



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
NACIONAL

FURAG

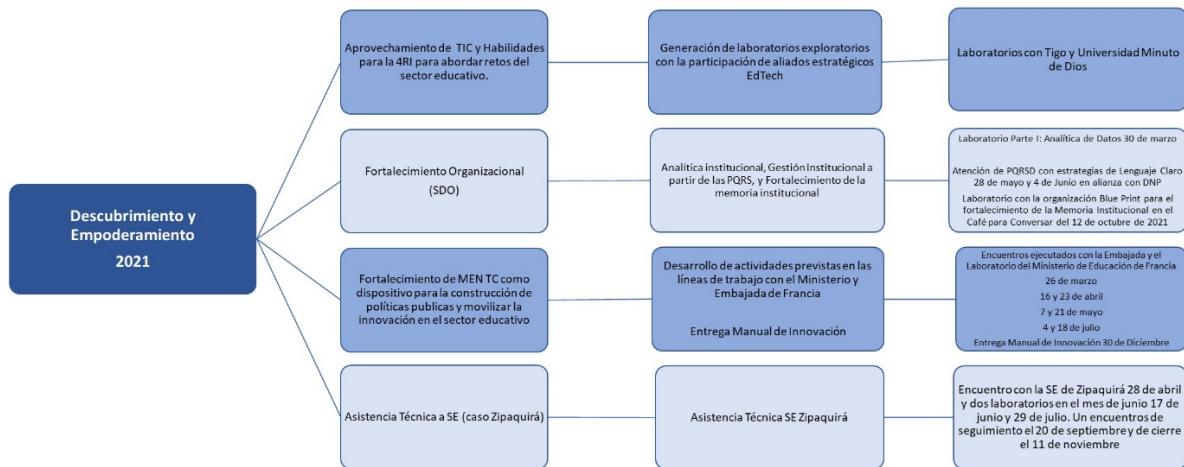
▶ 2022



Contexto actual de MEN Territorio Creativo

Teniendo en cuenta el Manual de Innovación construido entre la Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías y la Subdirección de Desarrollo Organizacional La innovación educativa invita a las comunidades educativas, a las Secretarías de Educación y a los demás actores del sistema a la transformación de las prácticas educativas, desde la integración de los conocimientos de las diferentes áreas curriculares, la integración de tecnologías y la exploración dinámica del contexto (para identificar oportunidades, problemáticas o necesidades) en aras de construir conocimiento significativo para la ciudadanía local y global, para configurar proyectos de vida y para aportar al desarrollo de los territorios desde iniciativas que contemple el bienestar individual y colectivo. En consecuencia, este documento brinda orientaciones pedagógicas, didácticas y operativas para la formulación de rutas que convoquen al trabajo colaborativo, escenarios de co-creación entre diferentes actores educativos y la escalabilidad de experiencias de transformación escolar y en el sector.

Desde la perspectiva del Laboratorio MEN Territorio Creativo que fue inaugurado en diciembre de 2019 cabe señalar que durante 2021 se desarrollaron cuatro líneas estratégicas para generar integración del laboratorio con áreas internas del Ministerio de Educación Nacional y con el sector educativo.



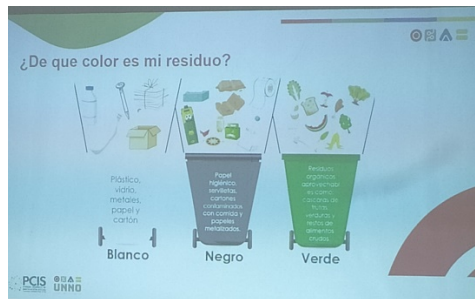
Línea estratégica 2021	Descripción del reto	Problema	Producto esperado	Facilitadores (internos o externos)	Recursos utilizados	Mecanismos de convocatoria	Población objetivo	Competencias o habilidades que se fomentan
Aprovechamiento de TIC y Habilidades para la 4RI para abordar retos del sector educativo.	Fortalecer el uso responsable y creativo de internet	Se necesita comprender oportunidades y responsabilidades en el uso de internet en el contexto educativo	Generar escenarios de aprovechamiento o del recurso construido entre MinEduación-UNICEF- TIGO correspondiente a "Guía Pedagógica Mediación Docente para Uso de TIC"	Externo: TIGO Interno: OIE	Laboratorio virtual: presentación PPT y Mural online	Difusión por medios masivos digitales de MinEduación	Servidores públicos de MinEduación	Alfabetización mediática e informacional
	Fomentar el enfoque STEM y su aplicación en situaciones cotidianas con uso de recursos tecnológicos	Se requiere apropiación práctica y experiencial del enfoque STEM+	Toma de decisiones para integrar el enfoque STEM+ en las estrategias 2022 de las áreas técnicas del Viceministerio de Preescolar, Básica y Media	Externo: UNIMINUTO Interno: OIE	Laboratorio presencial: presentación, tabletas, software de programación, dispositivos robóticos, legos	Difusión por medios masivos digitales de MinEduación	Servidores públicos de MinEduación	Pensamiento Computacional
Fortalecimiento de MEN TC como dispositivo para la construcción de políticas públicas y movilizar la innovación en el sector educativo	Fortalecer la estrategia MEN Territorio Creativo desde componentes misionales y estratégicos	Identificar propósitos y oportunidades para que el laboratorio MEN TC contribuya a la búsqueda ágiles y colaborativas del sector educativo	Aportes para el diseño del piloto de vinculación de MEN TC en asistencias técnicas con Secretarías de Educación. Aportes para el Manual de Innovación de MinEduación	Externo: Laboratorio de Innovación Ministerio de Educación de Francia Interno: OIE	Laboratorio virtual: presentación PPT y Murales online	Invitaciones a delegados seleccionados de la SDO, Subdirección de referentes, OIE y aliados externos como EAFIT y docentes mentores	Servidores públicos de MinEduación	Competencias de gestión
Asistencia Técnica a SE (piloto Zipaquirá)	Consolidar una ruta pedagógica y didáctica para movilizar el modelo de alternancia integrando aspectos de la alianza escuela-familia competencias socioemocionales, fortalecimiento curricular e inclusión	Necesidad de reactivar la presencialidad con uso de nuevas tecnologías durante el segundo semestre de 2021 en las instituciones educativas oficiales del municipio de Zipaquirá	Ruta pedagógica y didáctica co-creada con docentes y servidores públicos de la SE de Zipaquirá	Interno: Subdirección de referentes, Subdirección de Fomento de Competencias, OIE	Laboratorio virtual: presentación PPT y Murales online	Invitaciones a delegados seleccionados de las áreas de MinEduación, SE de Zipaquirá y MinEduación	SE de Zipaquirá o docentes del municipio	Competencias pedagógicas, didácticas y de gestión con uso de TIC

Los procesos desarrollados en el Laboratorio durante 2021 estuvieron asociados a las fases de descubrimiento y empoderamiento así: 1) Descubrimiento: se formularon laboratorios que convocara acciones de exploración o experimentación desde los cuales se pudieran reconocer problemáticas o retos para ser abordados en el sector educativo incluyendo el MEN con uso pedagógico de TIC (desarrollando habilidades para la 4RI), con el ánimo de generar iniciativas o productos de ideación para movilizar la transformaciones digitales oportunas y relevantes, y 2) Empoderamiento: condujo a la socialización y proyección de acciones sistemáticas de transformación que materializan a mediano plazo procesos de innovación y la gestión del conocimiento, como lo fueron los siguientes productos: 1) alternativas de aprovechamiento de la Guía Pedagógica Mediación Docente para Uso de TIC 2) Reconocimiento del Enfoque STEM para el fortalecimiento académico y pedagógico en las entidades territoriales, al formar parte de la Estrategia de Evaluar para Avanzar de 2022 del Viceministerio de Preescolar, Básica y Media y 3) Construcción del Manual de Innovación entre la Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías y la Subdirección de Desarrollo organizacional.

Participantes Laboratorio Uniminuto

Timestamp	Autorización de uso de datos	Nombre	Correo electrónico	Nombre de la dependencia o entidad	¿A qué Laboratorio se desea inscribir?
09/29 10:08:55 AM	Si	Pilar Rivera	Pirivera@mineducacion.gov.co	Oficina de Innovación	Laboratorio STEM
09/29 11:10:08 AM	Si	Jefferson Bustos Ortiz	jeferor@gmail.com	Subdirección de Referentes	Laboratorio STEM
09/29 11:11:55 AM	Si	Claudia Patricia Vega Suaza	cvegas@mineducacion.gov.co	Subdirección de referentes y Evaluación	Laboratorio STEM
09/29 6:20:39 PM	Si	Ginna Garcia	ggarcia@mineducacion.gov.co	Innovación	Laboratorio STEM
09/29 6:20:50 PM	Si	Natalia Franco Meza	nfranco@mineducacion.gov.co	OIE	Laboratorio STEM
09/29 6:21:19 PM	Si	Sandra Elvira Ruiz Castillo	sruiz@mineducacion.gov.co	Oficina de innovación Educativa	Laboratorio STEM
09/29 6:28:53 PM	Si	karen velasquez	kvelasquez@mineducacion.gov.co	Oficina de Innovacion	Laboratorio STEM
09/29 6:49:13 PM	Si	Ana Londoño	alondonor@mineducacion.gov.co	Oficina de Innovación Educativa	Laboratorio STEM
09/30 6:25:39 AM	Si	Diana Belén Mora	dianabelenmora@gmail.com	Oficina de Innovación	Laboratorio STEM
09/30 9:51:18 AM	Si	Carlos Parra	cparra@mineducacion.gov.co	Fomento de Competencias - Progra de Formación de Docen	Laboratorio STEM
09/30 9:59:03 AM	Si	Maria Alejandra Bernal González	mbernalg@mineducacion.gov.co	Ministerio de Educación	Laboratorio STEM
09/30 10:02:08 AM	Si	Elizabeth Contreras Lizarazo	Econtreras@mineducacion.gov.co	Ministerio de Educación	Laboratorio STEM
09/30 11:28:55 AM	Si	Luz Helena Trujillo Forero	ltrujillo@mineducacion.gov.co	Subdirección de Fomento de Competencias - Jornada Única	Laboratorio STEM
09/30 12:09:19 PM	Si	Martha Patricia Rodríguez C	marodriguez@mineducacion.gov.co	Subdirección de Fomento de competencias	Laboratorio STEM
09/30 1:54:39 PM	Si	Diana Marcela González Jiménez	digonzalet@mineducacion.gov.co	Oficina de Innovación	Laboratorio STEM
09/30 3:51:59 PM	Si	SANDRA CARREÑO GÓMEZ	scarreno@mineducacion.gov.co	Subdirección de fomento de competencias	Laboratorio STEM

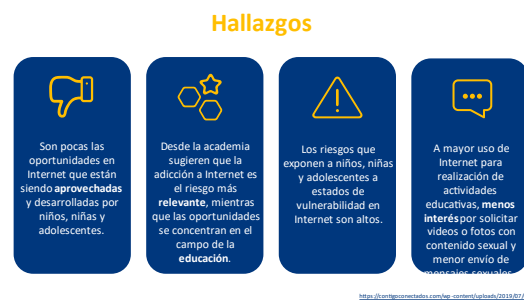
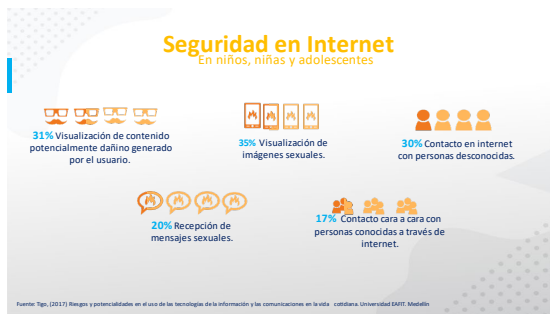
Logros: Este laboratorio permitió aproximar a los participantes al análisis de una situación problema del contexto real que se configura en un reto y requiere de la integración de las áreas STEM, para ello, se desarrollaron actividades basas en programación desconectada, que permitió el desarrollo del pensamiento computacional y el trabajo en equipo a través de la vivencia de los roles propuestos para el ambiente de aprendizaje STEM.



Participante Laboratorio Tigo

Nombre	Correo electrónico	Dependencia o Entidad	Nombre de la dependencia o entidad
Johanna Catherine Gámez Villamizar	jgamez@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Oficina de Control Interno
MAURA YULIANA RAMIREZ	maurayuliana@gmail.com	Dependencia del Ministerio de Educación	MAURA YULIANA RAMIREZ
Aura Beatriz Alvarado Gaona	aalvarado@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Programa Todos a Aprender
Ernesto Fontecha Fontecha	efontecha@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Subdirección de Aseguramiento de la Educación Superior
Claudia Patricia Vega Suaza	a1489@gmail.com, cvegas@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Subdirección de referentes
Luis Bernardo Carrillo Álvarez	lcarrillo@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Subdirección de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior
Angela Patricia Coveda Gavilán	anpacoga@gmail.com	Dependencia del Ministerio de Educación	SED Guaviare
Deyanira Romero García	deromero@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Subdirección de Fortalecimiento Institucional
ROSA INES MALAGON	Rmalagon@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Ministerio de Educación
fanny Ruiz Gonzalez	f Ruiz@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Grupo ETDH
Martha Berenice Sánchez López	msanchez@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Fomento de Competencias
José Armando López Acosta	jlopez@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Subdirección administrativa
yira paola rodriguez rieto	yirodriguez@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	subdirección de acceso
Claudia Patricia Rivera Castro	clrivera@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Subdirección de Permanencia
FERNANDO MEDINA GAITAN	Jhont_01@hotmail.com	Entidad Adscrita o vinculada	Maximiliano Neira Iamur
Diana Belén Mora Pulido	dimora@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Oficina de innovación
Carolina Obando	cobando@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Ministerio de Educación - Dirección de Calidad
Ruth Elizabeth Aldana Torres	ruth.aldana@insor.gov.co	Entidad Adscrita o vinculada	INSOR
Ana Mylena Oviedo	myleov07@hotmail.com	Secretaría de educación	Secretaría de educación sahagún
Elsa Lorena Gamboa Cadena	scapacidadysrpa.semquiradot@gmail.co	Entidad Adscrita o vinculada	SEM - Girardot-Cundinamarca
Ana Londoño	alondono@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Oficina de innovación
Sandra Ruiz	sruiz@mineducacion.gov.co	Dependencia del Ministerio de Educación	Oficina de innovación

Logros: Inspirar soluciones educativas para un **uso responsable y creativo de internet** de niños, niñas y adolescentes



Por otra parte, en lo que corresponde al proceso desarrollado con la Embajada de Francia y el laboratorio de innovación del Ministerio de Educación de Francia es importante destacar los siguientes aportes

1. Pertinencia de las competencias digitales en el ámbito educativo

Incursionar en “lo digital” implica reconocer que para unos es una oportunidad porque facilita, agrupa, habilita, pero para otros representa riesgo o exclusión. Por tal motivo la herramienta PIX pretende ayudar a todos a cultivar sus habilidades digitales a lo largo de su

vida, contribuyendo a desarrollarlas, evaluarlas y certificarlas. La plataforma esta dirigida a estudiantes, profesionales activos o buscando empleo, ciudadanos, profesores/formadores, entre otros (visitar: <https://pix.fr/>)

PIX es un “Startup¹ Estatal” que está al servicio público que cuenta con un equipo que reúne a emprendedores, profesores, desarrolladores, diseñadores, entre otros, que reúne las fortalezas de diferentes ministerios en Francia como el de educación, trabajo, digital y otros actores públicos.

Se basa en el marco de competencias digitales europeo² que presenta 5 dominios que fueron referenciados a lo largo del encuentro. Dichas competencias se presentan a continuación:

Áreas de competencia	Descriptor
1. Información y alfabetización de datos	<p>1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital. Articular las necesidades de información, buscar datos, información y contenido en formato digital, reconocimiento de entornos para acceder y navegar en ellos, estableciendo estrategias personales de búsqueda.</p> <p>1.2. Evaluación de datos, información y contenido digital. Analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y confiabilidad de las fuentes de datos y contenidos digitales.</p> <p>1.3. Gestión de datos, información y contenido digital. Organizar almacenar y recuperar datos, información y contenido en entornos digitales para compartirlo en entornos estructurarlos.</p>
2. Comunicación y colaboración	<p>2.1. Interacción a través de tecnologías digitales. Interactuar a través de una variedad de tecnologías digitales y comprender el uso apropiado de las tecnologías para un contexto dado</p> <p>2.2. Compartir a través de tecnologías digitales. Para compartir datos, información y contenido digital con otros a través de medios digitales seguros y con prácticas de referenciación y atribución</p> <p>2.3. Compromiso con la ciudadanía a través de tecnologías digitales. Participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades para el auto empoderamiento y la ciudadanía participativa a través de TIC.</p> <p>2.4. Colaborando a través de tecnologías digitales. Utilizar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos y para la co-construcción y co-creación de recursos y conocimiento.</p> <p>2.5 Netiqueta. Conocer las normas de comportamiento y los conocimientos técnicos durante el uso de tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales, adaptando las estrategias de comunicación a las necesidades específicas de la audiencia y ser consciente de la diversidad cultural y generacional en entornos digitales.</p>

¹ Una Startup es una organización estructurada con metodologías para asumir ágilmente el cambio, que desarrolla productos o servicios, de gran innovación.

² Vuorikari, R. Punie Y., Carretero S., Van den Brande, L. (2016) DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Science for Policy Report. European Commission En: file:///C:/Users/sandr/Downloads/jrc101254_digcomp%202.0%20the%20digital%20competence%20framework%20for%20citizens.%20update%20phase%201.pdf

	2.6 Gestión de la identidad digital. Crear y gestionar una o varias identidades digitales, para poder proteger la propia reputación, para tratar los datos que se producen a través de varias herramientas digitales, entornos y servicios.
3. Creación de contenidos digitales	<p>3.1 Desarrollo de contenido digital. Crear y editar contenido digital en diferentes formatos, expresarse a través de medios digitales</p> <p>3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales. Para modificar, refinar, mejorar e integrar información y contenido en un cuerpo existente de conocimiento para crear contenidos y conocimientos nuevos, originales y relevantes.</p> <p>3.3 Copyright y licencias. Comprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, la información y el contenido digital.</p> <p>3.4 Programación. Planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para que un sistema informático resuelva un problema dado o realizar una tarea específica.</p>
4. Seguridad	<p>4.1 Protección a dispositivos. Para proteger los dispositivos y el contenido digital, y para comprender los riesgos y las amenazas en la tecnología digital. Asimismo, conocer las medidas de seguridad y protección y tener debidamente en cuenta fiabilidad y privacidad.</p> <p>4.2 Protección de datos personales y privacidad. Para proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales, con el ánimo de entender cómo usar y compartir información de identificación personal y al mismo tiempo protegerse a sí mismo y a los demás de daños y perjuicios.</p> <p>4.3 Protección de la salud y el bienestar. Ser capaz de evitar riesgos para la salud y amenazas al bienestar físico y psicológico mientras se utilizan tecnologías digitales. Conocer las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión.</p> <p>4.4 Protección del medio ambiente. Conocer el impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso</p>
5. Resolución de problemas	<p>5.1 Resolución de problemas técnicos. Identificar problemas técnicos al operar dispositivos y usar entornos digitales.</p> <p>5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Evaluar necesidades e identificar, evaluar, seleccionar y utilizar herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolverlos. Para ajustar y personalizar los entornos digitales para necesidades personales.</p> <p>5.3 Uso creativo de tecnologías digitales. Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Participar individual y colectivamente en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales</p> <p>5.4 Identificación de las brechas de competencia digital. Entender dónde debe mejorarse o actualizarse la propia competencia digital e implica ser capaz de ayudar a otros en el desarrollo de sus competencias digitales, para el autodesarrollo y estar al día de la evolución digital</p>

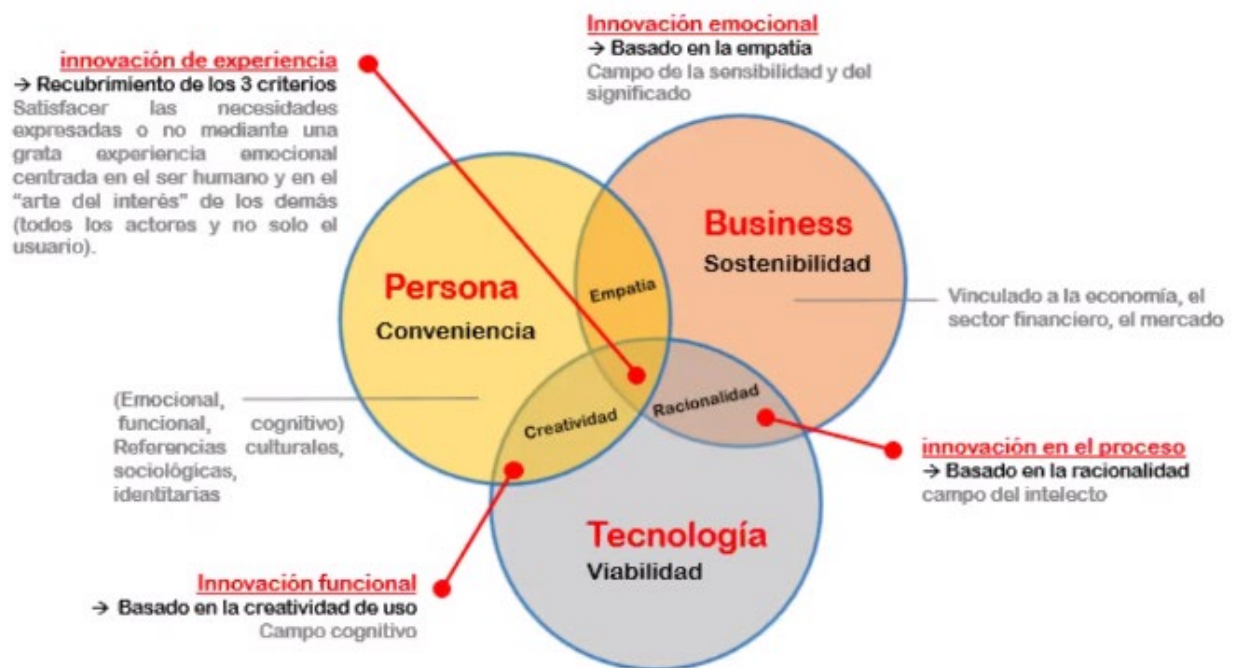
2. Pertinencia del monitoreo y la evaluación en los Laboratorios de Innovación

Dentro de los aportes de las sesiones de trabajo colaborativo entre servidores de MinEducación y funcionarios del Laboratorio de Innovación de Francia se destacan los siguientes:

sólo una palabra : ¿por qué es importante evaluar el impacto del laboratorio?

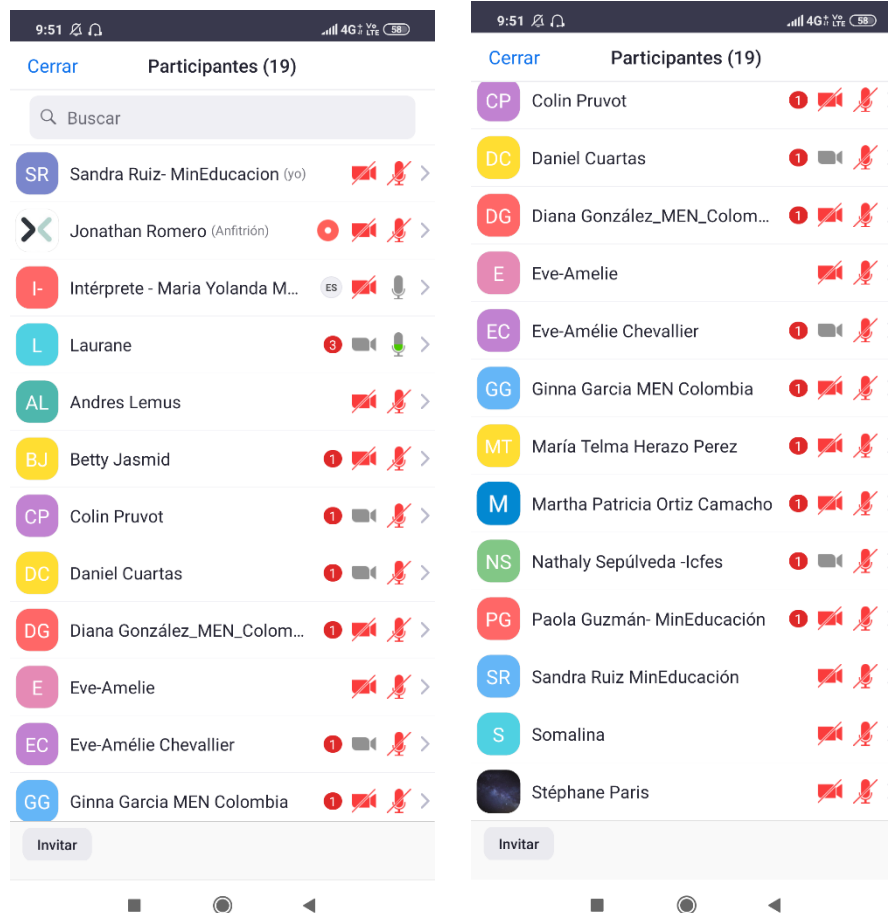


Herramientas de pensamiento de diseño - esquema de evaluación



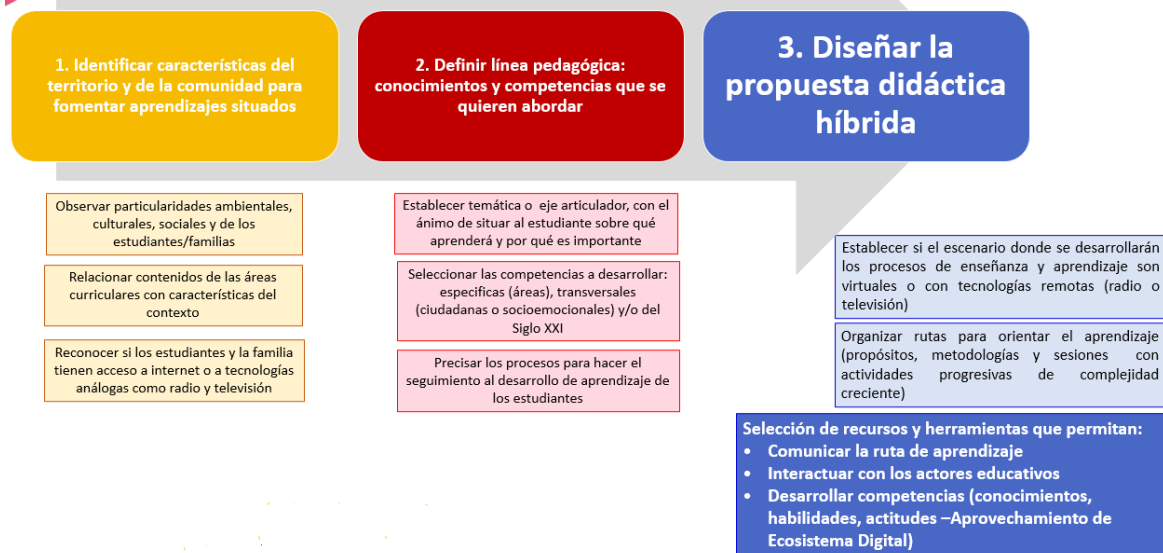
Estos aportes permitieron no sólo enriquecer la estructuración de más y mejores laboratorios desde MEN Territorio Creativo, sino brindaron insumos para la construcción del Manual de Innovación del Ministerio de Educación Nacional.

Participantes de los encuentros con la Embajada de Francia-Ministerio de Educación de Francia y servidores de MinEducación de Colombia



Finalmente en cuanto al proceso de integración de MEN Territorio Creativo en la asistencia técnica con la Secretaría de Educación de Zipaquirá es importante señalar que el reto en el primer semestre de 2021 fue “consolidar una ruta pedagógica y didáctica para movilizar el modelo de alternancia integrando aspectos de la alianza escuela-familia competencias socioemocionales, fortalecimiento curricular e inclusión”. Con base en lo anterior, se desarrollaron dos sesiones de co-creación con docentes y servidores de la Secretaría de Educación de Zipaquirá con un aforo máximo de entre 25 y 30 asistentes y se logró conformar un prototipo de diseño pedagógico y didáctico para construir prácticas educativa en alternancia, el cual se describe a continuación:

PASOS PARA ORGANIZAR UNA PRÁCTICA EDUCATIVA EN ALTERNANCIA

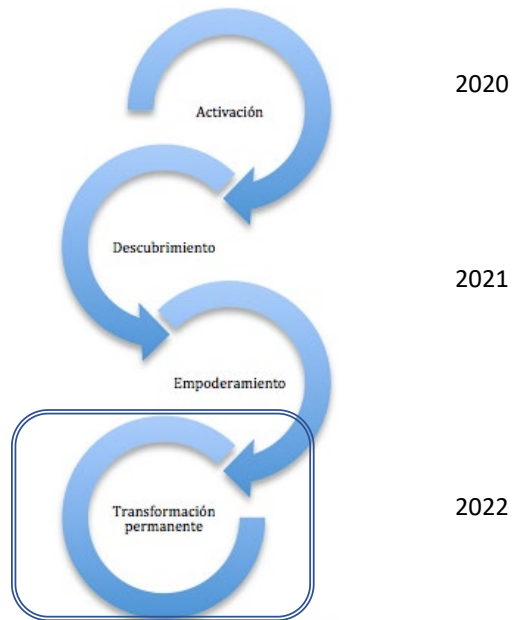


Dicho prototipo fue entregado junto con el análisis procedimental de ideación y con los resultados por categorías que definieron los actores educativos territoriales como prioritarias para que respondiera el enfoque territorial, diverso e inclusivo.

Estrategia MEN Territorio Creativo 2022

Teniendo en cuenta los avances y logros alcanzados en la movilización de la innovación educativa, tanto al interior de MinEducación como en el sector durante 2021, se presentan a continuación las líneas estratégicas para 2022.

La fase de transformación permanente conlleva a la construcción de insumos, rutas y instrumentos que permitan integrar a MEN Territorio Creativo como una estrategia flexible y versátil que se adapte a las necesidades de ideación o trabajo colaborativo que requieran las áreas del Ministerio de Educación Nacional o los actores del sector educativo, bajo el propósito de buscar soluciones o generar innovaciones, de acuerdo con necesidades concretas y compartidas entre los miembros de equipos de trabajo.

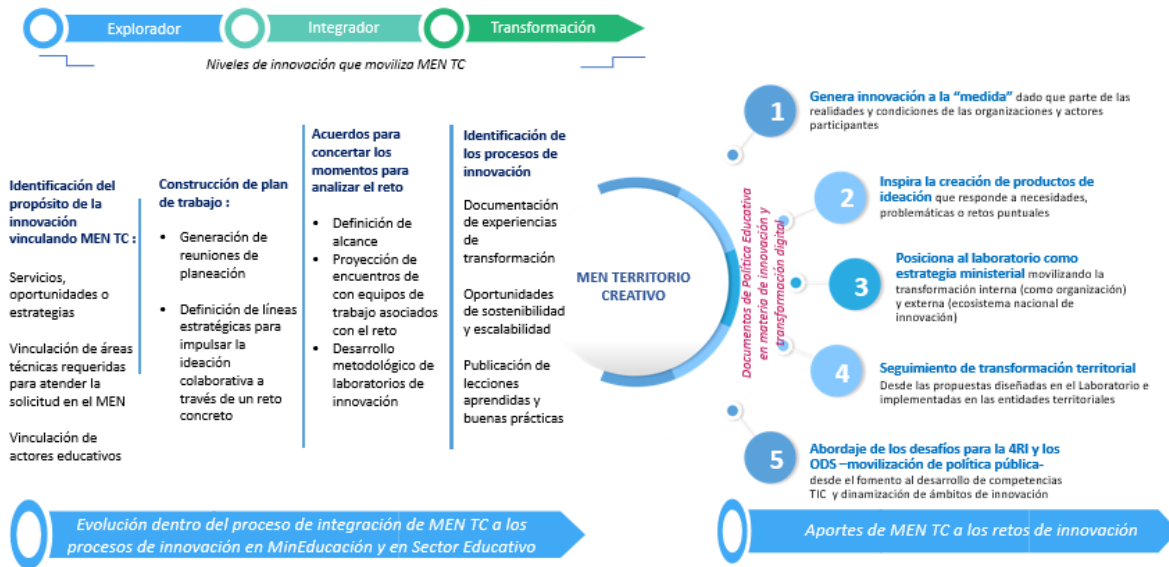


Bajo este panorama la fase de transformación permanente contribuirá al posicionamiento del laboratorio MEN Territorio Creativo en el marco de la implementación del sistema de gestión de la innovación (según la Norma Técnica Colombiana de ICONTEC 5801), para obtener al menos los siguientes resultados:

- Fomentar las actividades de la innovación
- Proporcionar directrices para organizar y gestionar la innovación en la organización (objetivos, análisis del contexto, amenazas-oportunidades)
- Crecimiento de la organización
- Fortalecer creatividad-trabajo en redes
- Asegurar el desarrollo de técnicas para gestionar el conocimiento, las tecnologías y la propiedad intelectual
- Identificar y reducir riesgos

Propuesta estratégica de MEN Territorio Creativo 2022

La trayectoria de las iniciativas de movilización del laboratorio EMEN TC, entre los años 2020 y 2021, han permitido identificar procesos en tres niveles de innovación que se pueden fomentar: explorador (experiencias de ideación para incursionar en la comprensión y formulación de ideas de interés general), integrador (experiencias de ideación para fortalecer estrategias o políticas públicas educativas) y transformador (experiencias de ideación para construir o transformar procesos de nivel macro en entidades gubernamentales, meso en organizaciones territoriales como Secretarías de Educación o micro en establecimientos educativos). En este sentido, se representa a continuación las principales lecciones aprendidas y las oportunidades más relevantes identificadas durante 2021 en el laboratorio MEN Territorio Creativo:



En función de lo anterior se presentan las líneas estratégicas para 2022, basadas en tres procesos priorizados por la Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías:

Procesos Priorizados por la OIE	Línea estratégica 2021	Descripción del reto	Problema	Producto esperado	Facilitadores (internos o externos)	Recursos utilizados	Mecanismos de convocatoria	Población objetivo	Competencias o habilidades que se fomentan
EVALUAR PARA AVANZAR	Fomento del Enfoque Educativo STEM con docentes	Desarrollo de laboratorios virtuales para la integración de TIC en la comprensión de problemáticas ambientales bajo el enfoque STEM+	Se requiere aumentar la apropiación del enfoque STEM por parte de los docentes	Iniciativas formuladas por docentes para la apropiación del enfoque STEM con uso de TIC para el abordaje de problemáticas ambientales	Externo: Parque Explora Interno: OIE	Laboratorio virtual: presentación PPT, Mural y online y herramientas digitales	Difusión por medios masivos digitales de MinEducación, de Parque Explora	1.633 docentes	Habilidades siglo XXI como pensamiento crítico y creatividad
		Construcción de kit de herramientas de gestión para las Secretarías de Educación que quieren declararse Territorios STEM+	Se requieren rutas e instrumentos de gestión para implementar el enfoque STEM+ en las entidades territoriales	kit de herramientas de gestión para las Secretarías de Educación que quieren declararse Territorios STEM+ para entregar a las 96 SE	Externo: UNIMINUTO Interno: OIE	Laboratorios presenciales (por definir)	Invitaciones a delegados seleccionadas de las áreas técnicas del VPBM	Servidores públicos de MEN	Competencias digitales como: gestión escolar y del contexto Competencias siglo XXI como: pensamiento crítico y creativo
Ecosistema de Innovación	Aprovechamiento de TIC y Habilidades para la 4RI para abordar retos del sector educativo	Exploración de diversas herramientas y recursos TIC en la educación	Se requieren desarrollar habilidades asociadas con la incursión de las tecnologías digitales en diferentes ámbitos sociales, culturales, entre otros	Estrategias de integración de herramientas y recursos TIC en MinEducación o el sector educativo	Externo: Aliados Ed Tech Interno: OIE	Laboratorios virtuales y/o presenciales	Difusión por medios masivos digitales de MinEducación	Servidores públicos de MinEducación	Competencias Digitales
SECTORIAL Y TERRITORIAL	Construcción de insumos, rutas y instrumentos que permitan integrar a MEN Territorio Creativo como una estrategia	Consolidar una caja de herramientas metodológicas para el aprovechamiento de MEN TC	Necesidad de generar escalabilidad a MEN TC como estrategia de innovación	Caja de herramientas metodológicas para MEN TC	Interno: Subdirección de referentes, Subdirección de Fomento de Competencias y OIE	Construcción metodológica complementaria al Manual de Innovación	Trabajo interno OIE y SDO	MEN y Sector Educativo	Habilidades metodológicas

Procesos Priorizados por la OIE	Línea estratégica 2021	Descripción del reto	Problema	Producto esperado	Facilitadores (internos o externos)	Recursos utilizados	Mecanismos de convocatoria	Población objetivo	Competencias o habilidades que se fomentan
	flexible y versátil que se adapte a las necesidades de ideación o trabajo colaborativo que requieran las áreas del Ministerio de Educación Nacional o los actores del sector educativo								