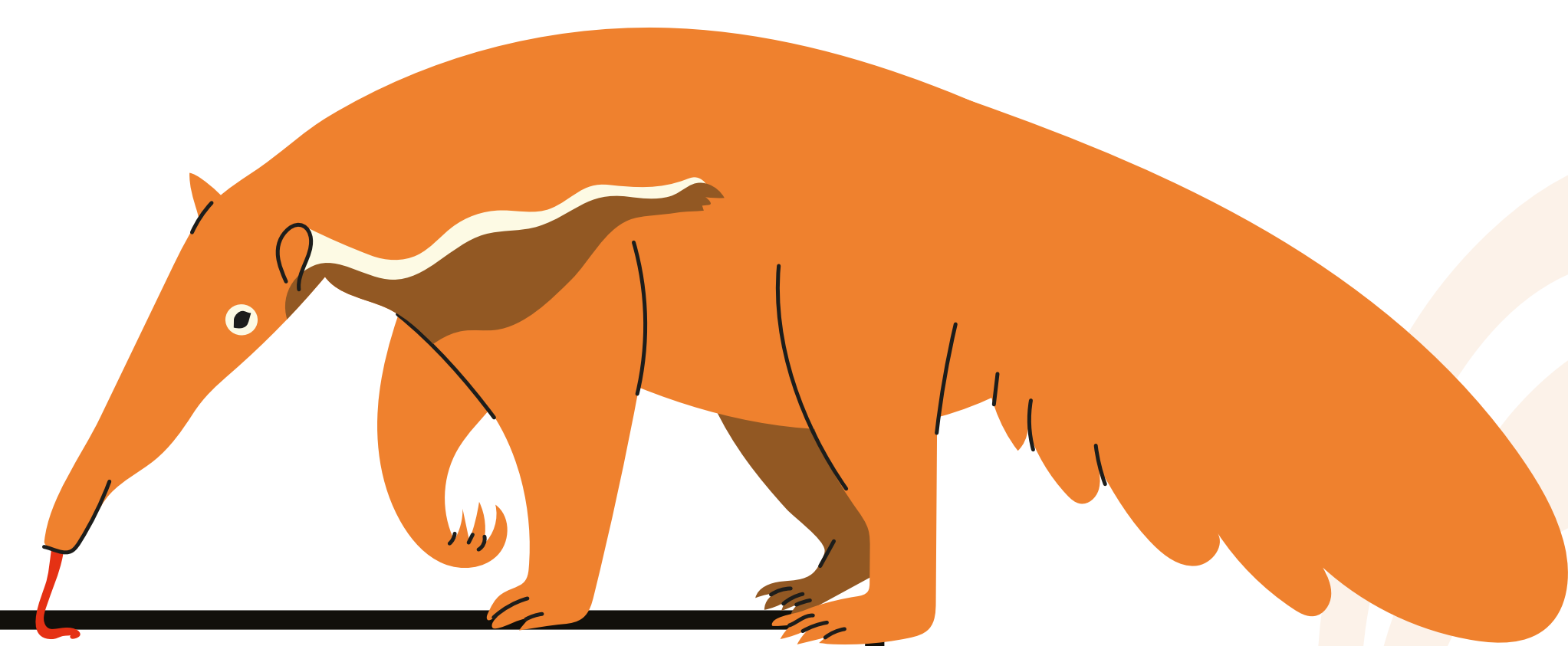
Líneas temáticas y conceptos claves en los que se van a inscribir su experiencia: es fundamental que cada experiencia esté diseñada de acuerdo con la línea temática y el concepto clave, para darle consistencia y balance académico al evento. Por eso, les pedimos que piensen con detenimiento esta pregunta.

Repetición del Taller: esta experiencia puede realizarse una o dos veces durante el evento. Por esa razón, les pedimos que nos informen si están dispuest@s a repetir el mismo taller en dos días diferentes o si prefieren realizar solamente en una ocasión.

Población a la que van a acompañar: sería valioso que tengan en cuenta población divergente.

Información general de postulante: nombre, documento de identidad, correo, celular, país, ciudad, nombre de la organización, tipo de persona u organización y grupo identitario.

Si tienen alguna duda para el diseño o la postulación de la experiencia, pueden contactar a **deeperlearning@cosmo.edu.co**



DEEPER LEARNING

LATAM

Embajador@s:  **learnlife**

Aliad@s:  **mova**
Centro de Innovación del Maestro

 **Alcaldía de Medellín**
Distrito de Ciencia, Tecnología e Innovación

 **San José**
de Las Vegas

 **Jardín Botánico**
Medellín

 **hacku**

 **Colegio Fontán**

 **CELSIA**
La energía que quieres

Organiza:  **Movimiento de APRENDIZAJE INSPIRADOR**

 **nutresa**

 **UN FUTURO ENTRE TODOS**

 **UNIVERSIDAD EAFIT**

 **parque explora**

 **cosmo Schools**

 **comfama**

Vigilado Superintendencia