

Muniaprende.org



/Redciudadanagt



@RedxGuate

UN PROYECTO DE:



UN PROYECTO DE:





Muniaprende

Manual para la innovación
municipal

¿Cómo surge Muniaprende?

Muniaprende es un kit de herramientas desarrollado por Red Ciudadana y el Instituto Republicano Internacional (IRI). El kit de herramientas está diseñado para una variedad de usuarios, los funcionarios municipales, los trabajadores del gobierno, las comisiones de seguridad ciudadana y las organizaciones de la sociedad civil. El conjunto de herramientas busca fortalecer la participación e incrementar la comunicación entre diferentes actores de la sociedad permitiendo que ésta sea más estratégica y fluida.

Este conjunto de herramientas reúne una serie de recursos con un enfoque altamente efectivo para la toma de decisiones para los gobiernos locales, los consejos de ciudadanos, los órganos de toma de decisiones y las organizaciones de la sociedad civil para desarrollar políticas receptivas que fortalezcan la cohesión de la comunidad y desarrollen habilidades para la resiliencia a la violencia y el conflicto. Diferentes actores que interactúan regularmente en un territorio podrán forjar lazos de confianza e incrementar su disposición a participar en los procesos de toma de decisiones participativas. Las comunidades podrán someterse a un proceso consultivo y participativo para diseñar respuestas a la realidad de los desafíos en su territorio.

Índice

| | |
|---|----|
| ¿Qué es el kit de herramientas ciudadanas? | 4 |
| 1 Democracia Deliberativa | 6 |
| JUEGO 1: Lotería de la Democracia Deliberativa | 12 |
| 2 Creación de Propuestas | 14 |
| JUEGO 2: Serpientes y Puentes para la Creación de Propuestas | 20 |
| 3 Manejo de Proyectos | 23 |
| JUEGO 3: UNO de Gestión de Proyectos | 28 |
| 4 Pensamiento de Diseño | 31 |
| JUEGO 4: Bingo del Pensamiento de Diseño | 34 |
| 5 Comunicación | 37 |
| JUEGO 5: Mímica de la Comunicación Efectiva | 40 |
| Referencias/ Bibliografía | 43 |

¿Qué es el kit de herramientas ciudadanas?

Cuando los actores de una comunidad (ciudadanos, funcionarios gubernamentales, organizaciones académicas, sector privado y sociedad civil) participan en la toma de decisiones a nivel local, regional y nacional, el gobierno democrático se fortalece en todos los niveles.

Una de las responsabilidades centrales de los gobiernos locales es brindar seguridad a todos los miembros de su comunidad. Al igual que con cualquier proceso de toma de decisiones, es de naturaleza humana seguir el camino más fácil: tomar decisiones sobre lo que sé con base a mi experiencia personal o la de mi familia, amigos y conocidos. Pero el gobierno no solo sirve al círculo de personas más cercanas a aquellos que ocupan el cargo, el gobierno debe servir a todos los miembros de la comunidad. Entonces, ¿cómo puede el gobierno cumplir con esta responsabilidad fundamental, proporcionar seguridad, y al mismo tiempo garantizar que se tengan en cuenta las experiencias de todos los miembros de la comunidad?

En el Instituto Republicano Internacional (IRI), buscamos apoyar a los gobiernos locales para la creación de políticas públicas que busquen proporcionar los espacios para la planificación y toma de decisiones participativas que fortalezcan la gobernabilidad en los territorios municipales. Este conjunto de herramientas reúne una serie de recursos con un enfoque altamente efectivo para la toma de decisiones que permitirán a los diversos actores como los gobiernos locales, consejos de ciudadanos, organizaciones de la sociedad civil y sector privado desarrollar políticas receptivas que fortalezcan la cohesión de la comunidad y desarrollen resiliencia al conflicto.

Este kit de herramientas incluye recursos desde el diseño hasta la implementación, la comunicación y la adaptación de políticas a las circunstancias cambiantes. El kit de herramientas está diseñado para una variedad de usuarios, incluidos los funcionarios electos, los trabajadores del gobierno, las comisiones de seguridad ciudadana y las organizaciones de la sociedad civil. El conjunto de herramientas busca fortalecer la participación e incrementar la comunicación entre diferentes actores de la sociedad permitiendo que ésta sea más estratégica y fluida.

Los usuarios de este kit de herramientas deben abordar las herramientas y los recursos como oportunidades para fortalecer los procesos democráticos dentro de sus comunidades y, por lo tanto, resulta importante planificar para adaptar estas herramientas a los contextos de cada territorio.

Con este conjunto de herramientas se busca

- Incrementar la participación ciudadana en espacios de diálogo.
- Reforzar el pensamiento sobre el análisis y la discusión argumentativa sobre temas de interés en el territorio.
- Fomentar la capacitación basada en la evidencia para que los ciudadanos puedan formular sus preguntas, proporcionar comentarios y emitir conclusiones.
- Fortalecer y aumentar la interacción entre los actores y mejorar la capacidad de los actores para la construcción y sostenibilidad de consensos.
- Reforzar los cimientos del trabajo en equipo y la colaboración, considerando las diferencias de opinión expresadas dentro del territorio.

1

Democracia deliberativa

La Democracia Deliberativa es un proceso de gobernanza y toma de decisiones que tienen como características los aportes e intereses de la ciudadanía. El proceso motiva el pensamiento crítico entre la ciudadanía, asegurando un apoyo más decisivo y efectivo a los funcionarios gubernamentales.

La Democracia Deliberativa también garantiza un aumento en el grado y calidad de información basada en evidencia proporcionada a los ciudadanos. Permite a los a los electores la capacidad de entender mejor las dinámicas de gobernanza, formular sus preguntas y proporcionar retroalimentación.

La Democracia Deliberativa tiene 3 objetivos principales

1

Inclusión

Su propósito es fortalecer el proceso de toma de decisiones del gobierno municipal con base al razonamiento que incluye el juicio colectivo e intereses prioritarios de los ciudadanos por medio de una metodología participativa.

2

Fomento de la confianza

Cuando los funcionarios gubernamentales incrementan su interacción significativa con los ciudadanos y buscan su aporte en la toma de decisiones, la confianza de los ciudadanos en sus autoridades gubernamentales y su disposición de participar también aumenta.

3

Políticas receptivas

Este proceso no solo desarrolla confianza y asegura la inclusión de una diversidad de opiniones, sino finalmente dará como resultado más y mejores políticas receptivas.

La metodología de la Democracia Deliberativa refuerza la cohesión comunitaria y promueve una gran participación ciudadana mientras toma en cuenta las diferencias de opinión que han sido expresadas dentro de un contexto específico.

Una de las mejores maneras para que las comunidades garanticen una gobernanza democrática positiva centrada en el ciudadano, es motivar a la deliberación significativa en el proceso de toma de decisiones. Mientras el foco y el enfoque cambian debido a un número de variables contextuales, ciertos aspectos del proceso deben permanecer igual. A pesar de que los prerrequisitos para la Democracia Deliberativa varían en términos de quién es el responsable de asegurar su existencia, los ciudadanos y grupos de apoyo pueden prepararse para una deliberación efectiva practicando ciertas técnicas.

Los ejercicios de Democracia Deliberativa están diseñados para reflejar lo que los ciudadanos piensan sobre temas específicos, una vez se ha proporcionado la información relevante y el tiempo para que lo consideren. Estas simulaciones son un esfuerzo para proporcionar un escenario hipotético que permita a los ciudadanos interesados la oportunidad de practicar la formulación de estrategias, y elaborar y expresar un argumento para deliberar de manera más efectiva en el proceso de toma de decisiones.

Cuando los grupos de ciudadanos se preparen para las deliberaciones, deben reunirse y organizarse de una manera estructurada e inclusiva. La preparación deberá incluir los siguientes **cuatro pasos**:



1. Recopilación de información

Recopile cuanta información pueda sobre políticas, procedimientos, precedentes, y otros asuntos relacionados al tema en cuestión.

2. Desarrollo de objetivos

Determine los objetivos generales del grupo desde las deliberaciones.

3. Formulación de argumentos

Determine los mejores argumentos para alcanzar los objetivos - si fuera posible, dentro de las políticas existentes, para asegurar la sostenibilidad y receptividad del gobierno.

4. Práctica

Una vez ha desarrollado un argumento sólido basado en información para alcanzar su objetivo, practique las deliberaciones.

Simulaciones

PASOS 1

Para cada simulación, asigne los roles relevantes de acuerdo a los detalles específicos de la simulación. Primero asigne los roles de los funcionarios de gobierno. Los demás participantes serán los miembros del grupo de ciudadanos.

PASOS 2

Los grupos de ciudadanos deberán utilizar todos los recursos a su disposición para recopilar información relevante existente sobre políticas, iniciativas, precedentes legales y otra información que le ayudará a perfeccionar su objetivo y desarrollar un argumento convincente. Cada grupo deberá dedicar 30 minutos para llevar a

cabo una búsqueda breve y adaptada de información. Durante esta parte de la simulación, los funcionarios de gobierno también deberán llevar a cabo su propia investigación para desarrollar sus posiciones políticas y tener un entendimiento claro qué pueden y no pueden hacer, así como qué tanto están dispuestos a hacer.

PASOS 3

Después de recopilar la información, los grupos de ciudadanos deben desarrollar su objetivo principal. Una vez que se ha determinado el objetivo, los grupos deberán escoger a su representante quien será el principal comunicador durante las deliberaciones. Durante esta parte de la simulación, los funcionarios de gobierno deberán finalizar su posición política y tener una comprensión clara del grado al cual se comprometieron con el grupo de ciudadanos durante las deliberaciones.

PASOS 4

Una vez el objetivo ha sido determinado, el grupo deberá desarrollar sus argumentos para respaldarlo. Los argumentos serán los puntos principales de debate durante la deliberación. El grupo deberá asegurarse que el representante está preparado para pronunciar el argumento en forma clara y convincente. Idealmente el grupo asigna los roles de los funcionarios de gobierno y lleva a cabo su propia práctica interna de deliberación.

PASOS 5

En este punto, tanto el grupo de ciudadanos, el representante y los funcionarios de gobierno deben estar listos para deliberar. El objetivo final de esta simulación es para que el grupo de ciudadanos pueda lograr lo más posible de su objetivo a través de una deliberación productiva, civil y a la vez convincente con los funcionarios de gobierno. El acuerdo final deberá quedar por escrito y ser firmado por los funcionarios y el representante para indicar la finalización de la simulación.



Actores

Grupo(s) de ciudadanos

Dependiendo en el número y alcance de los temas a tratar durante las deliberaciones, los grupos de ciudadanos pueden variar en tamaño y diversidad. A la vez, es importante recordar que cada grupo debe tener un mensaje coherente. Sola voz y mejorar el potencial de tener una deliberación efectiva.

Representante(s) de los ciudadanos

A pesar de que los grupos de ciudadanos pueden compartir un objetivo que proviene de una comunidad compartida o intereses demográficos, cada grupo ciudadano que participe en democracia deliberativa deberá tener un representante para garantizar una sola voz y mejorar el potencial de tener una deliberación efectiva.

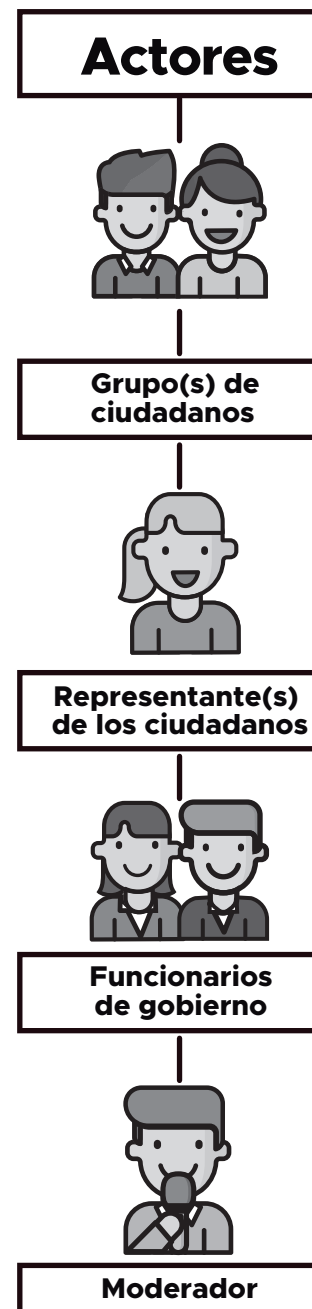
Funcionarios de gobiernos

Los funcionarios de gobierno deben ser parte de la deliberación por ser las personas que toman las decisiones. Es esencial que los ciudadanos vean a los funcionarios como aliados y los traten así para maximizar el potencial de una deliberación positiva y productiva.

Cuando se inician las deliberaciones, de ser posible, los grupos de ciudadanos deben enviar sus invitaciones a los funcionarios de gobierno.

Moderador

El moderador de las deliberaciones variará dependiendo de quién inicia las deliberaciones, el contexto político, y una gama de otros factores. El moderador podría ser un funcionario de gobierno, pero también puede ser un mediador imparcial, un ciudadano, o un representante de Sociedad Civil.



JUEGO 1

Lotería de la Democracia Deliberativa

En el juego de Lotería, cada jugador tiene un tablero con distintas imágenes conocidas combinadas con imágenes del proceso de la democracia deliberativa. Después, una persona, saca cartas, y las nombra en alto. Los jugadores que tengan esas cartas en su tablero, ponen una ficha encima de la imagen nombrada. Al final, gana el jugador que antes complete su tablero, es decir, quien primero tenga en el tablero todas las imágenes nombradas.

Instrucciones

1. Cada jugador elige una tabla al azar.
2. El moderador da comienzo al juego, exclamando: ¡Corre!
3. El moderador extrae cartas de la caja, y grita el nombre en alto.
4. Si la imagen de la carta está en la tabla del jugador, se coloca el objeto encima.
5. Gana quien complete en su tabla todas las cartas y grite "¡lotería!"

Objetivos Armar un grupo, definir un espacio y juntar los materiales para jugar la Lotería de la Democracia Deliberativa.

Materiales o herramientas

- Tablero
- Cartas
- Fichas

Tiempo 30 minutos

Ayuda de facilitación Se recomienda armar un grupo de entre dos a cuatro personas a quienes podemos convocar a través de nuestra junta de vecinas y vecinos, alguna organización cercana o grupos de amigos o amigas.

Busquemos un espacio apto, con poco ruido y donde quepamos todos y todas. Puede ser una sala de una biblioteca pública, el lugar de la junta de vecinas y vecinos o la sala de una casa.

Los materiales que necesitaremos serán: tablero, cartas y fichas.

¿Tenemos todo lo necesario para realizar nuestro Encuentro de Democracia Deliberativa?

- | | | | |
|--------------------------|--------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Espacio Apto | <input type="checkbox"/> | Moderador |
| <input type="checkbox"/> | Tableros | <input type="checkbox"/> | Jugadores |
| <input type="checkbox"/> | Cartas | <input type="checkbox"/> | Actitud positiva |
| <input type="checkbox"/> | Fichas | <input type="checkbox"/> | Ganas de aprender |

Referencias bibliográficas

Manual De Democracia Deliberativa - Instituto Republicano- Internacional (IRI)

*Fishkin, James. When the People Speak, Oxford University Press, 2011.



2

Creación de propuestas

La elaboración de propuestas resulta una importante invitación a los ciudadanos en una comunidad para poder plasmar sus desafíos comunes. Pensar en acciones que contribuyan a una solución que permita representar a la mayoría de la comunidad para generar una serie de estrategias o políticas municipales que tengan como finalidad mejorar la convivencia ciudadana. Asegurar su representación en la toma de decisiones dentro de los gobiernos locales.

1

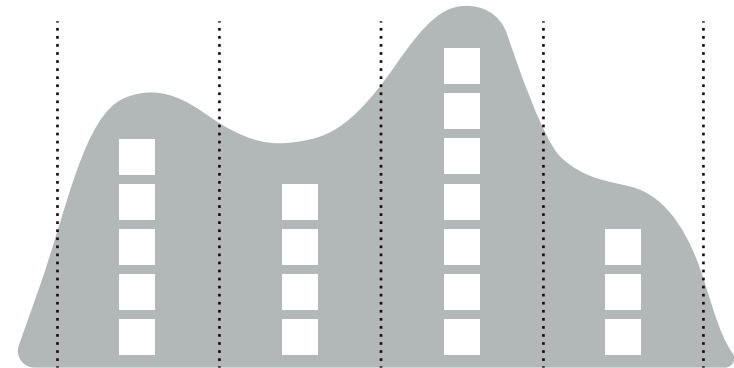
Presentación

Con tu grupo de amigos o vecinos de tu comunidad puedes iniciar escribiendo en dos papeles distintos temas que le gustaría tocar. Después de esto se agruparán en el pizarrón o papelógrafo las ideas o propuestas similares.

2

Definición de Tema y Subtema

Para poder elegir la temática recomendamos ocupar la metodología de la ola, donde cada participante debe escribir en dos papeles distintos temas que le gustaría tocar. Después de esto se agruparán en el pizarrón o papelógrafo las ideas o propuestas similares. La categoría que más se repite será el tema elegido. Es importante que solo elijan un tema para tocar en el **árbol de problemas** (este concepto se detallará en el **paso 3**).



TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4

Luego, repetiremos la metodología de la ola para elegir qué subtemas dentro del tema nos gustaría tocar. El más repetido será el subtema elegido para hacer la propuesta. Este subtema es un tema más específico dentro de su tema escogido anteriormente.

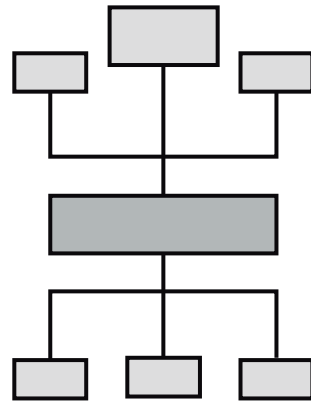
Ejemplos temas generales

Cultura
Derechos Sociales
Economía
Empleo
Equidad de género
Medio ambiente
Movidad

Participación
Transporte
Inclusión
Seguridad
Emergencia
Transparencia
Medios de comunicación

Visualizar en conjunto, a través de un árbol de problemas, las principales problemáticas presentes en el subtema elegido en el **Paso 2**, sus respectivas causas y consecuencias.

Un problema puede ser entendido como una situación que, de ser superada, traería beneficios a la sociedad o a una parte de ésta. Por lo mismo, al momento de definirlo, se debe tener en consideración a quién afecta y acotarlo a un contexto geográfico y temporal. Por ejemplo: Si nuestro subtema es la contaminación ambiental, nuestro problema podría ser la contaminación en la ciudad.



Representación del árbol del problemas.

Una causa es lo que provoca el problema central que nos presentamos. Por ejemplo: Si nuestro problema es contaminación en la ciudad, una de sus causas podría ser: mucho uso de bolsas plásticas.

Una consecuencia, en cambio, es lo que ocurre a raíz del problema. Por ejemplo: si nuestro problema es contaminación en la ciudad, una de sus consecuencias podría ser: ambiente poco salubre.

Para realizar este paso, primero en un papelógrafo o pizarrón dibujaremos un gran árbol (como el que se muestra en el árbol). Luego, en base al subtema elegido podemos repetir la metodología de la ola y damos cinco minutos para que cada

ciudadano ponga un problema relacionado al subtema en un papel y luego los pegue en el tronco del árbol.

Luego, nos preguntaremos cuál de estos problemas es el que nos interesa solucionar y lo dejaremos pegado en el tronco del árbol. Hecho esto, es el momento de pensar y anotar en papeles las causas y consecuencias de esta problemática para pegarlas en las ramas (consecuencias) o raíces (causas) del árbol: es probable que algunos de los problemas no elegidos sean causas o consecuencias de nuestro problema principal.

Problema

Causas del problema

Consecuencias del problema



Cuando los funcionarios gubernamentales incrementan su interacción significativa con los ciudadanos y buscan su aporte en la toma de decisiones, la confianza de los ciudadanos en sus autoridades gubernamentales y su disposición de participar también aumenta.

PASOS

1. Usando los papeles preguntémonos ¿Cómo se puede pasar del problema a la situación ideal?.
2. Separemos entre las soluciones que podemos realizar como ciudadanía y las que debe realizar el gobierno local o la junta comunitaria de vecinos.
3. Respondamos las siguientes preguntas:

¿Qué problema se quiere solucionar?

¿Cuál es la causa del problema?

Metodología para la generación de propuestas

PASO

1

PRESENTACIÓN



PASO

2

DEFINICIÓN DE
TEMA Y SUBTEMA



PASO

3

CONSTRUCCIÓN DEL
ÁRBOL DE PROBLEMAS



PASO

4

ELABORACIÓN
DE PROPUESTAS



Para más información y más ejemplos puedes visitar:
Nuestra Elección, Guatemala - Ciudadanía Inteligente, Chile
www.nuestraeleccion.gt





JUEGO 2

Serpientes y Puentes para la Creación de Propuestas

Los jugadores comienzan con una ficha y se turnan para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Las fichas se mueven según la numeración del tablero, en sentido ascendente. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en una casilla donde comienza un puente sube por ella hasta la casilla donde ésta termina. Si, por el contrario, cae en una en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta la casilla donde finaliza su cola. El jugador que llega a la última casilla es el ganador.

Cada jugador debe tirar un dado para ver quién obtiene el número más alto. Quién saque el número más alto tendrá el primer turno. Después del turno del primero jugador, la persona que está a la izquierda es la siguiente y así hasta completar el círculo.

Instrucciones

1. Tira el dado y mueve tu ficha

Para tomar tu turno, vuelve a tirar el dado y lee el número que cayó. Toma tu ficha y muévete por el tablero la cantidad de espacios.

2. Sube por el puente

Los puentes en el tablero te permiten subir para avanzar con más rapidez. Si caes en un cuadro que muestra la imagen del inicio del puente, entonces puedes mover tu pieza por todo el puente hasta donde terminas.

3. Deslízate hacia abajo por las serpientes o sube los puentes

Las serpientes hacen que te muevas hacia atrás en el tablero ya que te tienes que deslizar por ellas. Si caes exactamente en un cuadro donde está la cola de la serpiente (o el inicio del resbaladero), tienes que deslizar tu ficha hasta donde está la cabeza de la serpiente (o el final del resbaladero)

4. Tienes que caer exactamente en el último cuadro para ganar

La primera persona que llegue al último cuadro del tablero, gana. Pero hay una regla que dice que, si el dado cae en un número muy alto, tu ficha salta al último cuadro y luego "rebota" hacia atrás. Solo puedes ganar si cae el número exacto que necesitas para caer en el último cuadro.

Objetivos

Armar un grupo, definir un espacio y juntar los materiales para jugar Serpientes y Puentes para la Creación de Propuestas.

Ser el primer jugador en llegar hasta el final moviéndose a través del tablero desde el cuadro inicial al cuadro final. Te puedes de izquierda a derecha en la primera fila, después subes a la segunda fila y te mueves de derecha a izquierda y así sucesivamente.

Materiales o herramientas

- Tablero
- Dados
- Fichas

Tiempo

30 minutos

Ayuda de facilitación

Se recomienda armar un grupo de entre dos a cuatro personas a quienes podemos convocar a través de nuestra junta de vecinas y vecinos, alguna organización cercana o grupos de amigos o amigas.

Busquemos un espacio apto, con poco ruido y donde quepamos todos y todas. Puede ser una sala de una biblioteca pública, el lugar de la junta de vecinas y vecinos o la sala de una casa.

Los materiales que necesitaremos serán: tablero, dados y fichas

¿Tenemos todo lo necesario para realizar el juego de Serpientes y Puentes para la Creación de Propuestas?

- | | | | |
|--------------------------|--------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Espacio Apto | <input type="checkbox"/> | Moderador |
| <input type="checkbox"/> | Tableros | <input type="checkbox"/> | Jugadores |
| <input type="checkbox"/> | Dados | <input type="checkbox"/> | Actitud positiva |
| <input type="checkbox"/> | Fichas | <input type="checkbox"/> | Ganas de aprender |

Referencias bibliográficas

Guía de elaboración de propuestas ciudadanas - Fundación Ciudadanía Inteligente.

3

Manejo de proyectos



La gestión de proyectos es un conjunto de metodologías para planificar y dirigir los procesos de un proyecto. Un proyecto comprende un conjunto específico de operaciones diseñadas para lograr un objetivo con un alcance, recursos, inicio y final establecidos.

Los proyectos son independientes de la actividad diaria, por lo que se requiere que se organicen una serie de reuniones para ver cuáles son los objetivos específicos del proyecto. Para que el proyecto tenga éxito es esencial que se realice un trabajo en equipo eficiente. La manera en la que la gestión de proyectos dirigirá el trabajo depende de varios factores, entre ellos: la escalabilidad (la posibilidad de que el proyecto crezca), la importancia y la complejidad de las tareas.

La gestión del proyecto está esencialmente dirigida a conseguir los objetivos preestablecidos para proporcionar un beneficio a la comunidad. Los objetivos pueden expresarse en términos de: resultados, consecuencias y beneficios u objetivos estratégicos.

Hay muchas restricciones a la hora de desarrollar un proyecto. Sin embargo, las tres más comunes son el tiempo, el coste y el alcance. Estas restricciones forman parte de todos los proyectos y juntas forman el Triángulo de Gestión de Proyectos. El alcance es importante para especificar todos los pasos del desarrollo del proyecto. Por otra parte, el tiempo es un recurso invaluable. Si bien podemos controlar los procesos, no podemos controlar el tiempo.

Por lo que es un verdadero desafío poder utilizar el tiempo de manera eficiente, mantener el proyecto dentro del cronograma y alcanzar los objetivos deseados. Sin embargo, el coste está compuesto por un presupuesto establecido en la etapa inicial del proyecto. Después, éste se compara con la cifra que se propuso inicialmente. Las tres restricciones están interconectadas y dependen mucho la una de la otra. Una vez que se reduce el tiempo asignado para el proyecto, el costo aumenta. Además, el alcance del proyecto dicta el ritmo y una serie de recursos necesarios para realizar y completar con éxito el proyecto.

Las 5 fases de la gestión de proyectos

El **PMI Project Management Institute** por sus siglas en inglés. En español el Instituto de Gestión de Proyectos, es una organización que ofrece formación sobre gestión de proyectos.

El PMI divide los proyectos en 5 fases:

1 Análisis de viabilidad del proyecto



Es la primera fase de un proyecto y se basa en analizar si este sigue adelante. Este paso se realiza porque, a menudo, el beneficio que la comunidad obtendría al implementar el proyecto es mayor que la inversión. Para investigar las posibilidades del proyecto, hay que tener en cuenta factores como el tiempo, los recursos y el coste. El análisis de viabilidad del proyecto debe incluir:

- Análisis previo del alcance del proyecto (se plantea qué alcance debe tener el proyecto, qué metodología se va a llevar a cabo, qué departamentos deben estar involucrados, etc.)
- Análisis de los riesgos de ejecución del proyecto.

- Análisis de la viabilidad de los plazos pactados, el coste previsto y la calidad que se pretende. Si el balance del análisis de viabilidad es positivo, se puede proceder a la segunda fase.

2 Planificación detallada del trabajo a realizar



El objetivo de esta fase es detallar todas aquellas tareas a realizar y los recursos necesarios. Si no se define con claridad, esto puede repercutir (muy) negativamente en el territorio o comunidad dónde se implementará el proyecto. Para establecer estas tareas y recursos con la mayor precisión se debe:

- Revisar el análisis del alcance del proyecto.
- Realizar estimaciones de esfuerzo, costes y recursos.
- Definir el plan de proyecto.
- Si el proyecto sigue adelante, se debe redactar toda esta información en los términos de acuerdo.

3 Lanzamiento o ejecución del proyecto



Durante esta fase se ponen en práctica todo el conjunto de técnicas, formas de administrar los recursos y de gestionar los procesos. En esta fase suelen surgir los problemas. Las acciones que se realizan durante esta etapa son las de:

- Establecer el entorno de trabajo (grupos y flujos de trabajo).
- Asignar las tareas planificadas a los recursos disponibles.
- Ejecutar las tareas planificadas.
- Gestionar los cambios que se puedan dar durante la ejecución del proyecto.

4

Seguimiento y control del trabajo



Esta fase, junto con la anterior, supone una de las más importantes para el proyecto. **En esta etapa se comprueba si se está cumpliendo toda la planificación y si se están superando todas las expectativas de calidad.** De esta forma se puede responder de manera rápida y eficiente ante los problemas que surjan. Con un módulo de gestión de proyectos se puede realizar un seguimiento actualizado de los procesos, incluyendo el avance, los tiempos y los costes. En esta fase se realizan esencialmente cuatro tipos de actividades:

- Seguimiento de tareas planificadas.
- Gestión de entregables (incluido control de la calidad de las actividades o acciones implementadas).
- Gestión de incidencias que han surgido y que pueden surgir durante el proceso (como por ejemplo, que un flujo de trabajo no esté bien relacionado o conectado).
- Generación de informes de seguimiento (informes para los directores o jefes de proyecto informando sobre si el proyecto va según lo planificado).

5

Cierre del proyecto



Esta última fase consiste en evaluar y verificar que todo esté como debiera antes de cerrar el proyecto. El análisis de fallos del proyecto hará que en el futuro se tomen decisiones más realistas y seguras. Para llevar esta evaluación a cabo, se suele usar una checklist (o lista de control en español). Las tareas de esta etapa son:

- Cierre formal del proyecto por parte de todos los involucrados.
- Realización del backup (copia de seguridad) del proyecto.
- Análisis de los resultados con respecto a las estimaciones iniciales.
- Actualización de la base de conocimiento con todo lo aprendido.

Gestión de Proyectos

1



Análisis de viabilidad del proyecto

2



Planificación detallada del trabajo a realizar

3



Lanzamiento o ejecución del proyecto

4



Seguimiento y control del trabajo

5



Cierre de proyecto

UNO de Gestión de Proyectos

Instrucciones

1. Cada jugador comienza con una mano de **4 cartas de UNO**. Para jugar, haz coincidir una de tus cartas con la carta que se haya repartido. El primer jugador en deshacerse de todas sus cartas, gana la ronda.
2. Baraja las cartas y reparte 4 cartas para cada jugador. Saca un paquete de cartas de UNO y baraja las **32** cartas. Luego, **reparte 4 cartas para cada persona** que quiera jugar. Indícales a los jugadores que mantengan las cartas boca abajo.
3. Coloca el resto de las cartas en el centro de la mesa. Mantén las cartas boca abajo en una pila. **Estas cartas serán las que los jugadores deberán robar durante el juego.**
4. Dale vuelta a la carta superior de la pila de cartas para robar para comenzar el juego.
5. Coloca la carta superior de la pila para robar al costado de la misma, pero déjala boca arriba. Usarás esta carta para comenzar el juego y se transformará en la pila de descarte.
6. **Juega con una carta que coincida con el color, número o símbolo de la carta en la mesa.** El jugador de la izquierda del repartidor debe tirar una carta de su mano si alguna coincide con el color, el número, la palabra o el símbolo de la carta que esté boca arriba en el centro de la mesa. Indícale que coloque su carta sobre la pila de cartas de descarte. Luego, el próximo jugador debe buscar una carta de su mano con la que pueda jugar.

7. Roba una carta de la pila si no tienes ninguna carta para jugar. Si es tu turno y no tienes ninguna carta que coincida con el color, número o símbolo de la carta de arriba, toma una carta de la pila para robar y añádela a tu mano. Puedes jugar con esta carta inmediatamente si coincide en algún aspecto con la carta de la mesa.
8. **Di "Uno" si solo te queda 1 carta.** Sigán jugando hasta que un jugador se quede con solo una carta. En este punto, el jugador debe decir **"Uno", si no será sancionado si otro jugador se da cuenta.** Si alguien se olvida de decir "Uno", dale 2 cartas como sanción. Si nadie se da cuenta de que el jugador no ha dicho "Uno", no hay sanción. Presta atención a las cartas de acción y a los comodines.
9. **Hay 2 tipos de cartas de acción. Si colocas una carta Toma 4,** el jugador después de ti debe tomar 4 cartas y pasar su turno. **Si juegas con la carta Retorno,** cambias la dirección de la jugada, así que la persona que ha jugado antes de ti tendrá otro turno. Una carta Retorno tiene dos flechas que van en direcciones opuestas.
10. **Juega con la última carta para ganar la ronda.** Una vez que te quede una sola carta (y ya hayas dicho "Uno"), espera hasta que la partida continúe y llegue hasta ti. Si puedes jugar con la última carta, serás el ganador de la ronda.
11. Si no puedes jugar con la última carta, roba otra y continúa hasta que la mano de alguien quede vacía.
12. Trata de guardar una carta Comodín para el último, si tienes una. De esa forma, sabrás que podrás jugarla y ganar la ronda.



Objetivos Armar un grupo, definir un espacio y juntar los materiales para jugar UNO de Gestión de proyectos.

Materiales o herramientas • Cartas

Tiempo 10 minutos

Ayuda de facilitación Se recomienda armar un grupo de entre dos a cuatro personas a quienes podemos convocar a través de nuestra junta de vecinas y vecinos, alguna organización cercana o grupos de amigos o amigas.

Busquemos un espacio apto, con poco ruido y donde quepamos todos y todas. Puede ser una sala de una biblioteca pública, el lugar de la junta de vecinas y vecinos o la sala de una casa.

Los materiales que necesitaremos serán: cartas.

Tenemos todo lo necesario para realizar nuestro UNO de Gestión de proyectos?

- | | | | |
|--------------------------|--------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Espacio Apto | <input type="checkbox"/> | Actitud positiva |
| <input type="checkbox"/> | Cartas | <input type="checkbox"/> | Ganas de aprender |
| <input type="checkbox"/> | Jugadores | | |

Referencias bibliográficas

Gestión de proyectos - PMBOOK - PMI Inteligente.

4

Pensamiento de diseño

Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los ciudadanos. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como "**Pensamiento de Diseño**", aunque nosotros preferimos hacerlo como "**La forma en la que piensan los diseñadores**".

Se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California (EEUU) a partir de los años 70, y su primera aplicabilidad con fines lucrativos como "Design Thinking" la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO, siendo hoy en día su principal precursora.

El proceso de pensamiento de diseño se compone de cinco etapas. No es lineal. En cualquier momento podrás ir hacia atrás o hacia delante si lo ves oportuno, saltando incluso a etapas no consecutivas. Comenzarás recolectando mucha información, generando una gran cantidad de contenido, que crecerá o disminuirá dependiendo de la fase en la que te encuentres.

A lo largo del proceso irás afinando ese contenido hasta desembocar en una solución que cumpla con los objetivos del equipo. Y seguramente, incluso los supere.



5 Etapas del Pensamiento de Diseño

Empatiza

El proceso del pensamiento de diseño comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los ciudadanos implicados en la solución que estemos desarrollando, y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades.

Define

Durante la etapa de definición, debemos escribir la información recopilada durante la fase de Empatía y quedarnos con lo que realmente aporta valor y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.

Idea

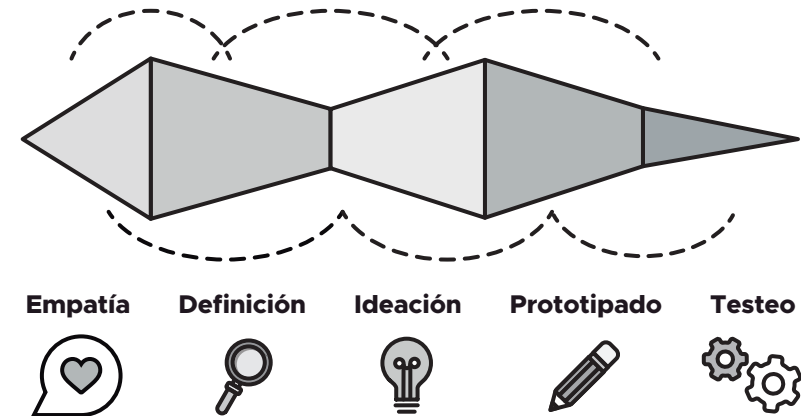
La etapa de Ideación tiene como objetivo la generación de un sinfín de opciones. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.

Prototipa

En la etapa de Prototipado volvemos las ideas realidad. Construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que debemos mejorar o refinar antes de llegar al resultado final.

Testea

Durante la fase de Testeo, probaremos nuestros prototipos con los ciudadanos implicados en la solución que estemos desarrollando. Esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias.



JUEGO 4: BINGO

Bingo del Pensamiento de Diseño

El bingo es un juego de azar divertido que todos pueden jugar. Para esto, se emplea una tarjeta de puntuación que consiste de 3 columnas de 3 recuadros cada una. El juego es simple pero te brinda una gran cantidad de satisfacción al poder gritar la palabra "¡BINGO!" y se puede jugar en casa, en un salón o hasta en línea.

Instrucciones

Familiarízate con el tablero de puntuación

El objetivo del juego es cubrir una fila de 3 recuadros ya sea horizontal, vertical o diagonal. Los tableros de puntuación constan de 3 columnas verticales y 3 filas horizontales y una de cada una de las letras de la palabra "bingo" se encuentra escrita sobre cada una de las cinco columnas. Cada recuadro tiene un número que se genera al azar.

Aprende cómo funcionan las combinaciones de letras y números

El juego está conformado por fichas, cada una de las cuales tienen referencia de procesos de pensamiento de diseño, así como, también un número. Estas combinaciones en ocasiones coinciden con algún recuadro en el tablero de puntuación. Si uno de los números que se anuncia se encuentra en tu tablero, debes cubrir ese espacio con una ficha.

Designa a una persona que cante el bingo

En caso de que juegues en un salón, ya habrá una persona designada para ello. Esta es quien elige las fichas con los números y las letras y luego anuncia la combinación de letras y números a los jugadores.

Reparte cartas y fichas

Todos los jugadores deben tener por lo menos un tablero de puntuación, aunque también es posible jugar con más de uno a la vez. Esto último es más difícil, pero hace que tengas mayores posibilidades de ganar. No es necesario que todos tengan la misma cantidad de fichas, ya que siempre se pueden tomar más.

| | |
|------------------|---|
| Objetivos | Armar un grupo, definir un espacio y juntar los materiales para jugar el Bingo del Pensamiento de Diseño. |
|------------------|---|

| | |
|----------------------------------|---|
| Materiales o herramientas | <ul style="list-style-type: none">• Tablero• Cartas del Bingo• Fichas |
|----------------------------------|---|

| | |
|---------------|------------|
| Tiempo | 20 minutos |
|---------------|------------|

| | |
|------------------------------|---|
| Ayuda de facilitación | Se recomienda armar un grupo de entre dos a cuatro personas a quienes podemos convocar a través de nuestra junta de vecinas y vecinos, alguna organización cercana o grupos de amigos o amigas. |
|------------------------------|---|

Busquemos un espacio apto, con poco ruido y donde quepamos todos y todas. Puede ser una sala de una biblioteca pública, el lugar de la junta de vecinas y vecinos o la sala de una casa.

Los materiales que necesitaremos serán: tablero, cartas del bingo y fichas.



¿Tenemos todo lo necesario para realizar el Bingo del Pensamiento de Diseño?

| | | | |
|--------------------------|--------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Espacio Apto | <input type="checkbox"/> | Moderador |
| <input type="checkbox"/> | Tableros | <input type="checkbox"/> | Jugadores |
| <input type="checkbox"/> | Cartas | <input type="checkbox"/> | Actitud positiva |
| <input type="checkbox"/> | Fichas | <input type="checkbox"/> | Ganas de aprender |

Referencias bibliográficas

Design Thinking - Universidad de Stanford en California (EEUU) Inteligente.

Design Thinking en Español - <http://www.designthinking.es/inicio/>

5

Comunicación

La vida diaria nos exige establecer comunicación con otras personas, ya sea en el estudio, el trabajo o en otro tipo de actividades en las cuales es normal relacionarnos. Aunque la comunicación se produce en los seres humanos de una forma espontánea, no siempre el proceso comunicativo se logra con eficacia. Por esta razón es importante aprender a comunicarnos de manera asertiva sin sentir temor de expresar lo que pensamos o sentimos.

La comunicación ejerce una gran influencia en nuestra vida personal, es muy posible que se nos presenten dificultades para ascender laboralmente porque carecemos de algunas destrezas para comunicarnos y relacionarnos de forma adecuada en una compañía.

El desarrollo de las habilidades comunicativas nos permiten saber qué hacer y cómo reaccionar en una determinada circunstancia, por ejemplo: expresar lo que deseamos, transmitir con claridad el mensaje, saber a quién dirigirlo y el momento oportuno para hacerlo. Cuando utilizamos estos cuatro elementos de manera apropiada, tenemos mayores posibilidades de obtener éxito y conseguir una comunicación efectiva al relacionarnos e interactuar con otras personas.

Pasos para la comunicación efectiva

1 Escuchar atentamente

Es importante realizar un esfuerzo por tratar de comprender lo que nuestro interlocutor nos quiere decir. Observemos a la persona que nos habla a los ojos y si presentamos alguna inquietud frente a lo que ésta nos expone preguntemos para resolver nuestras dudas. Algo que puede ser de gran utilidad al momento de escuchar al otro es utilizar expresiones que animen o motiven al diálogo como “estoy de acuerdo”, y “comprendo”, para que la persona perciba nuestra atención.

2 Respetar lo que otros piensan y sienten

No tenemos que estar de acuerdo con lo que otras personas comunican o expresan, pero es esencial respetar el criterio de los otros ya que su punto de vista puede ser tan válido como el nuestro. Al momento de manifestar nuestros desacuerdos hagámoslo en un tono respetuoso y tranquilo para evitar ofender o subestimar la opinión de los otros. Por ejemplo evitemos expresiones como “eso es lo más absurdo que he escuchado” o “es ridículo”, digamos mejor, “respeto lo que piensas, pero mi punto de vista es diferente”.

3 Ser claro

Para que nuestra comunicación sea efectiva es fundamental que el mensaje que pretendemos transmitir sea claro y que las personas que nos escuchan nos logren comprender bien, para lograr este objetivo debemos comenzar por entender primero nosotros mismos qué queremos decir. La seguridad es vital en toda comunicación, si transmitimos nuestro mensaje con certeza, la gente lo percibirá y comprenderá de esta forma. Por eso antes de hablar o escribir es importante definir qué es lo que deseamos comunicar.

4 Ser breve

Al momento de comunicarnos es preferible expresarnos con sencillez y brevedad, y evitar dar muchas vueltas al mismo asunto. Un consejo que nos puede ayudar en nuestra estrategia comunicativa es deshacernos de las palabras innecesarias, por ejemplo: si podemos explicar un tema en cuatro frases no es necesario extendernos usando dos párrafos. Pensemos en que nuestra comunicación llegue a nuestra audiencia con facilidad.

5 Cuidar el lenguaje corporal

Los seres humanos también nos comunicamos a través de los gestos y expresiones corporales, nuestros comportamientos y formas de presentarnos ante los demás envían mensajes ya sea de forma consciente o inconsciente. La cultura y el medio en el que nos desenvolvemos influyen en la percepción que otros tienen con respecto a nuestro lenguaje corporal.



JUEGO 5

Mímica de la Comunicación Efectiva

La mímica es un tipo de arte escénico que data de la antigua Grecia y Roma, pero suele relacionarse con la cultura francesa. La mímica es un tipo de arte silencioso que requiere que el mimo se comunique mediante el movimiento, los gestos y las expresiones faciales. Ésta ha evolucionado a lo largo de los años y, en la actualidad, está compuesta por diversas técnicas. Para aprender a hacer mímica, tendrás que conocer los movimientos básicos, practicar los más avanzados y vestirse como mimo para así actuar de forma eficaz.

Instrucciones

Exprésate a través de tu cuerpo

Este es uno de los primeros aspectos más importantes que deberás aprender sobre la mímica. No tendrás que hablar ni pronunciar palabras durante la mímica. En lugar de ello, emplearás las expresiones faciales, los gestos y las posturas para comunicarte.

Evalúa tus expresiones faciales y posturas frente a un espejo

Usa un espejo para determinar qué movimientos son los mejores para expresar las emociones, las actitudes y las reacciones. Al inicio, deberás practicar las expresiones faciales y los movimientos y las posturas sencillas. Puedes usar cualquier postura que se te ocurra; éstas aún no tendrán que imitar los movimientos. Los principiantes necesitarán un espejo completo, pero ten en cuenta que deberás dejar de usarlo cuando sea el momento de actuar.

Desarrolla tu imaginación

Es necesario destacar la importancia del uso de la imaginación al crear ilusiones. Es vital que el mimo en verdad considere a la ilusión como algo real. Evidentemente, mientras más real consideres la ilusión, mayor será el realismo que perciba el público. Esto podrá lograrse mediante la práctica.

- Decide cuál equipo va a empezar, y si tu equipo comienza, escojan a una persona para que actúe primero.
- Esa persona saca una carta y sin mostrárselo a tus compañeros debe intentar representar la frase o la palabra usando movimientos y expresiones de la cara y del cuerpo.
¡Sin hablar!
- Tu equipo tiene 90 segundos para adivinar lo que quiere decir. (El otro equipo observa las acciones y se prepara para su turno, pero no adivina).
- Si alguien de tu equipo adivina de forma correcta entonces tu equipo recibe 1 punto.
- El segundo equipo elige a una persona para empezar y se repiten los pasos 3 y 4.
- Los equipos se alternan hasta que todos los miembros de ambos equipos hayan participado

Objetivos

Armar un grupo, definir un espacio y juntar los materiales para jugar la Mímica de la Comunicación Efectiva.

Materiales o herramientas

- Cartas
-



Tiempo 20 minutos

**Ayuda de
facilitación**

Se recomienda armar un grupo de entre dos a cuatro personas a quienes podemos convocar a través de nuestra junta de vecinas y vecinos, alguna organización cercana o grupos de amigos o amigas.

Busquemos un espacio apto, con poco ruido y donde quepamos todos y todas. Puede ser una sala de una biblioteca pública, el lugar de la junta de vecinas y vecinos o la sala de una casa.

Los materiales que necesitaremos serán: tablero, cartas y fichas.

**¿Tenemos todo lo necesario para realizar la
Mímica de la Comunicación Efectiva?**

- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Espacio Apto | <input type="checkbox"/> Actitud positiva |
| <input type="checkbox"/> Cartas | <input type="checkbox"/> Ganas de aprender |
| <input type="checkbox"/> Jugadores | |

Referencias bibliográficas

Manual De Democracia Deliberativa - Instituto Republicano-Internacional (IRI) *Fishkin, James. When the People Speak, Oxford University Press, 2011.

Guía de elaboración de propuestas ciudadanas - Fundación Ciudadanía Inteligente.
<https://votainteligente.cl/>

Gestión de proyectos - PMBOOK - PMI Inteligente.

Design Thinking - Universidad de Stanford en California (EEUU) Inteligente.
Design Thinking en Español - <http://www.designthinking.es/inicio/>

