

Desafío Gobernanza: Explorando la Gobernabilidad y Políticas Públicas en Acción

Economía, Administración & Contaduría | Administración Pública | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de quinto semestre de Administración Pública y busca profundizar en los conceptos clave de gobernabilidad y administración pública desde la perspectiva de las políticas públicas. A través de una metodología basada en gamificación, los estudiantes se involucrarán activamente en la construcción de conocimiento, fomentando el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la aplicación práctica de teorías para comprender cómo las políticas públicas influyen en la gestión gubernamental y el bienestar social.

El propósito es que los estudiantes no solo comprendan los conceptos técnicos, sino que también reconozcan la importancia de la gobernabilidad en la vida cotidiana y en el desarrollo sostenible de las comunidades. Al finalizar, estarán en capacidad de analizar casos reales, identificar retos en la administración pública y proponer soluciones innovadoras, fortaleciendo su preparación profesional y su compromiso ciudadano.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los principios fundamentales de la gobernabilidad y su impacto en la administración pública.
- Evaluar casos prácticos de políticas públicas y su efectividad en la gestión gubernamental.
- Argumentar propuestas para mejorar procesos administrativos en contextos de gobernabilidad.
- Diseñar soluciones creativas a retos específicos identificados en la administración pública.

Recursos Necesarios

- Proyector y computadora con acceso a internet.
- Pizarra blanca y marcadores de colores.
- Cartulinas, hojas blancas, plumones y post-its (al menos 20 unidades por grupo).
- Fichas impresas con casos reales de políticas públicas (6-8 casos).
- Aplicación digital para gamificación (ej. Kahoot, ClassDojo o plataforma educativa similar).
- Tabla de puntuaciones y tarjetas de insignias para recompensas.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre conceptos generales de administración pública y políticas públicas, vistos en semestres anteriores.
- Habilidades para trabajo colaborativo y análisis crítico.

- Familiaridad con herramientas digitales básicas y lectura de textos académicos.

Actividades

Sesión 1: Introducción a la Gobernabilidad y Administración Pública mediante el Reto Gamificado

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar a los estudiantes con conceptos previos y motivarlos para explorar la gobernabilidad y administración pública a través de un reto gamificado.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “Para iniciar, reflexionemos: ¿Qué entienden por gobernabilidad y qué relación creen que tiene con la administración pública? Escriban en 2 minutos una frase que explique sus ideas.”
- **Estudiantes:** Escriben individualmente su frase y luego comparten brevemente en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “¿Sabían que más del 60% de los ciudadanos desconfían de las instituciones públicas? Hoy vamos a descubrir cómo una buena gobernabilidad puede cambiar esta realidad. Les propongo un reto: ser ‘Analistas de Gobernanza’ y competir por puntos y recompensas al resolver casos reales.”
- **Estudiantes:** Se muestran interesados y participan en el reto.

Contextualización:

Docente: “La gobernabilidad es clave para que las políticas públicas sean efectivas y mejoren la vida de las personas. Este curso les ayudará a entender cómo se gestiona y administra el sector público para lograrlo, conectando con su futura profesión y su entorno social.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el tema mediante una dinámica gamificada basada en casos reales breves que ilustran retos en gobernabilidad y administración pública. Se divide en grupos de 4 estudiantes, cada grupo recibe un caso.

Actividad 1: Diagnóstico Rápido de Casos

- **Objetivo:** Analizar los principios de gobernabilidad en contextos reales.
- **Instrucciones:**
 - El docente entrega a cada grupo una ficha con un caso real.
 - Los estudiantes leen y discuten en grupo, identificando problemas de gobernabilidad y proponiendo una causa principal.
 - Cada grupo registra su diagnóstico en una cartulina.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Cartulina con diagnóstico y causa principal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas guía como: “¿Qué actores están involucrados?”, “¿Qué falla en la administración pública?”, “¿Cómo afecta esto a la ciudadanía?”.

Actividad 2: Debate Gamificado “Propuestas para Gobernar Mejor”

- **Objetivo:** Argumentar propuestas para mejorar procesos administrativos.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta brevemente su diagnóstico (2 minutos).
 - Luego, reciben puntos por originalidad y claridad.
 - En plenaria, se realiza un debate donde cada grupo propone soluciones innovadoras para su caso.
 - Los demás grupos votan con pulgares arriba o abajo para dar puntos extra.
- **Organización:** Plenaria con participación de todos los grupos.
- **Producto:** Propuestas escritas y defensa oral.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Modera, otorga puntos, y motiva participación.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les asigna un mini reto digital en Kahoot con preguntas sobre gobernabilidad para ganar puntos extra.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Se les ofrece guía adicional y ejemplos visuales para facilitar la comprensión del caso.

Transición:

Docente: “Muy bien, ahora que conocen los retos y propuestas, en la siguiente sesión profundizaremos en cómo se implementan estas políticas en la administración pública y cómo medir su éxito.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Para cerrar, en una hoja individual, escriban 3 ideas clave que aprendieron hoy sobre gobernabilidad y administración pública.”
- **Estudiantes:** Escriben y comparten voluntariamente alguna idea.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo influyen las decisiones administrativas en la confianza ciudadana?
- ¿Qué factores dificultan una buena gobernabilidad según los casos analizados?
- ¿Qué habilidades desarrollaron hoy para analizar políticas públicas?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos sobre la participación y puntualiza algunos conceptos, destacando los avances y áreas a mejorar.

Transferencia:

Docente: “En la próxima sesión aplicaremos esta base para construir un plan de acción en administración pública, preparándonos para ser gestores efectivos.”

Sesión 2: Estrategias y Soluciones para una Gobernabilidad Efectiva

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recapitular brevemente lo aprendido y preparar a los estudiantes para diseñar estrategias aplicables en administración pública.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “Para iniciar, formemos parejas y compartan: ¿Cuál fue el reto más impactante de los casos que vimos y qué solución les pareció más viable?”
- **Estudiantes:** Comparten en parejas y luego algunas parejas comentan en plenaria.

Motivación y enganche:

Docente: “Hoy continuaremos nuestro desafío de ‘Analistas de Gobernanza’ para diseñar un plan estratégico y ganar insignias que acrediten su capacidad para transformar la administración pública.”

Contextualización:

Docente: “Diseñar estrategias efectivas es fundamental para una buena gobernabilidad, y ustedes serán los protagonistas en esta simulación.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica brevemente los elementos clave de un plan estratégico en administración pública (objetivos, recursos, actores, indicadores) usando diapositivas breves y ejemplos.

Actividad 1: Taller de Diseño Estratégico

- **Objetivo:** Diseñar soluciones creativas para problemas de gobernabilidad.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos retoman su caso de la sesión anterior.
 - Con ayuda de una plantilla, diseñan un plan estratégico que incluya objetivos claros, actores involucrados, acciones concretas y métricas para evaluar resultados.
 - Preparan una presentación de máximo 5 minutos con su plan.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Plan estratégico escrito y presentación oral.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Asiste con preguntas orientadoras como: “¿Cómo miden el éxito?”, “¿Qué recursos necesitan?”, “¿Quiénes deben participar?”

Actividad 2: Presentación y Evaluación por Pares

- **Objetivo:** Evaluar críticamente las propuestas y argumentar mejoras.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su plan estratégico.
 - Los demás grupos usan una lista de cotejo para evaluar aspectos como claridad, viabilidad y creatividad.
 - Se otorgan puntos y se entregan insignias digitales o físicas a los mejores planes.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Evaluaciones escritas y feedback oral.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la evaluación, modera comentarios y hace énfasis en aprendizajes comunes.

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Se les invita a crear un breve video explicativo o infografía digital de su plan, usando herramientas como Canva.
- **Para quienes requieren más apoyo:** Pueden recibir asesoría adicional y trabajar con una versión simplificada de la plantilla.

Transición:

Docente: “Para finalizar, consolidaremos lo aprendido y reflexionaremos sobre cómo aplicar estas estrategias en su vida profesional.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada estudiante escribir en un ticket de salida tres aprendizajes clave y una pregunta que aún tengan.
- **Estudiantes:** Entregan su ticket al salir.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué elementos consideran más importantes para una gobernabilidad efectiva?
- ¿Cómo aplicarían lo aprendido en su futura gestión pública?
- ¿Qué habilidades creen que deben seguir desarrollando?

Retroalimentación:

Docente: Revisa los tickets y ofrece comentarios generales en la siguiente clase, destacando la participación y el compromiso.

Transferencia:

Docente: “Este conocimiento es fundamental para su desempeño profesional y para contribuir a una sociedad más justa y eficiente.”

Tarea o reto:

Investigar una política pública actual en su localidad, identificar un reto de gobernabilidad asociado y proponer una mejora breve que presentarán en la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Al inicio de la sesión 1 mediante la activación de conocimientos previos.

- **Formativa:** Durante las actividades de análisis, debate, diseño estratégico y evaluación por pares en ambas sesiones.
- **Sumativa:** Al cierre de la sesión 2 con la presentación de planes estratégicos y la entrega de tickets de salida.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y diagnosticar problemas de gobernabilidad (Objetivo 1).
- Habilidad para argumentar propuestas fundamentadas y creativas (Objetivo 3).
- Diseño claro, viable y estructurado de planes estratégicos (Objetivo 4).
- Participación activa y colaboración en actividades grupales (Objetivos 2 y 3).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para presentaciones y debate.
- Rúbrica para el diseño y presentación del plan estratégico.
- Observación directa durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación con formatos sencillos.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas con diagnóstico de casos.
- Propuestas argumentadas en debates.
- Planes estratégicos escritos y presentaciones orales.
- Respuestas y reflexiones en tickets de salida.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: Desafío Gobernanza

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre gobernabilidad, administración pública y políticas públicas para orientar el desarrollo de las sesiones.

Instrucciones para el docente:

- Entregar la evaluación al inicio de la primera sesión.
- Explicar que no es calificada, sino para conocer el nivel previo de los estudiantes.
- Recolectar las respuestas para ajustar ejemplos, actividades y profundidad del contenido.

Preguntas de evaluación diagnóstica

1. **Definición breve:** En una o dos frases, ¿cómo definirías el concepto de gobernabilidad?
2. **Identificación de actores:** Menciona tres actores principales involucrados en la administración pública.

- 3. **Funciones clave:** ¿Cuál crees que es el papel principal de las políticas públicas en la gestión gubernamental?
- 4. **Ejemplo práctico:** Da un ejemplo de una política pública que hayas conocido o estudiado y explica brevemente su objetivo.
- 5. **Desafíos:** Desde tu perspectiva, ¿cuál es uno de los principales retos que enfrenta la gobernabilidad en la administración pública?

Formato sugerido para respuestas

Pregunta	Respuesta esperada (orientativa)
1. Definición de gobernabilidad	Capacidad de los gobiernos para diseñar, implementar y hacer cumplir políticas y normas efectivas.
2. Actores en administración pública	Gobierno, sociedad civil, sector privado, organismos internacionales (mencionar 3).
3. Papel de las políticas públicas	Resolver problemas públicos, mejorar bienestar social, regular actividades económicas y sociales.
4. Ejemplo de política pública	Programa de salud pública, reforma educativa, política ambiental, etc., con objetivo claro.
5. Retos de gobernabilidad	Corrupción, falta de transparencia, ineficiencia, participación ciudadana limitada, etc.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para las dos sesiones de 1 hora cada una, se proponen mecánicas de juego que fomentan la participación activa, colaboración y aplicación práctica de conceptos sobre gobernabilidad y políticas públicas. Estas mecánicas están diseñadas para motivar a estudiantes universitarios, mantener el enfoque en los objetivos de aprendizaje y facilitar la comprensión profunda del contenido.

Sesión 1: Introducción y Análisis de Gobernabilidad

- **Mecánica: Sistema de Puntos y Niveles**
 - Los estudiantes ganan puntos por respuestas acertadas, participación en debates y entrega puntual de actividades.
 - Los puntos permiten "subir de nivel" dentro de un sistema ficticio de "administradores públicos novatos" a "expertos en gobernabilidad".
 - El docente mostrará una tabla visual con los niveles para motivar la competencia sana.
- **Mecánica: Desafío en Equipo - "Mapa de Gobernabilidad"**
 - Se forman equipos de 4-5 estudiantes que reciben un caso real o simulado de gobernabilidad en un municipio o estado.

- Cada equipo debe identificar actores clave, retos de gobernabilidad y proponer soluciones iniciales.
 - Los equipos compiten por ser los primeros en completar el mapa correctamente y recibir "insignias de equipo".
- **Recompensas simbólicas**
 - Insignias digitales que representan habilidades adquiridas (ej. "Analista de actores", "Diagnóstico experto").

Sesión 2: Simulación y Aplicación de Políticas Públicas

- **Mecánica: Juego de Roles "Gobernanza en Acción"**

- Los mismos equipos asumen roles específicos (funcionarios públicos, ciudadanos, ONG, medios, etc.) para simular la toma de decisiones en un escenario de políticas públicas.
- Se presentan dilemas o conflictos que deben resolver mediante negociación y consenso.
- Cada decisión tomada otorga puntos según su alineación con principios de buena gobernanza y eficacia.

- **Mecánica: Reto Rápido "Flash Quiz" Interactivo**

- Breves preguntas tipo quiz con respuesta inmediata para consolidar conceptos clave entre rondas de la simulación.
- Se otorgan puntos extra y "power-ups" que pueden usar para influir en la simulación (ej. veto temporal, pedir ayuda externa).

- **Leaderboard y Retroalimentación**

- Se mantiene un leaderboard visible con el puntaje acumulado por equipos para incentivar la competencia saludable.
- Al final, se realiza una retroalimentación grupal donde se discuten aprendizajes y se entregan reconocimientos simbólicos.

Consideraciones Finales

Estas mecánicas están diseñadas para fomentar el pensamiento crítico, la colaboración y la aplicación práctica de los conceptos de gobernabilidad y políticas públicas, manteniendo el interés y la motivación de estudiantes universitarios. La duración ajustada y la estructura de actividades permiten un equilibrio entre contenido académico y experiencia lúdica, asegurando el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para asegurar que la retroalimentación sea constructiva, específica y orientada al logro de los objetivos de aprendizaje, las siguientes estrategias están diseñadas para aplicarse al final de cada sesión (1 hora) del plan de clase "Desafío Gobernanza". Estas estrategias fomentan la reflexión crítica, la autoevaluación y el aprendizaje colaborativo, manteniendo la dinámica de gamificación y el nivel universitario.

- **1. Ronda de Feedback Gamificada (10 minutos)**

- Al finalizar la sesión, se organiza una ronda rápida donde cada estudiante comparte un aprendizaje clave y un aspecto a mejorar respecto a la actividad del desafío.
- El docente utiliza una "tabla de puntos" o "tarjetas de progreso" donde anota fortalezas y áreas de mejora, vinculándolas directamente con los objetivos de gobernabilidad y administración pública.
- Se incentiva con pequeños reconocimientos simbólicos (por ejemplo, insignias digitales o puntos para el desafío) para reforzar el compromiso y la autoevaluación.

• 2. Retroalimentación Basada en Evidencias (15 minutos)

- El docente presenta ejemplos concretos de las actividades realizadas (por ejemplo, propuestas de políticas públicas simuladas o decisiones de gobernanza tomadas en el juego).
- Se analizan en conjunto qué estrategias funcionaron, cuáles fueron los retos y cómo se pueden mejorar las aproximaciones para futuras sesiones.
- Esta retroalimentación es específica, señalando qué competencias relacionadas con la gobernabilidad se alcanzaron y cuáles requieren mayor desarrollo.

• 3. Autoevaluación Guiada (10 minutos)

- Se entrega a los estudiantes una breve guía con preguntas para autoevaluar su desempeño y participación en el desafío, enfocadas en los objetivos del curso: comprensión de la gobernabilidad, aplicación de conceptos y toma de decisiones públicas.
- Preguntas ejemplo: “¿Qué aspecto de la gobernabilidad entendí mejor? ¿En qué momento tomé una decisión que pudo mejorar una política pública? ¿Qué aprendí sobre trabajo en equipo y liderazgo?”
- El docente invita a compartir voluntariamente las reflexiones más relevantes para enriquecer el aprendizaje colectivo.

• 4. Feedback entre Pares (10 minutos)

- Los estudiantes forman parejas o pequeños grupos para intercambiar observaciones sobre su desempeño durante las actividades gamificadas.
- Se proporcionan criterios claros para que el feedback sea constructivo y centrado en el contenido y habilidades, evitando críticas personales.
- Este ejercicio promueve la colaboración y la responsabilidad compartida en el aprendizaje.

• 5. Síntesis y Plan de Acción (5 minutos)

- Como cierre, el docente destaca los aprendizajes colectivos y formula un resumen de los principales avances y desafíos detectados.
- Se invita a los estudiantes a plantear un compromiso o acción concreta para mejorar en la próxima sesión, reforzando el enfoque en la gobernabilidad y administración pública.