

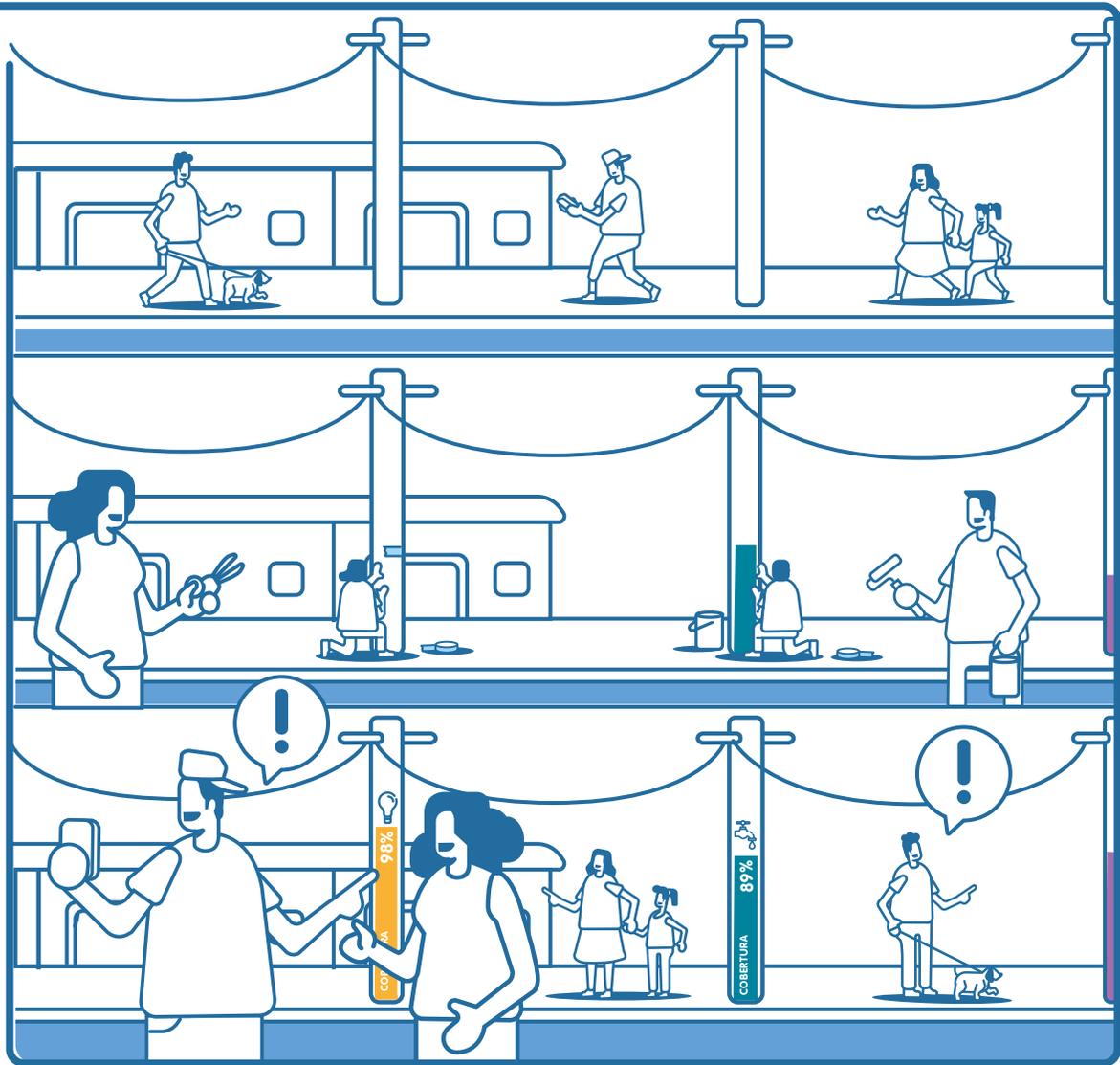
Menú de actividades para el diálogo ciudadano



Datos inesperados	01
Dicho y hecho	05
Cinema local	09
Votación en el espacio público	13
Tomémonos algo	18
Juegos tradicionales participativos.....	21
Sancocho participativo	24
La feria de preguntas	28
La carta	32

Actividad 1

Datos inesperados

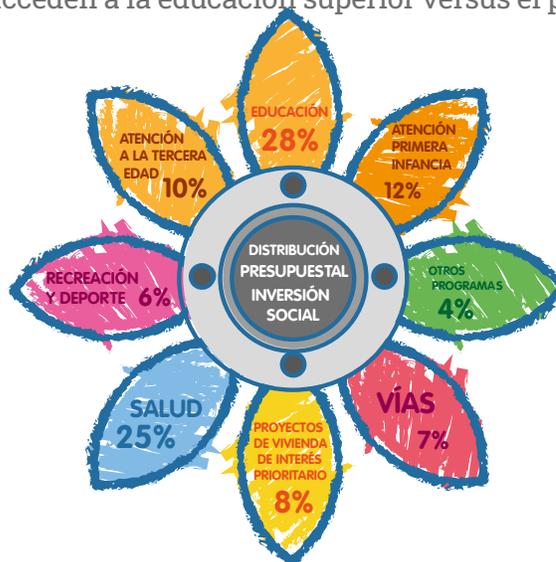


Intervención en el espacio público y la vida cotidiana para entregar información de interés a la ciudadanía: diagnósticos, datos para sensibilizar sobre una problemática, asignaciones presupuestales, entre otras. Por ejemplo, se puede utilizar para rendir cuentas o socializar Planes de Desarrollo.

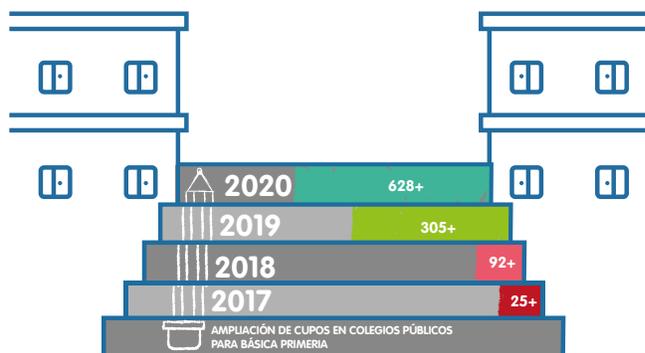
¿En qué consiste?

En sorprender a la ciudadanía ubicando información de forma creativa en lugares inesperados y concurridos del espacio público. Deben aprovecharse los escenarios propios del espacio público como postes, alcantarillas, sillas, muros, canchas deportivas, árboles etc. ¡Es importante que cada municipio recurra a su ingenio! Las siguientes son alternativas que pueden inspirarles:

- **Alcantarillas mensajeras:** Teniendo en cuenta que las alcantarillas suelen ser redondas pueden ser útiles para presentar datos gráficamente en forma circular. Por ejemplo: La distribución presupuestal por barrios, o el porcentaje de mujeres que acceden a la educación superior versus el porcentaje de hombres, etc.



- **Gradas/Escaleras/Escalinatas habladoras:** La contrapisa de las escaleras puede ser intervenida de distintas formas para visualizar información. Por ejemplo, con pintura, con tiza, con cinta pegante de colores, con papel de colores autoadhesivo, etc.



Materiales

Varían dependiendo del tipo de intervención en el espacio público. La idea es ser recursivos y usar materiales de bajo costo.

Paso a Paso



1 : Seleccionar la información

Como el propósito de esta actividad es entregarle datos a la ciudadanía es necesario seleccionar información cuantitativa. Porcentajes, valores, números, kilómetros - carril, etc.



2 : Encontrar el lugar inesperado

Elegir escenarios concurridos por los ciudadanos a los que se quiere llegar. Esto quiere decir que la elección de escenarios está determinada por quiénes son los grupos meta del diálogo ciudadano. Recordemos que es posible usar calles, postes, alcantarillas, muros, escaleras, árboles, bancas, canchas deportivas, plazas.

Verificar si la intervención en el escenario requiere algún permiso. De ser así, solicitarlo con antelación.

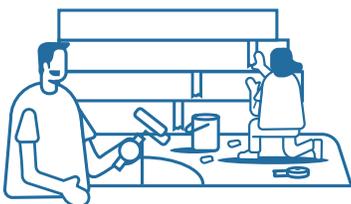


3 : Definir una forma llamativa

Los escenarios pueden ser intervenidos de formas diferentes. Para que realmente sea inesperado para la ciudadanía debe evitarse reproducir gráficas tradicionales como tortas, barras, líneas, etc. Si bien se requiere usar algunos elementos de este tipo de gráficos es importante innovar e incluir símbolos, colores y formas que faciliten a la ciudadanía la comprensión de la información.

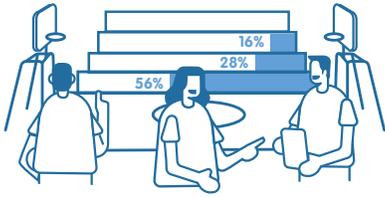


Esta actividad puede ser una oportunidad para que los servidores públicos vinculen colectivos de comunicaciones locales o artistas.



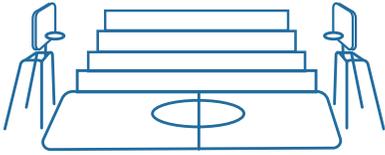
4 : Instalar los datos sorprendentes

Coordinar al equipo asegurándose de que se cuenta con las personas suficientes y con las habilidades necesarias para la intervención seleccionada. Calcular el tiempo que requiere la instalación de los datos (en algunos casos se pueden necesitar varios días). Instalar los datos teniendo la precaución de no ocasionar ningún daño y mantener las condiciones de aseo y organización del lugar.



5 : Acompañar

Definir momentos en los que los servidores pueden circular en el sector en donde están ubicados los datos inesperados y conocer las percepciones de las personas.



6 : Recoger

Los datos inesperados no deben estar indefinidamente en el escenario. Una vez se haya cumplido el tiempo estimado es necesario retirar la intervención del espacio público asegurándose de que todo quede organizado, aseado y sin daño alguno.



Ventajas

- Se puede llegar a un gran número de personas.
- Planeación en poco tiempo.
- Es flexible: se puede hacer en muchos lugares, para distintos grupos de ciudadanos, y presentar información diversa y con distintos materiales.



Desventajas

- Puede requerir solicitar permisos.
- Se requiere activar habilidades creativas porque de lo contrario se puede caer en una actividad monótona.

Actividad 2

Dicho y hecho



Intervención en el espacio público para entregar información sobre acciones planeadas e involucrar a la ciudadanía en su seguimiento.

¿En qué consiste?

En llevar la información al espacio público a través de una o varias piezas comunicativas móviles que constan de dos partes: una para visualizar los datos (metas, indicadores o asignaciones presupuestales) frente a una acción planeada por el municipio y otra para informar sobre su cumplimiento. La pieza o las piezas diseñadas se usarán en repetidas ocasiones en la medida en que la Alcaldía avance en el cumplimiento de las acciones planeadas.

Paso a Paso



1 : Seleccionar información para la primera parte de la pieza

Revisar qué acciones están planteadas en los documentos de planeación de la alcaldía sobre el tema que les interesa informar a la ciudadanía. Elegir una o varias acciones (máximo 5) en las que considere pertinente el seguimiento de la ciudadanía. Tenga en cuenta que estas acciones deben estar expresadas en **datos concretos y cuantitativos**.

Fortalecer el acceso a la educación



Asignar 80 cupos para la educación superior

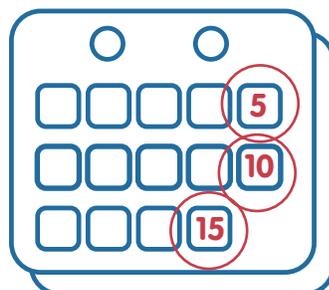


2 : Diseñar un esquema de seguimiento para la segunda parte de la pieza

Definir un esquema que permita hacer seguimiento al cumplimiento de la acción presentada en la primera parte de la pieza comunicativa y que pueda ser intervenida de manera sencilla por los servidores públicos cuando se avance en el cumplimiento. Algunos esquemas de seguimiento pueden ser: Líneas del tiempo, calendarios, conteos.

2021

2022



0

7



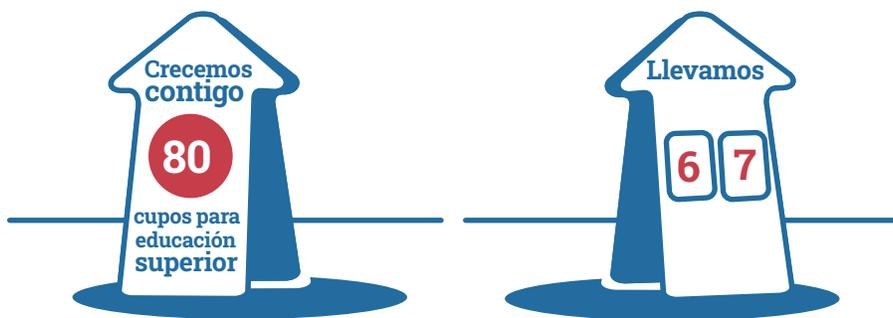
3 Crear la pieza

Puede ser confuso presentar varias acciones en una sola pieza, por esto cada acción que se vaya a presentar requiere una pieza comunicativa distinta.

Definir el número de piezas que se requiere. Hacer un boceto de la (s) pieza (s) en una hoja de papel. Una vez tenga el diseño apropiado debe definir los materiales que usará y crear la pieza.

Hay que:

- Cerciorarse de que la acción que presenta la Alcaldía en la pieza es comprensible para el grupo meta. Por ejemplo, si la información es que se realizarán "8 visitas de la unidad móvil de justicia", debe darse a entender qué implica una visita de esta unidad. Otro ejemplo: Si la información es que "se aumentarán en un 30% los cupos para educación superior", ¿cuántos cupos había y cuántos se tendrán?
- Incluir elementos atractivos que capturen la atención de la ciudadanía: gráficos, colores llamativos, frases impactantes.
- Verificar que el esquema de seguimiento es claro.
- Evitar el exceso de información y concentrarse sólo en lo que es relevante para la acción que se quiere informar.



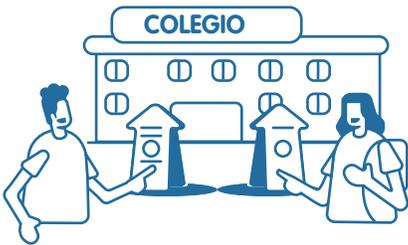
¡La pieza puede tener distintas formas y es importante recurrir a la creatividad! Por ejemplo, puede tener las dos partes en una sola cara o puede tener los datos por delante y el esquema de verificación por detrás.

No tiene que ser una pieza costosa y puede ser elaborada con materiales accesibles como tabloncillos de madera, cartulina, marcadores, pintura, cinta pegante, etc.



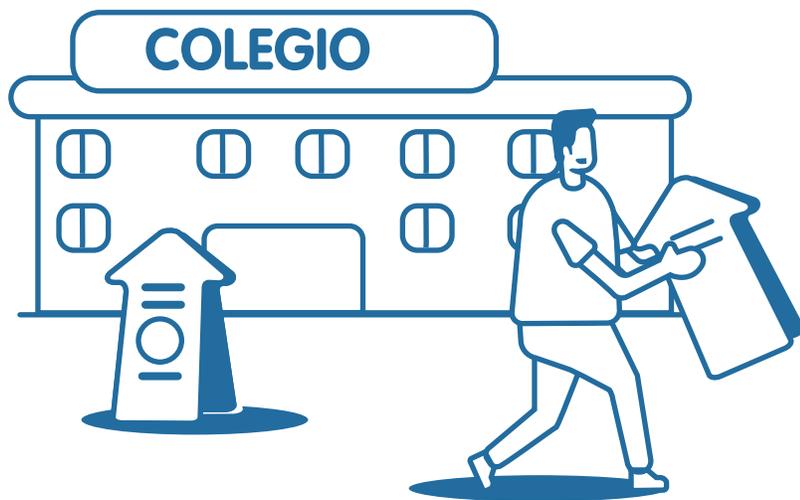
4 Elegir el lugar

Seleccionar uno o varios escenarios concurrenciosos por los grupos de ciudadanos que se verán beneficiados por la acción que está consignadas en la pieza. Es conveniente que la pieza se ubique siempre en el (los) mismo (s) lugar (es) para facilitar el seguimiento de la ciudadanía. También es buena idea utilizarla durante las mismas acciones que cumplen lo anunciado en la pieza.



5 Ubicar y reubicar

La pieza se ubica en los lugares seleccionados. Primero, para anunciar que se han planeado estas acciones. Posteriormente, cuando las acciones se cumplan se interviene la pieza (en la parte de esquema de seguimiento) y se ubica de nuevo en los lugares seleccionados para que la ciudadanía vea el avance en el cumplimiento.



Ventajas

- Involucra a un elevado número de ciudadanos en el seguimiento a acciones del gobierno.
- Es flexible: Se puede hacer en muchos lugares, para distintos grupos de ciudadanos y con distintos materiales.

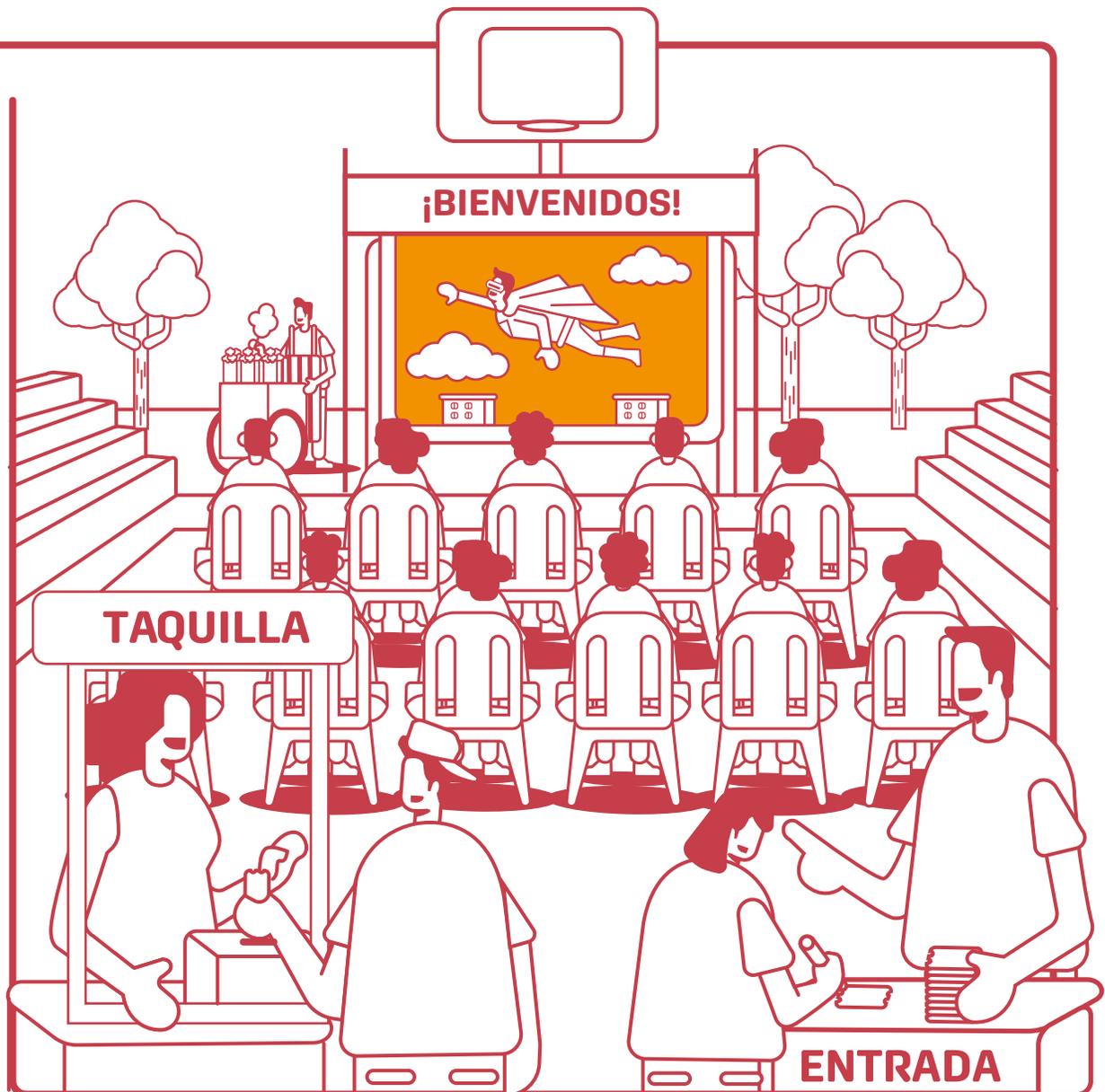


Desventajas

- Exige responsabilidad para cuidar las piezas comunicativas

Actividad 3

Cinema local



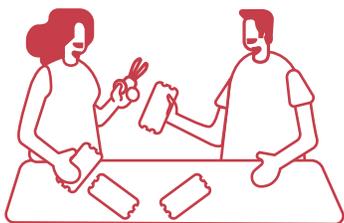
Simulación de una función de cine con una película atractiva para el grupo meta en un lugar público (parques, casas de cultura, centros culturales). Para asistir a la actividad los ciudadanos entregan, como boleta de entrada, un tarjetón con su respuesta a la pregunta del diálogo ciudadano

¿En qué consiste?

En recrear una sala de cine con sus elementos distintivos: una taquilla, unos puestos en filas (sillas, cojines, bancas), una zona de comidas, una o varias personas que reciben la boleta y otras que acomodan a los espectadores en sus lugares. Esta ambientación es fundamental pues de ella depende que los grupos meta se sientan atraídos por la actividad. Es necesario esforzarse porque la "sala de cine" sea lo suficientemente llamativa.

Con anterioridad los servidores públicos preparan unos tarjetones con la pregunta del diálogo ciudadano y las opciones predeterminadas de respuesta. Los asistentes reciben el tarjetón en la taquilla, responden, y lo entregan a las personas encargadas de recibir las boletas.

Paso a Paso



1 Boletas para el cine

Diseñar una tarjeta que por una cara simule una boleta de cine (nombre de la película, fecha y hora de la proyección), y por la otra cara tenga la pregunta de la consulta con sus opciones de respuesta.

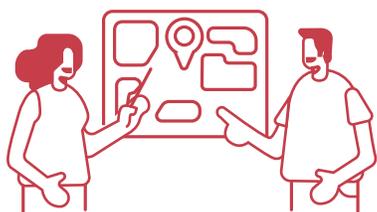
Boleta cine local

Nombre de la Película

- Lugar
- Fecha
- Hora

Consulta

- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3
- Opción 4



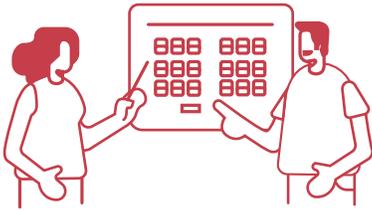
2 Ubicación del cine local

Seleccionar el espacio en el que se va a realizar el cine local y verificar cuáles con los requerimientos técnicos para proyectar una película en este. Tener en cuenta si utilizar el lugar demanda la solicitud de un permiso.



3 Elegir la película

Escoger una película teniendo en cuenta que sea atractiva para el grupo meta, fácil de conseguir para el equipo de trabajo, en español como idioma original o doblada al español, y en un formato de buena calidad.



4 Crear la escena

Simular la taquilla y la silletería. Definir cuál será la entrada y cómo se va a organizar el personal a cargo de la actividad. Prever que todos los requerimientos técnicos para la proyección de la película funcionan.

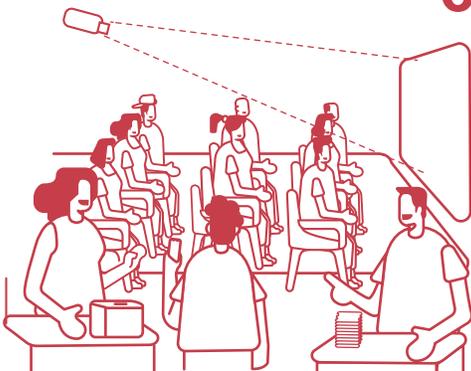


Tener en cuenta a las personas con dificultades para leer y escribir, algunos miembros del equipo organizador deben tener la tarea de identificar a estas personas y ayudarles a la hora de responder la consulta.



5 Montaje

Con suficiente antelación disponer todos los elementos planeados en el lugar elegido para el cine local. También en los alrededores de la(s) taquilla(s) ubicar lapiceros o marcadores para responder a la pregunta de la consulta.



6 Vamos al cine

Cuando los ciudadanos se aproximen al cine local indicarles la ubicación de la(s) taquilla(s) y de la entrada. En la taquilla se les solicitará que respondan a la pregunta que se encuentra en la boleta. Para garantizar la transparencia de la consulta los miembros del equipo que estarán a cargo de la entrada deben disponer de urnas visibles para depositar las boletas.

¡Cuando llegue la hora de la función se inicia la película!



7 Desmontar

Finalizada la actividad retirar el montaje asegurándose de que todo quede organizado, aseado y sin daño alguno.

Materiales

- Boleta: papel, cartulina
- Lapiceros o marcadores
- Taquilla: una caseta, un cubículo de cartón, una mesa decorada, etc.
- Silletería: cojines, bancas, gradas, sillas, etc.
- Video beam.
- Extensiones.
- Sistema de sonido
- Pantalla o telón.



Ventajas

- La ciudadanía experimenta el cinema local como diversión.
- Facilita la inclusión de personas del grupo meta que no se enteraron previamente de la actividad pero se sienten atraídos por ella.



Desventajas

- Difícil de adaptar para algunos grupos meta.
- Necesita más recursos dependiendo del lugar seleccionado y el número de ciudadanos invitados.

Actividad 4

Votación en el espacio público



Instalación de instrumentos de votación en el espacio público para que la ciudadanía seleccione su respuesta a la pregunta del diálogo ciudadano de una manera fácil y divertida.

¿En qué consiste?

En seleccionar y crear un instrumento atractivo con el que la ciudadanía interactúa directamente. El instrumento se compone de: la pregunta del diálogo ciudadano, un esquema gráfico de respuesta (por ejemplo: mapas, escalas, cuadrantes, etc.), unos materiales y una instrucción para la votación.

El instrumento se ubica en lugares concurridos por el grupo meta durante periodos de tiempo específicos.

Paso a Paso

1 Definir un esquema de respuesta

Definir un esquema de respuesta que se ajuste a la pregunta del diálogo ciudadano.



- Algunas ideas para que la ciudadanía responda ubicando un lugar



Cuerpo



Colegio

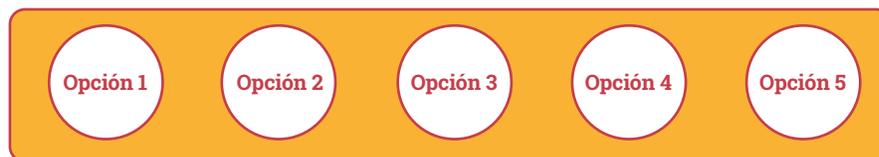


Municipio



Barrio

- Algunas ideas para que la ciudadanía responda seleccionando entre varias opciones

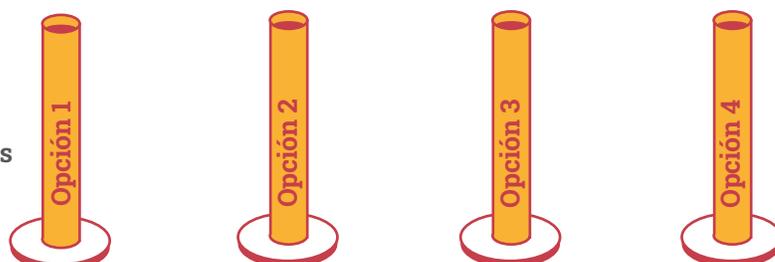


Círculos

Canastos



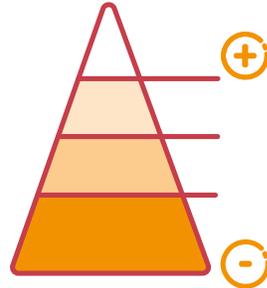
Tubos



- Algunas ideas para que la ciudadanía responda ubicando un grado en una escala



Termómetro



Termómetro



Termómetro



2 Composición del instrumento de votación

En el instrumento de votación lo más visible es el esquema de respuesta. Sin embargo, hay que tener en cuenta que cuando la ciudadanía se acerque al instrumento debe encontrar:

- **La pregunta** del diálogo ciudadano.
- **Una instrucción** para votar.
- **El material** con el que la ciudadanía efectuará la votación.

Pregunta

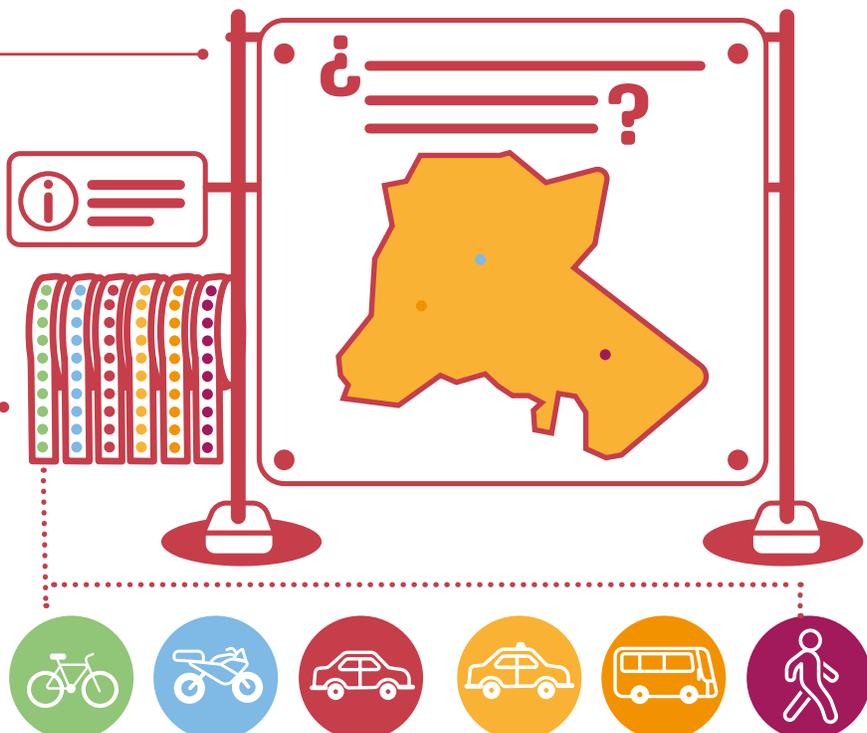
¿Cuál es el lugar del municipio en el que considera que hay mayor riesgo de accidentes de tránsito?

Instrucción

Tome un punto teniendo en cuenta el medio de transporte que más usa en el municipio y ubíquelo para responder a la pregunta.

Material para votar

Stickers de puntos de colores distintos según el medio de transporte. Bicicleta, moto, carro, taxi, bus, a pie



- Instrumento completo para que la ciudadanía seleccione entre varias opciones

Pregunta

¿Cuál de las siguientes actividades deportivas preferiría realizar en el parque?

¿ _____ ?



Instrucción

Tome el pimpón correspondiente a su edad y ubíquelo en la canasta según su preferencia.



Material para votar

Pimpones de colores por rango de edad (marcados) rangos de edad:
 0 - 12 / 13 - 18 / 19 - 28 / 29 - 35 / 36 - 45 / 46 - 60 / 61 o más



- Instrumento completo para que la ciudadanía ubique su respuesta en una escala

Pregunta

¿Cuántas veces ha asistido a la Casa de la Cultura en el último mes?

¿ _____ ?

0 - 5 5 - 10 10 veces o más

Instrucción

Tome el marcador y marque en la escala

Material para votar

Marcador





3 Construir el instrumento de votación

Hacer un boceto del instrumento de votación en una hoja de papel tomando en cuenta los pasos 1 y 2. Una vez se tenga un diseño llamativo y claro, debe definir los materiales necesarios. Estos deben permitir que el instrumento de votación sea resistente y fácil de transportar.

No tiene que ser una pieza costosa y puede ser elaborada con materiales accesibles como tableros de madera, tela, materiales reciclados, etc.



4 Elegir los lugares

Seleccionar uno o varios lugares concurridos por los grupos meta del diálogo ciudadano. Definir en qué horario y cuánto tiempo permanecerá el instrumento de votación en cada uno de estos. Es conveniente que el instrumento esté en el lugar el tiempo suficiente para que un buen número de ciudadanos pueda participar.



5 Jornada/s de votación

Ubicar el instrumento de votación. Acordar con el equipo de trabajo qué tipo de acompañamiento se hará al instrumento. Por ejemplo, si una persona hará presencia permanente para aclarar dudas y orientar a la ciudadanía; si se harán turnos de acompañamiento; si se va a observar el proceso sin interactuar con los ciudadanos que participan, etc. Vale la pena tener en cuenta que hay temas o preguntas frente a los que los ciudadanos se expresan con mayor libertad sin la presencia de los funcionarios.

Materiales

Varían dependiendo del tipo de instrumento de votación. La idea es ser recursivos y usar materiales de bajo costo.



Ventajas

- Se puede llegar a un gran número de ciudadanos
- Es posible hacer jornadas simultáneas.
- Facilita la inclusión de personas del grupo meta que no se enteraron previamente de la actividad pero se sienten atraídos por ella.
- El proceso se sistematiza en la medida en que avanza la votación.



Desventajas

- Es probable que algunas personas prefieran sumarse a la opción más votada en lugar de expresar su preferencia.

Actividad 5

Tomémonos algo



Creación de un espacio de conversación informal entre la ciudadanía y la alcaldía en el que se comparte una bebida (no alcohólica) y se obtiene la respuesta a la pregunta del diálogo ciudadano.

¿En qué consiste?

En instalar uno o varios espacios que permitan la interacción entre un servidor de la alcaldía y un ciudadano. Cada espacio se compone de una mesa y dos sillas, y debe incluir elementos que atraigan al ciudadano como una decoración llamativa y un cartel. El servidor invitará al ciudadano a tomarse una bebida (tinto, avena, jugo, chocolate, agua de panela, limonada), le planteará la pregunta del diálogo ciudadano y escuchará su respuesta.

Paso a Paso



1 Atraer a la ciudadanía

Definir cuántos espacios (mesa y dos sillas) se van a instalar para tomarse algo. Se recomienda que no se instalen demasiados espacios en el mismo lugar (plaza, parque, etc.) pues el éxito de la actividad requiere que se genere la expectativa de una conversación directa y cercana, y no de un encuentro multitudinario.

Además de esto, definir cómo hacer llamativo el espacio y qué bebida ofrecer. Es muy importante incluir uno varios carteles visibles que le indiquen a la ciudadanía que puede acudir a ese espacio para tomar algo. El mensaje del cartel será más atractivo si incluye alguna de las características del contexto. Por ejemplo: "Con este sol, vení y te tomás algo", "Tomémonos un tinto", "Una aguapanelita pa' este frío".



2 Cuándo y dónde nos tomamos algo

Seleccionar uno o varios lugares concurridos por los grupos meta del diálogo ciudadano para hacer el montaje de los espacios. Definir el horario y duración de la actividad. Es importante tener en cuenta el clima en la definición de estos aspectos.



3 Definir la sistematización

Como esta actividad consiste en recrear una conversación informal debe descartarse la idea de que el ciudadano diligencie formatos, escriba en tarjetas o firme papeles. Por esta razón le corresponde al servidor encargado de cada espacio registrar la respuesta del ciudadano. Para esto hay dos alternativas que permiten sistematizar sin alterar el ambiente de la conversación informal.



1) Grabar la conversación. En este caso es indispensable solicitarle al ciudadano permiso para grabarlo y aclarar que la grabación no será divulgada en ningún caso.



2) Diligenciar un formato. En este caso es necesario construir un formato sencillo con anterioridad en donde se puedan registrar las respuestas y argumentos frente a la pregunta del diálogo ciudadano. No olvidar tener suficientes copias. El formato debe llenarse siempre en el intermedio entre conversaciones, nunca delante del ciudadano. Las respuestas registradas deben ser fieles a lo expresado por cada persona.

4 Instalar

Ubicar todos los elementos que se han preparado para la actividad en los lugares seleccionados. A medida que vaya llegando la ciudadanía iniciar la conversación tomándose algo. Recordar que el tono de la conversación es informal y amigable.

En caso de que el tiempo pase y las personas no se estén acercando a la actividad, designar uno o varios funcionarios para invitar a la ciudadanía.



5 Desinstalar

Finalizada la actividad retirar el montaje asegurándose de que todo quede organizado y sin daño alguno. Como es una actividad en la que se van a consumir alimentos hay que tener especial cuidado con el aseo. Si se usan envases o empaques es preferible que sean reutilizables o reciclables.



Materiales

- Mesas.
- Sillas.
- Bebidas.
- Grabadoras o formatos.
- Materiales para la decoración y carteles.



Ventajas

- Es posible hacer jornadas simultáneas, es decir, al mismo tiempo en distintos lugares.
- Facilita la inclusión de personas del grupo meta que no se enteraron previamente de la actividad, pero se sienten atraídos por ella.



Desventajas

- Exige proyectar muy cuidadosamente el número de posibles asistentes. De lo contrario se corre el riesgo de que acuda una cantidad de ciudadanos que el equipo municipal no puede atender.

Actividad 6

Juegos tradicionales participativos



Esta actividad facilita la interacción y el intercambio de argumentos entre ciudadanos sin necesidad de un espacio de reunión. Se recrea un escenario para practicar una versión corta de un juego tradicional y atractivo para la ciudadanía que involucra solo dos participantes. Mientras transcurre el juego los ciudadanos intercambian argumentos basados en la pregunta del diálogo ciudadano.

¿En qué consiste?

En instalar juegos de dos participantes en el espacio público y adaptar sus reglas para facilitar una conversación entre dos ciudadanos durante un tiempo determinado. Los servidores públicos acompañarán el juego para plantear la pregunta, explicar la dinámica y motivar la conversación en caso de que sea necesario.

Paso a Paso



1 Selección del juego

Elegir el juego o los juegos y definir la manera en que se adaptarán las reglas teniendo en cuenta que se busca que dos ciudadanos puedan hablar e intercambiar puntos de vista durante un tiempo específico. Por ejemplo, si se selecciona un juego de parques es necesario adaptar sus reglas para que la partida tome entre 8 y 10 minutos. Esta adaptación es también necesaria si se eligen otros juegos tradicionales como dominó, ajedrez, juegos de cartas, rana, tejo, etc.



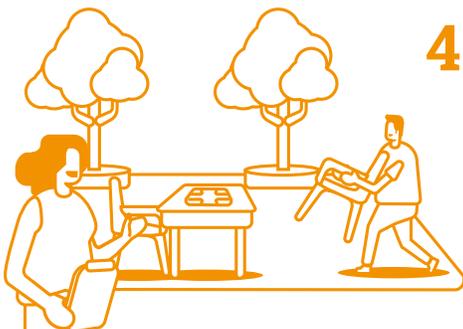
2 Seleccionar el lugar

Seleccionar uno o varios lugares concurridos por los grupos meta del diálogo ciudadano para hacer el montaje de los juegos. Definir el horario y duración de la actividad teniendo en cuenta que es probable que se requiera una jornada larga o varias jornadas. No olvidar pensar en el clima en la definición de estos aspectos.



3 Definir la sistematización

La sistematización de los *juegos tradicionales participativos* es un reto porque se trata de mantener el carácter de diversión de la actividad. Por esta razón, en cada juego deben estar presentes dos funcionarios. Uno encargado exclusivamente de dinamizar el juego (ver indicaciones en el paso 4) y otro encargado exclusivamente de la sistematización. Este último debe contar con un formato sencillo construido con anterioridad para registrar las respuestas y argumentos de la ciudadanía frente a la pregunta del diálogo. El registro se hace mientras los participantes están jugando y conversando.



4 Instalar y jugar

Ubicar los juegos en los espacios elegidos. Esperar que los ciudadanos se acerquen. Cuando haya dos participantes se cuenta la dinámica general de la actividad: *“Les vamos a hacer una pregunta sobre X tema para que la discutan ente ustedes libremente mientras juegan”*. Ubicarlos en el espacio de juego y, antes de iniciar, presentarles:



- La pregunta del diálogo
- Las reglas del juego.
- La duración del juego.

Esto se repite cada vez que llegan nuevos participantes.



Recordemos que esta es una actividad de deliberación, es decir que además de la selección de una opción (como en la consulta) la alcaldía quiere conocer los argumentos de los ciudadanos.

Como se trata de una conversación abierta es probable que los ciudadanos hablen de otros temas, en este caso el funcionario debe redirigir la conversación hacia el tema del diálogo ciudadano.

¡Tener un premio sencillo para el ganador puede ser una buena idea!



5 Desmontar

Finalizada la actividad retirar el montaje asegurándose de que todo quede organizado, aseado y sin daño alguno.

Materiales

- Los materiales varían dependiendo del juego seleccionado.
- Formatos de sistematización.
- Cronómetro.
- Pito o chicharra.



Ventajas

- Es posible hacer jornadas simultáneas, es decir, al mismo tiempo en distintos lugares.
- La ciudadanía experimenta la actividad como diversión.
- Facilita la inclusión de personas del grupo meta que no se enteraron previamente de la actividad, pero se sienten atraídos por ella.



Desventajas

- Requiere tiempo y habilidades para la dinamización de parte de los funcionarios.
- Algunos juegos requieren materiales que pueden ser difíciles de conseguir.

Actividad 7

Sancocho Participativo



Preparación de un plato típico en una olla común en un lugar público (parques, casas de cultura, centros culturales, etcétera). Para participar en la actividad los ciudadanos intercambian la respuesta a la(s) pregunta(s) del diálogo por uno o varios ingredientes de la receta, que irán echando en la olla. Al final, todos los participantes disfrutarán del plato preparado.

¿En qué consiste?

En invitar a la ciudadanía a preparar un plato típico e idear un mecanismo para que durante la preparación se obtengan las respuestas a la(s) pregunta(s) del diálogo. Los servidores invitarán a los grupos meta a responder a la pregunta del diálogo en una especie de "cupón" o tarjeta. Una vez hayan respondido a la pregunta, los asistentes canjean el cupón por alguno de los ingredientes del plato, que será depositado en la olla para aportar a la preparación del plato.

Paso a Paso

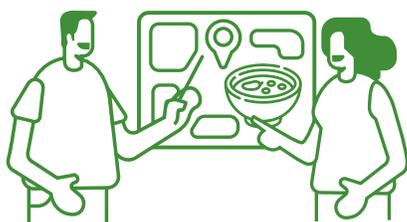


1 Elegir el plato a cocinar

Escoger un plato típico teniendo en cuenta la región y los gustos del grupo meta. Debe ser un plato fácil de preparar y cuyos ingredientes sean fáciles de conseguir.

2 Ubicar el espacio para preparar el plato

Seleccionar el lugar público en el que se va a realizar la olla participativa y verificar cuáles son los requerimientos logísticos para realizarla. Prever que se necesita un espacio para montar la olla y otro espacio donde se puedan organizar los ingredientes para que las personas se acerquen a intercambiarlos por sus cupones. ¡Es muy importante que cuente con zonas de aseo para que los participantes manipulen los ingredientes con las manos limpias! No olvidar verificar si para usar el lugar se necesita solicitar un permiso.



3 Preparar los "cupones"

Diseñar una especie de cupón o de vale o tarjeta, que por una cara diga "válido por X ingrediente" (cualquier ingrediente del plato a cocinar), y por la otra cara tenga la pregunta del diálogo ciudadano y el espacio para seleccionar o escribir la respuesta. También puede ser una tarjeta con la forma de los ingredientes, o con dibujos de los ingredientes. No es necesario que la pregunta esté impreso en el cupón o tarjeta. También se puede ubicar la pregunta grande en una cartelera, y en el cupón o tarjeta sólo disponer el espacio para la respuesta. ¡Es importante que el cupón aclare que sólo se puede intercambiar por el ingrediente si se responde a la pregunta!



4 Atraer a la ciudadanía

A esta actividad puede invitarse con anterioridad, pero también se presta para hacerla en la hora y el lugar adecuados para que los ciudadanos del grupo meta quieran acercarse a la olla y participar. Es muy importante aclararles a los asistentes que podrán disfrutar del plato que ayudaron a preparar cuando esté listo, sin costo alguno.



5 Montaje



Con suficiente antelación reunir todos los ingredientes, utensilios de cocina, platos y cubiertos, y demás elementos necesarios. Llevarlos y organizarlos en el lugar escogido para la actividad. Es necesario disponer de una mesa con los ingredientes frescos y del espacio para el fogón o la cocina (estufa), así como de bancas y lugares en donde las personas podrán sentarse a comer una vez el plato esté listo. Además, debe destinarse un espacio para la entrega de cupones. Ese espacio debe facilitar lapiceros y superficies para que los asistentes puedan responder a la pregunta del diálogo en el cupón. El equipo de servidores debe tener listo el fogón o la cocina al momento de dar inicio a la actividad. Es decir, si se va a cocinar con leña, ya debe haber fuego suficiente para cocinar.

¡Los invitamos a no usar icopor para esta actividad! Procurar usar loza o materiales reciclables.



Hay que disponer de canecas visibles y promover que se dispongan los residuos de manera adecuada.

6 A participar y cocinar



Cuando los ciudadanos se aproximen al lugar de la actividad, invitarlos a reclamar su cupón y llenarlo. Indicarles la ubicación de la mesa de ingredientes donde podrán canjear el cupón por un ingrediente. Los servidores deben solicitarles a los ciudadanos que entreguen el cupón, o que lo depositen en algún lugar, y posteriormente tomen el ingrediente y lo lleven a la olla. Es muy importante que los servidores verifiquen que los cupones o tarjetas están llenos y contienen las respuestas.

Hay que tener en cuenta a las personas con dificultades para leer y escribir. Algunos miembros del equipo organizador deben tener la tarea de identificar a estas personas y ayudarles a la hora de responder la pregunta.

7 ¡A comer!

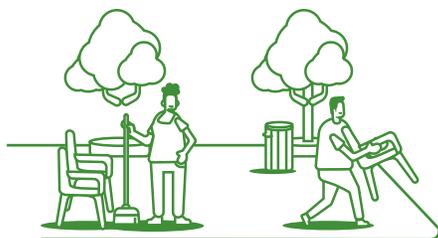


Cuando llegue la hora de servir el plato, establecer un orden para repartirlo. Aprovechar este momento en el que las personas disfrutaran del plato para comunicarles a los participantes de qué manera la administración va a utilizar las respuestas que dieron durante la actividad.



8 Disposición de residuos

Invitar a los participantes a disponer de manera adecuada los residuos o el menaje utilizado para comer.



9 Desmontaje y aseo

Cuando finalice la actividad se debe recoger todo y asear. No debe percibirse ninguna alteración del espacio público después de hacer la actividad (basura, zonas quemadas, etc.)

Materiales

- Cupones o tarjetas con la pregunta del diálogo y el espacio para responder.
- Ingredientes del plato típico
- Mesa para disponer de los ingredientes
- Cocina a gas o gasolina, o leña para fogón
- Combustible para la cocina
- Utensilios de cocina
- Recipientes
- Platos de loza o de material reciclable para servir la comida
- Lapiceros para las respuestas
- Utensilios para aseo



Ventajas

- Cocinar y comer es un plan muy atractivo para muchos grupos de personas
- Se puede hacer en espacios físicos abiertos y cerrados
- Los cupones o tarjetas para los ingredientes pueden contener en el reverso un icono para identificar el grupo meta y el sexo de quien responde.
- Las personas dan sus respuestas de manera anónima. Funciona para temas en los que las personas difícilmente se expresarían en público



Desventajas

- Exige proyectar muy bien el número de asistentes para que alcancen los ingredientes y los platos de comida
- Requiere seguir las reglas de la manipulación de alimentos: higiene, cocción suficiente de los alimentos, etc.

Actividad 8

La Feria de Preguntas



Simulación de una feria en un lugar público, con varias estaciones en las que se contestan preguntas utilizando mecanismos distintos en cada estación. Los asistentes que visiten todas las estaciones, es decir, que contesten a todas las preguntas, reciben un "premio" al final.

¿En qué consiste?

En instalar una especie de feria con varios puestos o estaciones que los ciudadanos deben recorrer respondiendo a las preguntas del diálogo. En cada estación, los asistentes deben ser atendidos por uno o varios servidores, que utilizarán distintos mecanismos para plantear la pregunta correspondiente a la estación (tablero de respuestas, urnas, entrevistas). Al iniciar, a cada asistente se le hace entrega de un tarjetón en el que los servidores van a validar su paso por cada estación. Los participantes que tengan su tarjetón lleno, reclaman un premio al final.

Paso a Paso



1 Ubicar el lugar de la feria

Seleccionar el lugar público en el que se va a realizar la feria y verificar que tiene el espacio para ubicar varias estaciones. Tener en cuenta si para hacer uso del lugar se necesita solicitar un permiso.

2 Definir número de estaciones y mecanismos de pregunta

Definir el número de estaciones dependiendo de la cantidad de preguntas que se vayan a realizar y de la cantidad de servidores que vayan a liderar la actividad (en cada estación las personas son atendidas por al menos un servidor). Debe utilizarse un método distinto de pregunta para cada estación. Por ejemplo, en una estación se resuelve una encuesta que se entrega escrita, en otra se responde a una entrevista, en otra se ponen las respuestas en un tablero que tiene escrita en letras grandes la pregunta, en otra se pegan las respuestas en una tela con un alfiler, etc. También, usando la imaginación, se le puede dar un nombre a cada estación.



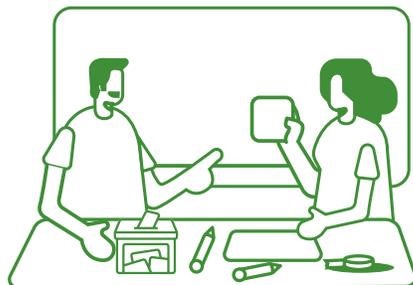
3 Diseñar el "tarjetón" de la feria

Debe diseñarse un tarjetón en el cual se le va a validar a cada asistente el paso por cada estación. Puede ser un tarjetón o una hoja de papel estilo Bingo, en el que se puede ir tachando o ir poniendo un sello o una pegatina sobre la imagen que representa cada estación.



4 Alistar los materiales requeridos para el montaje de cada estación

Preparar y alistar todos los materiales necesarios para que en cada estación los participantes resuelvan la pregunta o las preguntas correspondientes. Por ejemplo: carteleras y stickers de puntos, hojas de papel con encuestas, tela con una pregunta escrita, mesas, urna, papel autoadhesivo, chinchas, lapiceros, marcadores, etc. Lo ideal es no repetir mecanismos para preguntar, pues la diferencia en el modo de preguntar es lo que hace dinámica la actividad.





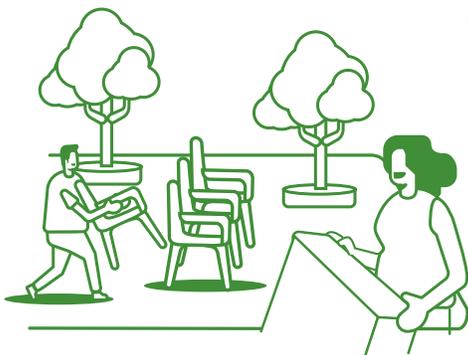
5 Definir los “premios”

Pensar en algo sencillo y que no sea costoso que le será entregado a los asistentes que muestren el tarjetón que acredita que pasaron por todos los puestos de la feria. El premio, incluso, puede ser una “experiencia”: tomarse una foto divertida, participar de un juego sencillo, etc.



6 Diseñar la entrada a la feria

Puede escogerse un nombre para la feria según la temática del diálogo o sencillamente decorar un espacio y ponerle un cartel con la palabra “Entrada”. Pueden ponerse varias “entradas”, dependiendo del lugar escogido y la cantidad de gente esperada. La entrada es el espacio en el que se reparten los tarjetones de la feria y se les explica a las personas que deben pasar por todas las estaciones y pedir sus “sellos” o cualquier otro medio de validación en el tarjetón. Se les debe explicar que al final deben contar con x número de sellos (el correspondiente al total de estaciones).



7 Montaje de la feria

Disponer de todos los materiales y mobiliario necesario para montar la entrada o las entradas de la feria, así como cada una de las estaciones. Señalar, limitar y separar cada uno de los espacios dispuestos para cada estación. Asegurarse de que en cada estación los participantes van a contar con lo que necesitan para responder a la pregunta. Los servidores públicos a cargo de cada estación deben contar con los materiales que necesitan para “certificar” que una persona pasó por la estación: sellos, pegatinas, lapiceros para firmar, marcador para hacer una X, etc.



8 ¡Vamos a la feria!

Cuando los ciudadanos se aproximen al espacio en donde se realizará la feria, indicarles la entrada, entregarles el tarjetón de la feria, y explicarles la dinámica de la actividad. Se debe recordar que sólo tendrán el premio los que llenen el tarjetón al pasar por todas las estaciones.



9 Entrega de premios

La entrega de premios debe ser constante y con un mecanismo sencillo, pues algunos participantes estarán terminando cuando otros apenas estén empezando. El premio se da a cambio del tarjetón que comprueba que se visitaron todas las estaciones y se respondieron todas las preguntas.



10 Desmontaje

Cuando finalice la actividad, se deben desmontar todas las estaciones y asear el espacio utilizado.

Materiales

- Mobiliario para las estaciones (mesas y sillas)
- Papelería y demás materiales para cada estación
- Materiales para decoración
- Papelería para los tarjetones
- Sellos o pegatinas para validar los tarjetones en cada estación
- Premios



Ventajas

- Sirve para recoger mucha información y plantear varias preguntas sin agotar a los participantes.
- Se adapta a espacios físicos abiertos y cerrados.
- Permite la participación de grupos grandes de ciudadanos.
- Se pueden plantear varias preguntas en la misma actividad, incluyendo preguntas abiertas y cerradas.
- Se pueden incluir varios mecanismos de pregunta en la misma actividad: entrevista, respuesta escrita, respuesta en tablero, etc.
- Dependiendo del lugar y la hora de realización, facilita la inclusión de personas del grupo meta que no se enteraron previamente de la actividad, pero se sentirán atraídos por ella.



Desventajas

- Requiere un despliegue logístico significativo para montar cada estación.
- Al recoger información con distintos mecanismos de pregunta, se debe prever cuidadosamente la sistematización de la información obtenida en cada estación.
- La sistematización puede ser exigente.
- Requiere estimar bien el número aproximado de participantes, para que no se acaben tarjetones ni premios.

Actividad 9

La Carta



Esta es una actividad complementaria a cualquier otra actividad en la que hay un tema principal y uno o varios moderadores. Se elige un espacio para simular una urna o un buzón de correo en el lugar de la reunión. Puede ser en efecto una caja o una urna, pero puede ser también una cartelera que tiene pintada una carta o un buzón de correo. Cada opinión o comentario que se salga del tema de la reunión será puesto en este lugar simbólico como una carta.

¿En qué consiste?

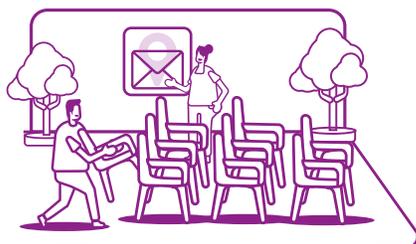
Consiste en facilitar que los asistentes den sus opiniones o hagan preguntas sobre temas distintos al tema principal sin interrumpir significativamente el desarrollo de la actividad. Cuando alguien exprese una opinión que se salga del tema, o cuando se identifique que las personas quieren hablar de otro asunto, el moderador lo invita a escribir "una carta" con esa opinión y dejarla "en el buzón" con un destinatario específico, si sabe quién es.

Paso a Paso



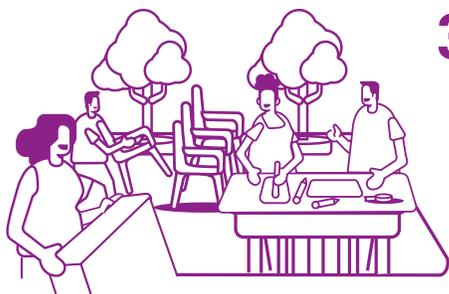
1 Preparar un dispositivo que hará las veces de "buzón"

Diseñar o disponer un dispositivo para depositar las cartas. Puede ser una cartelera grande con un buzón o una carta pintados, una tela con un letrero grande que diga buzón, un tablero, o una caja que simule una urna.



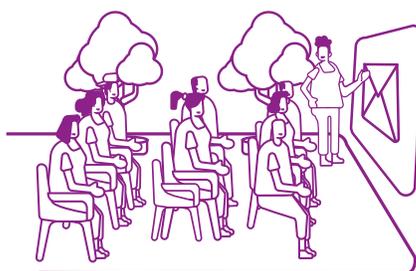
2 Ubicar el "buzón"

Disponer de un espacio específico dentro del espacio del encuentro o reunión. Puede ser una mesa o una pared. En este espacio se pondrá el dispositivo para que las personas puedan dejar sus cartas.



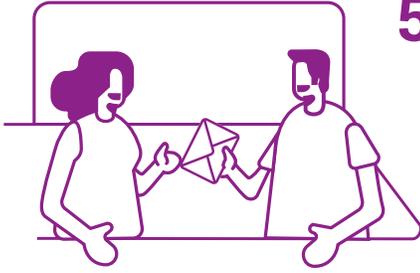
3 Habilitar materiales para las cartas

En otro lugar, o en el mismo espacio del buzón, se deben ubicar papel y bolígrafos para las cartas. También puede usarse sobres para depositar las cartas cerradas.



4 Explicar para qué es el buzón

Esto puede explicarse al inicio del encuentro o sólo cuando surja un comentario o una pregunta que se sale del tema y el alcance de la reunión. El moderador o los moderadores son las personas encargadas de identificar cuándo una opinión o pregunta se sale del tema del encuentro. Cuando esto pase, se le facilita a la persona el material para escribir la carta y se lo invita a dejarla en el buzón. Es muy importante hacerle saber a las personas que las cartas que dejen allí se les harán llegar a los destinatarios correspondientes.



5 Compromiso con la entrega de las cartas

Al finalizar la actividad se reiterará el compromiso de hacer llegar los mensajes de las cartas a los destinatarios para quienes fueron escritos.

Materiales

- Materiales para crear el buzón: papel, marcadores, cartón, pegante, cinta, etc
- Bolígrafos
- Papel para escribir las cartas
- Sobres (opcional)



FOINCIDE
Fortalecimiento
de **gobiernos**
locales

SALAR *International* 
Parte de la Asociación Sueca de
Autoridades Locales y Regiones



Suecia
Sverige