

Curso Técnicas de la mediación y democracia deliberativa 2022

Planes y estrategias

Víctor Fernández G. – viktorfdez@gmail.com



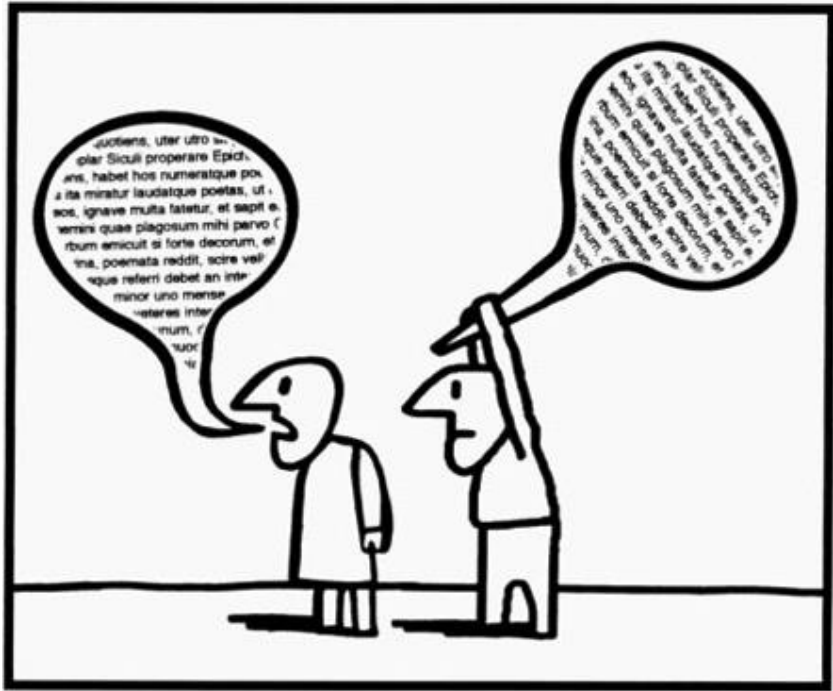
FACULTAD DE
CIENCIAS
SOCIALES
UNIVERSIDAD DE CHILE



INSTITUT
FRANÇAIS
CHILE

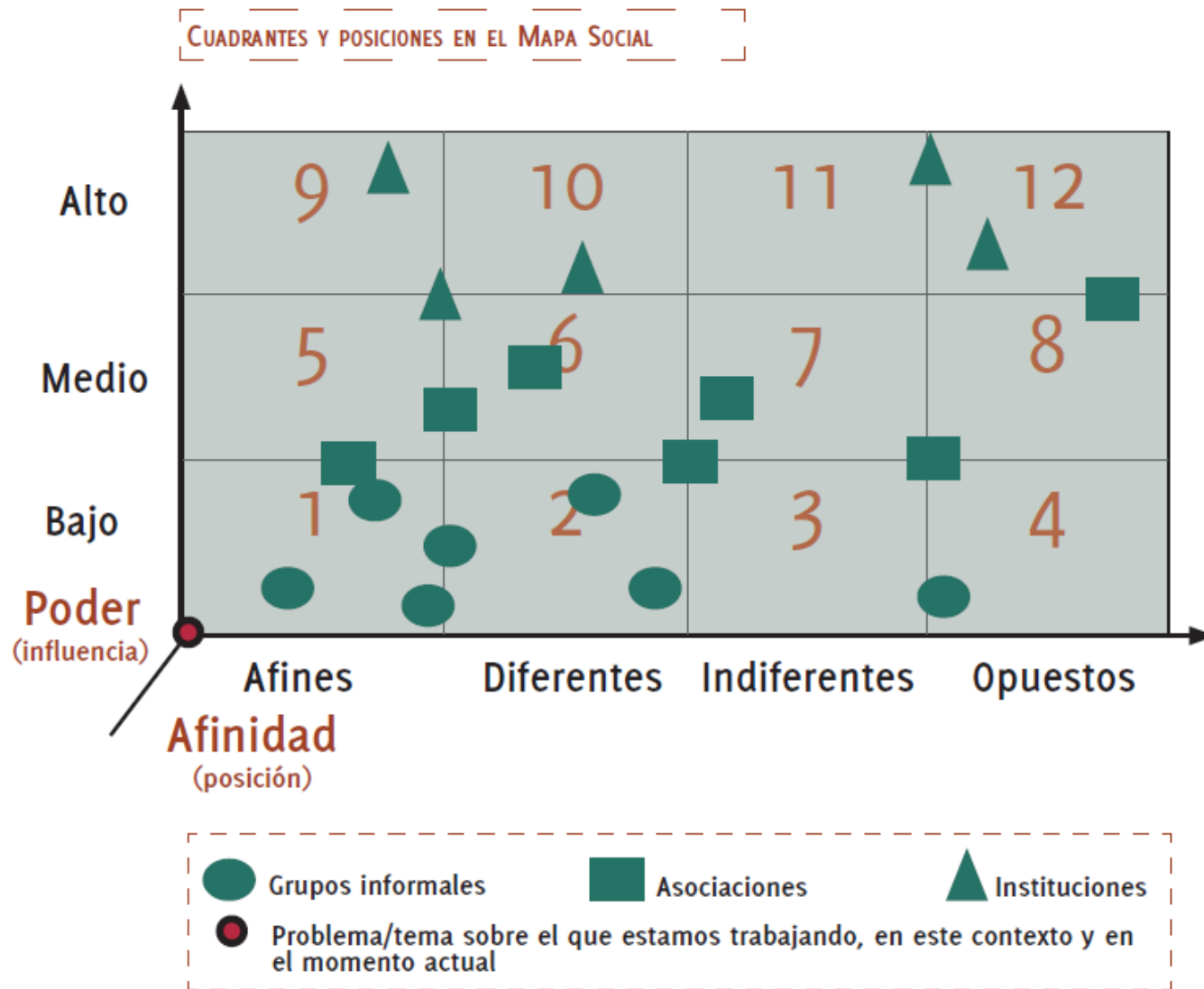


¿Qué es participar?



**Participar es
promover y aceptar
lógicas distintas . La
participación que
importa es la que
cambia la realidad**

Como dibujar un sociograma



Analizador: Es aquello sobre lo cual se posicionan.

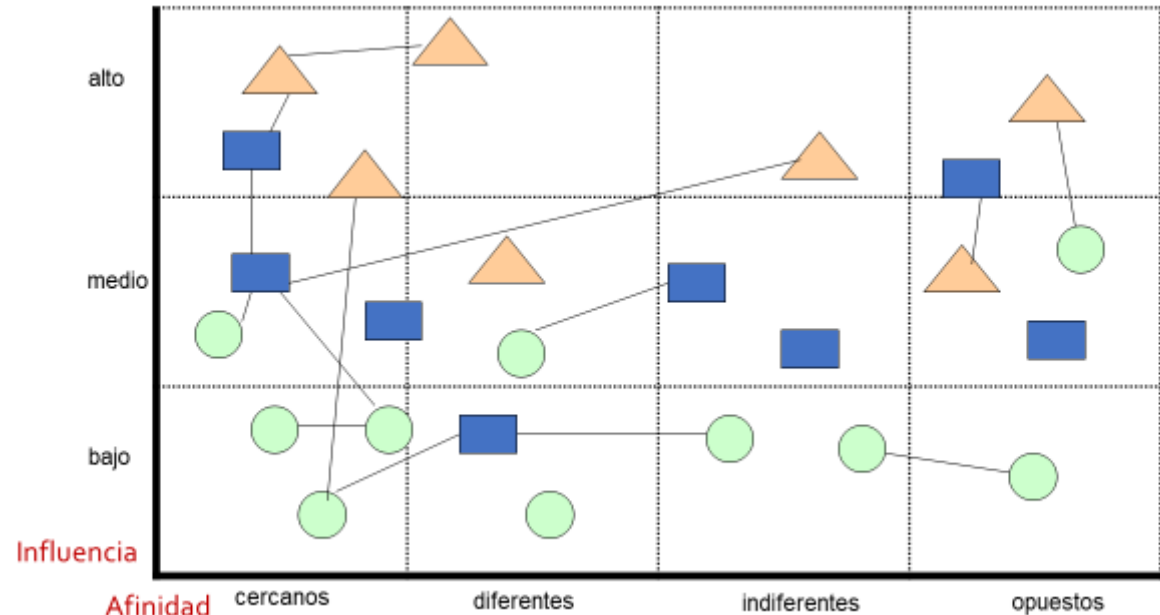
Puede ser “Analizador Histórico”, puede ser un tema que ya está presente o puede ser construido

Estrategias

- Se planifica no desde la individualidad sino desde la red
- Hay 4 estrategias básicas:
 - **Trabajar** con los aliados
 - **Negociar** con los diferentes
 - **Seducir** a los indiferentes
 - **Aislar** a los opuestos

Todas ellas requieren gestionar vínculos

Se trata de intentar lograr que “los de mayor confianza entre sí puedan ganar a los diferentes para enfrentar a los antagonicos” (Martín Gutiérrez, 1999, p. 137).



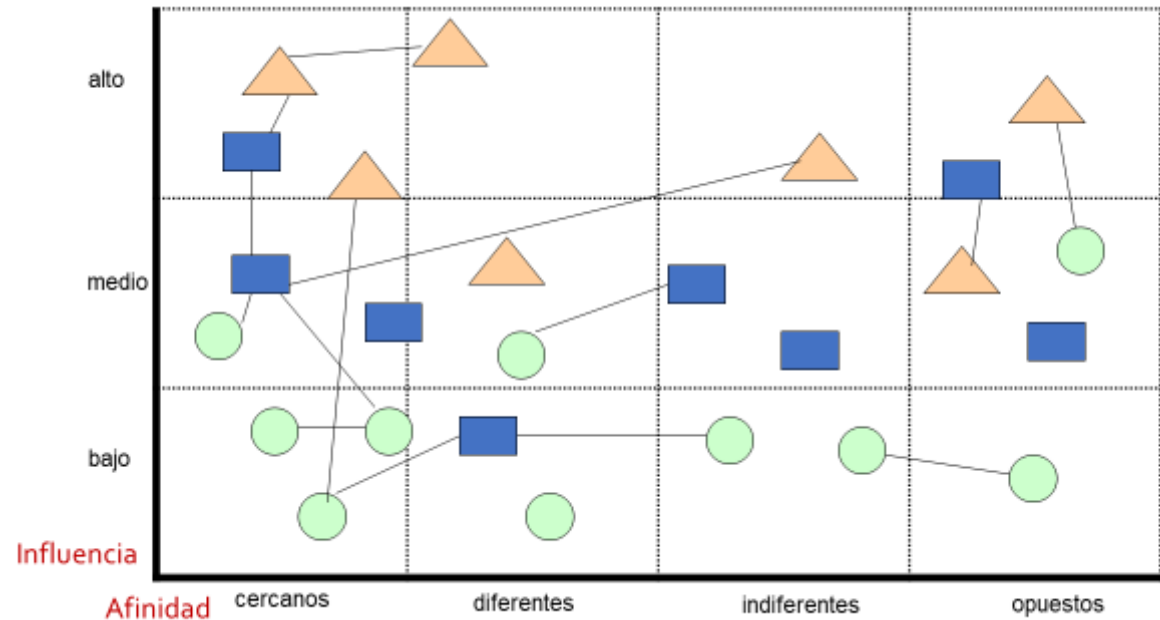
Analizando el sociograma (que cosas mirar)

- Ver el tipo de actores: si priman las instituciones o los actores informales
- Observar el grado de conexión existente
- Mirar cual es nivel de poder existente en nuestro grupo y con quien es necesario contar
- Ver si nuestro grupo de encuentra bien o mal conectado
- Diseñar estrategias de vinculación, sobre todo entre afines y semejantes

Lo más importante: verificar por medio de entrevistas u otros mapeos

Redes y estrategias

- El sociograma es una herramienta muy potente para describir y diagnosticar. Y también nos sirve para diseñar estrategias de acción.
- Se trata de conectar o desconectar con la finalidad de cambiar las relaciones entre las redes y cambiar la circulación del poder
- En su carácter diagnóstico, se trata de profundizar discursos y anclajes para “reenmarcar”
- En su carácter estratégico, se trata de cartografiar relaciones de poder (colaboración conflicto)
- En buena medida, las posibilidades de transformación pasan por las redes



Organizar

- Reuniones, coordinaciones, colaboración
- Planes, proyectos
- Afinidad
- Confianza

Negociar

- Reconocer intereses como legítimos
- Coincidencia táctica, divergencia estratégica
- Intercambio de recursos (cooperación)
- No busca volverlo cercano

Seducir

- Mostrar / no mostrar
- Tu mejor cara (lo más relevante o valioso)
- Busca interesar
- Puede volverlo cercano o diferente

Aislar

- No es conflicto abierto (poder)
- Es bueno conocer el mapa de ese lado

Asambleas y priorización

Herramientas de la transformación democrática

Mecanismos participativos e intensidad participativa



Asambleas

- ¿Qué entiendes por Asamblea?
- ¿En cuales has participado?
- ¿Qué es lo bueno y lo malo?



Asambleas

- Al menos un parte de la mala fama de los métodos participativos viene de la Asamblea como mecanismo
- Discusiones que no acaban nunca, exposiciones aburridas, agresiones verbales, falta de decisiones, manipulación, etc.
- Pero este mecanismo forma parte de muchos colectivos, organizaciones y políticas.
- ¿Cómo mejorar?. Hay 3 puntos: **La eficacia**, la **participación democrática** y las **relaciones** de cordialidad y cooperación

Eficacia

- Es **cumplir con lo que la Asamblea se propuso**. Que se aborden todos los temas planificados, que se tomen las decisiones y que se haga en el tiempo pensado.
- Para esto:
 - Debe planificarse la Asamblea
 - Debe convocarse de manera efectiva
 - Los problemas deben estar bien analizados
 - Deben respetarse los tiempos



Participación democrática



- Deben escucharse y ser tomadas en cuenta todas las posiciones, fomentando el aporte de todos los involucrados. Para esto:
 - Debe contarse con toda la información necesaria
 - Deben tomarse decisiones sin imposiciones ni coacción
 - Las decisiones deben tomarse preferentemente por consenso. Si hubiera que votar esto debe informarse previamente y las alternativas deben ser equivalentes

Relaciones personales de cordialidad y cooperación

- El clima de trabajo debe ser agradable, basado en el respeto mutuo y resolviendo conflictos de manera no violenta. Para esto:
 - Hay que garantizar confianza para abordar los temas
 - Se debe procurar crear un clima óptimo, usando dinámicas de presentación o trabajo
 - Se debe dar espacio al humor o al compartir alguna comida.





La palabra como recurso

- La palabra es un recurso y como tal se encuentra desigualmente distribuido
- Esto significa que algunos acceden a este recurso mejor que otros: hombres, educados, con dinero “hablan mejor” (Bourdieu)
- Hay un habla legítima y un habla que no lo es
- Una buena parte del éxito de una asamblea se juega en redistribuir ese recurso. Acercarse a con-versar

La condiciones de la asamblea



- La asamblea se da en un contexto
- Tienen “sesgos de representación”. Hay gente mejor dispuesta a participar que otra
- No es un dispositivo “inocente”. Funciona mejor en compañía de otros dispositivos participativos
- Reclama ser un espacio privilegiado de deliberación

Algunas ideas: Uso del espacio

Se puede organizar de dos formas:

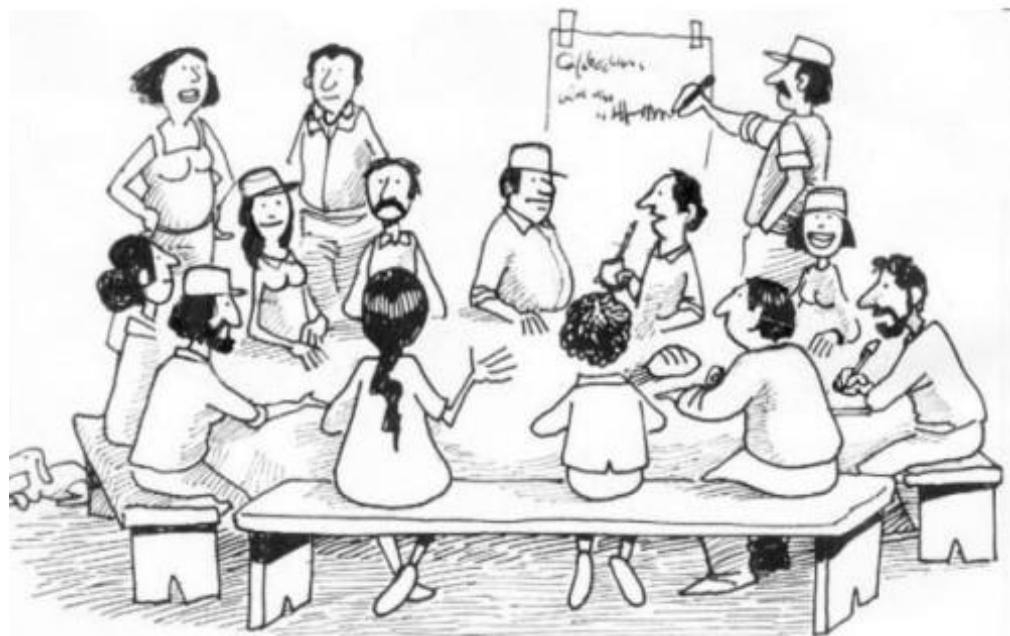
- Unidireccional: todos dirigidos a un solo foco de atención
- Participativo: en círculo, de manera de poder ver a los demás. Favorece el intercambio de ideas.
- Fijarse en símbolos de poder o autoridad

Se puede ir variando según el objetivo de la reunión.



Curso técnicas de mediación y democracia deliberativa 2022

Algunas ideas: la visualización



Es fundamental que se vea.

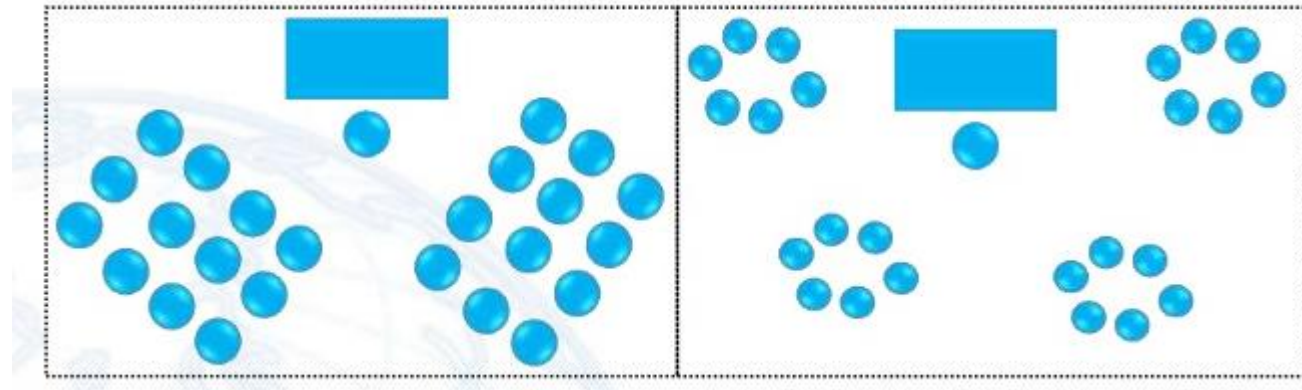
“Lo que escucho lo olvido,, lo que veo lo recuerdo,
lo que hago lo aprendo”

Lo más simple es el papelógrafo, pero hay otras técnicas: dibujar acuerdos, escribir para sistematizar, usar sticker o post-it de colores, tarjetas de cartulinas, dibujos, etc.

Los acuerdos o conclusiones deben quedar escritos

Puede usar una “zona de descanso” para temas que no se puedan tratar

Técnicas: Philip 66



- Un grupo grande se divide en grupos de 6 personas
- Trabajan en un tema durante 6 minutos
- Las conclusiones se llevan al conjunto del grupo

- Fragmentar el grupo, aumenta la participación
- Desde 7 ya se requiere moderador
- Al haber participado, la persona se siente parte del resultado final
- En grupos pequeños es más difícil bloquear o manipular
- Se recogen más ideas o temas que cuando el grupo es grande

- *Cuchicheo*: se trabaja sobre un tema o una pregunta entre dos personas durante un tiempo. Luego de eso, hay más disposición a hablar
- *Reflexión previa*: cada persona de manera individual reflexiona sobre un tema en silencio y anota en una tarjeta las conclusiones. Luego se debate en grupos pequeños. Hay menos filtro y salen buenas ideas
- *Debate libre*: Es la interacción en asamblea grande, no hay mucha estructuración previa



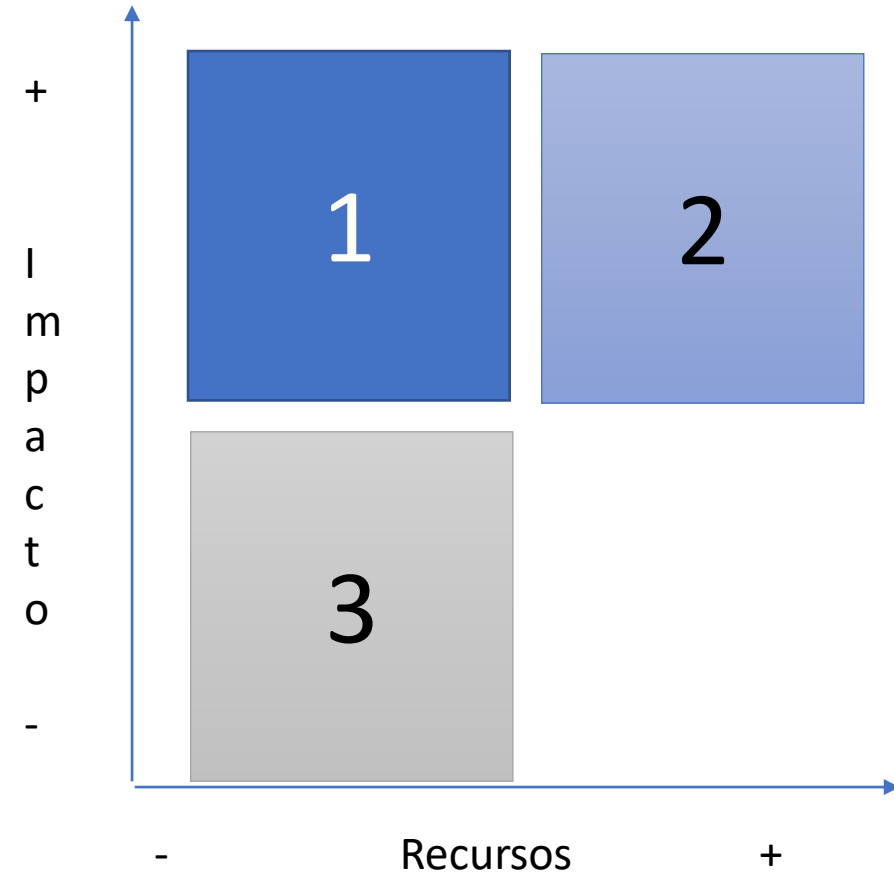
Priorización

- Priorizar es poner en juego lo urgente y lo importante
- Hay diferentes formas de priorizar, que van más allá del voto por una opción y permiten abrir posibilidades creativas y permitir que decidamos entre tod@s
- Decidir que hacer es justamente uno de los desafíos
- Hay técnicas analíticas y otras de decisión colectiva (más políticas)
- Las opciones deben estar claras y ser comprendidas por todos



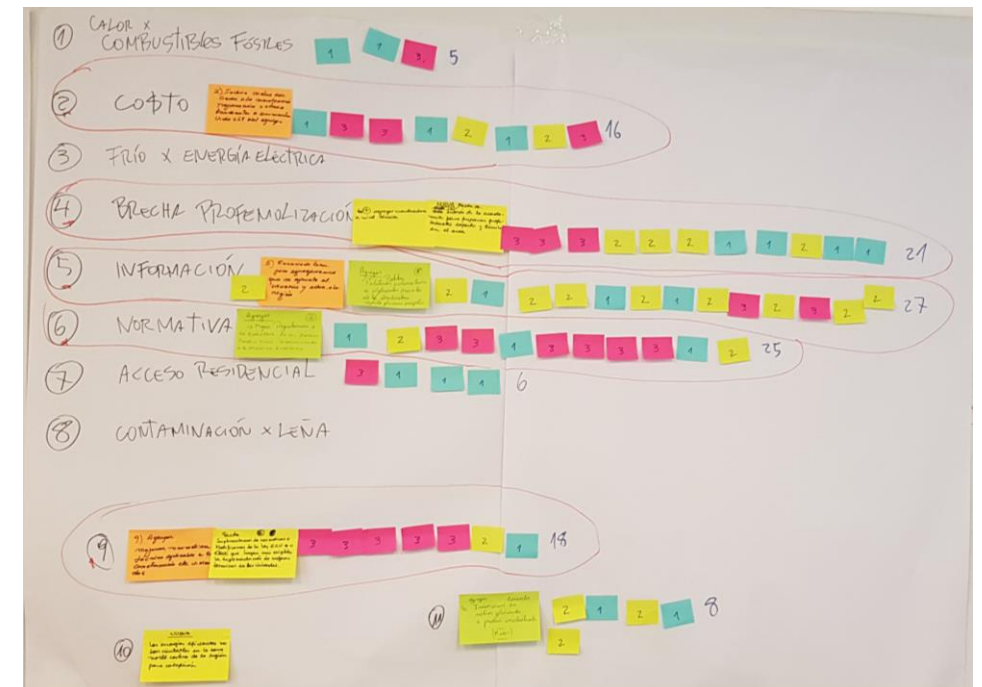
Matriz de priorización

- Consiste en poner en juego dos criterios e ir ubicando las acciones en esa matriz
- Sirve como análisis colectivo y permite priorizar
- Funciona mejor cuando hay muchas ideas e iniciativas
- Habitualmente se usan criterios de impacto y costo
- El cruce da como resultado 4 cuadrantes



Votación ponderada

- Cada persona recibe 3 votos con valores 3, 2 y 1
- Vota por lo que le parece más relevante priorizando el valor más alto
- Puede introducirse la regla de que no se vota por lo del propio grupo
- Luego se suman los votos totales
- Permite abrir la votación y las ideas



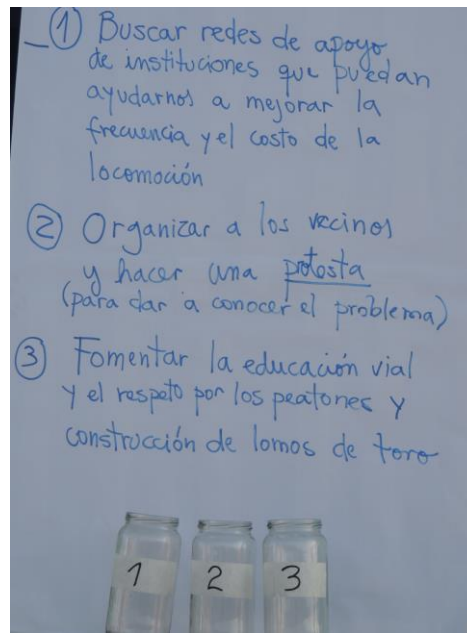
Votación abierta

- Cada persona recibe 5 o 6 porotos
- Se hacen urnas con frascos o vasos frente a las ideas a votar. Se pueden poner números
- Cada persona vota, distribuyendo como mejor le parezcan
- Permite abrir la votación y las ideas
- Funciona bien con grupos grandes y pequeños



Votación abierta

- Cada persona recibe 5 o 6 porotos
- Se hacen urnas con frascos o vasos frente a las ideas a votar. Se pueden poner números
- Cada persona vota, distribuyendo como mejor le parezcan
- Permite abrir la votación y las ideas
- Funciona bien con grupos grandes y pequeños



Planificación participativa

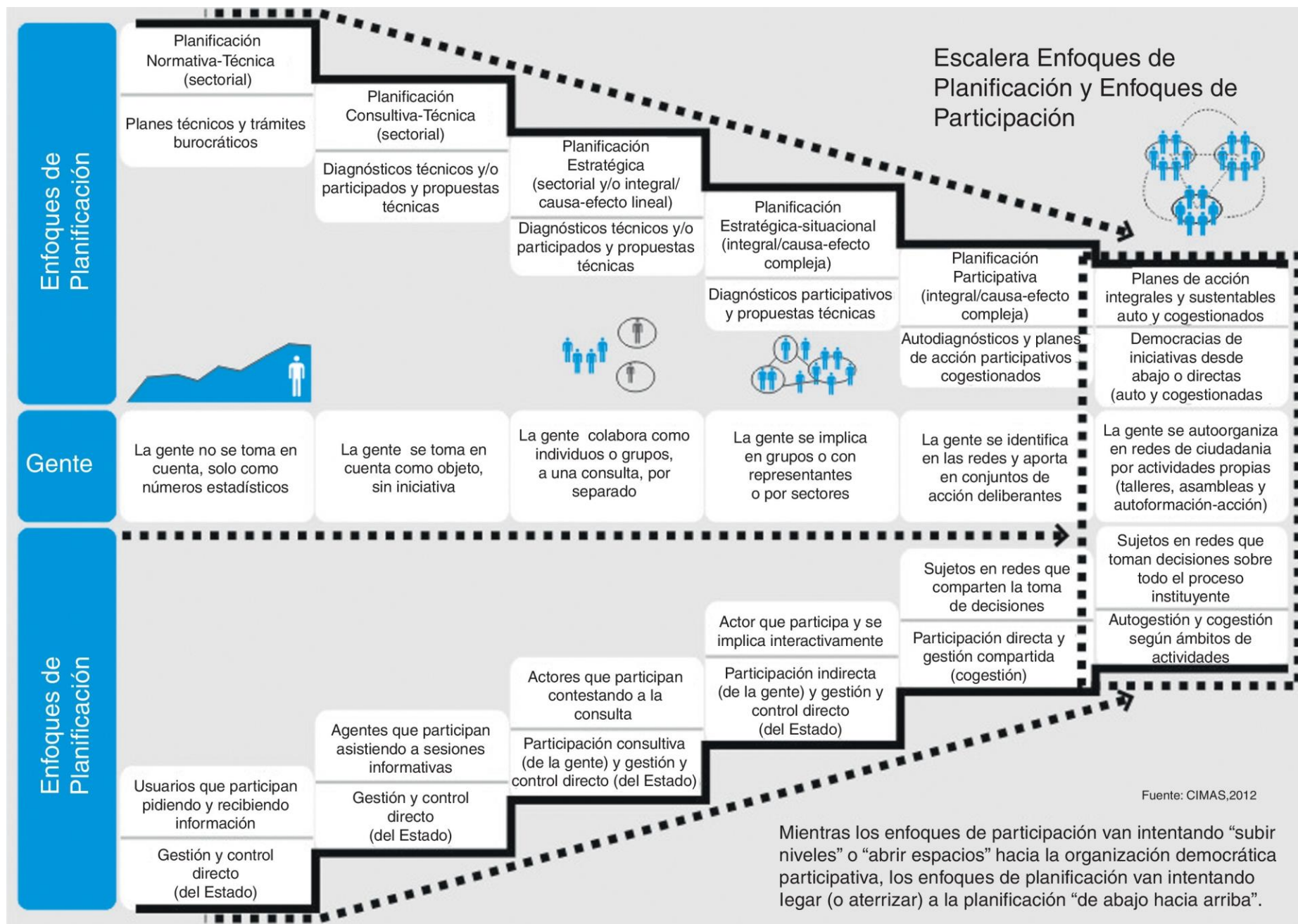
Camino para la transformación social

Planificar

- “La planificación es la reflexión que precede y preside la acción”

La paradoja de la Planificación

- Cuando se tiene menos necesidad de la planificación porque nada cambia, la planificación opera mejor; es cien por ciento eficiente. Pero cuando, a causa del cambio rápido y universal la planificación es más necesaria, está no opera en absoluto: su eficiencia es cero”
- La paradoja se desvanece si abandonamos la idea de que la planificación descansa en nuestra capacidad de predecir el futuro. No se refiere ni al conocimiento (conocer el futuro) ni a la acción, sino a la mediación entre ambas.
- Media entre cálculo y acción en situaciones de poder compartido y conflicto.



¿Cómo actuar en conjunto?



Una de las cosas que tenemos que aprender es que para poder actuar en conjunto y cambiar las cosas, necesitamos **planificar**.

Tener un plan puede hacer una gran diferencia en nuestra acción. No dice qué podemos hacer y por donde partir

Necesitamos planificaciones, pero no cualquier planificación

- Que se enraíce en lo que está pasando en lo social
- Que logre resolver problemas muy concretos
- Que se haga cargo hasta donde pueda de la complejidad
- Que empodere a la gente y no solo a los técnicos y los políticos

El flujograma, una herramienta para planificar.

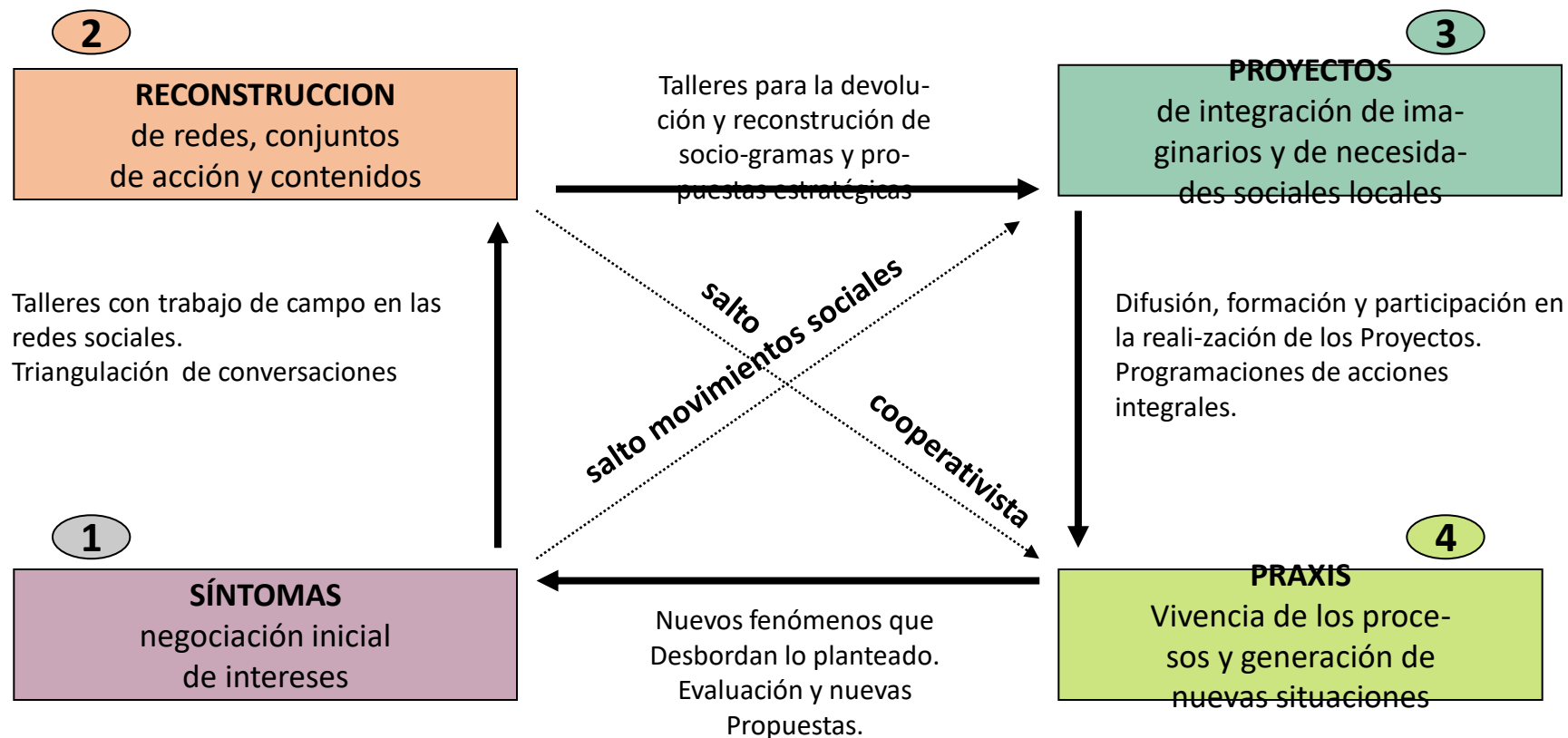
- El flujograma es una herramienta que nos permite planificar.
- Nos sirve para ordenar los problemas y mirar como están relacionados
- De esa manera podemos ser más efectivos



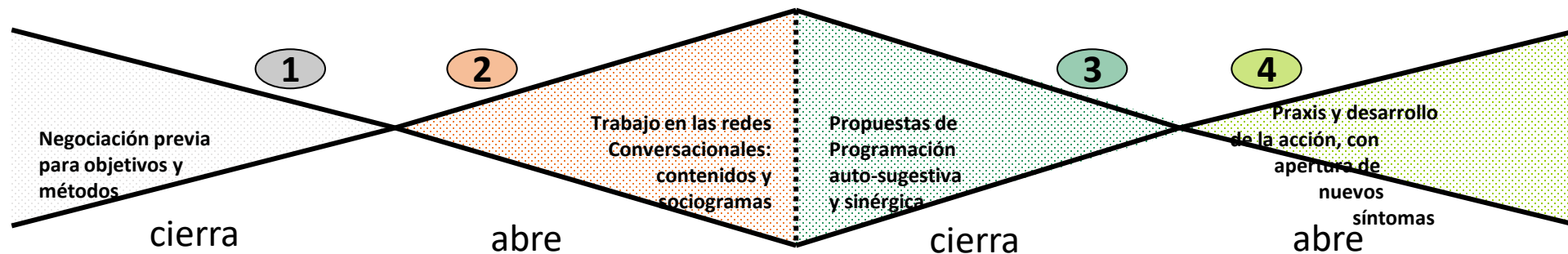
Técnica: el flujograma

- Creada por Carlos Matus. Reformulada por TR Villasante.
- Sirve para debatir la relación entre problemas previamente identificados.
- Está a medio camino entre diagnóstico y planificación
- Se visualiza lo que tenemos, creando “redes de problemas”
- Permite construir acciones sobre las relaciones entre los problemas y no respecto de los problemas mismos. Es relacional, no lineal.
- Responde de manera sencilla a las preguntas ¿Cuáles son los problemas que tenemos? ¿Cómo se relacionan entre sí?
- Permite profundizar (reflexividad)

Sociopraxis: pasos de un proceso de construcción de conocimiento



CRONOGRAMA POSIBLE



Paso 1: Ordenar los problemas

- El primer paso es anotar los problemas y las causas de los problemas en tarjetas o post-it
- Luego esos problemas se ordenan en una matriz donde diferenciamos por un lado los grandes temas y por el otro si son problemas que podemos resolver o no
- Los temas pueden ser variados (3 o 4 es suficiente)
- La idea es diferenciar entre aquellas cosas que podemos resolver, aquellas que podemos influenciar y aquellas que no podemos resolver

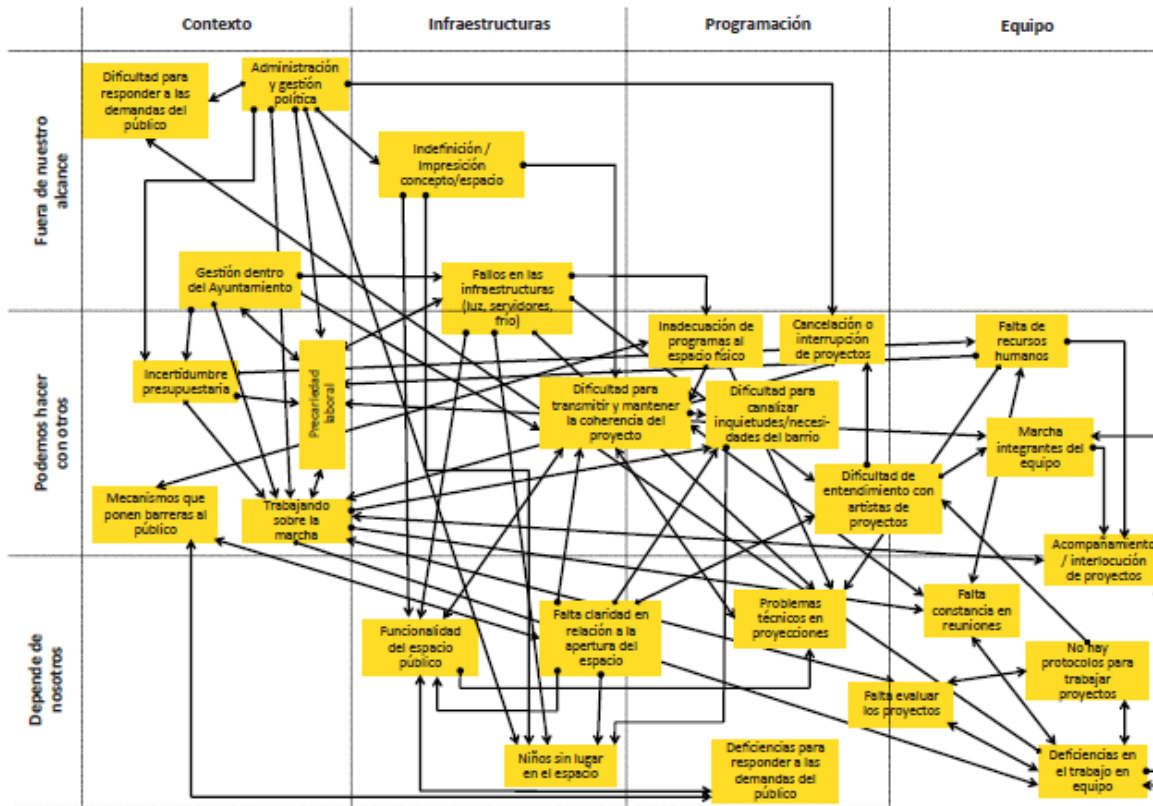
	Economía	Educación	Salud	Participación
Lo podemos resolver				
Lo podemos influenciar				
No lo podemos resolver				

EJEMPLO DA MATRIZ ELABORADA PARA ANALIZAR LA RELACIÓN ENTRE LAS PROBLEMÁTICAS IDENTIFICADAS A TRAVÉS DE UNA CRONOLOGÍA HISTÓRICA (CONTINUACIÓN DEL EJEMPLO ANTERIOR).

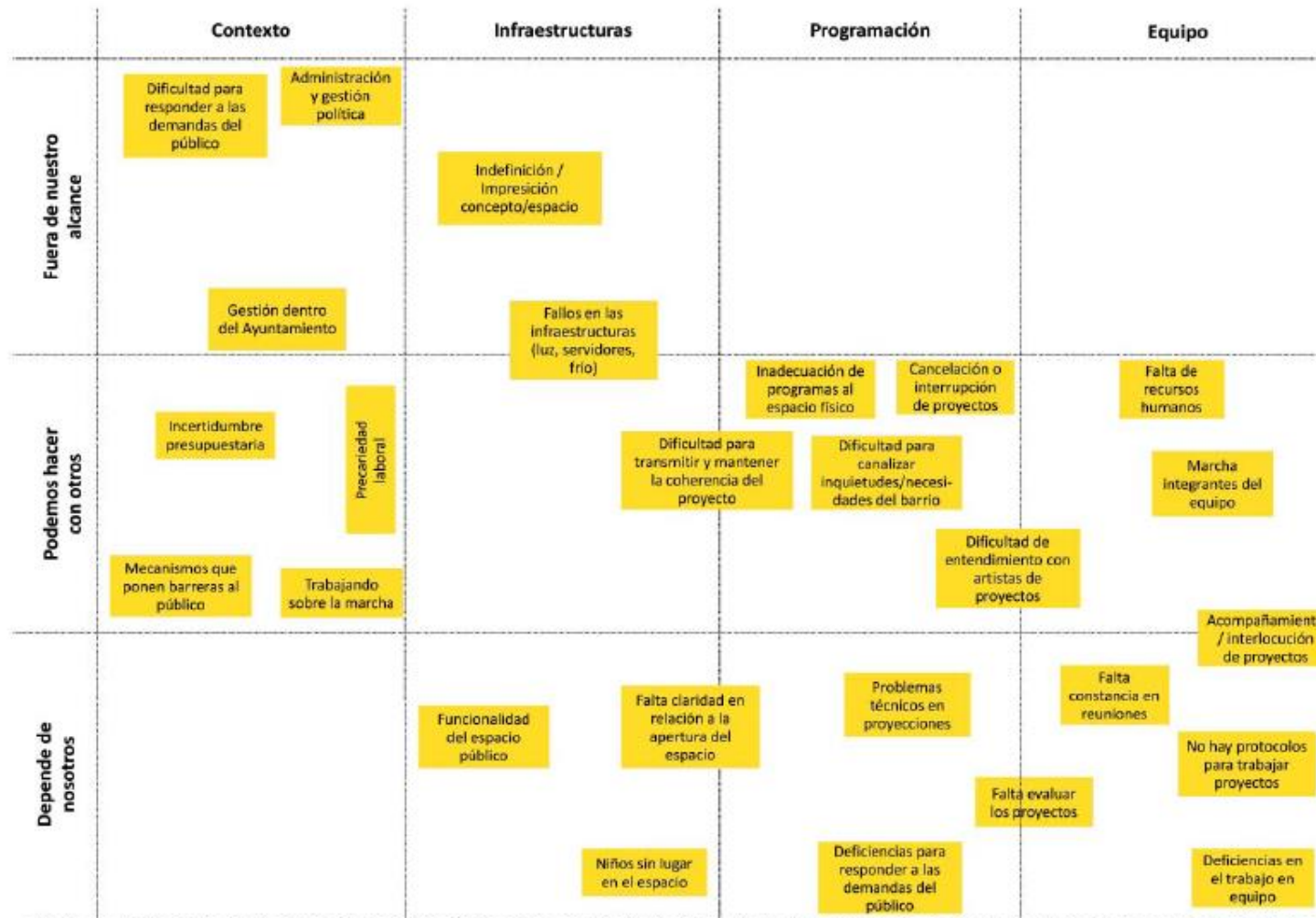
Fuera de nuestro alcance				
Algo podemos hacer (con otros)				
Depende de nosotros				
	CONTEXTO	INFRAESTRUCTURAS	PROGRAMACIÓN	EQUIPO

- Eje de poder
- Categorías o temas (emergentes)
- Se ubican los problemas en esa matriz
- Los problemas pueden estar de antes (vienen del diagnóstico) o se pueden trabajar grupalmente (ej: grupos pequeños)

Paso 2: relacionar los problemas



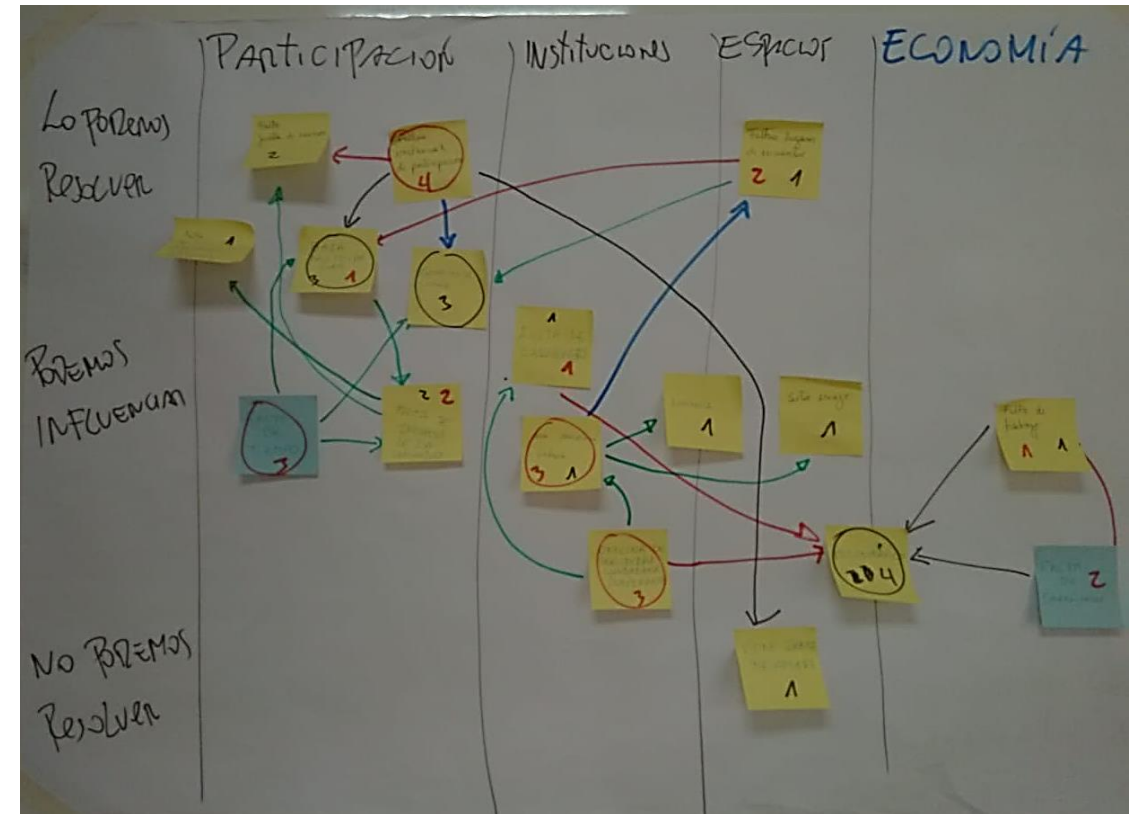
- Los problemas se relacionan entre ellos. Algunos son causa de otros.
- La idea es que una vez que tenemos los problemas en la matriz, los podemos relacionar mediante flechas.
- Una flecha indica que es problema es la causa de otro
- No importa que quede “enredado”, pues luego podemos analizarlo con calma



- Grupalmente (ej: plenario) se ubican los problemas en los cuadrantes.
- Esta parte genera “microconsensos” respecto de la manera en que vemos los problemas
- Permite llegar a una mayor profundizar

Paso 3: Analizar

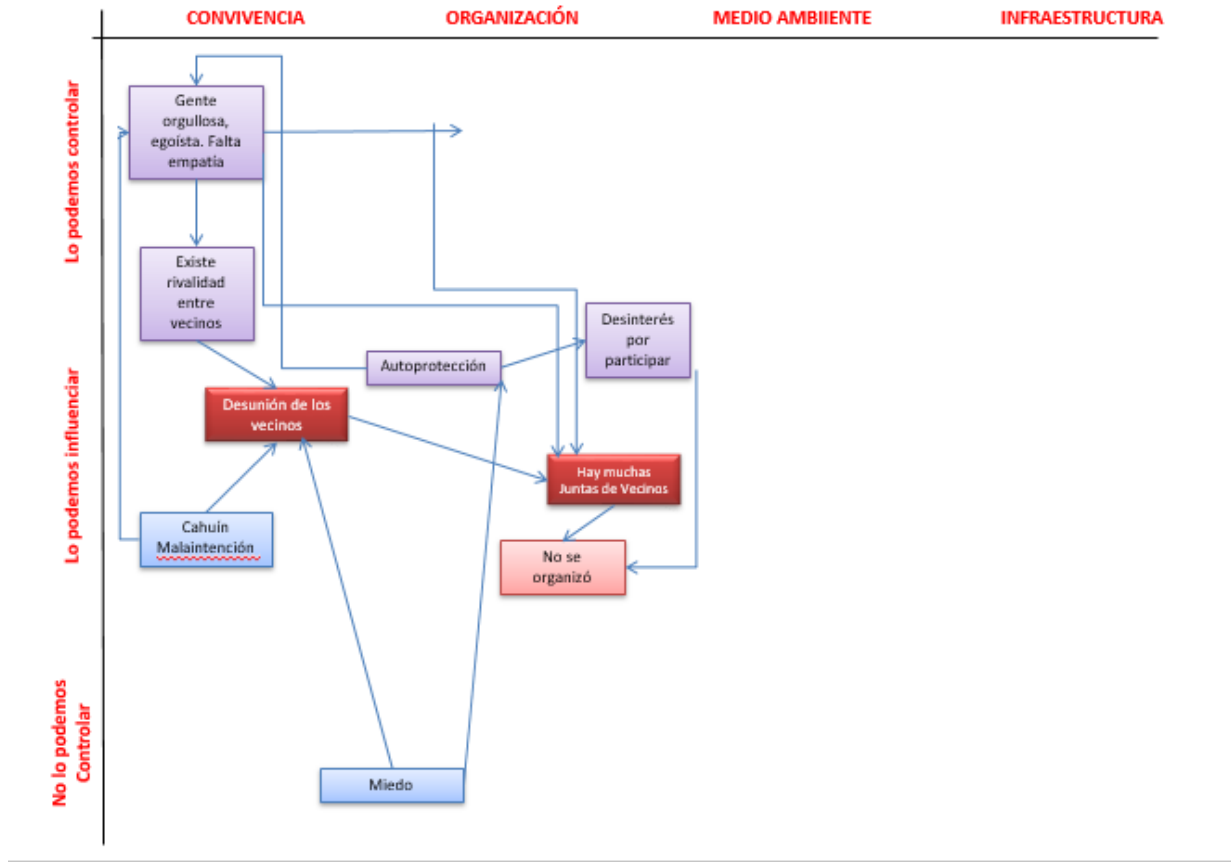
- Hay que ver cuantas flechas entran y cuantas flechas salen de cada tarjeta.
- Las tarjetas de las que **salen** muchas flechas son las **causas**.
- Las tarjetas a las que les **entran** muchas flechas son las **consecuencias**.
- La idea es que podamos actuar sobre los problemas principales (a los que les entran más flechas) abordando sus causas.
- Conviene partir por algún problema que esté más cerca de lo que podemos resolver



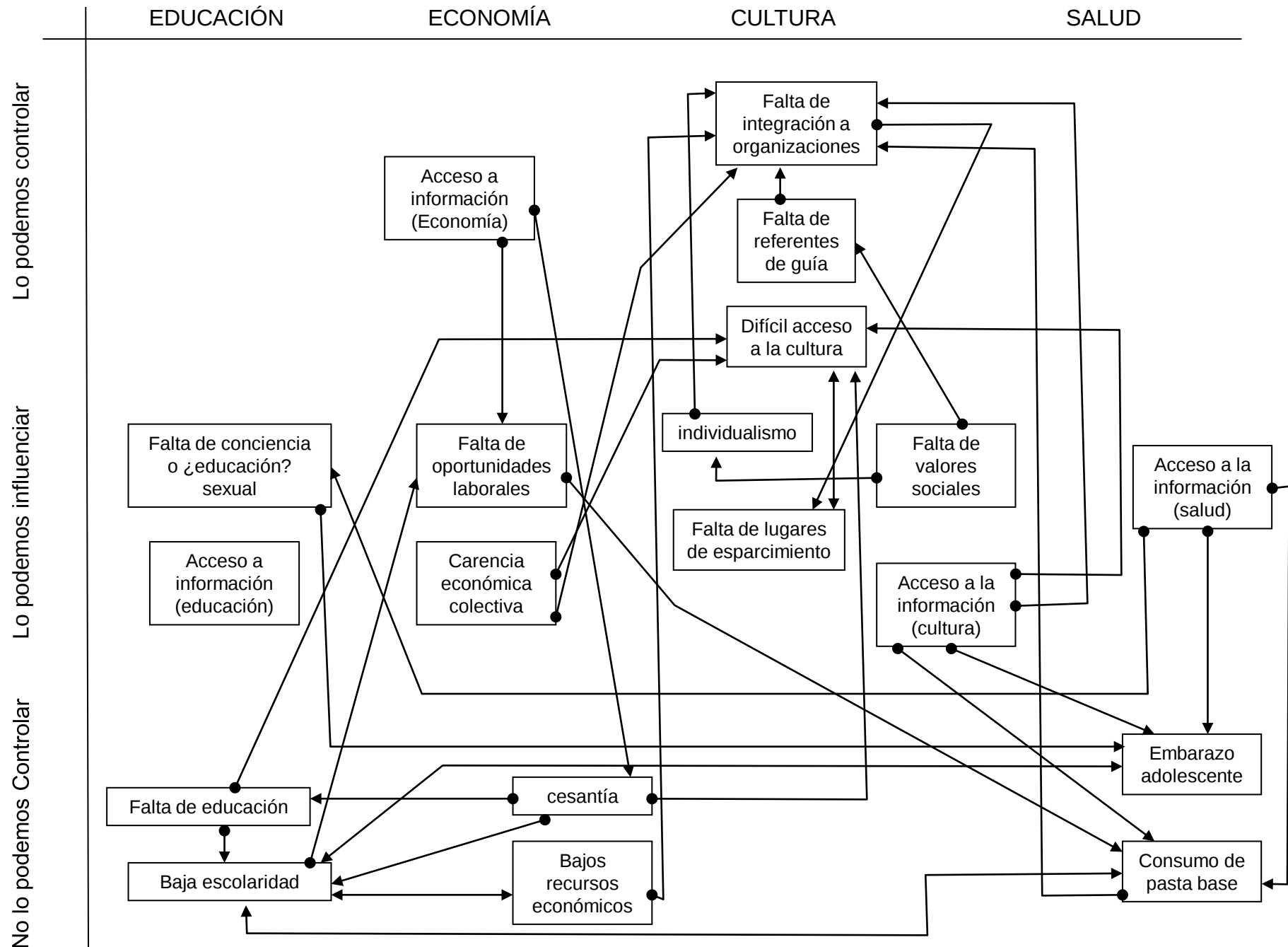
Análisis

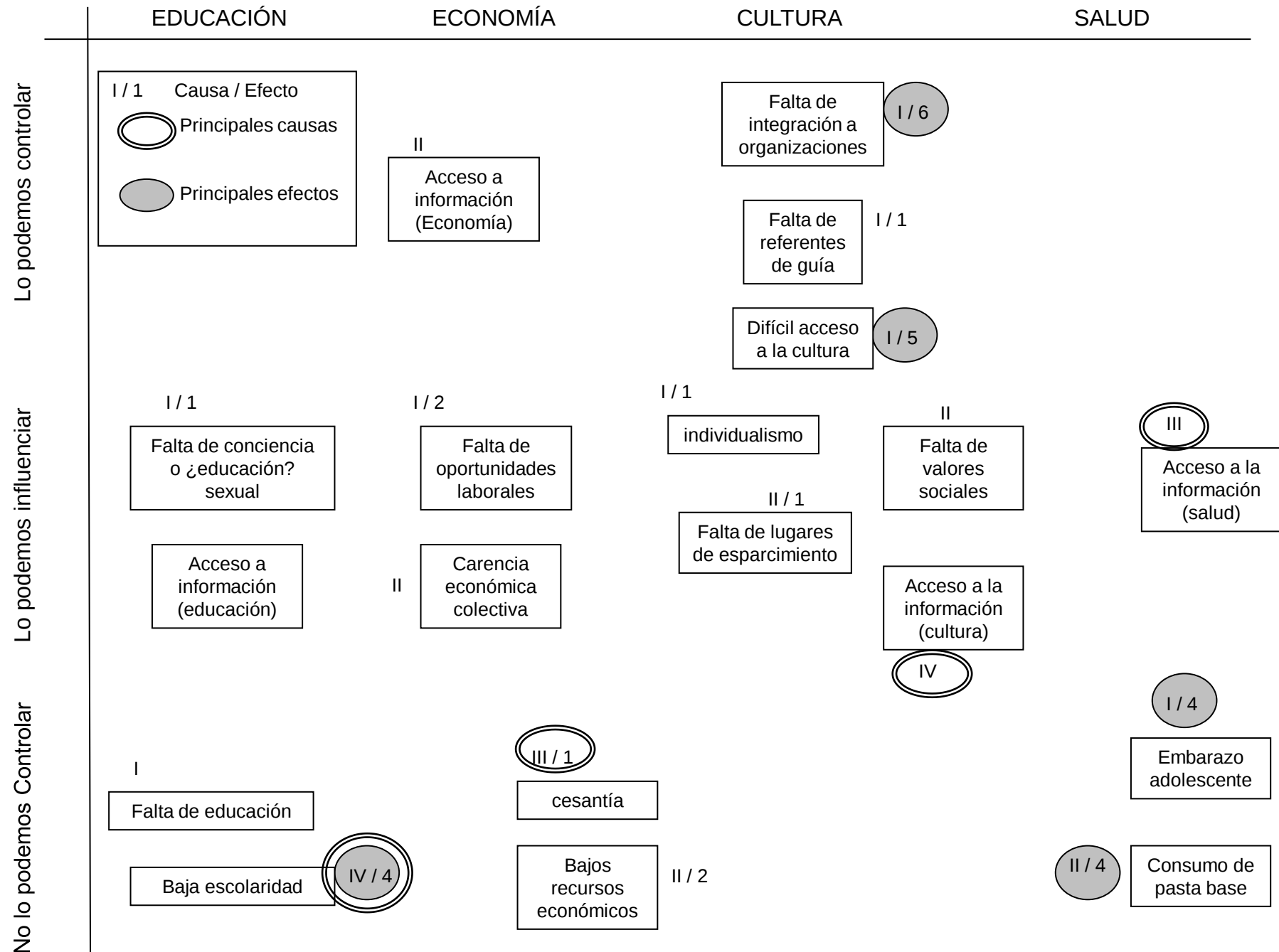
- Ver como se distribuyen los problemas: área e influencia
- Se cuentan las flechas que entran y salen de cada tarjeta
- Le salen muchas flechas: es una causa
- Le entran muchas flechas: es un efecto
- Le salen y le entran muchas flechas: es un “nudo crítico”
- Se puede dividir entre causas / efectos y elementos intermedios
- Se trabaja cada problema como una red más pequeña. Con eso se pueden planificar acciones
- Empodera: aunque no podemos resolver, siempre podremos influir
- Conecta: los temas sensibles con los temas integrales

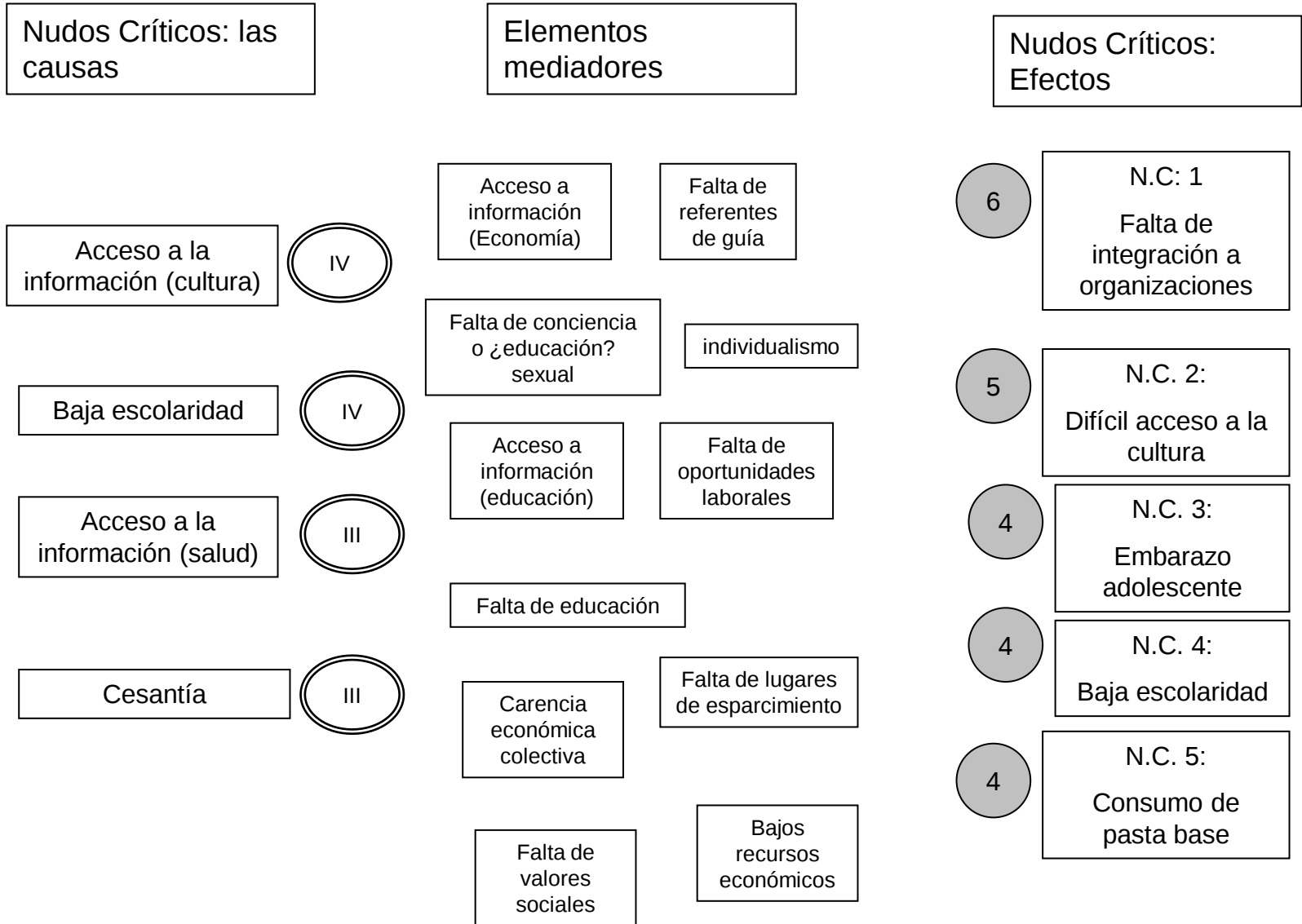
Paso 4: Actuar



- También podemos “aislar” un problema, tomando en cuenta solo las tarjetas con las que se relacionan.
- Eso nos sirve para comenzar a actuar. Con este análisis podemos ver que acciones tomar
- Si luego ordenamos esas acciones, ya tenemos nuestra planificación







N.C. 1

EDUCACIÓN

ECONOMÍA

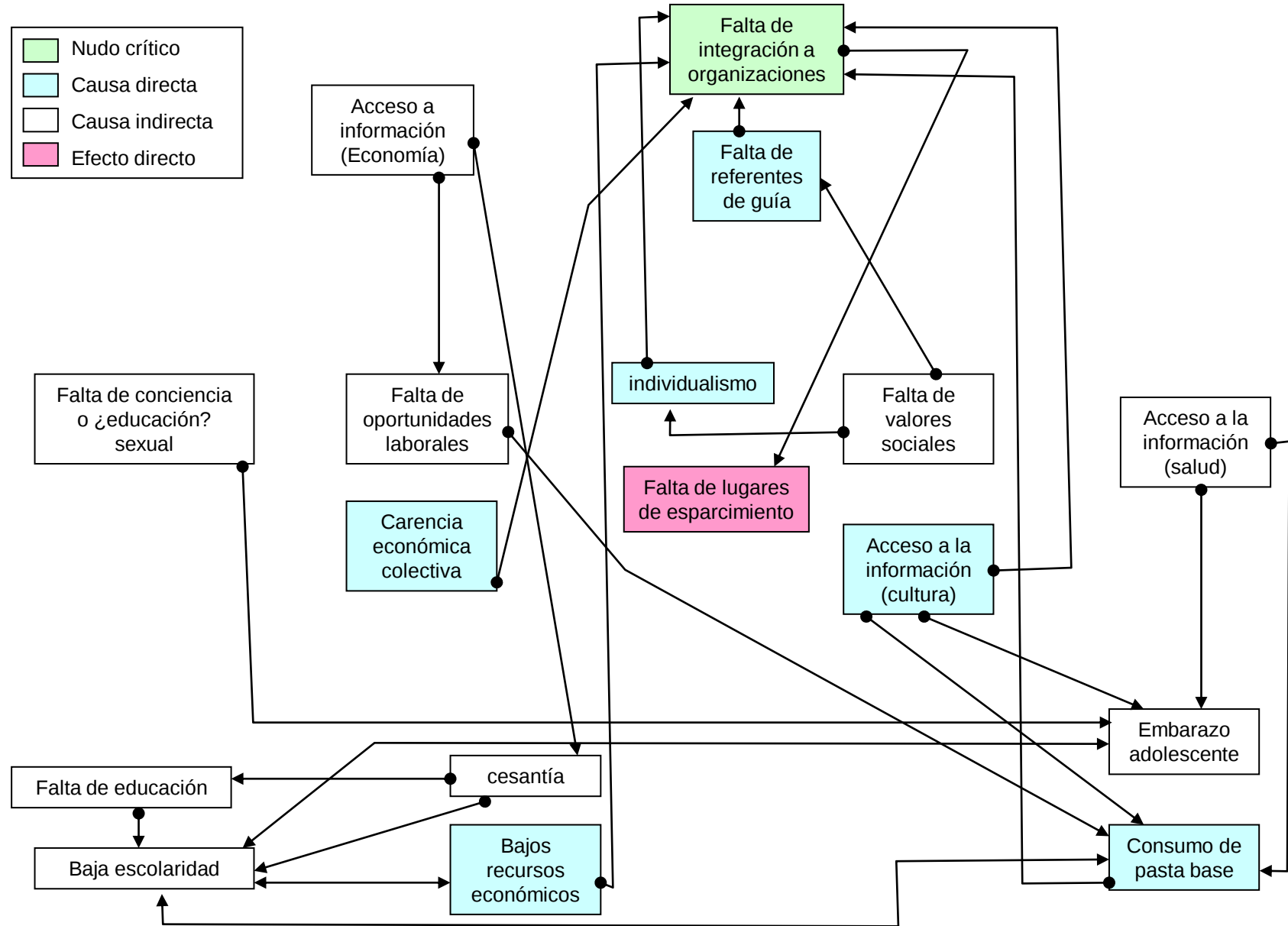
CULTURA

SALUD

Lo podemos controlar

Lo podemos influenciar

No lo podemos controlar



N.C. 2

EDUCACIÓN

ECONOMÍA

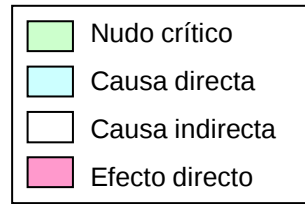
CULTURA

SALUD

Lo podemos controlar

Lo podemos influenciar

No lo podemos controlar



Acceso a información (Economía)

Falta de integración a organizaciones

Difícil acceso a la cultura

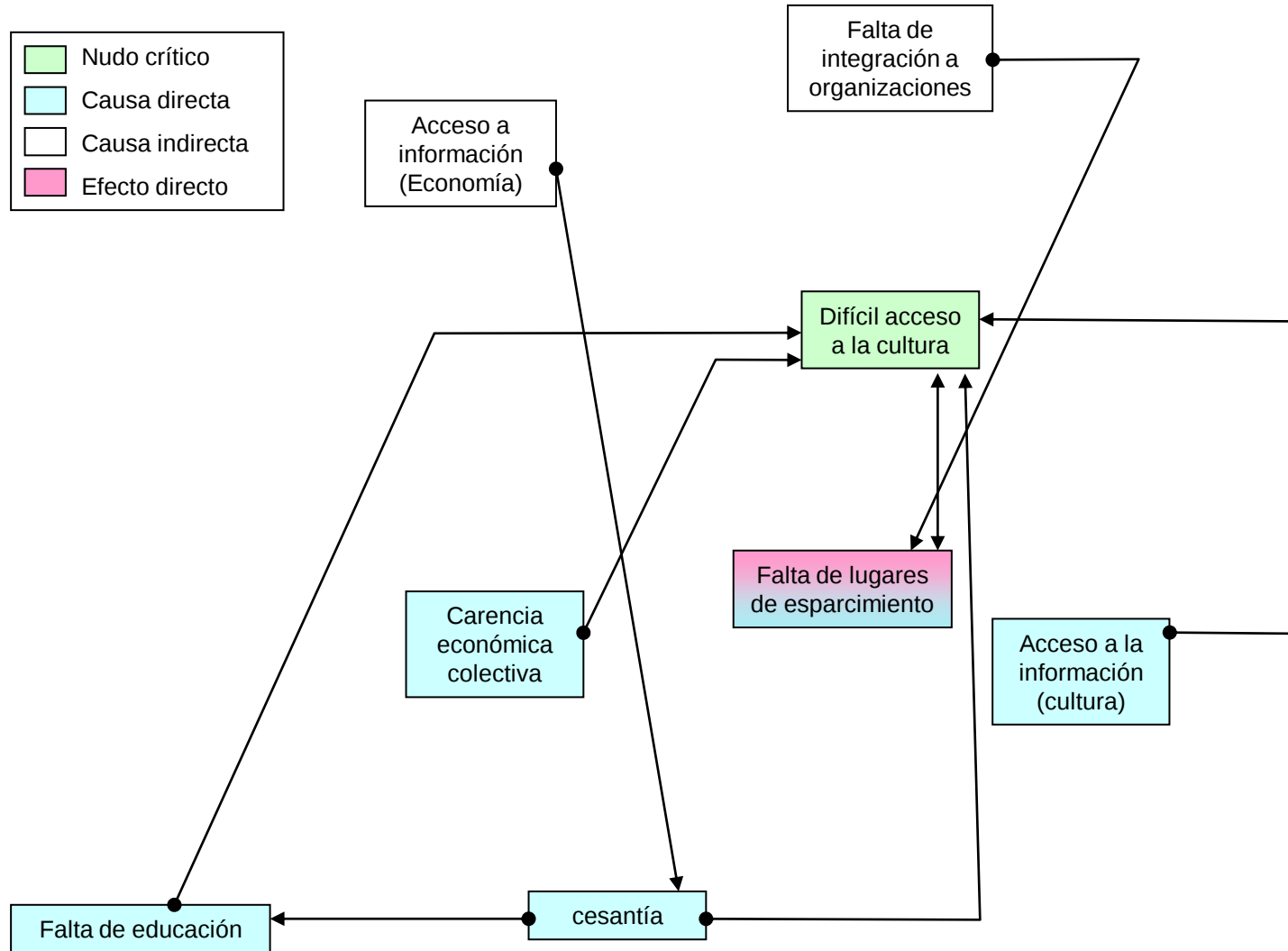
Carencia económica colectiva

Falta de lugares de esparcimiento

Acceso a la información (cultura)

Falta de educación

cesantía



N.C. 3

EDUCACIÓN

ECONOMÍA

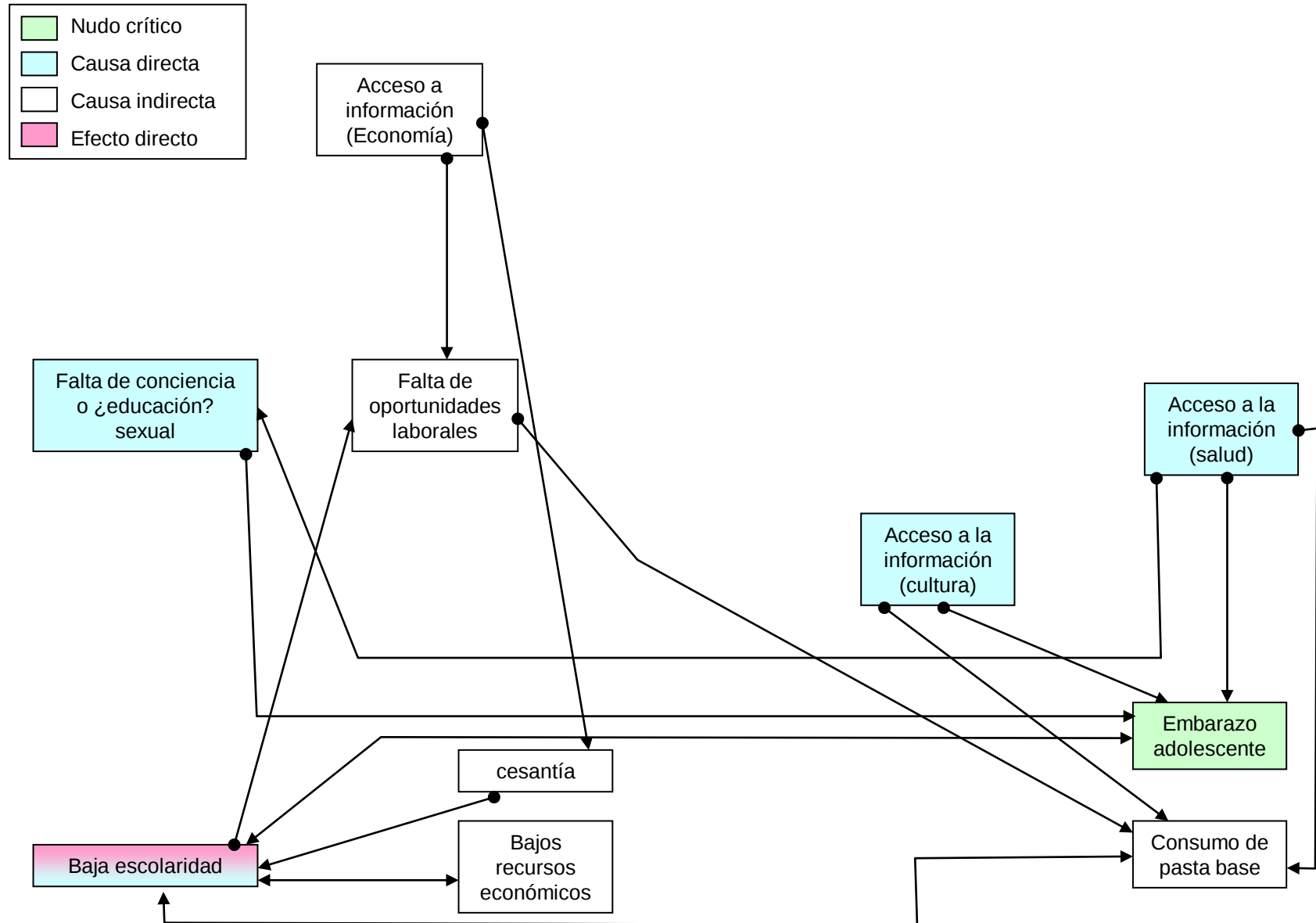
CULTURA

SALUD

Lo podemos controlar

Lo podemos influenciar

No lo podemos controlar



N.C. 4

EDUCACIÓN

ECONOMÍA

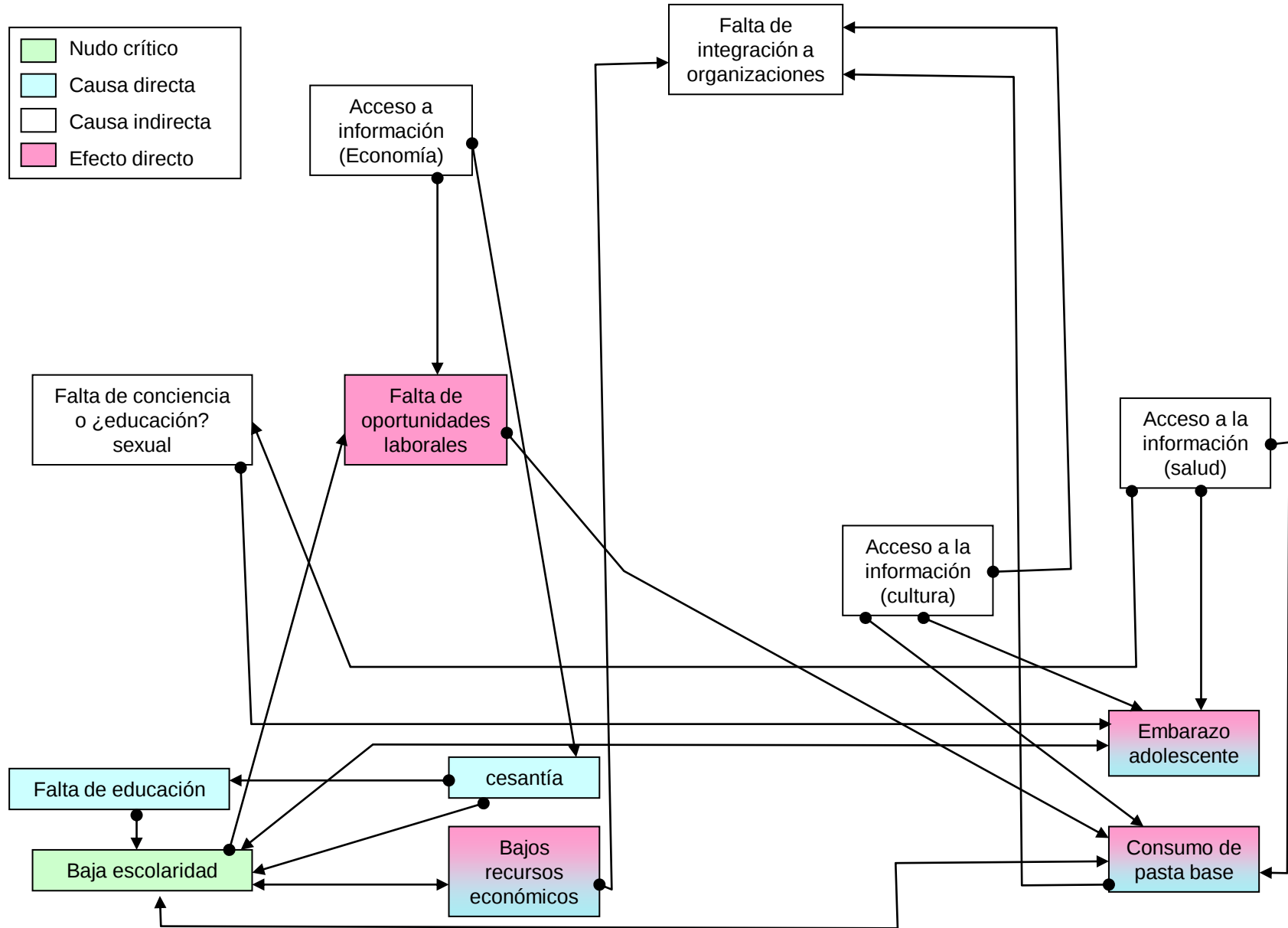
CULTURA

SALUD

Lo podemos controlar

Lo podemos influenciar

No lo podemos controlar



N.C. 5

EDUCACIÓN

ECONOMÍA

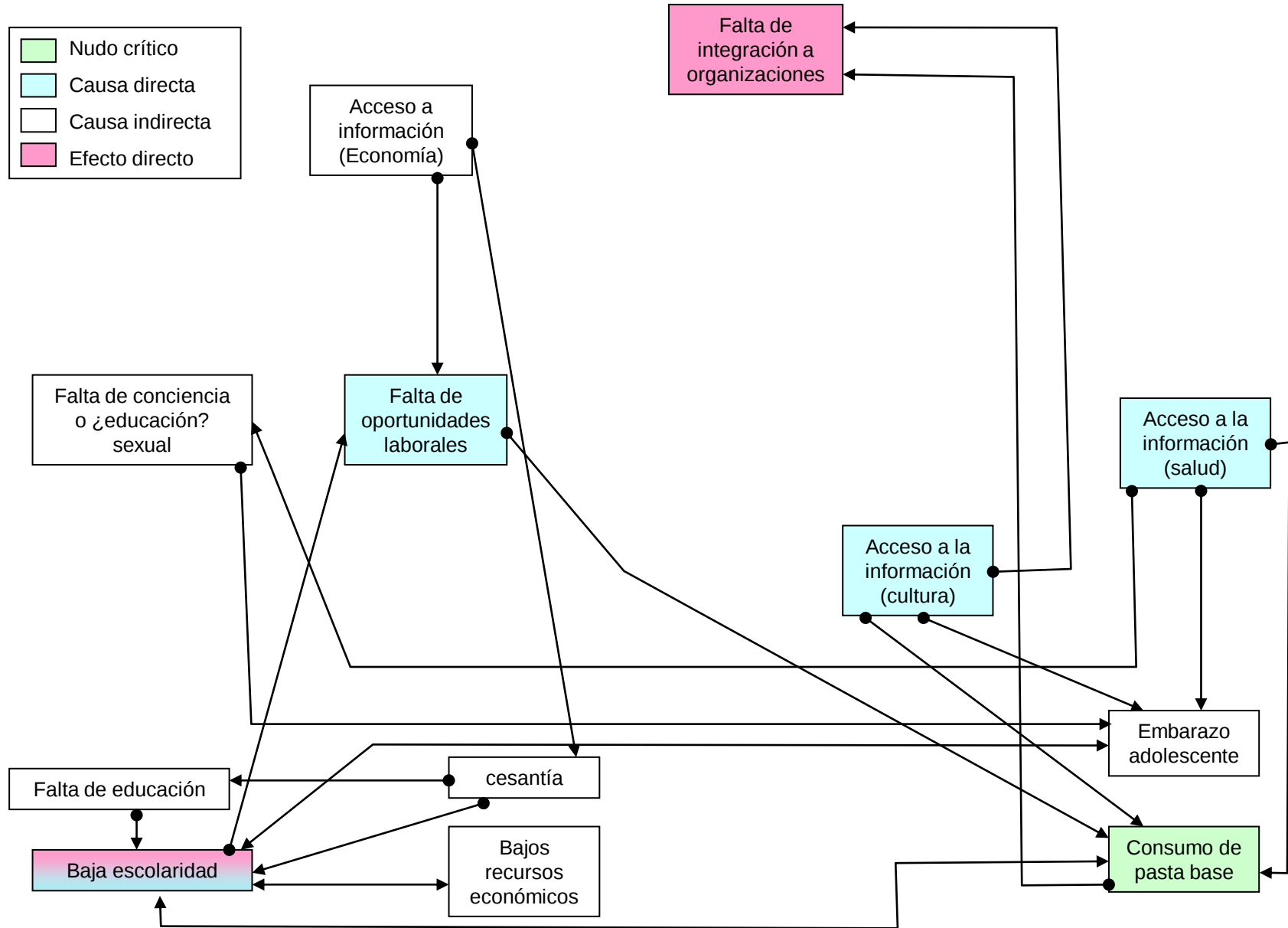
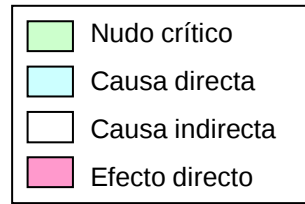
CULTURA

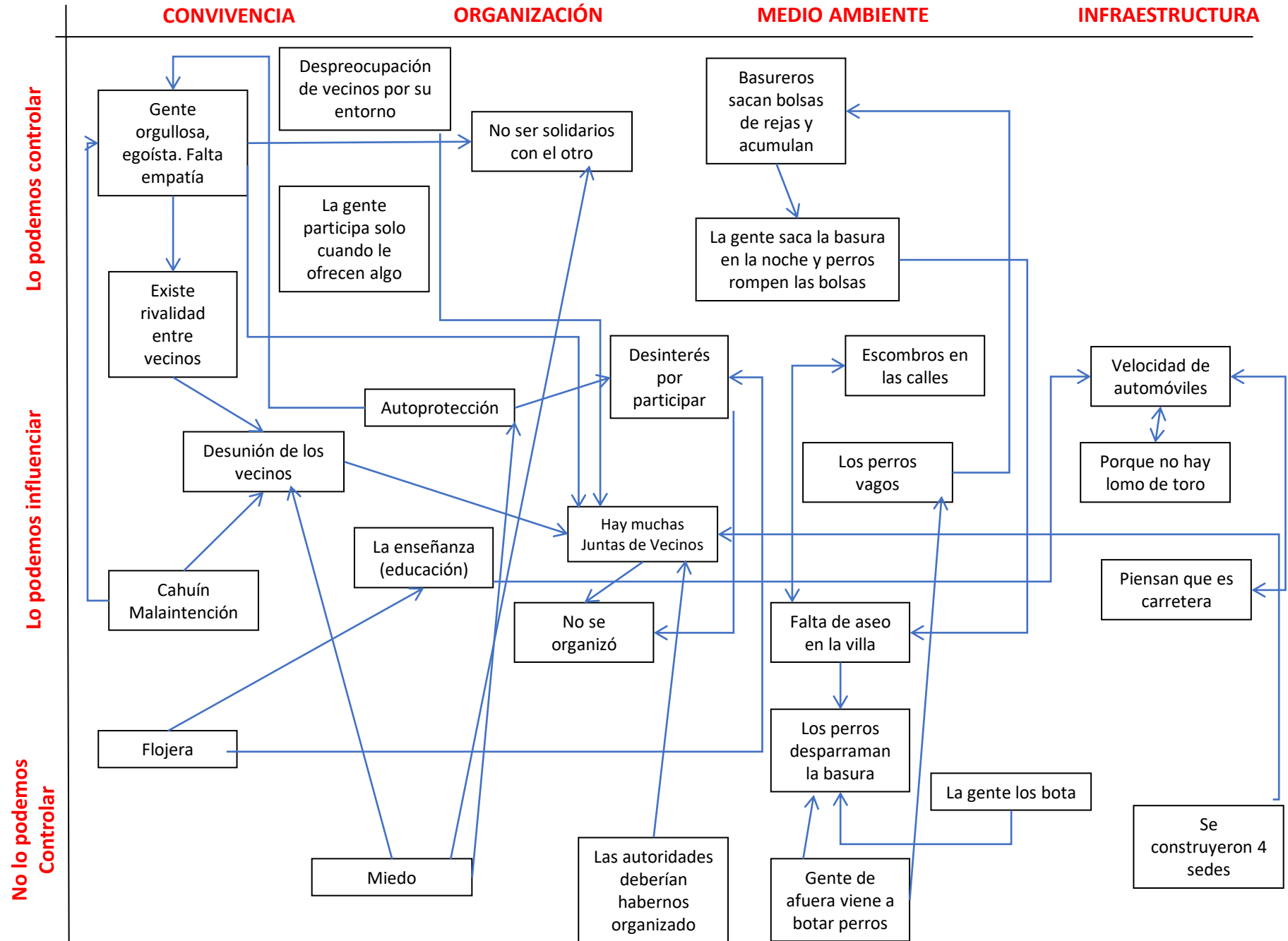
SALUD

Lo podemos controlar

Lo podemos influenciar

No lo podemos controlar





Análisis general

- La mayoría de los elementos se concentra en los sectores de **INFLUENCIA** . Esto significa que se requiere un esfuerzo de trabajo conjunto con otros agentes de la comunidad para resolver los problemas que detectamos. Hay que armar redes.
- La mayoría de los problemas están en el ámbito de la **CONVIVENCIA**. En segundo lugar están los problemas de **ORGANIZACIÓN**. También coincide con que estos ámbitos están más cerca de nuestro control. Deberían ser nuestro punto de partida.
- Temas de **INFRAESTRUCTURA** aparecen más lejos de nuestro control.