

# **INFORME LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE LA POLÍTICA DE MEJORA NORMATIVA**

**-GAMIFICALAB-**

**Contratista  
DOKUMA CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA**

**Bogotá D.C  
11 de julio de 2022**

## **TABLA DE CONTENIDO**

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2. DESARROLLO DE LOS LABORATORIOS</b>	<b>3</b>
<b>2.1 Laboratorio 1.</b>	<b>3</b>
a. Alcance del Laboratorio:	3
b. Metodología	4
c. Recursos	4
d. Desarrollo.	5
e. Resultados	5
<b>2.2 Laboratorio 2.</b>	<b>7</b>
a. Alcance del Laboratorio	7
b. Metodología	7
c. Recursos	8
d. Desarrollo	8
e. Resultados	9
f. Evidencia	10
<b>2.3 Laboratorio 3</b>	<b>11</b>
a. Alcance del Laboratorio	11
b. Metodología	11
c. Recursos	12
d. Desarrollo	13
e. Resultados	14
f. Evidencia	17
<b>3. CONCLUSIONES</b>	<b>18</b>
<b>4. CERTIFICADOS</b>	<b>18</b>

## **1. INTRODUCCIÓN**

A continuación, se presenta un consolidado de los resultados obtenidos en el proyecto denominado “Gamificalab” donde a través de tres (3) espacios gamificados se buscaba generar apropiación y entendimiento de la Política de Mejora Normativa en los funcionarios del Ministerio de Educación de Colombia.

Dentro de la metodología utilizada en los laboratorios, se implementó como estrategia educativa una metodología activa conocida como gamificación o ludificación, ya que relaciona la mecánica de los juegos en los ambientes de aprendizaje con el propósito de transmitir, potenciar y adquirir mejores resultados, aportando conocimientos y mejorando algunas habilidades. Dentro de la metodología de gamificación a implementar, generamos una mecánica que permita la interacción entre los participantes para ganar puntos mientras aprenden.

En el marco de la metodología aplicada, se tienen los siguientes momentos:

- **Momento 1:** Sensibilización.
- **Momento 2:** Desarrollo del Laboratorio
- **Momento 3:** Socialización y cierre.

## **2. DESARROLLO DE LOS LABORATORIOS**

### **2.1 Laboratorio 1.**

#### **a. Alcance del Laboratorio:**

- **Objetivo:** Diseñar, gestionar y desarrollar el espacio gamificado para la apropiación de la política de mejora normativa en los funcionarios del Ministerio de Educación de Colombia
- **Duración:** 2 horas
- **Participantes:** 12 personas.

## b. Metodología

- **Momento 1: Actividad 1: Mural:** Con la actividad propuesta, se busca tener un espacio de acercamiento con los participantes, por lo tanto, se les pondrá en un mural la pregunta ¿Cuál es mi expectativa en este laboratorio? para ello, cada uno de los participantes escribirá su apreciación dentro del mural. Participan 2 o 3 personas
- **Momento 2: Actividad 2: Concepto de la política de mejora normativa:** Explicación por parte del facilitador sobre los instrumentos (Tablero Canva y Bitácora).

### **Temas a trabajar:**

- (Concepto de la política de mejora normativa) por parte de los participantes, esta fase tendrá un tiempo establecido para responder.
- Retroalimentación del facilitador para dar a conocer el concepto o ciclo de implementación de la política de mejora normativa.
- (Objetivos principales) por parte de los participantes, esta fase tendrá un tiempo establecido para responder.
- Retroalimentación del facilitador para dar a conocer los objetivos principales de la norma.

- **Momento 3: Actividad 3: Ciclo de implementación de la política de mejora normativa.**

### **Temas a trabajar:**

- (Lotería) ciclo de la política mejora normativa
- Retroalimentación del facilitador sobre el ciclo de la política de mejora normativa

- **Momento 4: Actividad 4: Sistémico - estratégico.**

### **Temas a trabajar:**

- Retroalimentación de que es sistémico y que es estratégico
- Desarrollo de actividad 4. (Respuestas) Sistémico o estratégico

- **Cierre sesión. Reflexión.**

- Socialización de espacio, aprendizajes

## c. Recursos

- Presentación parte 1. (Enlace de Anexo 1. Laboratorio 1)  
<https://drive.google.com/file/d/1drnRxM4He7orLptkHmpd5gwFMd06WgRi/view?usp=sharing>
- Tablero Canva. (Enlace de Anexo 1. Laboratorio 1)  
<https://drive.google.com/file/d/1HsF-KFm3Gd-eq1xf8ym6uDFjZkL9-tUm/view?usp=sharing>
- Tarjetas y cartas. (Enlace de Anexo 1. Laboratorio 1)  
<https://drive.google.com/file/d/1wMGKQEJrj56fSPx2U40pztGsRO872D5k/view?usp=sharing>



#### **d. Desarrollo.**

En el marco del primer laboratorio, el cual contó con la participación de 12 personas de diferentes áreas misionales, de apoyo y transversales del Ministerio de Educación Nacional, se trabajó de manera teórica sobre los conceptos del Modelo Integrado de Planeación y Gestión MIPG y como, dentro de este modelo se enmarca todo lo relacionado con la política de mejora normativa.

Posterior a contextualizar desde la parte teórica estos conceptos, se hizo un zoom sobre cada uno de los instrumentos que tiene definido el Ministerio de Educación Nacional para la apropiación y ejecución de la mejora normativa en el sector. Para ello se trabajó sobre:

- Documento de Política de Mejora Normativa del MEN.
- Procedimiento de Política de Mejora Normativa del MEN - GJ-PR-02
- Guía de implementación.

El acercamiento y búsqueda de apropiación de estos instrumentos, así como, de sus principales conceptos, objetivos y herramientas se dinamizó a través de la metodología de Gamificación.

A través de juegos como la lotería, preguntas de respuesta múltiple en competencia y botón de única respuesta, se lograron afianzar conceptos y términos indispensables para la aplicación de la Política de Mejora Normativa como lo fueron:

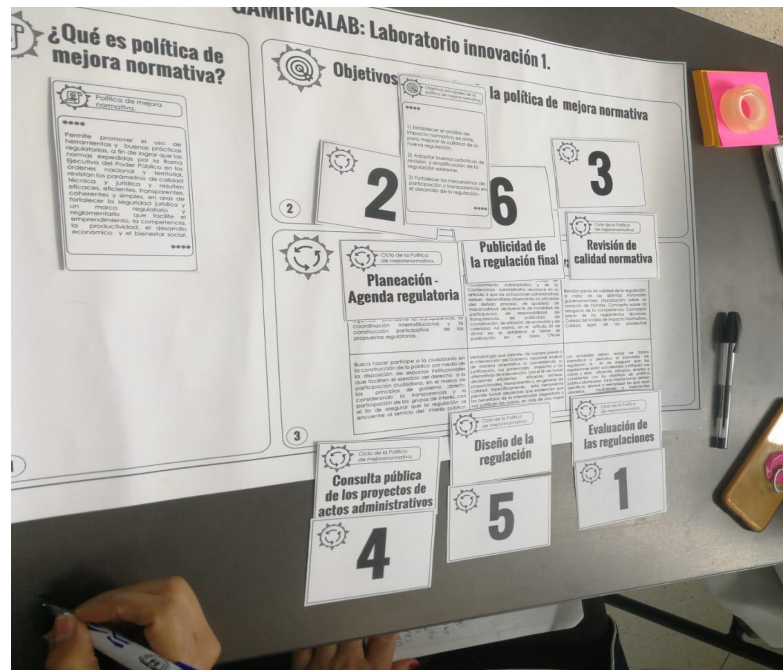
- Concepto de mejora normativa
- Objetivos principales
- Ciclo de implementación de la mejora normativa
- Interacción dentro del Modelo Integrado de Planeación y Gestión MIPG.
- Articulación con procesos estratégicos y políticas del MIPG

#### **e. Resultados**

Posterior a la sesión realizada y con los trabajos realizados desde lo teórico y lo práctico con los participantes de la sesión, al finalizar este primer laboratorio se observaron los siguientes resultados en el conocimiento y apropiación de:

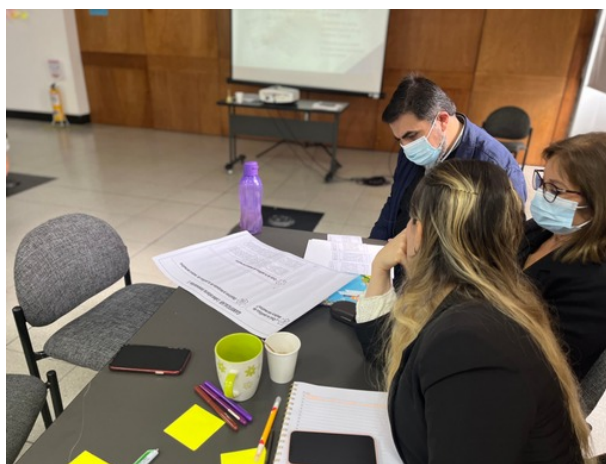
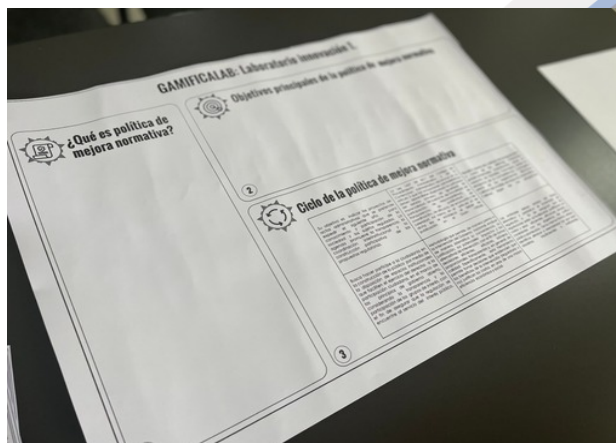
- Conocimiento de los documentos e instrumentos con los que cuenta el Ministerio de Educación Nacional con relación a la Política de Mejora Normativa.
- Transversalidad de la Política de Mejora Normativa y responsables.
- Interacción y de la Política de Mejora Normativa y el Modelo Integrado de Planeación y Gestión.
- Concepto y objetivos de la Política de la mejora normativa.
- Acercamiento a conceptos, procedimiento y alcances de la Política de Mejora Normativa del Ministerio de Educación Nacional.

Lo anterior se puede observar a través del desarrollo de las actividades de gamificación y el desarrollo del tablero Canva, mediante el cual, se fueron desarrollando los conceptos desde la parte teórica y práctica.



## f. Evidencias





## 2.2 Laboratorio 2.

### a. Alcance del Laboratorio

- **Objetivo:** Realizar la ejecución del ciclo de actualización de la normatividad a través de un caso práctico que será formulado inicialmente por el Ministerio de Educación Nacional, apoyado en un juego de roles.
- **Duración:** 2 horas
- **Participantes:** 9 personas.

### b. Metodología

- **Momento 1: Actividad 1. Estudio de caso:** Se lee y entrega a los participantes el estudio de caso que guía el laboratorio en el que se explica cómo se aplicó el ciclo de la mejora normativa.
  - Presentación de tipo de caso que se está analizando.
- **Momento 2: Actividad 2:** Los participantes se dividen en 3 grupos de 3 personas cada uno, donde cada equipo contará con el caso práctico propuesto y los instrumentos para la aplicación de cada una de las etapas del ciclo.

**Temas a trabajar:**

- **Desarrollo de la etapa de planeación:** Preguntas de selección múltiple (Al finalizar el ejercicio de planeación en el canva)
- **Desarrollo de la etapa de Diseño de la regulación:** Se realiza el juego tingo tango con dos elementos de distinto color y un equipo tiene la oportunidad de hacer preguntas y el otro equipo responde obteniendo puntos por acertar.
- **Desarrollo de la etapa Consulta pública:** Explicación de los conceptos y formatos, revisión de caso.

➤ **Momento 3: Actividad No. 3. Producto final.**

**Temas a trabajar**

- Cada grupo tiene consignado en su bitácora el proceso de planeación, diseño de la regulación y consulta pública.
- Se socializa en cada uno de los equipos sobre el proceso adelantado desde cada grupo.

➤ **Momento 3: Actividad 4. Concéntrese:** Se realiza juego de encontrar parejas ocultas de distintos conceptos relacionados.

**c. Recursos**

- Presentación parte 2. (Enlace de Anexo 2. Laboratorio 2)  
<https://drive.google.com/file/d/157gc7kH1EnMiJeLMaN5oZ4PuXnJXUrZh/view?usp=sharing>
- Tablero Canva. (Enlace de Anexo 2. Laboratorio 2)  
<https://drive.google.com/file/d/126B3O03dKWOzhzLsl2x-mYgfHNNzQ-xy/view?usp=sharing>
- Juego “Concéntrese” con hojas impresas de conceptos. (Enlace de Anexo 2. Laboratorio 2)  
[https://drive.google.com/file/d/1m7yYVyS-NzA\\_B9cW7zIH7\\_VneZyAa04k/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1m7yYVyS-NzA_B9cW7zIH7_VneZyAa04k/view?usp=sharing)
- Documento de caso para analizar a cada equipo (Caso Ministerio de Educación).
- Formato GJ-FT-20\_V2\_Etapa1
- Formato GJ-FT-19\_V2\_Etapa 2
- Formato GJ-FT-21\_V3\_Etapa3

**d. Desarrollo**

En el marco del segundo laboratorio que se llevó a cabo con la participación de 10 personas del Ministerio de Educación Nacional, 9 de las que habían participado anteriormente y una nueva persona que se vinculó, se trabajó en retomar y hacer énfasis en el Ciclo de la mejora Normativa y su alineación con el procedimiento interno GJ-PR-02, lo cual buscaba principalmente entender las dinámicas que se



deben llevar a cabo desde cada uno de los equipo para proponer y ejecutar la agenda regulatoria sobre la cual, se realizará el ejercicio de mejora normativa del MEN.

Para esto, se dio inicio con un componente teórico, el cual, siempre acompañó los diferentes espacios de los laboratorios, en búsqueda de generar recordación y apropiación sobre los principales conceptos, etapas y procesos que se requieren para la implementación de la mejora normativa.

Algunos de los conceptos, etapas y procesos que se trabajaron en este espacio del laboratorio fueron:

- Tipos de proyectos normativos y sus alcances
- Objetivo de los proyectos normativos
- Normatividad que regula el proceso de mejora normativa e instancias de validación.
- Primeras tres etapas del ciclo: Planeación, Diseño de la regulación y Consulta pública.

En el marco de la metodología de la Gamificación, se realizó un caso práctico hipotético, el cual, de acuerdo con la división de equipos de la primera fase, se trabajó en:

- Identificación de la problemática
- Construcción de Alternativas de solución
- Identificación del ámbito de la aplicación de la solución y población objeto.
- Análisis de impacto económico y ambiental, conforme con las soluciones propuestas.

Este ejercicio se realizó a través de un acercamiento de los formatos que se encuentran definidos en el procedimiento definido por el MEN para el proceso de mejora normativa.

El ejercicio estuvo acompañado de tres partes intermedias de gamificación, con las cuales y en línea de lo trabajado hasta el momento, se afianzaron los conocimientos trabajados de manera práctica y teórica. Las actividades aplicadas para esto fueron:

- Botón de única respuesta
- Tingo Tingo Tango: preguntas y respuestas formuladas por los equipos
- Concéntrese

## **e. Resultados**

Posterior al desarrollo de la segunda sesión con los trabajos realizados desde lo teórico y lo práctico con los participantes de la sesión, al finalizar esta segunda sesión de laboratorio y que guarda una secuencia con relación a la primera sesión, se observaron los siguientes resultados en el conocimiento y apropiación de:

- Refuerzo sobre el concepto de la Política de Mejora Normativa.
- Conocimiento del proceso interno para el desarrollo y aplicación de la mejora normativa al interior del Ministerio de Educación Nacional.

- Primer acercamiento a la apropiación del Ciclo de Política Normativa del Ministerio de Educación Nacional.
- Acercamiento a los conceptos de Planeación, Diseño de la Agenda Regulatoria y Consulta pública de los proyectos de actos administrativos.
- Apropiación de tipos de proyectos normativos y sus instancias emisoras.
- Acercamiento a instrumentos (formatos) del procedimiento para la planeación, desarrollo y consulta pública de la mejora normativa del MEN.

Lo anterior se puede observar a través del desarrollo de las actividades de gamificación y el desarrollo del tablero Canva, mediante el cual, se fueron desarrollando los conceptos desde la parte teórica y práctica, así como, a través del desarrollo del caso práctico.



#### f. Evidencia





## 2.3 Laboratorio 3

### a. Alcance del Laboratorio

- **Objetivo:** Realizar la ejecución del ciclo de actualización de la normatividad a través de un caso práctico que será formulado inicialmente por el Ministerio de Educación Nacional, apoyado en un juego de roles
- **Duración:** 2 horas
- **Participantes:** 9 personas.

### b. Metodología

- **Momento 1: Actividad 1. Apropiación de conceptos**  
Temas a trabajar

- Explicación: Desarrollo de la etapa de Revisión de la calidad normativa
- Explicación: Desarrollo de la etapa de Diseño de Publicación
- Explicación: Evaluación de Políticas Públicas

- **Momento 2: Actividad 2. Producto final:** Cada grupo tiene consignado en su bitácora todo el proceso del ciclo de la mejora normativa, con recomendaciones a tener en cuenta el cual será expuesto por cada grupo de la siguiente manera:

**Temas a trabajar**

- Se generan roles de Ciudadanos y entidades del gobierno
- Se entrega caso práctico
- Cada grupo completa su tablero Canva
- Los tableros canva se rotan entre los diferentes grupos y obtienen observaciones
- Se socializan y debaten las observaciones entre todos los grupos.

- **Momento 3: Actividad 3. Carrera de Obstáculos:** Se realiza una competencia de carrera de obstáculos entre los 3 grupos, donde deben resolver diferentes retos:

**Temas a trabajar**

- Crucigrama con palabras clave del proceso de mejora normativa.
- Juego de encestar la pelota para continuar con el siguiente reto
- Sopa de letras de palabras clave del proceso de mejora normativa
- Rompecabezas con imagen del proceso de mejora normativa.
- Armar castillo de cartas.

Al final de la actividad se dieron puntos y se determinó el ganador final de las 3 sesiones de laboratorios.

**c. Recursos**

- Presentación parte 3. (Enlace de Anexo 3. Laboratorio 3)  
<https://drive.google.com/file/d/127VA93YaOUI5H8jQrWLiKCWqymHqlqaH/view?usp=sharing>
- Tablero Canva (Enlace de Anexo 3. Laboratorio 3)  
<https://drive.google.com/file/d/1F17hSxuchrluyehO9LIrYQ0i6QI-aLH0/view?usp=sharing>
- Sopa de letras (Enlace de Anexo 3. Laboratorio 3)  
[https://drive.google.com/file/d/1NK8vtW5JVAvQD4fox81\\_DBadGNu5wmCx/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1NK8vtW5JVAvQD4fox81_DBadGNu5wmCx/view?usp=sharing)
- Crucigrama (Enlace de Anexo 3. Laboratorio 3)  
<https://drive.google.com/file/d/1960UawdJfXNvjGZZwjBAOxu6HWsivn27/view?usp=sharing>
- Rompecabezas (Enlace de Anexo 3. Laboratorio 3)  
<https://drive.google.com/file/d/1SSPpoP2gZ8GkKhGYYB1DfThVWVsUIXtN/view?usp=sharing>
- Juego de encestar pelota
- Cartas de Uno.



#### **d. Desarrollo**

Para este tercer y último laboratorio se dio continuidad sobre la aplicación del ciclo de mejora normativa y el procedimiento establecido por el MEN. Para esta ocasión, se tuvo la posibilidad de trabajar con 9 personas que habían hecho parte de los laboratorios 1 y 2. Así mismo, al ser el último ejercicio de gamificación y como última etapa de competencia, se creó una carrera de obstáculos en los que se trabajó sobre la apropiación de los diferentes conceptos vistos y trabajados en los 3 laboratorios.

Para desarrollar este espacio, se retomó el ejercicio del caso práctico que estaban trabajando los 3 grupos. Se inició con la parte teórica en que se reforzó el proceso y los conceptos que hacen parte de las últimas 3 etapas del ciclo de la mejora normativa: Revisión de la Calidad Normativa, Publicidad de la Regulación Final y Evaluación de las Regulación.

En esta parte teórica se trabajó sobre los conceptos de:

- Entidades competentes para la revisión y emisión de conceptos de los proyectos normativos.
- Normativa de regulación de la publicidad de la regulación final, plataformas para su publicación y objetivo principal de esta etapa.
- Evaluación de las regulaciones. Conceptos y métodos propuestos por el Departamento Nacional de Planeación, así como, cuál es finalidad y especialmente, el cómo y para qué se debe aplicar.

Retomando entonces el caso práctico, los equipos a través de un ejercicio de cambios de roles, terminaron la formulación de las alternativas y los análisis correspondientes al problema hipotéticamente formulado:

*“Bajo uso en tecnologías de la información y las comunicaciones en los procesos educativos en los colegios de básica y media de la educación pública en Colombia de manera sostenible”*

El cual, haciendo uso del tablero Canva que se trabajó durante las tres sesiones de trabajo, se votó dos veces hacia la izquierda, para que, bajo el rol de ciudadanos y entidades revisoras del proceso, generan observaciones y propuestas de mejora sobre la alternativa desarrollada para cada equipo.

Esta actividad permitió identificar entre otras variables:

- La importancia de la socialización a la ciudadanía y partes interesadas.
- Identificar la necesidad de trabajar entre diferentes áreas al interior de la institución, previa la publicación a la ciudadanía y grupos de interés.
- Identificar la necesidad de ser claros, concisos y simples al momento de proponer proyectos normativos
- Definición de alcance de las propuestas elevadas para evitar sesgos o interpretaciones erradas.

Posterior a finalizar este ejercicio en el cual, cada uno de los equipos consolidó los resultados de su caso práctico en el tablero Canva y algunos de los formatos del procedimiento, se procedió a realizar la carrera de obstáculos.

Esta carrera se dividió en 4 etapas. La primera de ellas era desarrollar un crucigrama que, a través de preguntas orientadoras, debía de definirse el concepto que aplicaba o daba respuesta a la pregunta. En segundo lugar, se trabajó en una sopa de letras, la cual, inducía a través de la conceptualización, la identificación de los conceptos claves del proceso de mejora normativa, no sin antes haber superado una prueba de juego de habilidades motoras, el cual consiste en encestar un ping pong en una canasta de básquet a escala con el uso de los dedos.

La tercera etapa, llevaba a los participantes a construir un rompecabezas, el cual, permitía generar recordación sobre el ciclo de una de las metodologías vistas y más usadas para la evaluación, la Evaluación ex post. Al terminar cada una de estas etapas, los equipos reciben 7 cartas (naipes), para lograr contar con 21 cartas (naipes) en total, las cuales, debían en la cuarta y última etapa, construir una torre de tres pisos que se sostuviera sola por 5 segundos. El primer equipo en finalizar las 4 etapas, se llevaba el primer lugar, asegurando 25 puntos, el segundo lugar 10 y el tercero 5 puntos.

Al final, estos diferentes juegos que permitieron el acercamiento y apropiación de los conceptos, procesos y etapas para lograr la ejecución de la agenda regulatoria del sector, determinaron un equipo ganador a través de la acumulación de puntos, lo cual dejó al equipo número 1 como ganador de los laboratorios.

#### **e. Resultados**

En el marco de la tercera y última sesión de los laboratorios gamificados y posterior a los trabajos realizados desde lo teórico y lo práctico con los participantes de la sesión, al finalizar este último laboratorio se observaron los siguientes resultados en el conocimiento y apropiación de:

- Segundo acercamiento a la apropiación del Ciclo de Política Normativa del Ministerio de Educación Nacional.
- Acercamiento a los conceptos de Revisión de calidad normativa, Publicidad de la regulación final y Evaluación de las regulaciones.
- Acercamiento a las instancias de aprobación de los proyectos normativos.
- Procedimiento e instancias de publicación de los proyectos de mejora normativa.
- Acercamiento a los tipos de evaluación de la política normativa, con un zoom especial, sobre la metodología de evaluación ex post.
- Refuerzo sobre los conceptos y procedimientos trabajados en los laboratorios 1 y 2.

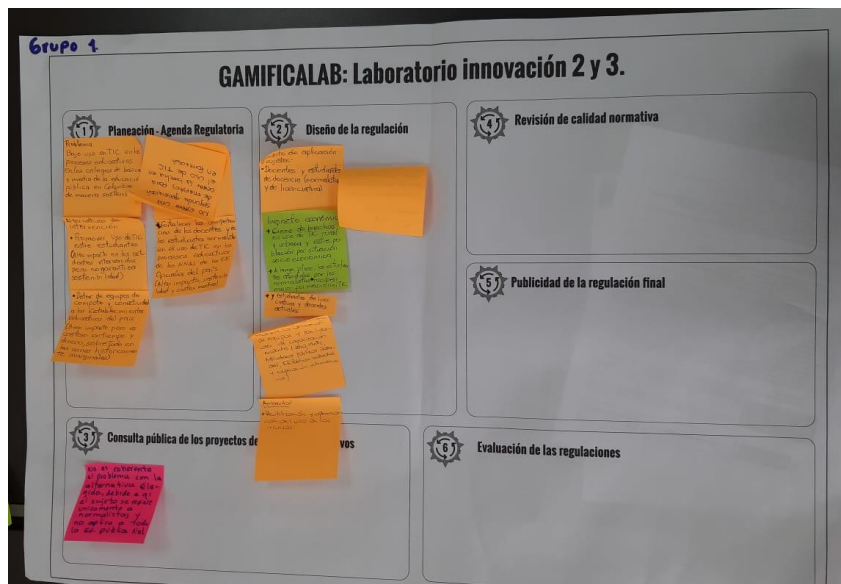
Lo anterior se puede observar a través del desarrollo de las actividades de gamificación y el desarrollo del tablero Canva, mediante el cual, se fueron desarrollando los conceptos desde la parte teórica y práctica.

En este espacio, como ya se mencionó anteriormente, uno de los resultados más enriquecedores fue el ejercicio de cambio de roles, mediante los cuales se observó la relevancia de las etapas de revisión y publicidad de la regulación, donde se identificó entre otras variables:

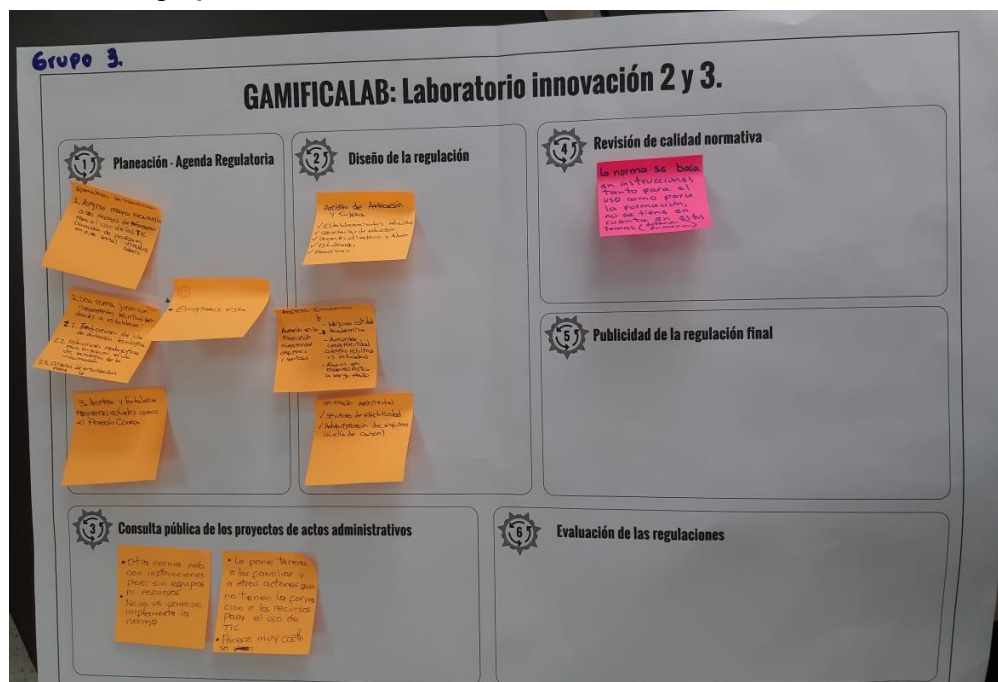
- La importancia de la socialización a la ciudadanía y partes interesadas.
- Identificar la necesidad de trabajar entre diferentes áreas al interior de la institución, previa la publicación a la ciudadanía y grupos de interés.
- Identificar la necesidad de ser claros, concisos y simples al momento de proponer proyectos normativos
- Definición de alcance de las propuestas elevadas para evitar sesgos o interpretaciones erradas.

Por último y a través del momento de la carrera de obstáculos, se trabajó en el refuerzo de los conceptos y procedimientos trabajados en los laboratorios 1 y 2.

### Resultados grupo 1:



### Resultados grupo 2:





**f. Evidencia**



### **3. CONCLUSIONES**

Al finalizar los tres espacios que se describen anteriormente, se logra observar que las personas del talento humano del Ministerio de Educación Nacional lograron concretamente avanzar en los procesos de apropiación de:

- Qué es y la importancia de la Política de la Mejora Normativa.
- Interacción de la Política de Mejora Normativa en el marco del Modelo Integrado de Gestión.
- Importancia de la aplicación de la agenda de la mejora normativa.
- Desarrollo sistémico del procedimiento y ejecución del ciclo de la mejora normativa del Ministerio de Educación Nacional.
- Conocimiento de los instrumentos y el gran avance que tiene el Ministerio de Educación Nacional frente a esta dimensión del MIPG.
- Entendimiento de la necesidad de revisar y construir proyectos normativos que atiendan las necesidades vigentes, que sean eficientes, públicos y transparentes, así como, especialmente que sean simples para la ciudadanía y grupos de interés.
- Entendimiento de la necesidad de hacer partícipe a diferentes instancias al interior y exterior de la entidad, previo a la publicación y definición final del proyecto regulatorio.
- Responsabilidad desde las áreas técnicas y de apoyo en la generación de proyectos normativos, los cuales, no recaen exclusivamente sobre los procesos misionales y la dirección jurídica del ministerio.

Para finalizar y teniendo en cuenta el material entregado por parte del equipo de DOKUMA y en línea con el mensaje que se trabajó con el equipo del Ministerio de Educación Nacional, se debe seguir trabajando, haciendo seguimiento y fortaleciendo:

- Espacios de generación del conocimiento entre los equipos técnicos
- Articulación al interior de los procesos misionales, de apoyo y técnicos para la dinamización de la formulación y ejecución de la agenda regulatoria del MEN.
- Socialización de instrumentos (Política, Procedimiento y Guía) del MEN para la ejecución de esta dimensión.

### **4. CERTIFICADOS**

Se expiden los certificados de 16 participantes en formato PDF.

Ver Anexo 4. Certificados:

<https://drive.google.com/drive/folders/1gSsarIzMb6djFLspg9nwtmIwg3u6Ws6x?usp=sharing>