

4^o CONGRESO INTERNACIONAL DOKUMA TENDENCIAS DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA GUADALAJARA



POR PRIMERA VEZ EN MÉXICO
LA MEJOR EXPERIENCIA
DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

20-21
FEBRERO 2019
GUADALAJARA

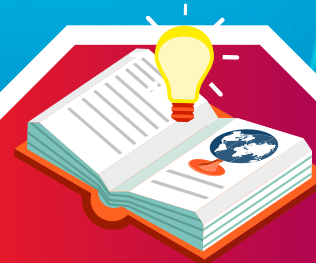
NUEVAS
TECNOLOGÍAS



TRANSFORMACIONES
INSTITUCIONALES



PEDAGOGÍAS
ALTERNATIVAS



Organiza:



DOKUMA
CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA

4 CONGRESO INTERNACIONAL
DOKUMA
TENDENCIAS DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA



Este gran evento busca visibilizar, compartir, articular y fortalecer las iniciativas en innovación educativa de maestros, colegios, fundaciones, empresas, emprendedores, universidades y todos aquellos interesados en la transformación de la educación en el mundo.

!Participa y haz parte de esta gran red de innovación educativa que está transformando la educación en el mundo!



OBJETIVOS

- Compartir y fortalecer experiencias educativas innovadoras en diferentes ámbitos educativos, fundaciones, empresas, emprendimientos y colectivos que buscan transformar la educación.
- Visibilizar los proyectos y experiencias educativas que trabajan en los ODS - Objetivos del desarrollo sostenible especialmente en “Lograr una educación inclusiva y de calidad para todos”.
- Conocer las tendencias, proyectos e investigaciones educativas innovadoras en el mundo.





- Charlas TED
- Paneles de expertos en innovación educativa
- Modelos de Aulas 2020
- Experiencias innovadoras
- Talleres experienciales
- Conferencias Innovadoras nacionales e internacionales
- Premiación a maestros
- Networking





EJES TEMÁTICOS

Las diferentes actividades que se realizarán en el congreso se organizan a partir de los siguientes ejes temáticos:



NUEVAS TECNOLOGÍAS



TRANSFORMACIONES INSTITUCIONALES



PEDAGOGÍAS ALTERNATIVAS





NUEVAS TECNOLOGÍAS

1. Gamificación
2. E - Learning, M- Learning, B -Learning, U -Learning.
3. Flipped Classroom.
4. Realidad Aumentada.
5. Realidad virtual y formación inmersiva.
6. Entornos virtuales colaborativos.
7. Impresión 3D.
8. Machine Learning.
9. STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería. Arte y Matemáticas).
10. Big data y learning analytics.
11. Cultura Maker.
12. Robótica y programación.
13. Internet de las cosas.
14. Videojuegos en educación.

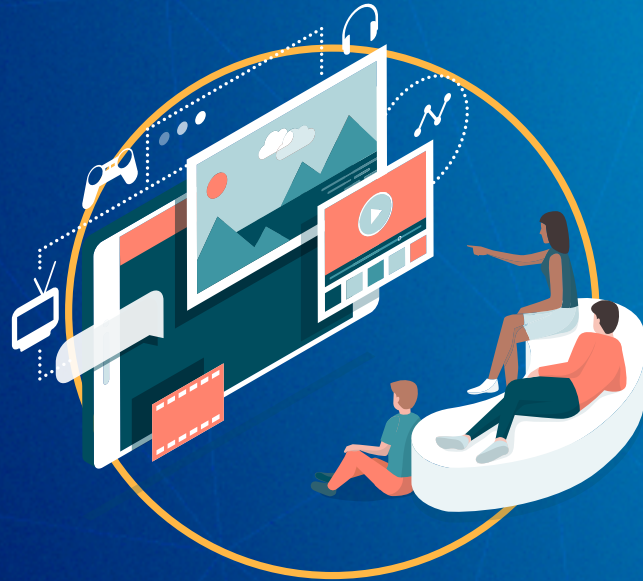




1. Procesos de innovación en el aula.
2. Estrategias de innovación institucional.
3. Transformación curricular.
4. Experiencias con impacto y transformación social.
5. Redes de Innovación educativa.

TRANSFORMACIONES INSTITUCIONALES





1. Educación holística
2. Educación democrática
3. Educación popular
4. Home schooling
5. Educación Ecológica
6. Educación Emocional y mindfulness.

PEDAGOGÍAS ALTERNATIVAS



ADQUIERE TU ENTRADA

Entrada

- ✓ Acceso ilimitado a la programación del congreso
- ✓ Acceso a zonas experienciales de tecnología
- ✓ Participación en talleres de innovación educativa
- ✓ Ponencias con especialistas
- ✓ Material didáctico para el desarrollo de los talleres
- Refrigerios
- ✓ Certificación de participación
- ✓ Premiación a maestros

4^º CONGRESO INTERNACIONAL
DOKUMA
TENDENCIAS DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA
M É X I C O



01

MODELOS DE AULA 2020

3 aulas completas con toda la tecnología para diferentes entornos.

100% TIC

70% TIC Sin internet

50% TIC Rural

02

STAND DE UNIVERSIDADES

Conoce las mejores ofertas de educación Superior:

Pregrado

Posgrado

Diplomados

03

STAND EXPERIENCIAS INNOVADORAS

Conoce todos los casos de éxito en innovación educativa:

Gobierno

Fundaciones

Empresas



01

MODELOS DE AULA 2020



Espacio para spot publicitario para presentar en los intermedios de las conferencias principales del congreso	30 seg
Stand en la feria educativa del congreso	6x4
Participación en estrategia de gamificación de stand	✓
Entradas de cortesía al congreso vip	2
Logo en el sitio web del congreso con enlace del patrocinador.	Destacado
Logo en la programación impresa del congreso.	Destacado
Participación con ponencia y taller	✓
Logo en los pendones impresos del congreso.	✓
Logo destacado en las fanpage de redes sociales	✓
Libertad para entregar material publicitario impreso para los participantes.	✓
Coffee break 3 días	4
Entrega de base de datos de los participantes.	✓
Participación en la apertura del congreso	✓
Espacio para pendón del patrocinador en el auditorio principal - 2mt x 1mt -	✓

02
OPTION
STAND DE UNIVERSIDADES

Espacio para spot publicitario para presentar en los intermedios de las conferencias principales del congreso	30 seg
Stand en la feria educativa del congreso	3x2
Participación en estrategia de gamificación de stand	✓
Entradas de cortesía al congreso vip	2
Logo en el sitio web del congreso con enlace del patrocinador.	Destacado
Logo en la programación impresa del congreso.	Destacado
Participación con ponencia y taller	✓
Logo en los pendones impresos del congreso.	✓
Logo destacado en las fanpage de redes sociales	✓
Libertad para entregar material publicitario impreso para los participantes.	✓
Coffee break 3 días	4
Entrega de base de datos de los participantes.	✓
Participación en la apertura del congreso	✓
Espacio para pendón del patrocinador en el auditorio principal - 2mt x 1mt -	✓

03

STAND EXPERIENCIAS
INNOVADORAS



Espacio para spot publicitario para presentar en los intermedios de las conferencias principales del congreso

20 seg

Stand en la feria educativa del congreso

2x2

Participación en estrategia de gamificación de stand



Logo en el sitio web del congreso con enlace del patrocinador.

Destacado

Logo en la programación impresa del congreso.

Destacado

Participación con ponencia y taller



Logo en los pendones impresos del congreso.



Logo destacado en las fanpage de redes sociales



Libertad para entregar material publicitario impreso para los participantes.



Coffee break 3 días

4

Entrega de base de datos de los participantes.



Participación en la apertura del congreso



Espacio para pendón del patrocinador en el auditorio principal - 2mt x 1mt -



STAND



4^o CONGRESO INTERNACIONAL
DOKUMA
TENDENCIAS DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA
M É X I C O



Contacto



+52 1 55 8266 0333



+52 1 55 8266 0333

● congresodokuma@gmail.com



@dokuma.tech