PLAN FEDERAL DE FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN EN GESTIÓN PÚBLICA 2022
DIRECCIÓN DE CAPACITACIÓN FEDERAL Y DIFUSIÓN VIRTUAL

1. Origen de la demanda:

Instituto Nacional de la Administración Pública (INAP)

2. Prestador de la actividad:

Universidad Nacional de Rosario

3. Nombre de la actividad

Introducción a metodologías ágiles y lúdicas para transformar las prácticas de gestión pública

4. Fundamentación

Los efectos de la globalización y los avances tecnológicos impactan en el entorno en el que las organizaciones públicas se desenvuelven, caracterizado por la volatilidad, la incertidumbre, la complejidad y la ambigüedad (VICA). Esto provoca una necesidad de constante adaptación a los cambios, afecta la planificación estratégica gubernamental, sus productos y/o servicios, los procesos y las rutinas de las personas que los llevan adelante.

A la hora de desarrollar un proyecto podemos elegir entre dos marcos de trabajo que son los más utilizados: ágil y en cascada (waterfall). En general, en las organizaciones públicas el marco en cascada es el más utilizado, donde las fases de captura de requisitos, diseño, desarrollo, testing, corrección de errores e implementación de un proyecto son etapas bien diferenciadas, lo que implica que cada etapa debe llegar a su fin para dar inicio a la siguiente. Si bien este tipo de marco de trabajo se viene utilizando hace muchos años, y no ha perdido vigencia, e incluso es el más recomendable para cierto tipo iniciativas, no es funcional para proyectos que por sus características tienen una alta dependencia con el entorno y necesidad de adaptabilidad, flexibilidad y de entrega de valor a muy corto plazo.

El “agilismo” como marco de trabajo puede aportar valor a la gestión pública tanto en sus procesos internos como en el diseño e implementación de políticas permitiendo aligerar procesos, mejorando los niveles de eficiencia y entregando incrementos de valor de manera temprana, constante y continua desde el principio del proyecto, realizando inspección y adaptación del producto o servicio a las necesidades del ciudadano, trabajando de manera colaborativa entre equipos de alto desempeño, con información accesible y velando por la transparencia de la misma y teniendo siempre una visión sistémica y de mejora continua.

Por otra parte, la gestión ágil de proyectos promueve que los equipos se encuentren y resuelvan los problemas más rápido, teniendo compromiso y capacidad para accionar, lo que favorece una implementación rápida de la solución al inyectar dinamismo y efectividad en el abordaje de los complejos problemas que afrontamos y que tan necesaria es en los equipos de gobierno y gestión.

En relación con lo anterior, para generar equipos comprometidos en el trabajo, con un objetivo común y que trabajen de manera colaborativa es necesario gestionar espacios de encuentro para promover el feedback, mejorar la comunicación, y reforzar el compromiso. Para ello las metodologías lúdicas permiten aprender, crecer, colaborar, incentivar la creatividad y el feedback, así como disminuir la frustración ante el error. Jugar es un proceso que ayuda a tomar decisiones, estimula la superación, la perseverancia, la autoconfianza y la confianza al equipo; es un escenario para la expresión de emociones, favorece la interiorización de pautas, estimula el desarrollo de funciones psíquicas, físicas y sociales y genera un sentimiento de disfrute.

Los tiempos actuales exigen adaptarnos y por eso es muy importante mejorar las técnicas de relacionamiento entre los equipos y ser creativos a la hora de resolver problemas utilizando la inteligencia lúdica y colectiva. El juego puede ser un instrumento muy valioso para la colaboración entre personas con perfiles, necesidades y pensamientos muy distintos, lo que favorece la espontaneidad y la empatía al colocarse en el lugar del otro y al trabajar colaborativamente para lograr un objetivo, comprendiendo la diversidad de miradas que puede haber sobre un mismo tema y pensando el bienestar a otra escala. Es un instrumento valioso tanto para trabajar hacia dentro de la gestión y equipos como para la implementación de políticas.

5. Contribución esperada

- Desarrollar nuevas prácticas para gestionar proyectos y procesos de transformación en las organizaciones públicas.
- Promover nuevas formas de pensamiento para la planificación y desarrollo de políticas públicas.

6. Eje formativo del Plan Federal en el que se inscribe:

I. Eje de formación estratégica: Contempla el desarrollo de módulos temáticos establecidos como estratégicos de acuerdo con los objetivos planteados, con el objeto de mejorar la atención a la ciudadanía, la ejecución de las políticas, los programas y proyectos que se establezcan en cada una de las jurisdicciones y la valorización del trabajo de los agentes públicos.

7. Perfil del/la participante y requisitos (público objetivo)

- Trabajadores y trabajadoras con funciones ejecutivas o mandos medios de las

en áreas en las que se planifiquen o desarrollen políticas públicas y proyectos sin distinción de temáticas específicas y que tengan equipos de trabajo a cargo de al menos tres personas, o aspiren a tenerlo.

8. Objetivos.

Se espera que los y las participantes logren:

- Conocer de manera introductoria el marco teórico, características y los contextos de aplicación del marco ágil en la gestión de proyectos para su aplicación en el sector público.
- Conocer la utilidad de las metodologías lúdicas para su utilización en el sector público en especial en la facilitación e implementación de políticas.
- Aprender a generar experiencias lúdicas y cómo incorporar el marco ágil en las organizaciones públicas.
- Contar con herramientas útiles para su aplicación en la elaboración de proyectos y trabajo en equipo en la gestión pública.

9. Contenidos

Unidad 1: La necesidad de ser ágil en la gestión pública

Tema 1. Mundo VICA

- Tema 2. El mundo demanda nuevos modelos para gestionar lo público
- Tema 3. El origen de las metodologías ágiles
- Tema 4. Del modelo en cascada a las metodologías ágiles

Unidad 2: Presentando las metodologías ágiles

- Tema 1. El Manifiesto ágil. Valores y principios
- Tema 2. ¿Qué es entregar valor?
- Tema 3 ¿Cuándo aplicar metodologías ágiles en una organización pública?
- Tema 4 ¿Cómo introducir la propuesta ágil en una organización pública?

Unidad 3: Kanban y Scrum

- Tema 1. Valores y principios de Kanban
- Tema 2. Prácticas generales de Kanban
- Tema 3. Valores y principios del framework Scrum

- Tema 4. Ceremonias de Scrum
- Temas 5. Herramienta: Tablero Kanban- sistemas de flujo

Unidad 4: Facilitar el cambio en las organizaciones públicas

- Tema 1. El líder ágil
- Tema 2. Facilitación de proyectos y equipos
- Tema 3. El juego como herramienta para la facilitación de procesos (origen y beneficios)
- Tema 4. Nuevo paradigma del aprendizaje. Metacognición y andragogía

Unidad 5: Metodologías lúdicas para promover la transformación en las organizaciones públicas

- Tema 1. Qué tener en cuenta para realizar una intervención lúdica en gestión pública
- Tema 2. Elementos para el desarrollo de las intervenciones lúdicas en la gestión pública
- Tema 3. Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos
- Tema 4. Herramientas para la conversación, la participación y la decisión

Unidad 6: Metodologías lúdicas para promover la participación en las políticas públicas

- Tema 1. Facilitar procesos participativos a través de intervenciones lúdicas
- Tema 2: Reflexiones teórico- prácticas sobre participación
- Tema 3: Herramientas para la utilización del juego en procesos participativos

10. Estrategias metodológicas y recursos didácticos

La propuesta de Educación a Distancia (EAD) que sostiene el curso se sustenta en el modelo pedagógico constructivista propuesto por el Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED-UNR).

Como soporte tecnológico se utilizará la plataforma Moodle *"Carreras y Cursos"*. La utilización de los dispositivos comunicacionales, recursos hipermediales y entornos virtuales de participación asincrónica que ofrece esta modalidad, habilita la flexibilización de tiempos y espacio, requiriendo de propuestas didácticas que dinamicen la participación y el compromiso de los y las participantes con su propio proceso de aprendizaje.

Desde el equipo docente se propone transitar por una estrategia pedagógica que potencie a las y los participantes el marco del supuesto de un proceso de aprendizaje y construcción de conocimiento dinámico y complejo. Dicho proceso implica la comprensión teórica, la intuición, las diversas experiencias laborales y territoriales, los sentidos y los conocimientos puestos en juego en determinado contexto.

En este marco, se proponen una serie de videos por módulos que permiten presentar los contenidos y las claves para problematizarlos, procurando una instancia de reflexión a través de foros escritos y resolución de tareas (con seguimiento del equipo docente) en la plataforma. Se complementará la producción audiovisual con textos seleccionados para profundizar los contenidos.

El curso se dictará 100% bajo la modalidad virtual asincrónica a través del campus de la UNR. La propuesta dispone de materiales y recursos de diseño multimedial que posibilitan el acceso a los contenidos de manera asincrónica, atendiendo a la organización autónoma de tiempos y espacios de aprendizaje (foros, correo electrónico, mensajería directa, entrega de tareas, etc.).

Se desarrollarán cápsulas de video por parte del equipo docente, así como un breve resumen por escrito como resumen de cada clase. A su vez, se subirán otros disparadores como artículos periodísticos, notas, videos, imágenes, etc. que sirvan para estimular la reflexión sobre la temática de cada módulo. Además, se propondrán textos de consulta como bibliografía complementaria para quienes deseen explorar más sobre cada tema.

El aula virtual de la plataforma permite el acceso a contenidos diseñados en distintos soportes educativos y la interacción de docentes y estudiantes a través de instancias de comunicación por videoconferencias, foros de debate, actividades de entrega de tareas, trabajos colaborativos y evaluación.

El método orientado al aprendizaje-acción - “learn by doing”- será el orientador a lo largo del curso, con el objeto de dotar de herramientas prácticas a los/as participantes. Se trata de materializar los conceptos, de experimentar, del descubrimiento a través de la ‘prueba-error’ y el desarrollo de una auto-evaluación, así como de un feedback permanente.

En ese sentido cada módulo tendrá una actividad de intercambio y el trabajo final pretende una

reflexión sobre las propias prácticas y los conceptos estudiados.

11. Descripción de la modalidad y cantidad de horas

El curso será dictado bajo la modalidad virtual tutorada bajo instancias asincrónicas, en un total de 24 horas.

12. Bibliografía para el/la participante

Del siguiente listado se realizarán selecciones de fragmentos breves como bibliografía ampliatoria. **El material obligatorio será producido por el equipo docente.**

Alaimo, M (2014). Equipos más productivos. Personas e iteraciones sobre procesos y herramientas. Ediciones Kleer, Buenos Aires.

Alaimo, M y Salías, M (2013). Proyectos Ágiles con Scrum: Flexibilidad, aprendizaje, innovación y colaboración en contextos complejos. Primera Edición. Ediciones Kleer, Buenos Aires.

Alaimo, M (2016). Facilitador de Equipos Ágiles: El Camino de un Coach Hacia la Agilidad Empresarial, Editorial Shive One Llc.

Arce Rojas, R (2007). La facilitación de procesos sociales. CARE Perú – Programa FORTALECE – Programa Derechos en Salud Red Perú de Iniciativas de Concertación para el Desarrollo Local. Perú.

Carmichael, A y Anderson, D (2016). Kanban Esencial Condensado. First edition. | [Seattle, Washington] : Lean Kanban University Press, 2016. Págs 12 -37.

Cristal, M (2019) Inteligencia Lúdica. Editorial Granica, Argentina.

Huizinga, J (2007). Homo ludens. Editorial Alianza. Sexta impresión.

Labgobar y Laboratorio de Gobierno (2019). Herramientas para una gestión ágil. Teoría de cambio y pensamiento evolutivo. Subsecretaría de Modernización. Argentina.

Marin, I (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Editorial Paidos Educación.

Ramírez, J (2014). GAMIFICACIÓN. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional Primera Edición Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V., México .

Schwaber, K y Sutherland, J (2020). La guía de Scrum. La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas

del Juego. Disponible en: Https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-Latin-South-American.pdf verificado: 19/04/2022.

Terentim, G y Gonçalves, V (2020

estión del Cambio para Entornos Ágiles. Edición en español: Human Change Management Institute, 2020. Río de Janeiro, Brasil.

13. Evaluación de los aprendizajes y de la actividad

Cuestionarios cerrados como actividad de cierre de tres módulos. Como evaluación individual final, se realizará un breve escrito (no más de 5 carillas) que analice la posibilidad de aplicar concretamente marcos ágiles y herramientas lúdicas en las áreas en que cada participante se desarrolle. Se tratará de una reflexión desde sus propias prácticas y experiencias de gestión a partir de los contenidos desarrollados en el curso.

14. Requisitos de asistencia, aprobación y certificación

Los participantes de cursos tutorados virtuales del INAP serán calificados como:

- Ausente
- Libre
- Presente
- Aprobado
- Desaprobado

Será calificado como “presente” a aquellos participantes que han realizado dos de los tres cuestionarios de revisión de contenidos y no hayan entregado el trabajo final integrador.

Será calificado como “Aprobado” aquel participante que habiendo realizado al menos tres de los cuestionarios de revisión de contenidos, presente y apruebe el trabajo final integrador.

15. Perfil e información de la/el docente

- Dra. Gisela Signorelli

Docente FCPOLIT (UNR) - Investigadora CIUNR. Doctora en Ciencia Política. Especialista en Gestión de las Organizaciones Públicas. Licenciada en Ciencia Política (UNR). Formación en Comunicación Política (Universidad Complutense de Madrid). Formación en Liderazgo y

Coaching (ITC - Rosario). Especialización en Coaching de Equipos (ECID - Rosario). Capacitación en metodologías ágiles (ICARO - Universidad Nacional de Córdoba). Formación en Pedagogía

Crítica y didáctica en la enseñanza virtual (INFoD).

Más de 10 años de experiencia en facilitación de dinámicas participativas. Docente en capacitaciones a funcionarios públicos en gestión de políticas con participación ciudadana (RAMCC; MuniGestión; Gobierno; Escuela Municipal Rosario, etc.). Experiencia en la gestión de proyectos públicos y privados.

- Licenciada Yamila Fain

Licenciada en Ciencia Política (UNR). Especializada en competencias específicas en comunicación de campañas y comunicación de gobiernos (UNR). Coach Ontológico Profesional Certificada (AACOP- FICOP). Scrum Master (Udemy). SCRUM Práctico en Proyectos de Software (Udemy). Formación en recursos humanos (Instituto TEC). Formación en Gamificación (Universidad de Pensilvania).

Experiencia en diseño y coordinación de políticas de formación (Ministerio de Salud). Desarrollo e implementación de espacios de formación específica presenciales y virtuales (Intrama Ministerio de Seguridad). Gestión de convenios de cooperación técnica internacionales. Gestión de proyectos y diseño de políticas públicas en gobiernos locales y provinciales (Santa Fe).

16. Duración

- 24 horas distribuidas en 6 semanas.

Semana	Contenido: módulo temático	Tipo de actividad principal Evaluación
1	*Módulo temático 1: , "La necesidad de ser ágil en la gestión pública"*	*Asincrónica Foro presentación*
2	*Módulo temático 2 "Presentando las metodologías ágiles"*	*Asincrónica Cuestionario de revisión de contenidos*
3	*Módulo temático 3 "Kanban y Scrum"*	*Asincrónica Sin evaluaciones*
4 *5* *6*	*Módulo temático 4 "Facilitar el cambio en las organizaciones públicas"* *Módulo temático 5 "Metodologías lúdicas para promover la transformación en las organizaciones públicas"* *Módulo temático 6 "Metodologías lúdicas para promover la participación en las políticas públicas"*	*Asincrónica Cuestionario de evaluación de contenidos* *Asincrónica sin evaluaciones.* *Asincrónica Cuestionario de evaluación de contenidos*
7	*Presentación de trabajos finales*	*Asincrónica Presentación de trabajo final*

17. Lugar

Campus de la Universidad Nacional de Rosario