

PREMIOS NOVAGOB EXCELENCIA 2025

Creatividad en la innovación

Listado de candidaturas

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Índice

1. Historiarte Los Sentidos.....	3
2. Servicios Públicos De Empleo Que Crean Experiencias Memorables: Orienta Experience Y Emprende Experience.	5
3. Retos Inteligencia Artificial. Retos la.....	8
4. Konektalan, La Comunidad Digital Del Talento En Euskadi.....	11
5. “Pae Nuestro” Porque Son Alimentos De Nuestra Tierra, Cocinados Por Nuestra Gente, Con Sabor A Nuestra Casa	14
6. Expedición Navegantes	17
7. Red De Laboratorios De Innovación (Redlabs)	19
8. Corrientes Futuro Tecno	21
9. Digitaliza Madrid: Impulso A La Innovación Pública A Través De La Digitalización, Formación Y Co-Creación	23
10. Impulso De La Creatividad Y La Innovación En Los Servicios Públicos De Empleo.....	26
11. Hateblockers	28
12. Hub De Innovación Ribalab	31

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



1. HISTORIARTE LOS SENTIDOS

(IES Alpujarra, Junta de Andalucía, España)

Resumen del proyecto:

Historiarte Los Sentidos (HLS) es un proyecto educativo sin ánimo de lucro que combina historia, arte y cultura con perspectiva de género. A través de un podcast con más de 30 episodios, narra relatos históricos desde una mirada crítica, creativa y empática, revalorizando el papel de las mujeres y otros sectores invisibilizados. Ofrece materiales didácticos, cursos, actividades, y juegos educativos para trabajar en aula, además de recursos online y eventos públicos para fomentar una educación igualitaria y transformadora.

Público objetivo:

Narramos la historia con enfoque igualitario y denunciemos la violencia de género. Rechazamos el racismo y la xenofobia, y apostamos por una educación artística, crítica e igualitaria. Fomentamos el pensamiento reflexivo frente a actitudes totalitarias y defendemos los valores democráticos. Ofrecemos información veraz frente a los bulos, con mirada ecologista e inclusiva. Damos voz a quienes fueron silenciados por la historia. Difundimos cultura y enseñamos a investigar, contrastar, expresarse y trabajar en equipo.

Innovación aportada:

Usar la radio para trabajar contenidos de Humanidades y Ciencias Sociales es una innovación educativa, y ya estamos incorporando contenidos de ciencia y tecnología. Aunque la radio es un medio clásico de difusión cultural, rara vez se usa con fines pedagógicos. Nuestro proyecto va más allá de escuchar: el alumnado desarrolla habilidades como el uso crítico de TICs y redes sociales para promover valores como la igualdad de género, justicia social y sostenibilidad. Además, fomenta la creatividad, la escritura, el arte dramático y el pensamiento crítico. A través de talleres, aprenden a investigar con rigor, citar fuentes, contrastar información y transformar relatos históricos en textos literarios. También adquieren nociones de locución: vocalización, pausas e interpretación. Usan apps para grabar, editar y publicar sus propios podcasts. Como apuesta inclusiva, nos gustaría adaptar el contenido a personas con discapacidad auditiva mediante lengua de signos y subtítulos en YouTube, en colaboración con ciclos formativos de Audición y Lenguaje.

Grado de colaboración:

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

El proyecto, nacido en el IES La Laguna de Padul y actualmente dirigido por el IES Alpujarra de Órgiva, ha crecido tejiendo redes con múltiples entidades, principalmente del ámbito educativo. Colaboran centros de Granada, Málaga, Jaén, Almería, Cádiz, Fuerteventura y Canarias, además de universidades, ONGs, radios locales y administraciones públicas. Apoyan también instituciones como la Universidad de Granada, Diputación de Granada, Canal Sur, Hospital Costa del Sol y ASAD. Además, ha sido financiado por los Ayuntamientos de Órgiva, Granada y Padul, el Ministerio de Igualdad, la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y la asesoría jurídica Cultulaw, consolidando así su expansión y sostenibilidad.

Escalabilidad del proyecto:

Para mejorar nuestras propuestas, en Historiarte Los Sentidos realizamos un benchmarking de proyectos educativos, podcasts y juegos con enfoque feminista. Analizamos "El Legado de las Mujeres", que incorpora referentes femeninos al currículo; compartimos su visión, aunque usamos lenguajes más creativos. En audio, tomamos como referencia "Divuladoras de la Historia", "De esto no se habla" y "Acontece que no es poco", por su narrativa crítica y conexión emocional. En juegos, nos inspiran "Feminismos Reunidos" y "Herstóricas Pioneras" para desarrollar propuestas lúdicas, interseccionales y participativas.

Resultados y mecanismos de medición:

La iniciativa es fácilmente evaluable gracias a las estadísticas que ofrecen nuestra web y plataformas como iVoox, Spotify, YouTube, Instagram y TikTok. A esto se suman los comentarios y correos que recibimos desde toda España solicitando materiales y felicitándonos por la calidad educativa del proyecto. Hemos sido reconocidas con varios premios: Premio Igualdad 2023 de Diputación de Granada, Premio Igualdad 2024 de la Mancomunidad del Valle de Lecrín, Premio "Ciudad de Órgiva 2024", 5º puesto en los Premios NovaGob 2024 (categoría Creatividad en la Innovación), y nominación a los Premios SIMO 2024 como una de las 35 mejores experiencias innovadoras educativas. Según datos de plataformas, sumamos más de 50.000 escuchas en Spotify, iVoox, YouTube y TikTok, cerca de 6.000 oyentes en más de 50 países y más de 12.000 visitas a la web. En iVoox, de entre medio millón de podcasts en español, ocupamos el puesto 81 en la categoría "Historia y Arte".

Equilibrio coste - beneficio

El equilibrio se mantiene porque gran parte del trabajo es voluntario, fruto de nuestro tiempo libre, recursos propios y la convicción de que la educación

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

puede cambiar el mundo. Hemos llegado hasta aquí gracias a la financiación del Ministerio de Igualdad y al apoyo de ASAD, asociación que desarrolla el proyecto. También han contribuido los ayuntamientos de Granada, Órgiva y Padul, la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y una campaña de crowdfunding en Goteo.org para financiar la cuarta temporada.

Sostenibilidad

Para sostener Historiarte Los Sentidos, se han tejido redes con centros, colectivos y entidades, y creado materiales didácticos reutilizables. Se promueve la participación activa y el arraigo local mediante metodologías colaborativas. Canales como redes, web y podcast mantienen una comunidad viva. La financiación se diversifica con ayudas públicas, alianzas y micromecenazgo. Publicamos la 5ª temporada del podcast para Selectividad y preparamos la 6ª sobre cultura científica y la 7ª sobre la Historia de España del siglo XX.

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

2. Servicios públicos de empleo que crean experiencias memorables: Orienta Experience y Emprende Experience.

(Centro de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación para el Empleo de Canarias COE Canarias, España).

Resumen del proyecto:

Los Servicios Públicos de Empleo se enfrentan al reto de adaptar sus servicios a las necesidades, intereses y preocupaciones de la ciudadanía. Esto es: pensar en “clientes” y no en “usuarios/as”; ir del dato estadístico a la persona; cambiar “deber” por “satisfacción”. Es decir, crear experiencias memorables. Para ello, se utilizó la metodología Customer Experience para analizar tanto los servicios de orientación como asesoramiento al emprendimiento. Se crearon: los buyer persona (arquetipos), sus mapas de empatía, sus journey maps y se identificaron sus momentos de la verdad y de dolor.

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Público objetivo:

El público objetivo son personas que reciben orientación laboral o asesoramiento al emprendimiento. Con la detección de momentos clave (o de la verdad) y momentos de dolor [o “pain points”] se facilita una mayor adaptación a las necesidades y expectativas de las personas que acuden a estos servicios. Además, esta metodología y los resultados obtenidos son de utilidad para aquellas personas dedicadas a la orientación laboral y al asesoramiento al emprendimiento, facilitando una forma de proceder más adaptada a cada persona según el arquetipo al que pertenezcan.

Innovación aportada:

La iniciativa presentada es creativa e innovadora, ya que aplica la metodología de Experiencia de Cliente (Customer Experience, CX), poco habitual en el ámbito de los servicios públicos de empleo. Esta perspectiva pone en el centro a las personas como “clientes” y no meros “usuarios”, adaptando los servicios a sus necesidades reales, emociones y circunstancias. Se siguieron fases propias de un proceso de innovación: 1) Investigación: mediante grupos focales organizados por arquetipos previamente definidos (en orientación laboral: sin experiencia, en reskilling y upskilling; en emprendimiento: perfil reflexivo y aventurero), utilizando herramientas como plantillas de personaje y journey maps para identificar momentos clave y puntos de dolor; 2) Análisis: estructurando la información en categorías como personalidad, valores o necesidades, generando mapas de empatía y detectando patrones comunes; 3) Validación: mediante mesas con personas usuarias y personal técnico, donde se compartieron resultados y se incorporaron mejoras. Esta combinación de enfoque experiencial, co-creación y herramientas CX demuestra una clara apuesta por la innovación centrada en las personas.

Grado de colaboración:

El proyecto incorporó colaboración interadministrativa y público-social. En la primera, se realizaron reuniones con entidades regionales y locales, colaboradoras del SCE, para presentar la iniciativa y colaborar con la selección de participantes para los focus groups. También validaron los resultados en mesas conjuntas. La colaboración social se dio a través de focus groups con personas usuarias de orientación laboral y emprendimiento. Mediante dinámicas grupales (creación de personajes y journey maps), se identificaron expectativas, necesidades y momentos clave que posibilitaron que desde las dos perspectivas, se pudiera construir una definición más clara sobre la tipología de usuarios que acuden a los servicios. Los hallazgos también se validaron con las personas participantes.

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Escalabilidad del proyecto:

Esta iniciativa es replicable en otras organizaciones, ya que los resultados obtenidos pueden servir de referencia para profesionales del sector de la orientación laboral y el emprendimiento. Gracias a las características de los arquetipos detectados y a los momentos clave y de dolor analizados en los journey map se pueden diseñar acciones adaptadas a estos momentos para que la atención en estos servicios sea más específica y satisfactoria. Además, esta metodología (CX) puede ser replicable en otras entidades y Comunidades Autónomas, con el fin de encontrar arquetipos con características y pasillos sustancialmente diferentes y que requerirían otra atención especial.

Resultados y mecanismos de medición:

Los journey maps fueron creados usando la Cartera Común de Servicios. Cada arquetipo, navegó a través de su propio pasillo, encontrándose hallazgos significativos en cuanto a momentos clave [que son los que tienen un impacto directo en su percepción del servicio, ya sea positiva o negativamente] y momentos de dolor [que ocurren cuando las personas experimentan frustración, confusión, etc]. En Orientación, entre los pain point, están: para un arquetipo de primera vez, es frustrante el servicio para conocer el mundo del trabajo; mientras que para un arquetipo reskilling tiene que ver con establecer un objetivo profesional; y para el arquetipo upskilling es la entrevista para conocerle y ayudarle a enfocar su desarrollo personal. Es de destacar que algunos arquetipos agregaron servicios o momentos. En Emprendimiento, entre los pain points está: para el arquetipo aventurera, es abrumador el servicio para la creación de su plan de empresa. Mientras que el arquetipo reflexivo se siente frustrado en la primera cita. CX es una metodología cualitativa. El método de recolección de datos, evaluación y validación ha sido a través de grupos focales y mesas de validación.

Equilibrio coste - beneficio

La relación coste/beneficio fue positiva. Concretamente, la participación voluntaria en los grupos focales redujo los costes de convocatoria. En cuanto a los beneficios, los resultados fueron presentados al personal asesor y orientador, quienes valoraron positivamente la información obtenida, ya que esta permite identificar perfiles de personas usuarias y adaptar los itinerarios de atención según el arquetipo al que pertenezcan, mejorando así el servicio y su impacto en la ciudadanía. El mayor beneficio es que permite identificar los servicios que deben ser re-diseñados y adaptados.

Sostenibilidad

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Los resultados del estudio, junto con la metodología, se compartirán en la Red COE y se promoverán en eventos relevantes. La Red COE, con su enfoque colaborativo, facilita la transferencia y replicabilidad de lo obtenido.

Además, se ha dado continuidad a la iniciativa [incluido en el Programa Anual de Trabajo 2025 del COE Canarias] con el fin de promover y diseñar acciones inspiradas en casos de éxito de otros territorios que respondan a los momentos de dolor detectados. Está prevista la realización de pilotos para testear antes de transferir las nuevas herramientas, metodologías y recursos.

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

3. Retos Inteligencia Artificial. Retos IA

**Dirección General de Planificación, Coordinación,
Innovación y Evaluación de Políticas Públicas, Gobierno
de Navarra (España)**

Resumen del proyecto:

Retos IA, es un proyecto impulsado por el Departamento de Presidencia e Igualdad del Gobierno de Navarra, a través del Centro VidAAs, NAIR Center (Centro de Investigación en Inteligencia Artificial de Navarra) y ATANA (Clúster de tecnología y consultoría de Navarra). Y tiene como objetivo diseñar soluciones innovadoras y prácticas basadas en la Inteligencia Artificial (IA) para responder a los retos y necesidades reales de las personas. El proyecto pone el foco en las personas y aplica una metodología innovadora "Garage".

Público objetivo:

Las personas a las que van dirigidas las soluciones propuestas son : Personas con discapacidad, personas en proceso de envejecimiento, personas que trabajan directamente en la atención de personas con discapacidad y personas en proceso de envejecimiento. Una muestra representativa de estos colectivos han participado en las dos primeras fases del proyecto, además en la segunda se incorporaron tecnólogos y tecnólogas y

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

estudiantes de grados tecnológicos. En la última fase participaron empresas con perfil tecnológico y experiencia en IA.

Innovación aportada:

El proyecto ha sido Innovador y creativo desde su formulación metodológica, en todas las fases ha puesto el foco en las personas, a través de la aplicación de la metodología Garaje, el objetivo ha sido desarrollar soluciones con IA (sensores inteligentes, análisis predictivo, interfaces conversacionales) personalizadas y eficaces a los retos planteados por el público objetivo del proyecto. Desarrolla 3 fases

1. Fase Discovery Sprint: Inmersión profunda en los retos mediante investigación etnográfica y talleres de co-creación con personas mayores con discapacidad, personas cuidadoras y profesionales para definir los desafíos prioritarios a abordar con IA.
2. Hackathon: Evento intensivo de ideación y prototipado rápido donde equipos multidisciplinares (personas usuarias, ingenieros/as, diseñadores/as, personal de VidAAs, etc.) co-crean y presentan soluciones iniciales a los retos definidos. Se incluye el pitch de la solución.
3. Machathon: Empresas tecnológicas relevantes han analizado la viabilidad técnica, industrial y de mercado de los prototipos/conceptos generados.
4. Congreso Nacional de IA celebrado el día 06 de mayo en Baluarte y que abordó la IA desde una perspectiva multi

Grado de colaboración:

Administración Pública Navarra: Apoyo institucional, financiación, alineamiento con políticas sociales y de I+D+i. ATANA Cluster de tecnología y consultoría Aportación de conocimiento del sector empresarial tecnológico, experiencia en mercado, liderazgo en Machathon. NAIR Center Socio Tecnológico: Expertise en IA. VidAAs: Especializado en innovación social, puente entre las necesidades sociales y la tecnología. Facilitar el acceso y la colaboración con las personas usuarias y entidades sociales; aportar expertise en tecnologías para la autonomía personal y la inclusión digital; definición de retos y validación de soluciones en entornos reales. Personas Mayores, con Discapacidad y Asociaciones: Participantes activos esenciales en el co-diseño y validación. Beesy: Metodología (Beesy Garage).

Escalabilidad del proyecto:

Previo a la puesta en marcha del proyecto, se realizó un análisis comparativo con el proyecto Retos desarrollado por el Departamento de Derechos

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Sociales de Gobierno de Navarra y fue de esta evaluación comparativa desde la que se definió Retos IA. Realizamos un análisis DAFO participativo con las diferentes entidades sociales que posteriormente participaron para establecer objetivos específicos continuos y que el proyecto se adaptara a realidades cambiantes. Se hizo un proceso de Benchmarking funcional. La escalabilidad del proyecto está en la propia definición del mismo, de hecho del proceso inicial incorporamos perfiles a la muestra que no habíamos contemplado y que amplía la viabilidad.

Resultados y mecanismos de medición:

A partir de los objetivos definidos se han establecido indicadores clave de rendimiento que nos han permitido evaluar el progreso del proyecto. La recogida de datos ha sido a través de métodos cuantitativos y cualitativos. Los objetivos se han desglosado en indicadores cuantitativos, que han incluido métricas, que nos han permitido cuantificar cada una de las actividades de forma específica, como el cumplimiento de los cronogramas, el presupuesto, medición de la calidad del trabajo y medición de la satisfacción de las personas tanto a través de métodos cuantitativos (Encuesta de satisfacción) como cualitativos (entrevistas de valoración a las personas que han participado). La evaluación se ha desarrollado por objetivos. La participación en todas las fases del proyecto ha estado dentro de los indicadores establecidos, siendo cada una de las fases valoradas de forma muy positiva (media 8.2) por las personas participantes. La incorporación progresiva de diferentes perfiles se realizó en sesiones de evaluación del equipo gestor y de igual forma la constitución de los diferentes equipos multidisciplinares se configuraron en el equipo de evaluación. También una evaluación final.

Equilibrio coste-beneficio:

La iniciativa ha tenido un equilibrio coste / beneficio positivo que le ha permitido generar un impacto positivo en la sociedad. La financiación del mismo ha sido realizada por el Departamento de Presidencia e Igualdad del Gobierno de Navarra. Las propuestas de soluciones a los retos establecidos y la puesta en marcha de al menos una de ellas, equilibra perfectamente el coste con el beneficio social, industrial y de impacto del proyecto.

Sostenibilidad:

El proyecto se sostiene en el compromiso de la ejecución de al menos una de las propuestas realizadas por la empresas participantes en el Matchathon, además se contempla una rendición de resultados a las personas participantes en cada una de las fases del proyecto. La ejecución de la solución tecnológica al menos a un reto supone que el proyecto dejará rastro

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

en la sociedad y responderá al conocimiento generado por las personas en el desarrollo del mismo. Además se va a trasladar la metodología a nuevos campos de intervención social tecnológica como la robótica.

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

4. KonektaLan, la comunidad digital del talento en Euskadi

(Lanbide Euskal Enplegu Zerbitzua Servicio Vasco de Empleo, España)

Resumen del proyecto:

KonektaLan es la comunidad digital del talento en Euskadi, impulsada por Lanbide. Esta plataforma conecta a personas y empresas con el objetivo de facilitar la empleabilidad, el desarrollo profesional y la atracción de talento. Además, promueve la colaboración entre agentes del ecosistema del empleo, fomenta la igualdad de oportunidades y mejora la visibilidad del talento local. La comunidad se apoya en tecnología innovadora de desarrollo de ecosistemas y una estrategia de dinamización activa que permite una relación continua y colaborativa entre el talento y el tejido empresarial vasco.

Público objetivo:

KonektaLan se dirige a personas y profesionales que desean desarrollar su carrera en Euskadi; a empresas vascas comprometidas con el empleo de calidad; a universidades y centros de formación como puente entre talento y empresa; y a agentes institucionales, sindicales y empresariales que impulsan el desarrollo del ecosistema laboral. Es una comunidad abierta a todos los actores del empleo en Euskadi.

Innovación aportada:

KonektaLan es innovadora por su enfoque digital de comunidad, más allá de una simple plataforma de empleo. Desarrollada con tecnología que favorece el trabajo colaborativo, la generación de conexiones y el impacto social, integra funcionalidades de red social, acceso segmentado, contenidos de valor, conexión directa entre personas y empresas, y herramientas de dinamización. Se ha diseñado mediante co-creación con agentes clave, testeo en fases y enfoque centrado en la experiencia de usuario. La plataforma evoluciona según el uso y el feedback, convirtiéndose en un ecosistema vivo y adaptable. Ante el reto actual que enfrentan múltiples

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

países y regiones para activar el talento disponible y conectar oferta y demanda de forma más eficiente, KonektaLan impulsa una gestión del talento colaborativa. Permite la participación activa de personas, empresas y agentes de empleo en un entorno compartido, promoviendo relaciones horizontales y dinámicas que rompen con el modelo unidireccional tradicional.

Grado de colaboración:

KonektaLan se basa en una colaboración público-privada y con agentes de empleo de Euskadi. Lanbide lidera la iniciativa, con participación activa de sus equipos de Servicios a Empresas y de la Oficina Virtual. El desarrollo tecnológico y la dinamización de la plataforma están en manos de Urbegi Social Impact, en colaboración con organizaciones especializadas en el fomento de la empleabilidad en Euskadi. Además, una red de dinamizadores territoriales da soporte a la comunidad. Esta cooperación ha permitido adaptar la herramienta a perfiles y realidades diversas.

Escalabilidad del proyecto:

La iniciativa es totalmente replicable y escalable gracias a la tecnología de desarrollo de ecosistemas de Urbegi Social Impact, theglocal.network. Esta tecnología social permite adaptarse a múltiples sectores y contextos, con ecosistemas ya desarrollados en ámbitos como el emprendimiento, el envejecimiento activo, el desarrollo territorial, el turismo o la formación. El modelo de comunidad digital es adaptable a otros territorios, sectores o colectivos, y puede integrarse con otros servicios públicos y otras comunidades digitales. La infraestructura tecnológica es flexible y permite su extensión a nuevas funcionalidades o regiones sin grandes costes adicionales.

Resultados y mecanismos de medición:

KonektaLan es evaluada frecuentemente mediante herramientas analíticas integradas en la plataforma, Google Analytics y encuestas de satisfacción. Se han medido indicadores como número de personas registradas, empresas activas, interacciones, visualización de contenidos y derivaciones a ofertas de empleo. En su segundo año de vida, se han registrado más de 2200 personas y 149 empresas vascas, con una tasa de interacción superior al 60%. Cualitativamente, destaca la mejora en la percepción de los usuarios respecto al acompañamiento ofrecido, el acceso a información útil y la posibilidad de establecer relaciones profesionales. La dinamización activa ha generado nuevas oportunidades de colaboración entre entidades y visibilidad de proyectos. La evaluación continúa mediante análisis periódicos y sesiones de mejora continua con los agentes implicados. Asimismo, se

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

miden mensualmente indicadores de cohesión de la comunidad como son: dimensión, interacción, actividad, proactividad y sentimiento.

Equilibrio coste-beneficio:

El uso de una plataforma digital con funcionalidades escalables ha permitido optimizar los recursos invertidos. Se ha logrado un alto impacto con un coste reducido gracias a la implicación de personal técnico existente, reutilización de infraestructuras tecnológicas previas y colaboración con agentes territoriales.

Sostenibilidad:

La sostenibilidad se garantiza mediante un modelo de gestión compartida entre Lanbide, promotor del proyecto, Urbegi Social Impact, desarrolladores y dinamizadores de la plataforma, y los agentes colaboradores, con formación a dinamizadores y soporte técnico continuado. La plataforma está diseñada para evolucionar con bajo coste y se integra en la estrategia digital de Lanbide. Además, se promueve la corresponsabilidad de los usuarios, generando valor compartido y reduciendo la dependencia de recursos extraordinarios.

Enlaces de interés: [Link 1.](#) [Link 2.](#)

5. “PAE Nuestro” Porque son alimentos de nuestra tierra, cocinados por nuestra gente, con sabor a nuestra casa

Gobernación de Cundinamarca (Colombia)

Resumen del proyecto:

El Programa de Alimentación Escolar “PAE Nuestro” garantiza a los niños, niñas y adolescentes, acceso a un complemento alimentario adecuado, saludable y nutricional, promoviendo su permanencia en el sistema educativo. Tiene un enfoque territorial, comunitario e innovador, garantiza la calidad de los alimentos mediante la compra directa a productores locales y la operación a cargo de las Asociaciones de Juntas de Acción Comunal. Además, fomenta la apropiación del programa en las comunidades y fortalece la economía local a través del consumo de productos frescos cultivados en el territorio.

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Público objetivo:

8.031 niños, niñas y adolescentes de 11 municipios que estudian en 23 instituciones educativas organizadas en 165 sedes públicas no certificadas del departamento de Cundinamarca. Productores locales del sector rural que garantizan productos frescos de calidad. Asociaciones de Juntas de Acción Comunal (son organizaciones cívicas, sociales y comunitarias de gestión social, sin ánimo de lucro) que implementan programas para sus comunidades y lograr a su vez la sostenibilidad de esta persona jurídica.

Innovación aportada:

El PAE Nuestro es una iniciativa única en Colombia que transforma el modelo tradicional de operación del Programa de Alimentación Escolar, al implementar convenios solidarios con Asociaciones de Juntas de Acción Comunal (ASOJUNTAS) como operadores directos del servicio. Esta innovación democratiza la gestión pública, fortalece el tejido social, promueve la autogestión comunitaria y dinamiza la economía local mediante compras a pequeños productores rurales. El proceso siguió fases claras de innovación: 1. Identificación del reto: mejorar la calidad, cobertura y pertinencia del PAE en zonas urbanas y rurales. 2. Co-creación: formulación de la estrategia con actores comunitarios, equipo técnico y entidades nacionales. 3. Prototipado: implementación de un plan piloto en 11 municipios durante el año 2024. 4. Evaluación y aprendizaje: ajustes con base en retroalimentación de estudiantes, rectores, ASOJUNTAS y alcaldías. 5. Escalamiento: ampliación a 23 instituciones y 8.031 estudiantes en 2025. La estrategia articula innovación social, territorial y alimentaria bajo un enfoque diferencial y comunitario.

Grado de colaboración:

El PAE Nuestro se basa en una colaboración sólida. Articula capacidades de la Secretaría de Educación aporta el recurso, las sedes educativas y brinda acompañamiento técnico; Instituto de Acción Comunal - IDACO apoyan con el equipamiento de los centros de acopios, y la Agencia de Comercialización, articula la compra y logística de los productos frescos del territorio con las asociaciones de productores. También, coordinó con la Unidad de Alimentos para Aprender – UAPA para ajustar normativamente el modelo y permitir la participación de ASOJUNTAS como operadores. En lo público-social, se fortalecieron 11 organismos comunales, promoviendo democracia participativa y sostenibilidad. La Agencia apoyó compras locales, fortaleciendo la cadena de abastecimiento rural.

Escalabilidad del proyecto:

Organiza:



Anfitrión:



Patrocina:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Sí, este modelo ha demostrado ser una iniciativa innovadora y de alto impacto en la implementación del Programa de Alimentación Escolar, al permitir una gestión comunitaria que garantiza alimentos de calidad e impulsa la economía local. Se han realizado ejercicios de benchmarking internacional mediante el intercambio de experiencias en Perú y procesos de transferencia de conocimiento a entidades nacionales y departamentales. Además, ha recibido cobertura en medios de comunicación de alcance nacional. Iniciado como un piloto, ha evolucionado hacia un programa pionero que ha generado cambios en la reglamentación del PAE, con miras a su adopción como modelo diferencial en otros territorios.

Resultados y mecanismos de medición:

Se cuenta con indicadores de gestión para evaluar cobertura, ejecución física y presupuestal. En este sentido, en relación con la vigencia 2024, para 2025 se presentó una expansión del 92% en instituciones educativas atendidas, 123% en sedes beneficiadas y 221% en estudiantes focalizados, ratificando la solidez del modelo y su capacidad de escalabilidad. Frente a la asignación presupuestal, para 2024 fue de \$454.928.320 y para 2025 se incrementó a \$4.385.496.040, representando un aumento del 864%, evidenciando el fortalecimiento del programa. El PAE Nuestro es un modelo innovador de gestión del Programa de Alimentación Escolar en Colombia, integrando enfoques de participación comunitaria, fortalecimiento territorial y dinamizando la economía local. La implementación del plan piloto permitió configurar este esquema, evidenciando mejoras significativas en la calidad del servicio, la seguridad alimentaria y la capacidad de autogestión de las ASOJUNTAS como operadores del programa. La priorización de la compra local ha impulsado la economía agropecuaria y el comercio en los municipios vinculados, generando circuitos cortos de comercialización que benefician a pequeños productores.

Equilibrio coste-beneficio:

La iniciativa logró un equilibrio coste/beneficio social y comunitario, al reemplazar refrigerios industrializados por almuerzos preparados en sitio, que cubren el 30 % de los requerimientos diarios de energía y nutrientes. Fortalece las economías locales en 11 municipios mediante la contratación directa de 234 productores, reduciendo intermediarios y mejorando la calidad y frescura de los alimentos. Este modelo territorial prioriza el bienestar y cohesión social, generando un alto retorno social.

Sostenibilidad:

La sostenibilidad se basa en la apropiación comunitaria del modelo, mediante la participación de las ASOJUNTAS en toda la cadena. Se han fortalecido

Organiza:



Anfitrión:



Patrocina:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

jurídica y técnicamente, dotándolas de infraestructura básica y formación en compras públicas, facturación y gestión administrativa. El acompañamiento continuo de las entidades garantiza asistencia técnica permanente. La supervisión de calidad y la visión del modelo como política pública transversal aseguran su proyección. En 2025, el presupuesto aumentó un 864% respecto a 2024, lo que evidencia el respaldo institucional y la viabilidad financiera.

Enlaces de interés: [Link 1.](#) [Link 2.](#) [Link 3.](#) [Link 4.](#) [Link 5.](#) [Link 6.](#) [Link 7.](#) [Link 8.](#) [Link 9.](#) [Link 10.](#) [Link 11.](#) [Link 12.](#) [Link 13.](#) [Link 14.](#)

6. Expedición Navegantes

Empresas públicas de Cundinamarca E.S.P (Colombia)

Resumen del proyecto:

El programa fomenta la Investigación acción y participación de niños, niñas y adolescentes como sujetos sociales en sus comunidades a través de la educación ambiental, la implementación de estrategias pedagógicas, talleres educativos, juegos y escenarios permanentes para garantizar la conservación y sostenibilidad en el entorno educativo y comunitario y la formación de líderes-guías ambientales mediante experiencias de campo de observación, identificación y multiplicación de la experiencia en su comunidad

Público objetivo:

El público objetivo del programa Expedición Navegantes son niños y niñas de las instituciones educativas urbanas de los municipios de Cundinamarca. En edades entre los 6 y 16 años que residen en los entes territoriales con mayor índice de necesidades básicas insatisfechas y que en sus entornos se presentan problemáticas relacionadas con el medio ambiente y la sustentabilidad del medio ambiente.

Innovación aportada:

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Se desarrolla mediante la aplicación de investigación-acción participativa en la cual los participantes adquieren conocimientos en el contexto de sus entornos, fortaleciendo su interés por el conocimiento, el análisis de su entorno y la aplicación de este proceso en beneficio comunitario. Fortalece igualmente sus competencias blandas, el liderazgo y la promoción de estilos de vida saludable. Igualmente, los talleres tienen componentes de innovación educativa, lúdica en el aprendizaje y sensibilidad social.

Grado de colaboración:

La colaboración se da entre Alcaldías municipales, Instituciones Educativas y EPC para la ejecución de las actividades. Alcaldías: Instalaciones, Logística, Identificación de líderes y comunidad activa en el tema medio ambiental. Institución Educativa: Espacios y logística, estudiantes, profesores EPC: Profesionales capacitadores, formulación de actividades, recursos económicos

Escalabilidad del proyecto:

Esta iniciativa es replicable adaptando las estrategias pedagógicas y territoriales al contexto sociocultural, ambiental y educativo local. Su estructura flexible basada en metodologías activas (talleres, expediciones, juegos, liderazgo ambiental) y su enfoque de educación ambiental participativa la hacen viable para ser implementada en: o Planes Departamentales de Aguas o Empresas Prestadores de Servicios Públicos o Corporaciones Autónomas Regionales o Entidades gubernamentales territoriales o ONGs ambientales y fundaciones educativas. o Centros de formación técnica y Universidades.

Resultados y mecanismos de medición:

Esta se encuentra en ejecución y cerca de 1.500 niños han sido capacitados en los talleres 50 profesores vinculados 900 guías ambientales en formación (Niños) 30 líderes ambientales empíricos vinculados Mayor conciencia ecológica en prácticas escolares y familiares. Producción de 30 ekomuros que permiten la recolección de aguas lluvias para su re-uso Instalación de huertas escolares en cada una de las 30 instituciones intervenidas.

Equilibrio coste-beneficio:

La empresa considera una inversión la realización de esta iniciativa puesto que con la participación de niños, niñas y adolescentes y su capacidad multiplicadora de generar conciencia y compromiso ambiental, la identificación de problemas y oportunidades reales de su entorno y la generación de liderazgos, se disminuye la apatía y descuido por el entorno

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

natural y se promueven estrategias de conservación y mejoramiento de las fuentes hídricas, esto es, invertir en los ciudadanos del futuro, aquellos que han de tomar mejores decisiones a partir de este tipo de experiencias

Sostenibilidad:

Se prioriza la formación de niños, jóvenes y adultos como multiplicadores del conocimiento ambiental, capaces de liderar procesos de sensibilización, conservación y participación en sus entornos.

Se promueve la colaboración entre diferentes entidades (educativas, ambientales, culturales y comunitarias), lo cual facilita el respaldo técnico, político y financiero para mantener viva la iniciativa más allá del proyecto inicial.

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

7. Red de Laboratorios de Innovación (RedLabs)

Oficina Gubernamental de Tecnologías de la Información y Comunicación (OGTIC) (República Dominicana)

Resumen del proyecto:

La Red de Laboratorios de Innovación es una estructura nacional impulsada por el Gobierno de la República Dominicana que conecta y apoya a los laboratorios de innovación del país. Su objetivo es acelerar la transformación institucional mediante la creación de células de innovación en organismos públicos y privados, integrando metodologías estandarizadas, alianzas multisectoriales y formación continua. Actúa como un ecosistema articulador que promueve la co-creación de soluciones innovadoras, alineadas con la Política Nacional de Innovación 2030.

Público objetivo:

Gobiernos centrales y locales, laboratorios de innovación, instituciones académicas, sector privado, sociedad civil y ciudadanos individuales interesados en contribuir al bienestar colectivo mediante soluciones innovadoras.

Innovación aportada:

Sí, se trata de una iniciativa pionera que articula un modelo nacional de innovación pública basados en un marco metodológico adaptado a las necesidades de nuestro país. Este modelo guía el proceso de innovación

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

desde el pre-descubrimiento hasta la mejora continua mediante microsprints estructurados. Se han seguido seis fases (pre-descubrimiento, descubrimiento, validación, eficiencia, escalamiento y continuidad), desarrollando soluciones con enfoque transformador, co-creación intersectorial y orientación al valor público.

Grado de colaboración:

La Red fomenta alianzas público-privadas, público-sociales e interadministrativas. Participan gobiernos locales, academia, empresas, sociedad civil y ciudadanos en procesos de co-creación, investigación, implementación y validación de soluciones innovadoras, siendo el primer espacio de este tipo.

Escalabilidad del proyecto:

La iniciativa ha sido validada con 10 organizaciones de los sectores público y privado en República Dominicana, y cuenta con 25 instituciones públicas en lista de espera. Su metodología, basada en benchmarking internacional y adaptada al contexto local durante 2 años, es flexible y escalable. Al combinar acompañamiento estratégico con formación práctica, las organizaciones adquieren capacidades para replicar y expandir el modelo internamente o en nuevas entidades y regiones.

Resultados y mecanismos de medición:

La Red ha acompañado a 10 organizaciones de los sectores público y privado en la implementación de sus laboratorios de innovación, generando soluciones en áreas como atención ciudadana, inclusión social y servicios digitales. El impacto se evalúa mediante indicadores OKR, encuestas de satisfacción y seguimiento al ciclo de vida de los proyectos. La metodología ha demostrado eficacia en fortalecer capacidades institucionales y está validada por la demanda creciente: 25 instituciones públicas esperan sumarse a las próximas cohortes.

Equilibrio coste-beneficio:

La estandarización, uso de recursos compartidos y metodología propia aseguran un alto impacto con bajo costo relativo, generando valor público sostenible y retornos significativos en eficiencia institucional.

Sostenibilidad:

La Red se concibe como un producto vivo, capaz de adaptarse y evolucionar según las necesidades del entorno. Su sostenibilidad se garantiza mediante la transferencia continua de la metodología a los participantes, quienes adquieren las capacidades para mantener, replicar y actualizar los procesos

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

de innovación dentro de sus instituciones, asegurando así su permanencia y expansión en el tiempo. La Red cuenta con recursos técnicos y metodológicos para su evolución constante.

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

8. Corrientes Futuro Tecno

Vicegobernación de la Provincia de Corrientes (Argentina)

Resumen de la iniciativa

Corrientes Futuro Tecno es una iniciativa del Área de Innovación, Protección de Datos e IA del Senado de Corrientes, que coordino junto a un equipo joven ad honorem. Junto con el Consejo de Crecimiento Económico y Desarrollo Social, impulsamos esta idea creativa que fue reconocida por la Cámara de Diputados, invitada al MetaworldCongress de Madrid, y que hoy gestiona la creación de la Casa de Valencia y alianzas para atraer inversiones europeas en sectores como la yerba mate

Público objetivo:

El público objetivo de Corrientes Futuro Tecno son jóvenes, emprendedores, funcionarios públicos, profesionales del ámbito tecnológico y académico, así como organismos nacionales e internacionales interesados en el desarrollo sostenible, la inteligencia artificial y la transformación digital del sector público. También se orienta a actores del ecosistema productivo regional que buscan innovar con impacto social y económico.

Innovación aportada:

Corrientes Futuro Tecno nació como una idea creativa desde el Área de Innovación, Protección de Datos e IA del Senado, que tengo el honor de coordinar junto a un equipo joven que trabaja ad honorem con enorme

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

compromiso. El proyecto fue reconocido por la Cámara de Diputados de Corrientes y elegido por el MetaworldCongress en Madrid para presentar nuestro anteproyecto de ley de inteligencia artificial, basado en enfoques de EE.UU. y la UE. Gracias a su desarrollo innovador, iniciamos gestiones para la creación de la Casa de Valencia en Corrientes y para atraer inversiones europeas en sectores estratégicos como la yerba mate. Esta iniciativa demuestra cómo la creatividad, combinada con visión pública y colaboración genuina, puede transformar ideas locales en procesos de alto impacto global.

Grado de colaboración:

La iniciativa Corrientes Futuro Tecno se desarrolló mediante una colaboración integral: intra-administrativa, al articular el Área de Innovación, Protección de Datos e IA del Senado con el Consejo de Crecimiento Económico y Desarrollo Social (CCEDS); inter-administrativa, al coordinar con municipios y organismos provinciales en el marco del Plan Estratégico Corrientes 2030; y público-privada, al vincularse con cámaras empresariales y universidades. Esta sinergia permitió que un equipo joven y ad honorem impulsara una propuesta innovadora con impacto institucional y proyección internacional.

Escalabilidad del proyecto:

Sí, Corrientes Futuro Tecno es una iniciativa replicable en otras organizaciones. Su modelo colaborativo intra y interadministrativo, junto con la integración público-privada, ofrece un marco adaptable a diversas provincias y municipios. Se han realizado acciones de benchmarking con experiencias internacionales, como el MetaworldCongress en Madrid, y las gestiones que se están llevando a cabo con la Casa de Valencia en Corrientes. Esta iniciativa tiene un alto potencial de escalabilidad, pues su enfoque en innovación tecnológica, IA y desarrollo económico puede ser replicado para fomentar el crecimiento de otras regiones y sectores estratégicos a nivel nacional e internacional.

Resultados y mecanismos de medición:

La iniciativa Corrientes Futuro Tecno fue evaluada mediante un sistema interno de recopilación de datos coordinado por el Área de Innovación, Protección de Datos e IA del Senado. Se recabaron métricas cuantitativas y cualitativas antes, durante y después del evento, incluyendo participación ciudadana, repercusión mediática, y seguimiento institucional. Se organizaron más de 10 charlas y paneles, con la presencia de 11 empresarios españoles, generando redes de colaboración que aún continúan activas. Como mecanismo de continuidad, se mantienen reuniones periódicas con el Vicegobernador para planificar nuevas acciones. Entre los principales

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

resultados destacan el reconocimiento legislativo del proyecto, la invitación al MetaworldCongress en Madrid, y la apertura de gestiones bilaterales con la Comunidad Valenciana. Estos resultados reflejan el impacto sostenido de la iniciativa tanto a nivel local como internacional.

Equilibrio coste-beneficio:

Se logró un excelente equilibrio coste/beneficio. Los 11 empresarios españoles que participaron costearon sus pasajes y estadía, motivados por el interés en presentar sus productos y explorar oportunidades locales. El espacio fue cedido por una universidad, y la mayoría de los materiales y servicios del evento fueron aportados por una fundación y empresas privadas como donativos. Gracias a esta articulación público-privada, se redujeron significativamente los costos sin afectar la calidad ni el alcance del impacto generado.

Sostenibilidad:

Para garantizar la sostenibilidad de Corrientes Futuro Tecno, se estableció un cronograma de seguimiento con el Vicegobernador y se fortaleció el equipo joven del Área de Innovación, Protección de Datos e IA, que trabaja ad honorem. Además, se mantienen vínculos activos con los empresarios españoles mediante reuniones virtuales periódicas, y se avanza en alianzas con universidades y organismos locales e internacionales. Estas acciones permiten proyectar nuevas ediciones y expandir el impacto a largo plazo sin depender de grandes recursos económicos.

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

9. Digitaliza Madrid: Impulso a la Innovación Pública a través de la Digitalización, Formación y Co-Creación

Comunidad de Madrid (España)

Resumen de la iniciativa:

Digitaliza Madrid es un centro pionero de innovación pública que fomenta un ecosistema colaborativo entre administraciones, empresas, startups y ciudadanos. Utiliza tecnologías emergentes como IA e IoT para transformar

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

los servicios públicos, reducir la brecha digital y mejorar la calidad de vida. Promueve la participación activa de la ciudadanía, facilitando un entorno de co-creación en el que pueden influir directamente en los servicios. Con más de 2.600 participantes, Digitaliza Madrid es un modelo inclusivo y colaborativo que mejora la eficiencia administrativa y la adopción tecnológica.

Público objetivo:

Digitaliza Madrid tiene como público objetivo la ciudadanía, administraciones públicas, empresas tecnológicas, startups, académicos y profesionales del sector digital de la Comunidad de Madrid. Además, está dirigida a aquellos interesados en la digitalización de servicios públicos, tecnologías emergentes, innovación social y en mejorar la accesibilidad y la inclusión digital en la región. Se busca involucrar tanto a actores locales como internacionales que deseen colaborar en el desarrollo de soluciones tecnológicas que impacten positivamente en la sociedad.

Innovación aportada:

Digitaliza Madrid es un proyecto altamente creativo e innovador, destacándose por su enfoque de co-creación, donde la ciudadanía es co-creadora de las soluciones que impactan directamente en su vida diaria. Este proceso de innovación colaborativa integra metodologías ágiles, como Design Thinking y la innovación abierta, para desarrollar soluciones tecnológicas adaptadas a las necesidades reales de la Comunidad de Madrid.

Primero se identifican los desafíos de las consejerías. A continuación, se lleva a cabo la co-creación con startups para el desarrollo de soluciones tecnológicas que aborden esos retos específicos. Posteriormente, se pasa a la fase de testeo de las soluciones con la ciudadanía, permitiendo la validación de las propuestas mediante pruebas de concepto en entornos reales.

La retroalimentación continua con la ciudadanía y las pruebas de concepto permiten ajustar y mejorar las soluciones de manera iterativa, asegurando su efectividad y adecuación. Este enfoque produce resultados tecnológicos y un impacto social, pues las soluciones desarrolladas están alineadas con las necesidades de la población y tienen un impacto directo en la mejora de los servicios públicos.

Grado de colaboración:

"Digitaliza Madrid" incorpora por diseño elementos de colaboración:

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

- Intra-administrativa: Implicación de otras Consejerías en la identificación de desafíos y co-creación de soluciones innovadoras, como con la Dirección General de Trabajo para prevenir riesgos en trabajos de altura.
- Público-privada: Alianzas estratégicas con las 100 empresas tecnológicas que ya forman parte del propio Consejo Asesor. Participación de startups y organizaciones en showrooms, mesas redondas y conferencias especialmente diseñadas para la interacción con las AAPP.
- Público-social: Participación ciudadana a través del programa Citizen Lab, como es el rediseño de la UX de herramientas digitales (tarjeta sanitaria, carnet joven), o la formación de la ciudadanía en competencias digitales con Aula Digital.

Escalabilidad del proyecto:

Digitaliza Madrid es replicable en otras organizaciones, especialmente en gobiernos locales o regionales que busquen avanzar en su transformación digital de manera inclusiva y colaborativa. Digitaliza Madrid, mediante su enfoque modular y su modelo de innovación abierta, tiene un alto potencial de escalabilidad. Seguir el modelo de integración de tecnologías emergentes, junto con la participación activa de la ciudadanía y la colaboración interinstitucional, garantiza que una gran capacidad de adaptación a diferentes contextos y la expansión a otras regiones sin modificaciones sustanciales de su operación.

Resultados y mecanismos de medición:

Digitaliza Madrid ha tenido un impacto destacado tanto cuantitativo como cualitativo. Más de 2.600 personas han participado activamente en sus iniciativas, y 42 startups han formado parte de la iniciativa a través de los más de 170 actividades celebradas – incluyendo 25 showrooms de innovación, celebrados desde octubre de 2024 hasta la fecha, y con un índice de satisfacción reportado por los organizadores de 4,85 sobre 5.

Para medir el impacto, se han utilizado diversas plataformas de retroalimentación ciudadana, encuestas de satisfacción e indicadores de participación. Se han generado hasta la fecha 28 actividades en el Citizen Lab orientadas a la ciudadanía, donde periódicamente tienen la oportunidad de proponer ideas, ofrecer feedback y colaborar en la mejora de soluciones digitales que impactan directamente en su vida cotidiana.

Equilibrio coste-beneficio:

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Se ha logrado un excelente equilibrio entre coste y beneficio gracias a la optimización de recursos y al modelo de colaboración público-privada. La participación con startups ha acelerado el desarrollo de soluciones innovadoras, generando un impacto positivo económico y social. Además, la participación activa de la ciudadanía en la validación de las soluciones tecnológicas que ofrece la Comunidad de Madrid, ha sido clave para ajustar y mejorar continuamente las propuestas, garantizando su efectividad y alineación con las necesidades reales de la comunidad.

Sostenibilidad:

Para garantizar la sostenibilidad de su iniciativa, Digitaliza Madrid ha establecido alianzas estratégicas con empresas tecnológicas, startups y organismos internacionales, asegurando un flujo constante de innovación y recursos. Promueve la formación continua y la alfabetización digital, empoderando a la ciudadanía para participar activamente en la transformación digital. Se han implementado programas educativos y de sensibilización en ciberseguridad y derechos digitales, asegurando una participación segura y responsable de la sociedad.

Enlaces de interés: [Link 1.](#) [Link 2.](#)

10. Impulso de la creatividad y la innovación en los servicios públicos de empleo

Red COE estatal (Cantabria, Aragón, Canarias, Navarra,) y Ayuntamiento de Madrid (España)

Resumen de la iniciativa:

La iniciativa ha consistido en el impulso y transformación de profesionales de los servicios públicos de empleo a nivel estatal a través del desarrollo de metodologías creativas e innovadoras en orientación y el empleo con el fin de que conocieran otras formas de hacer durante los años 2022 a 2025. Se diseñaron actividades gamificadas, lúdicas, creativas e innovadoras que despertaran su creatividad, mejoraran la empleabilidad para que finalmente en actividad de laboratorio pudieran diseñar sus propias herramientas. Ha tenido gran acogida y de ella han surgido grandes proyectos.

Público objetivo:

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Un total de 200 profesionales de empleo y orientación de los servicios de empleo de la Red estatal COE (Aragón INAEM, Servicio Cántabro de Empleo, Servicio Navarro de Empleo, Castilla y León Servicio Canario de Empleo, (y próximamente en Octubre el Servicio Balear de Empleo) han sido impactados por la transformación en este tipo de metodologías creativas y de innovación. La gran mayoría con más de 20 años de experiencia laboral en el sector y con desconocimiento de como innovar en su sector desde la creatividad y la innovación.

Innovación aportada:

La Orientación del Siglo XXI nos presenta un escenario totalmente diferente a lo que venimos desarrollando los últimos 15 años. El mapa es otro y cuando las coordenadas cambian, la ruta tiene que ser diferente. A través de unas actividades basándonos en las fases de Design Thinking y en modelo de competencias de acceso al empleo, los profesionales aprenden a trabajar la empleabilidad de las personas de una nueva forma. Hemos construido pasaportes para medir el progreso, hemos realizado mapas para trazar itinerarios de empleo con visual thinking, hemos hecho técnicas teatrales para desarrollar el autoconocimiento y la marca, hemos descubierto a través de LEGO el IKIGAI, a través de dados y las cartas dixit hemos trabajado el storytelling en la entrevista de trabajo y con la metodología innovadora @ Marisa Coteria Interexit hemos descubierto como definir el objetivo profesional a través de un juego de cartas. Hemos convertido el aula en una “oficina de detectives” para realizar un proceso de selección y hemos montado un “escape room” para crear sus prototipos de herramientas para sus proyectos de empleo.

Grado de colaboración:

Tras experiencias de intercambio con Red COE a través de Creatividad e innovación, se ha fomentado la colaboración con Ayuntamiento de Madrid-AE para las jornadas técnicas de orientación en Castilla y León dos años consecutivos y con el Servicio Navarro de Empleo para benchmarking sobre plataformas digitales en 2025. En el Servicios Canario de Empleo estas actividades de creatividad han impactado de forma positiva en la red de Entidades colaboradores con el SCE.

Escalabilidad del proyecto:

Por supuesto, empezó en el año 2022 en Aragón con 20 personas y actualmente impacta en Canarias. Ya vamos por 200. Se empieza con actividades básicas para incrementar el nivel pero finalmente todo el mundo crea sus prototipos. Incluso se crean laboratorios de innovación y cambio.

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Tras las experiencias piloto, se ha escalado a implantar (ej:LABS Aragón INAEM 22-24)

No dudo que dentro de unos años, estas actividades de creatividad e innovación lleguen a toda España. La Red COE estatal ha servido de vínculo de conexión entre las CCAA y se han ido sumando a la iniciativa. En LinkedIn están difundidas todas las acciones y creé un grupo llamado "Creatividad y metodologías de innovación".

Resultados y mecanismos de medición:

Impacto a 200 personas de la red coe estatal en más de 5 comunidades autónomas. El resultado de satisfacción con las actividades realizadas en las formaciones impartidas en de más del 90% a través de los informes recibidos . Impacto muy positivo en redes sociales (LinkedIn) en post publicados con las actividades a personas con necesidad de recibir esta transformación en creatividad. Impacto en el impulso de Interexit como una de las actividades que se ha convertido en Premio Estatal de Orientación Académica y profesional 2024 y ha obtenido 15.000 visualizaciones y 750 recomendaciones. Algunas de las personas imactadas ya han creado sus propias herramientas y prototipos lanzados al mercado en su fase de pilotaje o producción. Y finalmente impacto en todas y cada una de las personas beneficiarias usuarias de los servicios públicos de empleo que recibirán una transformación a través de este cambio de metodologías.

Equilibrio coste-beneficio:

En creatividad e innovación se piensa en grande y se crea en proceso lento, madurado y sin riesgo. El desarrollo de maquetas es de bajo riesgo y gran beneficio por el impacto y alcance obtenido. Muchas de las actividades han sido creaciones propias lo que ha minimizado el coste de material.

Sostenibilidad:

La iniciativa es sostenible ya que está basada en competencias. El proceso de reciclaje y transformación de las actividades incorporando nuevas propuestas es acorde con las necesidades del territorio y de los profesionales. Se han diseñado las actividades a medida y en conjunto con las necesidades de cada territorio, ajustando al máximo el beneficio.

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



11. Hateblockers

Laboratorio de Gobierno Abierto de Aragón (LAAAB) (Gobierno de Aragón, España)

Resumen de la iniciativa:

Hateblockers es una comunidad de jóvenes ciberactivistas contra el discurso de odio en internet, que integra diversas iniciativas híbridas y digitales codiseñadas mediante metodologías ágiles con colectivos sociales y administraciones públicas lanzadas mediante campañas comunicativas de desbordamiento, implicando a los/as jóvenes usuarios/as como agentes activos en la construcción de ecosistemas digitales más sanos, educativos y divertidos.

Público objetivo:

La iniciativa está diseñada para jóvenes de 16-24 años aunque desde un enfoque de "juventud en sentido biográfico, no exclusivamente biológico" (jóvenes de mente de cualquier edad), usuarios activos de redes sociales.

En segundo lugar, se dirige a profesionales de la educación, tercer sector y centros educativos, interesados en promover una comunicación digital ética y enfrentar discursos tóxicos mediante formación y sensibilización.

Innovación aportada:

Hateblockers posiciona a jóvenes internautas como agentes activos que protegen las redes sociales con su propio lenguaje. Administraciones públicas, empresas, sociedad civil y centros educativos codiseñan soluciones híbridas mediante metodologías ágiles y participativas (diseño estratégico, scrum, hackathón...). Entre estas soluciones están un metabuscador de fact-checking, un medidor de odio en tiempo real, una comunidad digital de ciberactivistas en Discrod y un juego de cartas descargable para detectar casos de odio en contextos educativos y juveniles. Su narrativa utiliza elementos creativos y positivos, como la mascota "Nutria Medi", símbolo regenerativo del ecosistema digital.

Grado de colaboración:

Hateblockers opera como ecosistema híbrido, facilitando la acción pública en lugares de internet de difícil acceso para las instituciones gracias a la sociedad civil. A su vez, las administraciones (LAAAB, Instituto Aragonés de la Juventud y DG Inmigración y Cooperación) proporcionan recursos

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

informativos y relacionales. Además de inteligencia artificial, usa inteligencia colectiva: colectivos aportan conocimiento sobre tipos específicos de discursos de odio (racismo, LGTBIQfobia, antigitanismo, sexismo...). Hateblockers integra en su estrategia de comunicación a youtubers, artistas y periodistas influencers. Ha colaborado con entidades públicas (OBERAXE), universidades (UniZar, UGR, UJA, UPM), empresariales (Adigital, Fundación Telefónica) y sociales (Plataforma de Infancia, CCOO).

Escalabilidad del proyecto:

La iniciativa es altamente replicable debido a su modelo modular y abierto, ya implementado con éxito en diversas regiones españolas (urbanas como Zaragoza, Málaga,

Madrid y Granada; rurales como Mequinenza, Cuarte de Huerva, Alpartir o Cercedilla). Sus herramientas digitales y físicas pueden adaptarse fácilmente en contextos variados, respaldado por benchmarking con organizaciones como OBERAXE, Sin Oficina, Newtral y Maldita.es ("No More Haters"), garantizando escalabilidad local e internacional.

Resultados y mecanismos de medición:

La evaluación del impacto combinó indicadores cuantitativos y cualitativos precisos: 7.400 visitas web, 2.641 seguidores en X, 824 en Instagram, 411 en Facebook y 183 usuarios en Discord. Contamos con 21 vídeos de "padrinos y madrinas" (youtubers, activistas, periodistas...) Se han impartido 10 talleres en centros educativos rurales y urbanos, con 526 estudiantes en total, incluyendo localidades como Ejea de los Caballeros, Mequinenza, La Puebla del Anfindén, Alpartir, Cuarte de Huerva, Zaragoza, Málaga, Granada y Cercedilla. La auditoría independiente del Plan OGP Aragón afirmó que Hateblockers "contribuyó significativamente a abrir el gobierno de Aragón". Se registraron 21 apariciones mediáticas, destacando medios nacionales ("Equipo de Investigación" de La Sexta, RTVE, 20 Minutos, El Confidencial) y regionales (Aragón TV, Herald de Aragón, Canal Sur), junto con 18 publicaciones en el blog. Ponencias en congresos como RealUP (Ministerio de Inclusión); GIGAPP (2021) o Congreso Novagob (2021).

Equilibrio coste-beneficio:

La iniciativa mantuvo un equilibrio óptimo entre costes y beneficios mediante alianzas estratégicas público-privadas y una financiación mixta sostenible. Además del apoyo de las diferentes organizaciones públicas del Gobierno de Aragón (LAAAB, Instituto Aragonés de la Juventud, Dirección General de Inmigración y Cooperación) y, si bien todas las herramientas de Hateblockers son gratuitas, los ingresos generados por charlas, talleres y actividades

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

educativas permitieron diversificar fuentes financieras, manteniendo costes operativos reducidos y maximizando su impacto social.

Sostenibilidad:

Se han implementado medidas sólidas para asegurar la sostenibilidad, destacando especialmente el amplio interés de centros educativos y organizaciones sociales en formar a sus docentes y alumnado, garantizando continuidad, escalabilidad y autonomía financiera sin dependencia exclusiva de recursos públicos.

Siguiendo las indicaciones de la Open Government Partnership, se prototiparán formaciones a profesionales basadas en el know how y experiencia acumulada para seguir amplificando el impacto social de Hateblockers.

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

12. HUB DE INNOVACIÓN RibaLAB

Ayuntamiento de Riba-roja de Túria (España)

Resumen de la iniciativa:

El Hub de Innovación Riba_Lab en el Ayuntamiento de Riba-roja de Túria es un entorno seguro de experimentación, con vocación de convertirse en un centro de colaboración, creatividad e innovación a los efectos de reunir a todas las empleadas y empleados públicos, responsables políticos, asociaciones y ciudadanía en un ecosistema colaborativo con el objetivo de co-crear soluciones de valor para la ciudadanía y la mejora de sus procesos internos con enfoque en sostenibilidad ambiental, la cohesión social y la participación ciudadana.

Público objetivo:

Se trata de una acción de influencia en cascada, en donde las ideas, oportunidades o enfoques innovadores son apropiadas por las Unidades de innovación y/o equipos de las entidades públicas, estas a su vez se comunican y dinamizan sus acciones con otras entidades y esto suma a la creación de un ecosistema de innovación pública desde un concepto amplio de colaboración en la cuádruple hélice: sector público, sector privado (empresas), ciudadanía y Academia.

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Innovación aportada:

La actividad del Hub de Innovación comenzó con la redacción de un Diagnóstico sobre la cultura de innovación del Ayuntamiento (<http://www.ribarroja.es/contenidos.downloadatt.action?id=1348535>). Este informe parte de un programa de fortalecimiento, iniciado por el ayuntamiento, de cultura de innovación y sostenibilidad a nivel interno y externo para promover la cultura de innovación y sostenibilidad y mejorar su imagen hacia el exterior.

Mediante el análisis de las respuestas del cuestionario, se comenzaron a diseñar Proyectos con gran poder transformador e innovador, tanto dentro como fuera del Ayuntamiento. Todos los proyectos tienen como objetivo:

- Fortalecer las relaciones con actores externos
- Fomentar la innovación interna y el trabajo colaborativo
- Mejorar canales de comunicación interna y externa

Los Proyectos en los que actualmente se está trabajando son:

1. Fomentar la actividad interdepartamental, creando un entorno colaborativo y transversal.
2. Integración de los nuevos ciudadanos. Fomentar el arraigo social, premisa para la participación ciudadana.
3. Mejora la relación entre el Ayuntamiento y el municipio

Ello utilizando las metodologías ágiles SCRUM-KANBAN.

Grado de colaboración:

Para la creación de este HUB de Innovación se realizó, en primer lugar, encuestas a la ciudadanía y empresas para detectar necesidades y poner en valor iniciativas llevadas a cabo tanto por el Ayuntamiento como por los ciudadanos. Tenía por objetivo poner en valor prácticas que permiten la colaboración, cooperación y co-creación de iniciativas con los aliados de la cuádruple hélice. Este componente y sus variables permiten medir el nivel de apertura del Ayuntamiento. Los integrantes del Hub, denominados Activador@s, pertenecen a distintos departamentos, de forma que la soluciones que se creen sean transversales.

EL Sandbox de resiliencia climática o la implantación de un asistente virtual con IA generativa son ejemplo del fruto de este Hub y resultado de la colaboración público-privada.

Escalabilidad del proyecto:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Un Hub de Innovación es replicable en otras organizaciones pues se basa en metodologías ágiles, trabajo colaborativo y una clara orientación a resultados concretos y aterrizados, lo que facilita su adaptación a otros contextos institucionales. Ejemplo de ello es la puesta en marcha del protocolo de bienvenida al ciudadano, implementando un Asistente Virtual. Se han realizado acciones de benchmarking con otras instituciones (sobretudo con las pertenecientes a la red Innpulso) para identificar buenas prácticas y fortalecer su modelo. Su potencial de escalabilidad es alto, dado que promueve una cultura de innovación abierta y transversal, enfocadas en ODS y Agenda 2030.

Resultados y mecanismos de medición:

La iniciativa del Hub de Innovación Ribalab ha sido evaluada mediante un enfoque 360°, combinando herramientas cuantitativas (cuestionarios internos y externos con escalas de 1 a 5) y cualitativas (entrevistas a actores clave). Se analizaron variables como percepción de innovación, impacto, colaboración y cultura interna. Los resultados muestran un 68% de iniciativas con alto impacto, especialmente en innovación de servicios. El 92% de las iniciativas siguen activas. Además, se identificó un alto interés en formación e incentivos, pero también barreras como procesos lentos y escasa vinculación externa.

Equilibrio coste-beneficio:

El equilibrio se ha conseguido gracias al uso de recursos internos, la colaboración interdepartamental y el aprovechamiento de espacios y herramientas existentes. Además, la metodología aplicada ha permitido generar alto impacto con bajo coste, priorizando iniciativas con valor público y sostenibilidad. La participación activa del personal y el enfoque en formación e innovación han multiplicado los beneficios sin requerir grandes inversiones adicionales.

Sostenibilidad:

En primer lugar, consenso y compromiso político, pues el Hub nació en un Acuerdo de Pleno con mayoría absoluta. En segundo lugar, contar con un Agente de Innovación, gracias al Programa de la Red Innpulso, permite el seguimiento y el fomento de la innovación en el municipio. Así, se establece una dotación presupuestaria para la innovación.

Además, se impulsa la formación continua y la cultura de innovación entre sus participantes para mantener su relevancia y adaptabilidad en el tiempo. Prueba de ello es la jornada de formación en Inteligencia Artificial (mayo-junio).

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:



CREATIVIDAD EN LA INNOVACIÓN

Enlaces de interés: [Link 1.](#)

Organiza:



Anfitrión:



Patrocinan:

