

GESTIÓN DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Clase 1: Innovación y valor público

Junta Nacional de Jardines Infantiles

Mayo – Junio, 2021.

Pablo Galaz Painecura (pagalaz@uchile.cl)

MSc in Public Policy | University of Bristol

Magíster en Gestión y Políticas Públicas | Universidad de Chile

Ingeniero Civil Industrial | Universidad de Chile

www.sistemaspublicos.cl

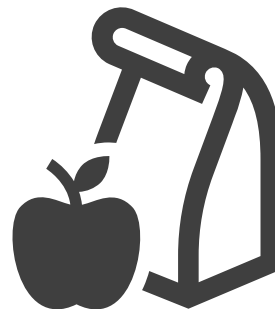


Notificaciones bajo control.

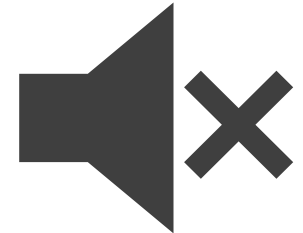


Usar chat para hacer preguntas.

Descanso de 10 minutos
en la mitad de la clase.
(15:55 – 16:05)



Micrófono apagado y, de
ser posible, cámara
encendida.





Pablo Galaz Painecura

- Master of Science in Public Policy, University of Bristol (Reino Unido).
Magíster en Gestión y Políticas Públicas, Universidad de Chile.
Ingeniero Civil Industrial, Universidad de Chile.
- **Consultor e investigador del Centro de Sistemas Público** del Departamento de Ingeniería Industrial de la Universidad de Chile (www.sistemaspublicos.cl).

Foco: Impulsar, diseñar, coordinar e implementar proyectos y estudios para ayudar a actores del sector público a encontrar nuevas formas de crear valor público para la ciudadanía y stakeholders, principalmente en términos de eficiencia, eficacia, diseño centrado en el usuario, y objetivos deseables para la sociedad.

+ 8 años de experiencia realizando consultoría para el Estado.
+ 20 instituciones públicas.

- Profesor part-time del Departamento de Ingeniería Industrial de la Universidad de Chile en temas de innovación pública y gestión de proyectos en el sector público.
- Profesor de Magíster Gobierno y Sociedad de la Universidad Alberto Hurtado, curso “Innovación pública y gestión del cambio”.

| Agenda



- Innovación y valor público.
- Innovación pedagógica institucional de JUNJI
- Procesos de innovación.

¿QUÉ SIGNIFICA INNOVAR?
¿POR QUÉ INNOVAR?

- La innovación pública no tiene una definición inequívoca (Kattel et al., 2013; De Vries et al., 2016).

“Nuevas ideas que funcionan para crear valor público”

Mulgan (2007, pág. 6).

“La implementación por parte de una organización del sector público de una nueva o significativa mejora operacional o de productos”

OECD (2012, p. 181)

“La aplicación de nuevas soluciones a viejos problemas, o nuevas soluciones a nuevos (o renovados) problemas, pero no viejas soluciones a viejos problemas”.

Black (2006, pág. 9).

Innovación y valor público

Innovación pública

Luego de analizar 181 artículos sobre innovación en el sector público, De Vries et al. (2016) concluyen que la mayoría de los artículos **no provee una definición sobre qué es “innovación”**. Solo un 24% de la muestra considera una definición sobre innovación, las cuales incluyen los siguientes aspectos.

- Algo novedoso.
- Adopción de una idea por una determinada organización.
- Discontinuidad entre el pasado y el presente.





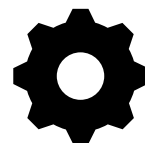
INNOVACIÓN PÚBLICA

(definición CSP)

Nueva(s) solución(es), distintas a las ya existentes, que son implementadas por o para el sector público a fin de generar valor público.

Valor Público

Kelly, G., Mulgan, G., & Muers, S. (2002).



PROVISIÓN DE SERVICIOS

Servicios más eficientes, de mayor calidad, y que aumenten la satisfacción de los ciudadanos.



IMPACTOS SOCIALES

Impactos sociales deseables como mayor cohesión, equidad, seguridad, o bien salud, educación, en otros aspectos.



CONFIANZA Y LEGITIMIDAD

Confianza y legitimidad de los ciudadanos sobre la provisión del servicio

¿ALGUNAS IDEAS DE “INNOVACIÓN”?

Innovación pedagógica e innovación curricular



Innovación curricular

- Cambio intencionado, cualitativamente importante que afecta total o parcialmente un currículo, con el propósito de mejorar su adecuación a las necesidades detectadas (...) que exige una transformación significativa”. (Peralta, 2016).
- Currículo: Lo escrito, lo apoyado, lo evaluado, lo enseñado.

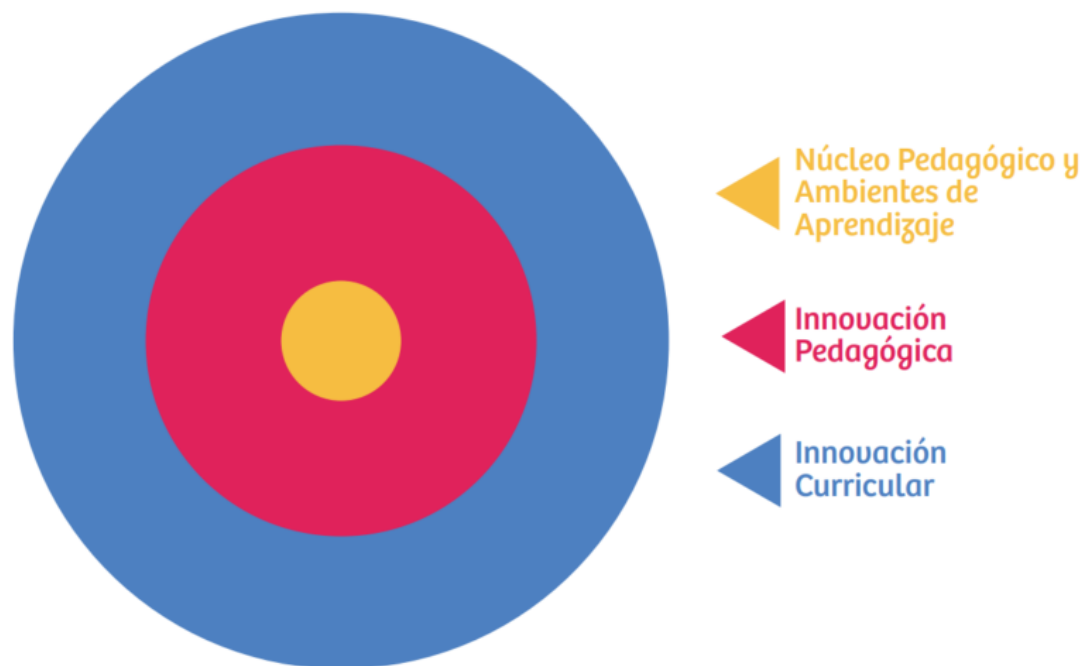
Innovación pedagógica

- Integración de teorías y principios en las formas de enseñar un conocimiento (sea este autónomo, asistido, tutorado o dirigido) que está destinada a modificar las prácticas pedagógicas (Rodríguez-Dueñas, 2017).

La innovación curricular y la innovación pedagógica, son **procesos relacionados** que no se pueden separar. La innovación pedagógica puede prescindir, en una primera instancia, de una innovación curricular, pero su **sostenibilidad y profundidad, implica también la transformación del currículo.** (JUNJI, 2020)

Innovación pedagógica e innovación curricular

FOCO DE LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA



- Si la innovación de una unidad educativa no afecta al núcleo pedagógico, esta podría entenderse como una **innovación curricular parcial**, pero no de tipo pedagógica, pues no afectará la didáctica de la Educación infantil.
- No obstante, al igual que una innovación curricular implica una reflexión profunda sobre concepciones relativas al ser humano, aprendizaje y enseñanza, una **innovación pedagógica**, además, se relaciona y dinamiza al currículum.
- Núcleo pedagógico: triada de (i) objetivos de aprendizajes, (ii) interacción educadora-niño/a y (iii) los ambientes de aprendizajes (interrelación entre las interacciones pedagógicas, espacio y tiempo).

Innovación pedagógica e innovación curricular



CSP

ASPECTO	CAMBIO O MEJORA	INNOVACIÓN CURRICULAR	INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
DISCUSIÓN PARADIGMÁTICA	No siempre requiere una discusión paradigmática.	Debe tener una base paradigmática.	Debe tener una base paradigmática.
IMPACTO EN EL NÚCLEO Y AMBIENTE DE APRENDIZAJE	No siempre afecta las formas de enseñar.	Podría afectar las habituales formas de enseñar.	Siempre afecta las habituales formas de enseñar.
	No siempre afecta las formas de aprender.	Cambiará las formas de aprender de las niñas y niños.	Cambiará las formas de aprender de las niñas y niños.
PARTICIPACIÓN	Se puede gestar desde un grupo de actores.	Es fruto de una reflexión y convicción colectiva de todos los actores.	Es fruto de una reflexión y convicción colectiva de todos los actores.
CREATIVIDAD	No necesariamente es un proceso creativo.	Implica pensar e implementar creativamente un aspecto total o parcial del currículo.	Implica pensar e implementar creativamente distintas formas de abordar el núcleo pedagógico y ambiente de aprendizaje.
PROCESO DE TRANSFORMACIÓN	No necesariamente es un proceso, ni un proceso de transformación.	Es un proceso de transformación de las personas y del currículo.	Es un proceso de transformación de las personas, de los ambientes para el aprendizaje y de las relaciones pedagógicas y humanas que ahí se producen.

(JUNJI, 2020)

- La innovación pedagógica es un **proceso de transformación creativo** de la **práctica pedagógica** y de todos los **actores de la comunidad educativa**, que surge de la **reflexión crítica y participativa** de la realidad.
- Permite la generación de **sentidos y significados compartidos**, modificando las formas de **enseñar**, de **relacionarse**, **convivir...** para **promover en todas las niñas y niños aprendizajes integrales** en **contextos de confianza y bienestar**, en coherencia con la **misión y visión institucional**.

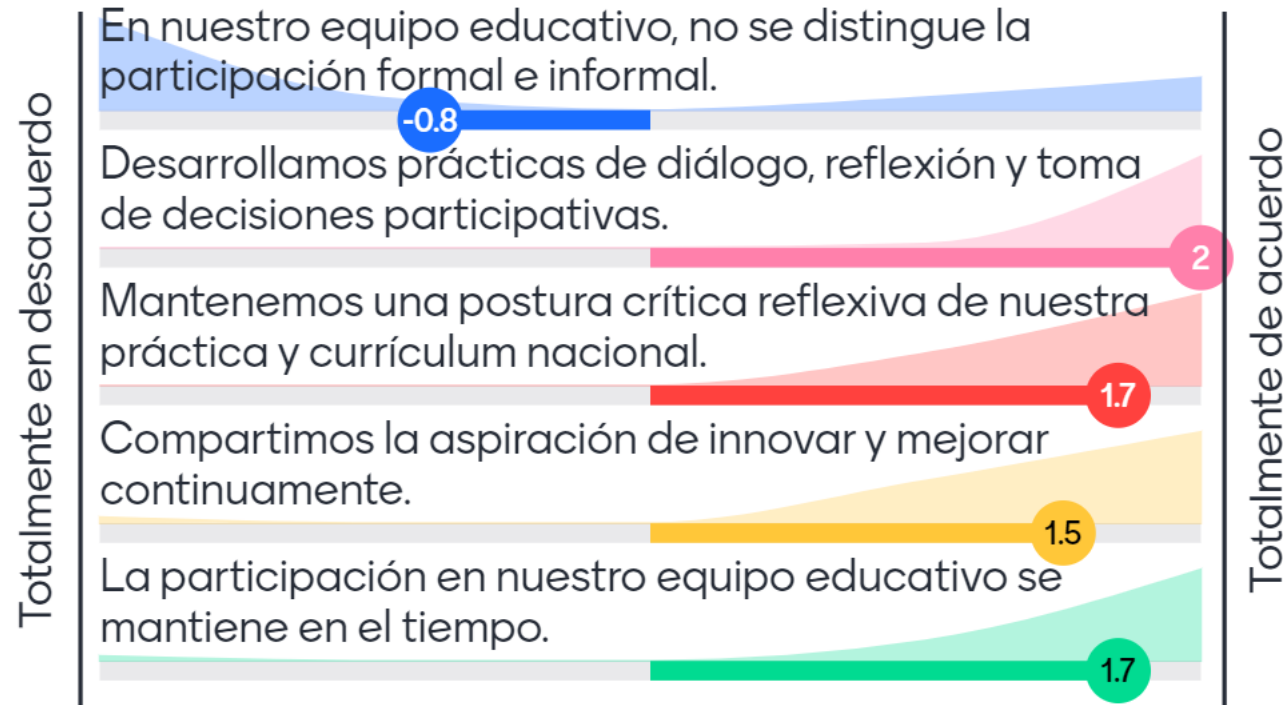
<https://www.menti.com/>

¿CÓMO SE DISEÑAN INNOVACIONES?

¿CÓMO SE DISEÑAN INNOVACIONES?

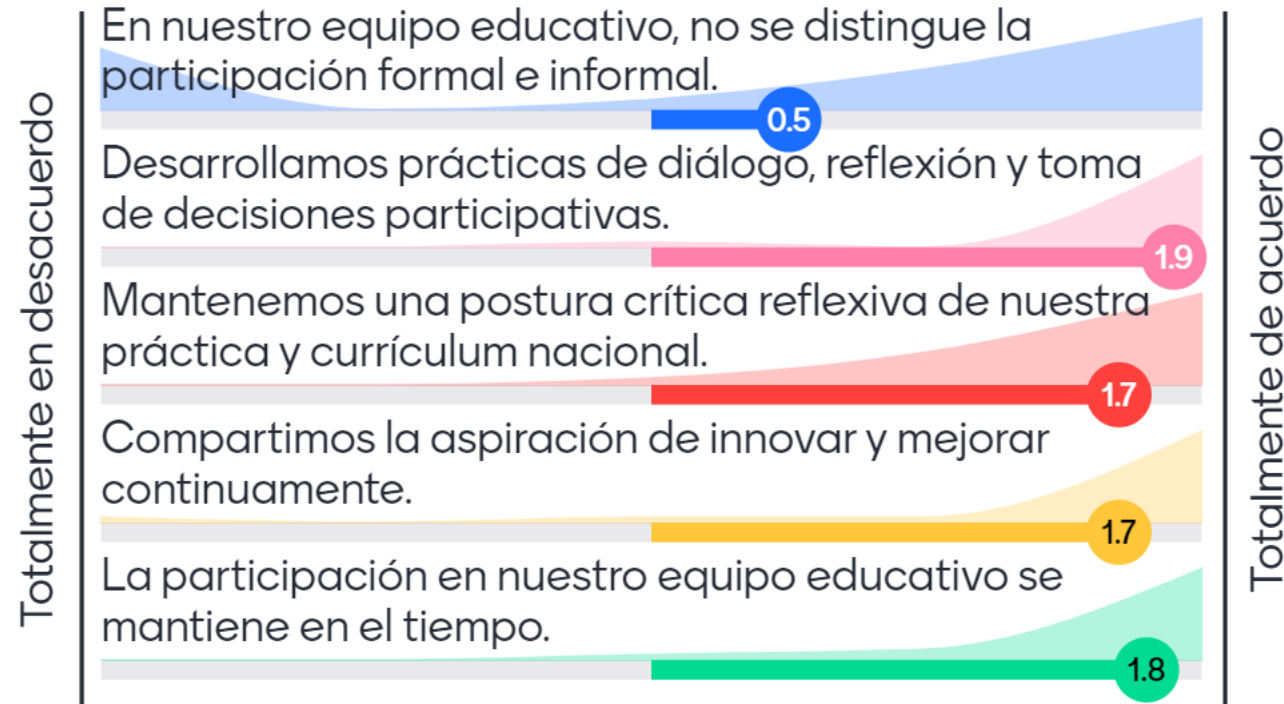
Sección 1

Para cada afirmación, indique el nivel de acuerdo.



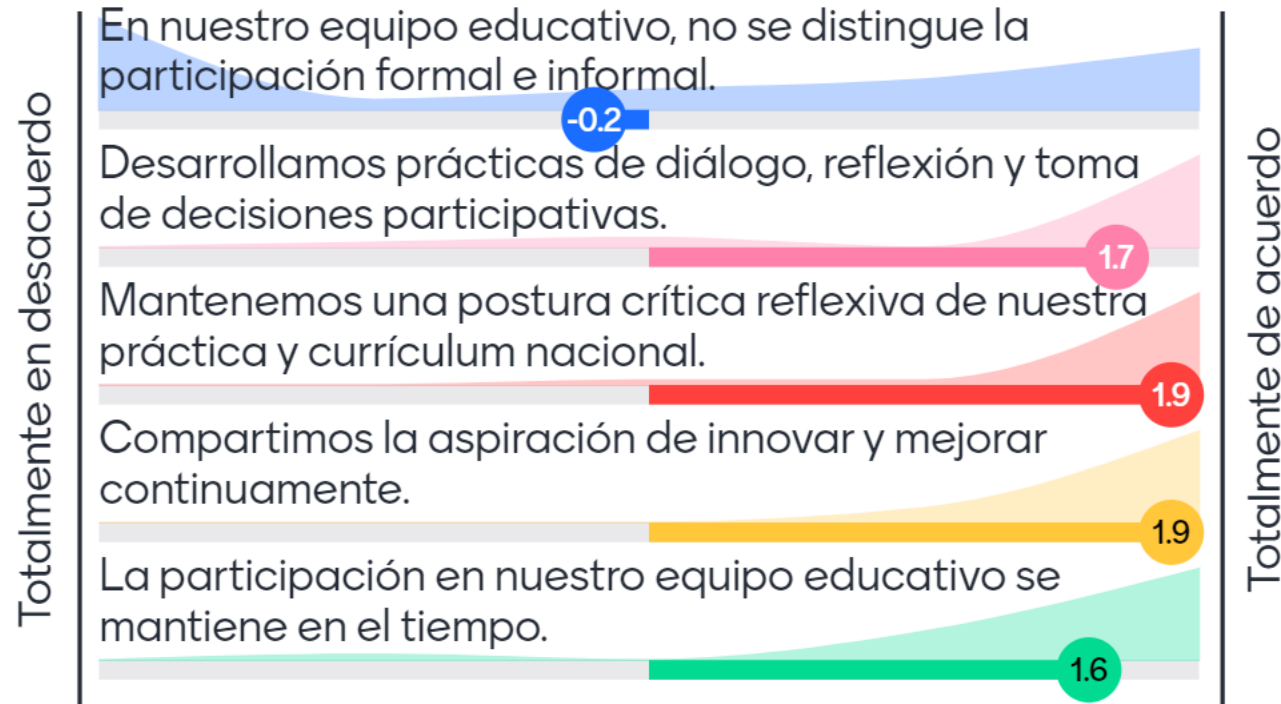
Sección 2

Para cada afirmación, indique el nivel de acuerdo.



Sección 3

Para cada afirmación, indique el nivel de acuerdo.











 Pablo Galaz

 News Feed ...

 Messenger

 Marketplace

 Groups

Shortcuts

 Chilenxs en Bristol, ... 1

 Chilenos en Londres, ... 2

 Soy inJeniero Indu...

 BECAS CHILE 20+

Explore

 Events

 Pages

 Friend Lists

 On This Day 6

 Pages Feed 20+

 Photos

 Make Post |  Photo/Video Album |  Live Video

 What's on your mind, Pablo?

 Photo/Video  Feeling/Activity ...

 Pablo Galaz Painecura 1 hr · 

Genial! #innovation #collaboration #uchile #JUNJI #postit



Servicio de Salud Metropolitano Occidente
Región Metropolitana
Ministerio de Salud



HOSPITAL DE PEÑALUEN



HOSPITAL DE PEÑALUEN



CESFAM ANGEL

[Inicio](#) | [Institución](#) | [Nuestra Red](#) | [Usuarios](#) | [Cuentas Públicas](#) | [Campañas Minsal](#) | [APS Salud Occidente](#) | [Intranet](#) | [Contacto](#)

Últimas Noticias



28/05/18
¡Exitosa
jornada de
innovación!

Busca en el sitio

Síguenos

-  Twitter @saludoccidente
-  Facebook @ComunidadOccidente
-  YouTube TV Noticias Occidente

Stories

-  Sebastian Aedo Maluje 14 hours ago
 -  Claudio Rojas Ossa 17 hours ago
 -  Ricardo Mascaró 10 hours ago
- See More

 Nacha Silva's birthday is today

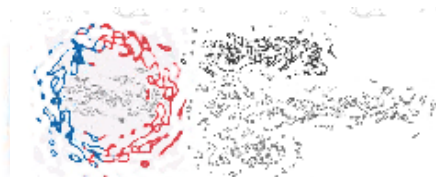
Suggested Groups

See All



Blockchain Latam

+ Join



Seguir



CSP

Porque un Estado al servicio de las personas siempre debe funcionar, estamos preparando nuestra postulación al Concurso de Innovación Pública Funciona! 💡

Laboratorio de Gobierno Servicio Civil de Chile



👍👏 23



Recomendar



Comentar



Compartir

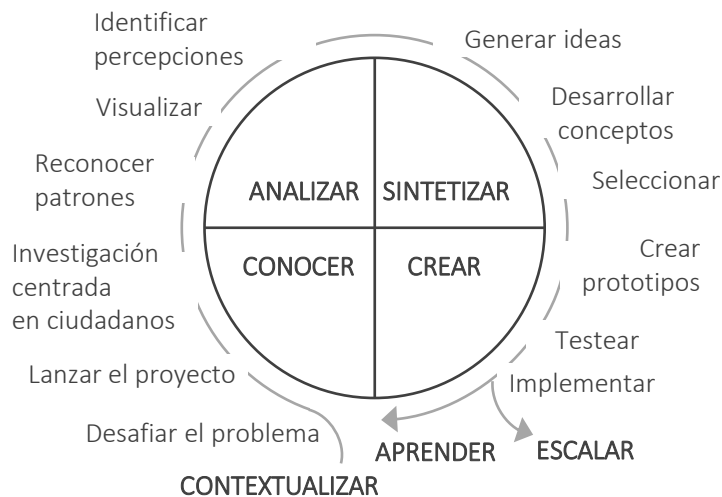
Mucho ruido, ¿y dónde están las nueces?



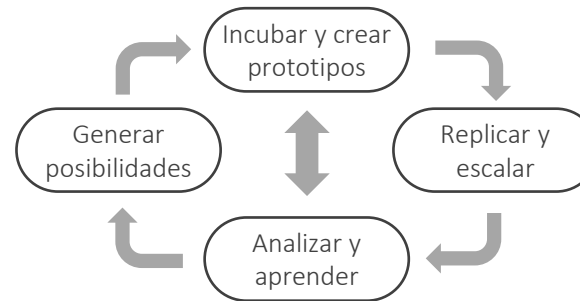
La innovación no comienza con ideas. Al contrario, se requiere pensar un problema de forma distinta, o identificar nuevas oportunidades.

(Christian Bason, ex Director MindLab, Dinamarca)

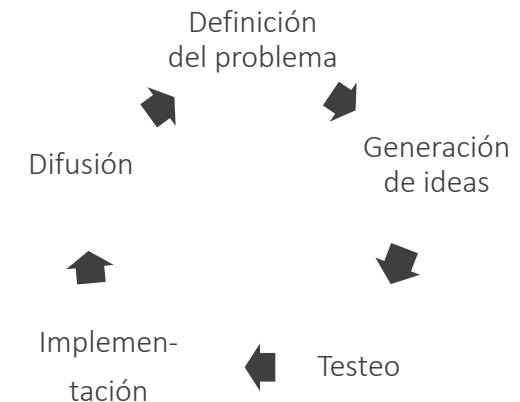
- En la literatura internacional es posible encontrar autores que definen la innovación pública ha sido definida como un proceso para la creación de valor público. Estos proponen una secuencia de etapas, medianamente consensuada, que permitirían gestionar la innovación de manera exitosa al interior del sector público.



(Bason, 2010, pág. 175)



(Mulgan & Albury, 2003, pág. 12)

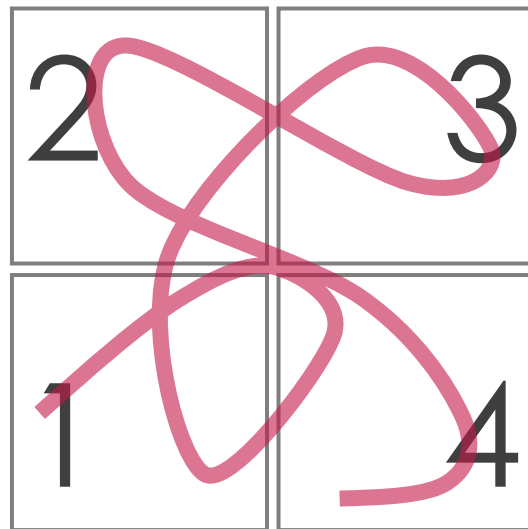


(Hartley et al., 2013, pág. 822)

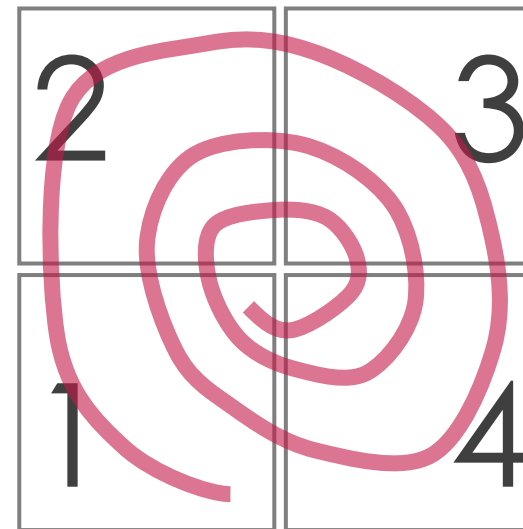
Innovación como proceso

No-linealidad e iteración

- A partir de estas definiciones se aprecia consenso en concebir la innovación como un proceso que:
 - parte con la definición de un problema,
 - en base al cual se generan y seleccionan ideas,
 - que posteriormente requieren ser testeadas mediante prototipos,
 - para luego implementarlas, evaluarlas, difundirlas, y escalarlas en la medida de lo posible.
- Pese a los esfuerzos por estructurar la innovación como un proceso, éste dista de ser claro y lineal.

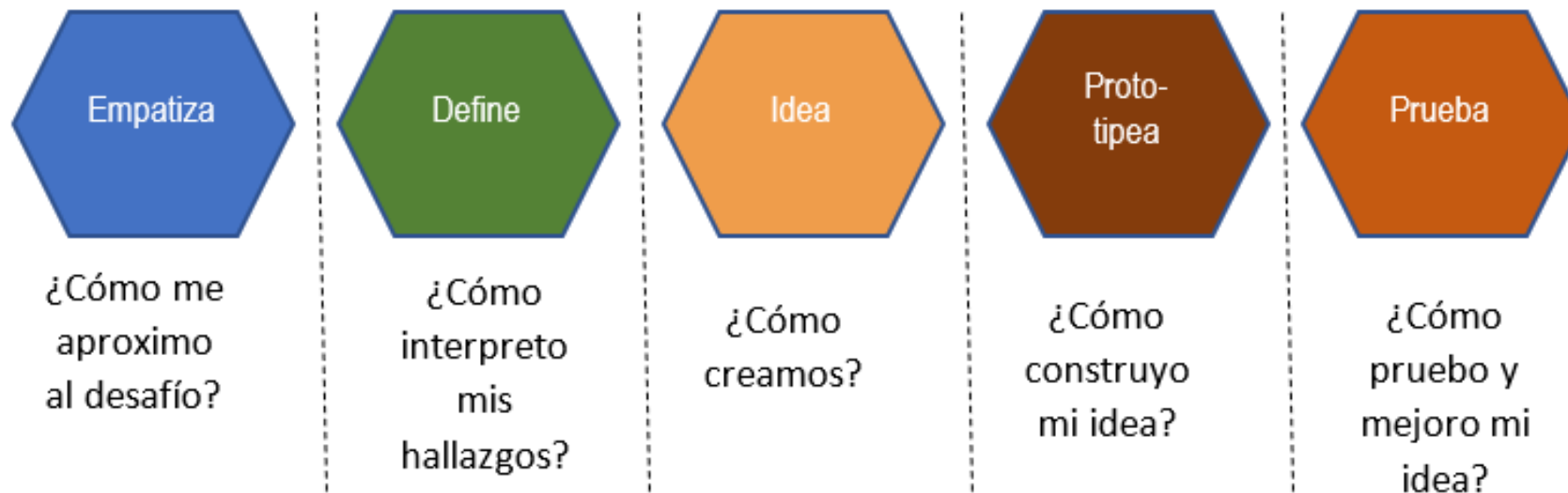


NO LINEAL



ITERATIVO

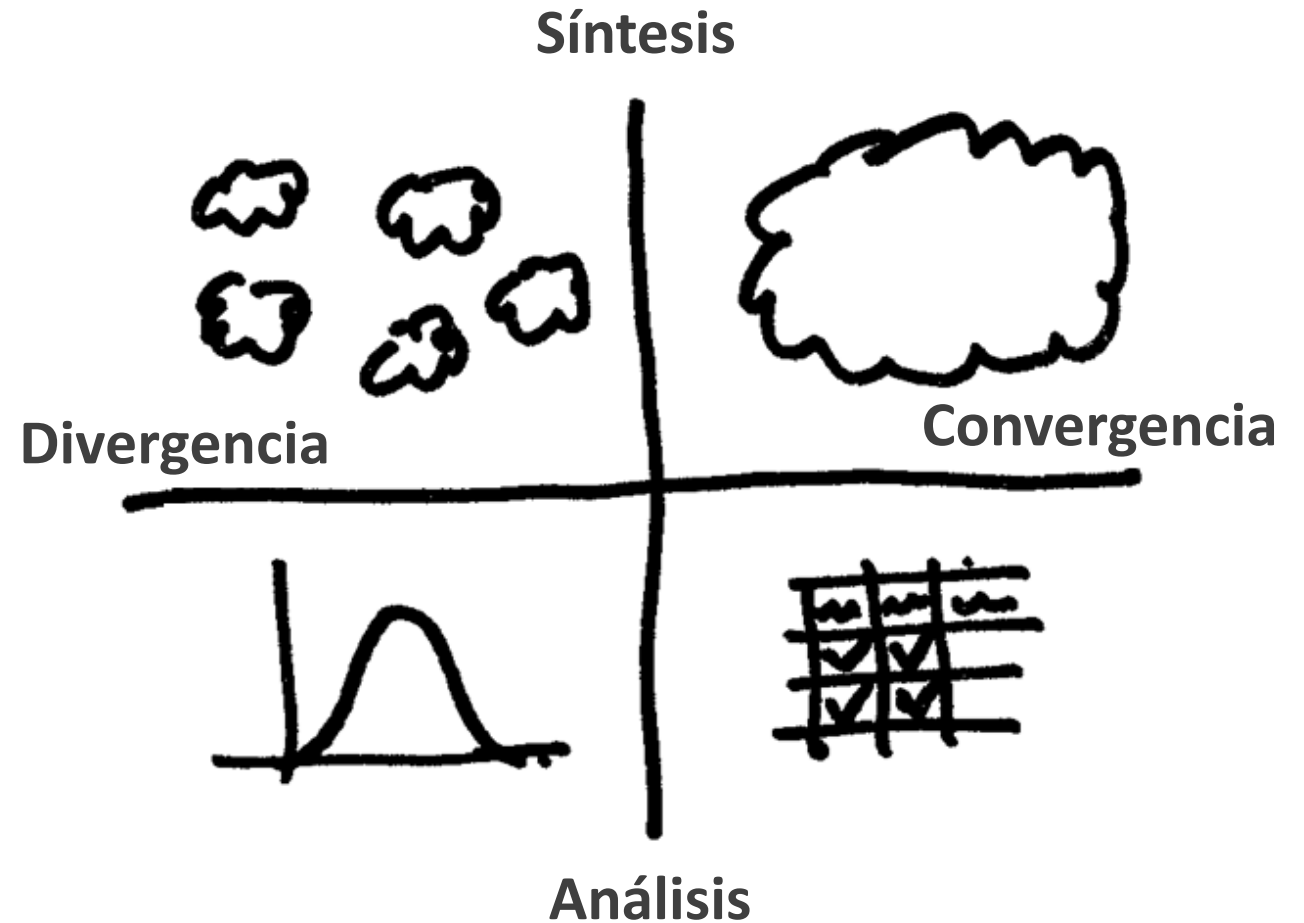
- Design Thinking es una metodología que está estructurada para aplicar y nutrir la creatividad.
- Fue originalmente descrita como un método para arquitectos y planificadores urbanos. Sin embargo, su aplicación en el sector público por parte de IDEO.
- Principal supuesto: Las metodología y valores que han sido reconocidos como “conocimiento general” no pueden ser utilizados como se solía hacer para el desarrollo de nuevos negocios y servicios debido a los rápidos cambios en el contexto social.
- Etapas propuestas por la Standford d.school.

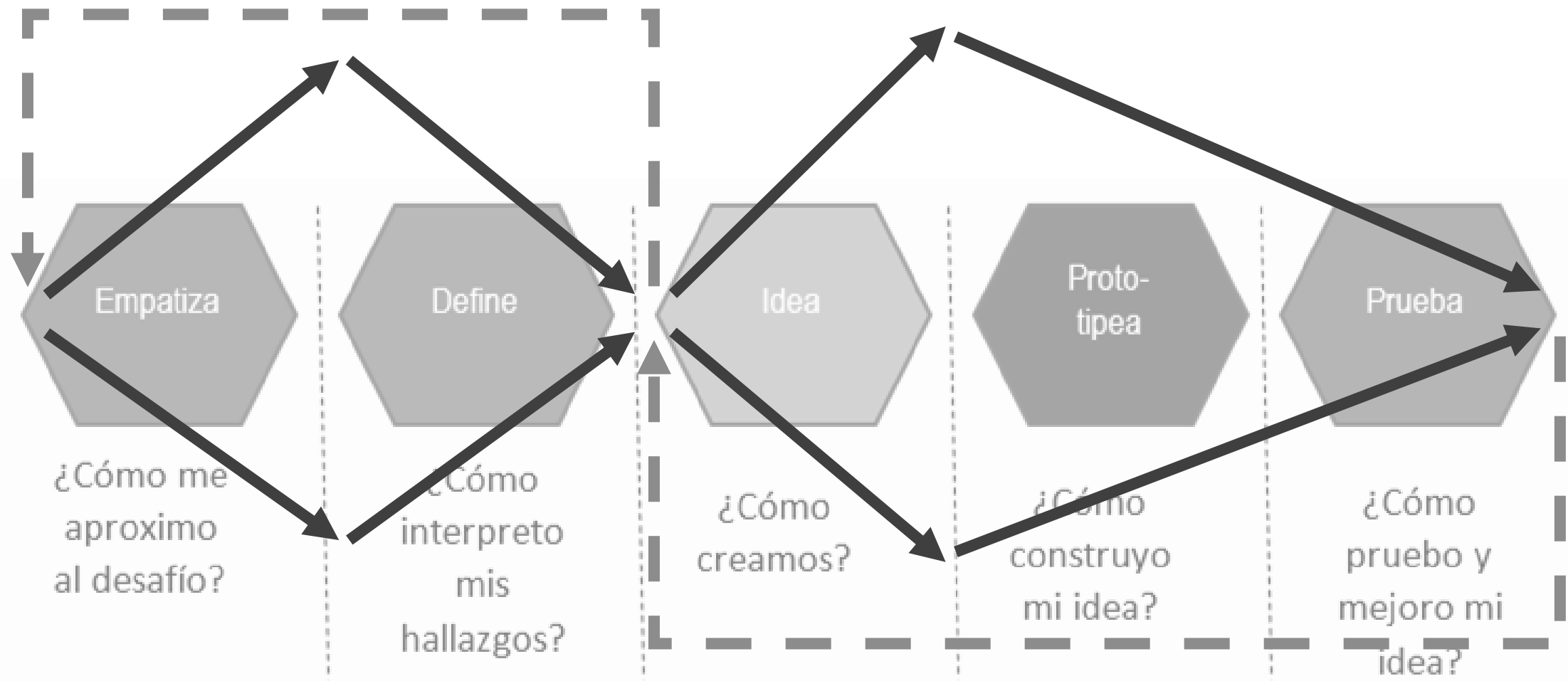


Innovación como proceso

Criterios que deben ser balanceados

- Divergencia – convergencia.
 - Divergencia: creación de opciones.
 - Convergencia: selección de opciones.
- Análisis – síntesis
 - Análisis: “Quebrar” el problema en múltiples partes.
 - Síntesis: Poner ideas “a conversar”





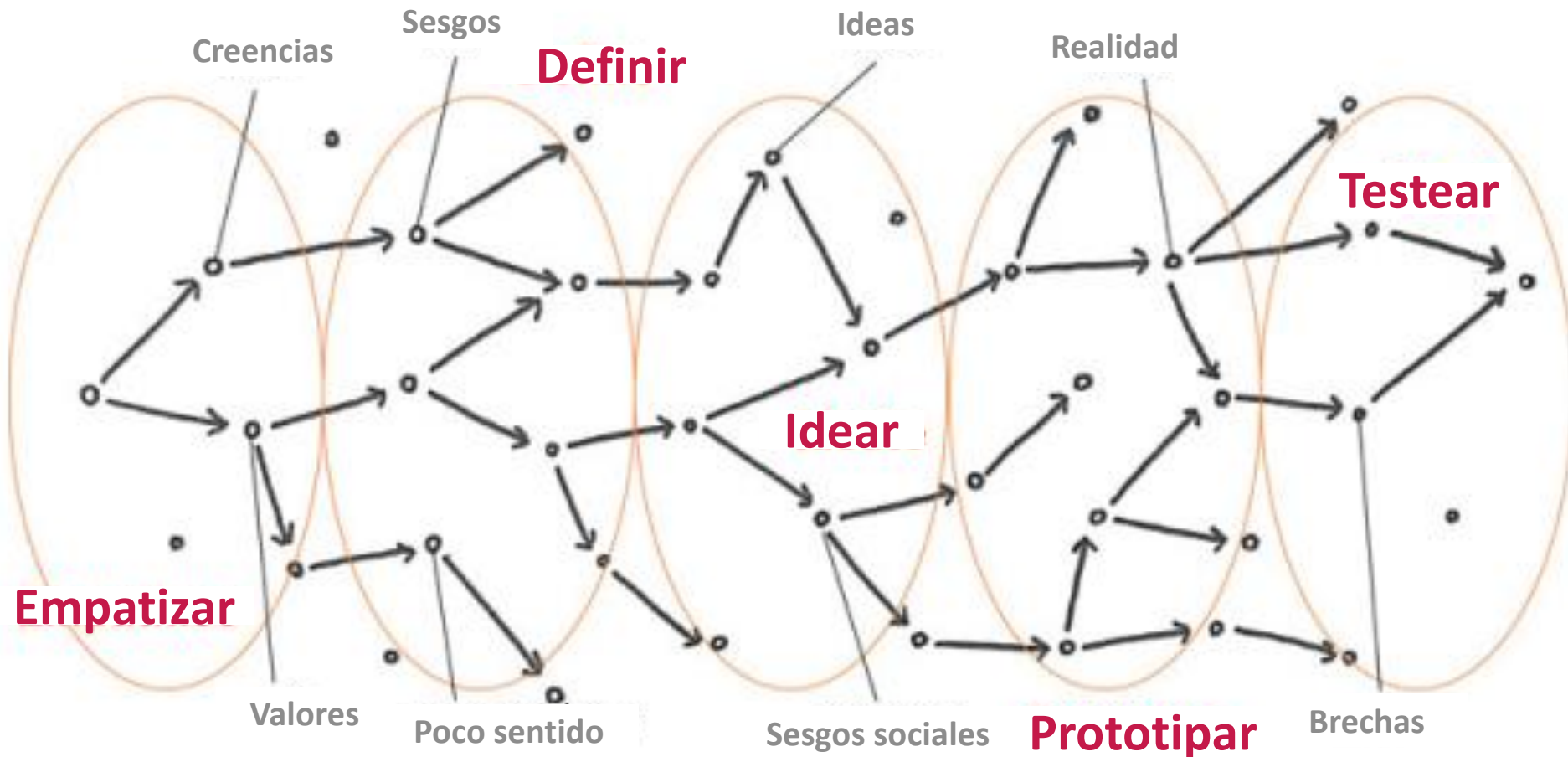
Métodos y herramientas de diseño para la innovación

Innovación es un proceso de descubrimiento



CSP

- Muchos tipos de descubrimientos aparecen en cada etapa del proceso de Design Thinking:

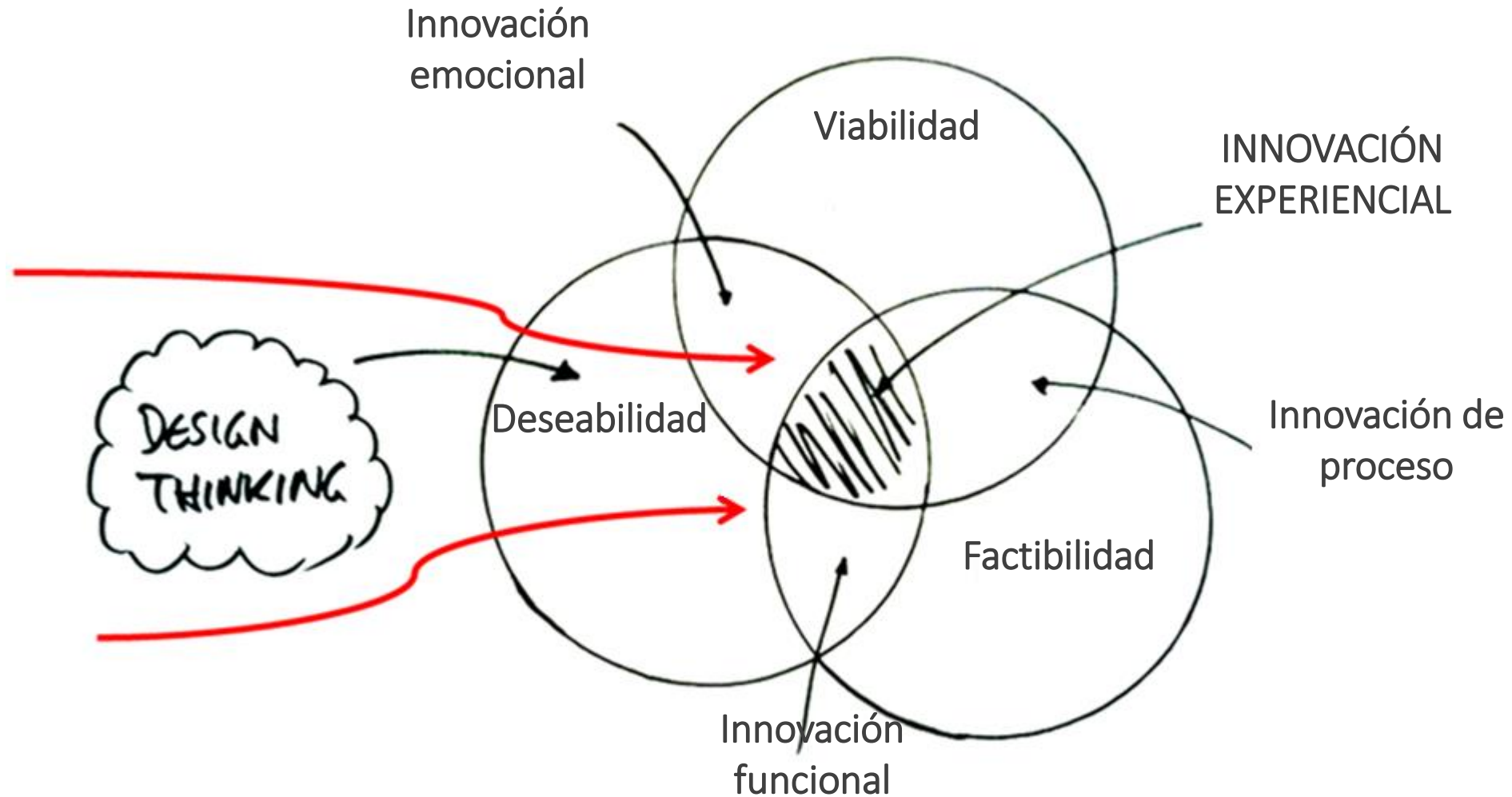


Métodos y herramientas de diseño para la innovación

Criterios que deben ser balanceados



CSP



Métodos y herramientas de diseño para la innovación

¿Roles específicos bien definidos?

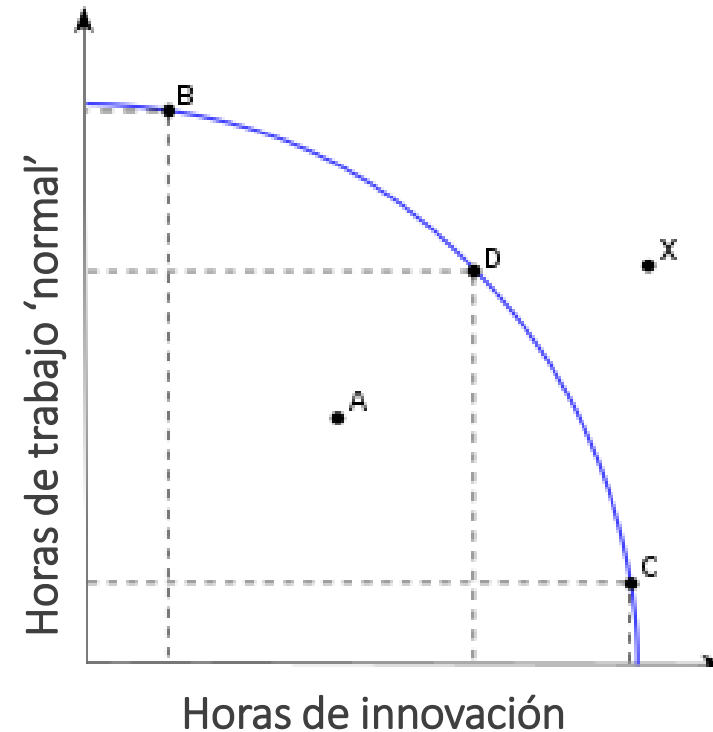
- Innovar colaborativamente necesita roles.
 - Convocante.
 - Moderador/a.
 - Catalizador/a.
- Implementación
 - Líder.
 - Coordinador/a.
 - *Sponsor.*



Métodos y herramientas de diseño para la innovación

¿No me alcanza el tiempo?

- Innovación como parte del trabajo.
- Eliminar el concepto de 'sacrificar'.
- Importancia de las 'innovaciones incrementales'.
- Relevancia del 'seguimiento'.
 - Acuerdos.
 - Compromisos.



GESTIÓN DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Clase 1: Innovación y valor público

Junta Nacional de Jardines Infantiles

Mayo – Junio, 2021.

Pablo Galaz Painecura (pagalaz@uchile.cl)

MSc in Public Policy | University of Bristol

Magíster en Gestión y Políticas Públicas | Universidad de Chile

Ingeniero Civil Industrial | Universidad de Chile

www.sistemaspublicos.cl

Anexos

NO PLANTEAR UN PROBLEMA COMO LA FALTA DE UNA SOLUCIÓN

Problematización y definición de desafíos

Por dónde partir



CSP

Cómo elegir un buen punto de partida³

Problema Solución Relevancia



El equipo conoce cuál es el problema que afecta a la institución y sus usuarios y ya tienen evidencia sobre qué soluciones funcionan - **no hay necesidad para innovar, ¡implementen!**



El equipo cree saber cuál es el problema. No saben la solución, pero el problema no es relevante para la institución - **¿para qué innovar?**



Al equipo le ha sido difícil identificar la raíz o donde se enmarca el problema, pero saben que es relevante para la institución y no hay noción de la forma que la solución podría adoptar - **es un buen punto de partida.**



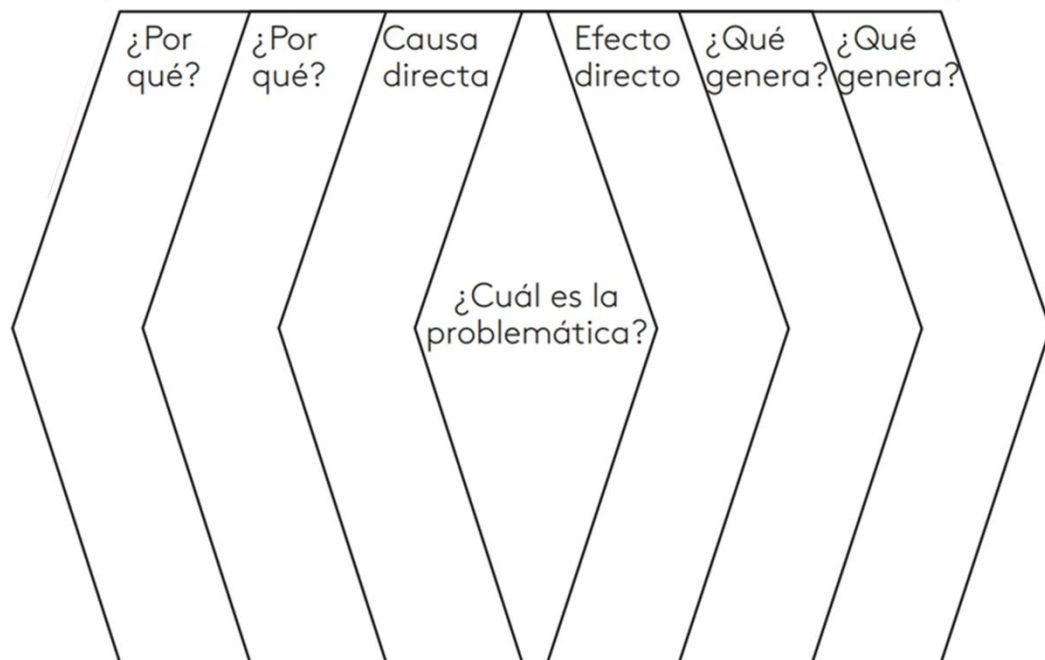
El equipo cree saber cuál es el problema, saben que es relevante para la institución y tienen una idea de solución - **es un buen punto de partida pero los participantes deben estar con la mente abierta.**



Fuente: Laboratorio de Gobierno (2018) citando Nesta (2003)

Problematización y definición de desafíos

Posibles causas y efectos y búsqueda de insights



Fuente: Laboratorio de Gobierno (2018) Guías para transformar el Estado chileno ¿Cómo podemos resolver problemas públicos a través de Proyectos de Innovación?

INSIGHT	NOT INSIGHT
• Una respuesta instintiva que te hace “sentar y pensar”. • Una revelación. • Una nueva forma de interpretar la información existente. • “Nunca pensé esto de esta forma” • Comunica la necesidad de un usuario o beneficiario.	• Respuesta obvia. • Una afirmación que se entiende pero no sorprende. • Una observación. • Una pieza de información. • “No lo sabía”.

Propiedad de un problema (Buchanan, 1992)

- *Determinacy*: existen condiciones para resolverlo.
- *Undetermined*: faltan de condiciones (pero pueden ser encontradas).
- *Indeterminacy*: sin condiciones de solución definidas o límites.

Problematización

Definición del desafío

- Traducir el problema en un desafío en un fraseo que:
 - Sea optimista y en tono de invitación.
 - Use verbos de acción.
 - Considere objetivos aspiracionales.
 - No plantee una “falta de solución”.
 - Eliminar palabras que induzcan sesgo.
- Discutir los siguientes aspectos.
 - Cuál es el problema u oportunidad a trabajar.
 - Qué tipo de desafío se busca resolver.
 - Por qué el desafío es importante.
 - Qué evidencia ya existe al respecto.



Frase de desafío

PROBLEMA U OPORTUNIDAD

DEFINICIÓN DEL DESAFÍO (PREGUNTA DE DISEÑO)

¿Cómo podríamos _____?

IMPACTO QUE SE BUSCA LOGRAR

Fuente: Adaptación propia en base a d.school (2019). Your First Design Project: Scoping and Working Guides, “How Might We” Questions (<https://dschool.stanford.edu/resources/how-might-we-questions>).



IDEACIÓN



Experiencia del usuario/a

Diseño

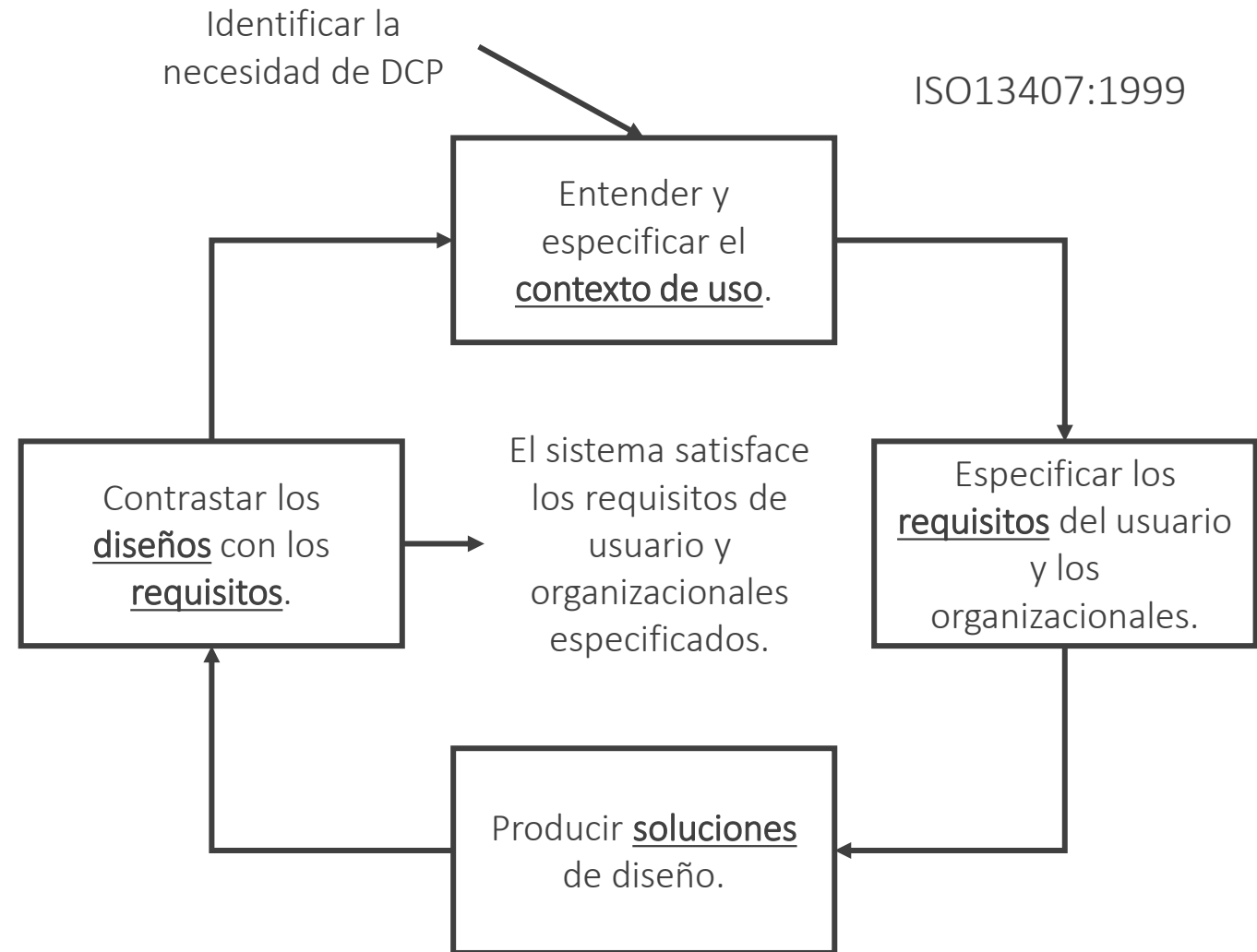
Experiencia usuaria

Diseño centrado en las personas

- Diseño centrado en las personas (ISO13407:1999):
 - Participación activa de usuarios representativos.
 - Distribución adecuada de funciones de los usuarios y el sistema (tecnología).
 - Iteración de la soluciones de diseño.
 - Diseño multidisciplinario.
- Usabilidad (Efectividad, eficiencia, aprendizaje, etc.) vs. Experiencia usuaria (satisfacción, credibilidad, confianza, etc.)
- Distintos tipos de usuarios.
 - Organización (externos o final, e internos).
 - Uso (extremos, y frecuentes).

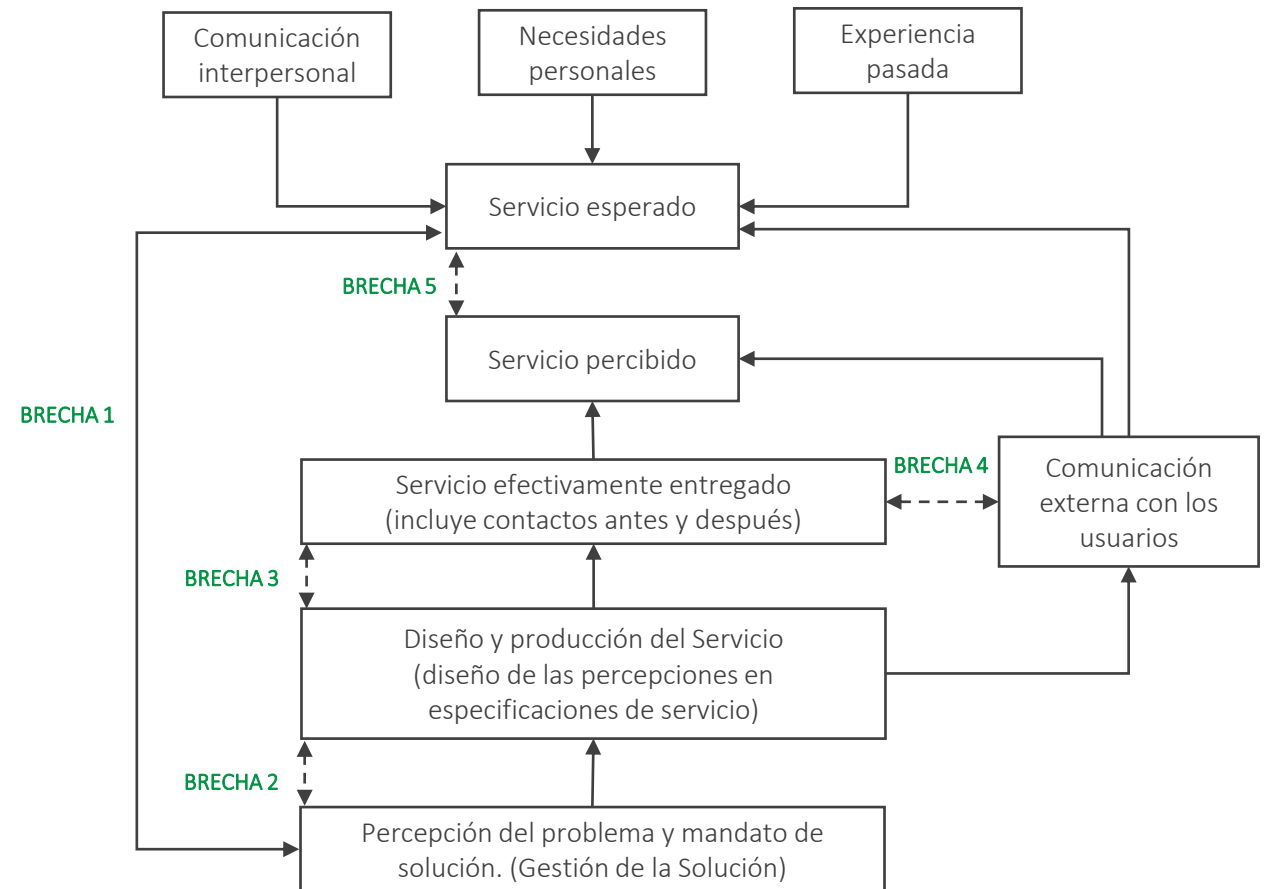


CSP



Modelo SERVQUAL

- Modelo SERVQUAL (Parasuraman, Zeithaml & Berry, 1985) es un marco conceptual diseñado para capturar las expectativas y percepciones de clientes de un servicio.
- Este modelo propone que la calidad de un servicio, entendida como la diferencia entre la percepción y la expectativa de un servicio, puede explicarse por la existencia de brechas.
 - Brecha 3: Enfoque en estándares.
 - Brecha 5: Enfoque en percepción.



Principios para el cambio y/o adoptar conductas

Principios EAST



- Hazlo fácil (Easy).
 - El poder de los *defaults* (*opt-in vs. opt-out*).
 - Reducir el “factor molestia”.
 - Simplificar el mensaje.
 - Ej.: Participación de sistema de pensiones, 61 a 83%.
- Hazlo atractivo (Attractive).
 - Llama la atención.
 - Recompensas y sanciones para maximizar efecto.
 - Ej.: Cartas de infracciones con foto de vehículo, 40 a 49%.
- Hazlos social (Social).
 - Muestra (y refuerza) a las personas el comportamiento deseado.
 - Usa el poder de las redes.
 - Incentiva a la gente a comprometerse con otros.
 - Cartas de impuestos con información sobre pago a tiempo, aumento de 5%.
- Hazlo a tiempo (Timely)
 - Actúa cuando la gente esté más receptiva.
 - Considera costos y beneficios inmediatos.
 - Propon a gente un plan de respuesta a eventos.
 - Ej. Deudas de servicios de tribunales 10 días antes del vencimiento, doble valor de pago.

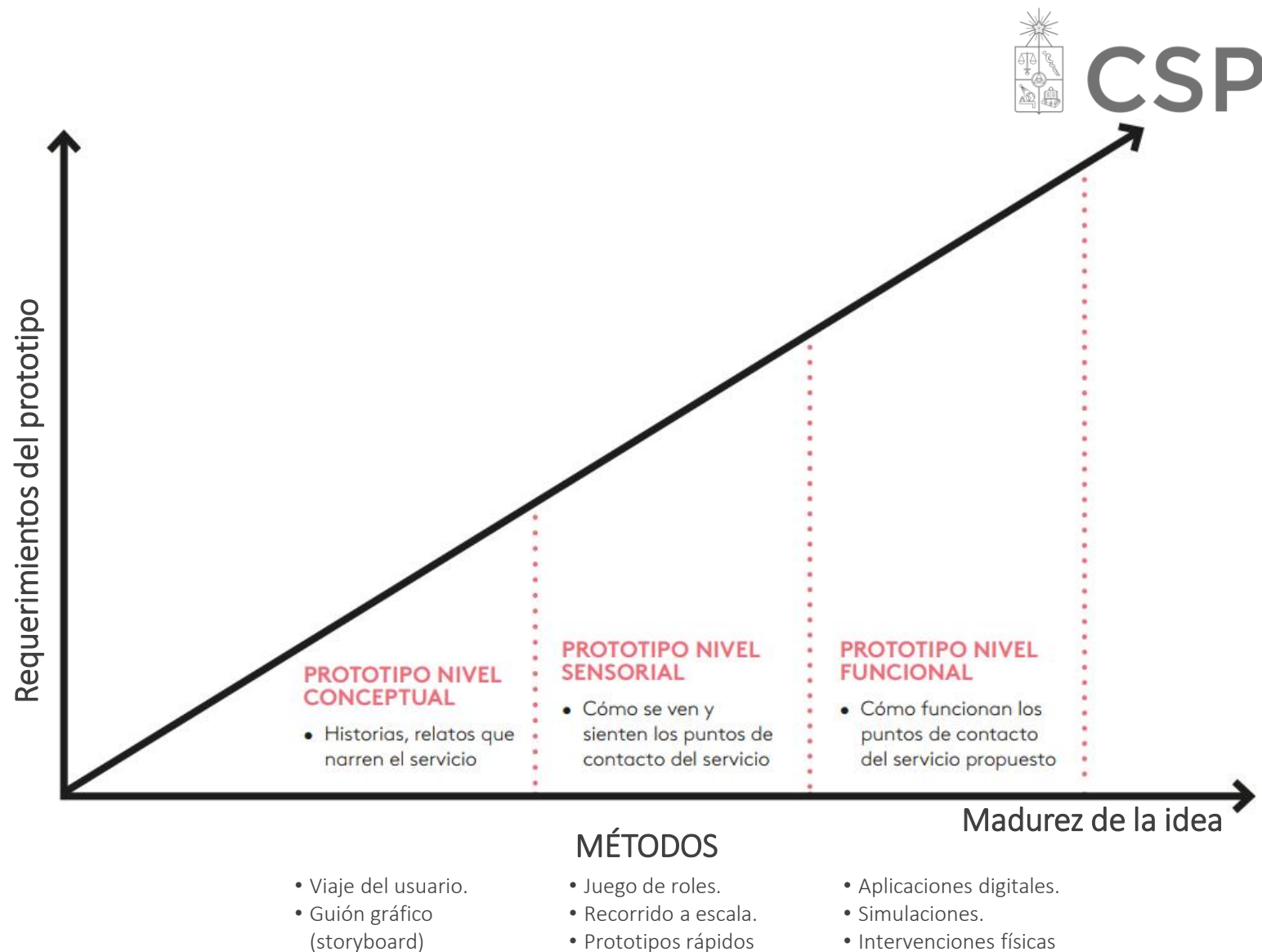


PROTOTIPAJE

Prototipaje

Tipos de prototipos

- Nivel conceptual.
 - Validación de **conceptos**.
 - Uso de historias o relatos que narren el funcionamiento de la solución.
 - Sirve para validar principales “principios de diseño” de la solución.
- Nivel experiencial (o sensorial)
 - Foco en los “**puntos de contacto**” con las/os usuarias/os.
 - Sirve para validar “el sentir” de las/os usuarias/os más allá de las funcionalidades.
- Nivel funcional.
 - Centrado en verificar la funcionalidad de la solución.
 - Sirve para evaluar la factibilidad técnica de su implementación.



Fuente: Fuente: Laboratorio de Gobierno (2018) en base a Nesta, Ideo and Design for Europe Guide (2016) Designing for public services.