



**#RUTA SUR**

DEMOCRACIA PARTICIPATIVA

## Taller#1

Digital y presencial: cómo crear herramientas para una participación de mayor alcance

INFORME  
CÓRDOBA



**Ruta Sur es un itinerario formativo continuo para personas implicadas en procesos de democracia participativa.**

**Ubicación y horario del taller:**

Escuela de Participación Ciudadana, Córdoba. C/ Puerta Plasencia, s/n (antiguos cuarteles de Lepanto).

Horario: de 09:30 a 14:30 horas.

**Participantes:** Hubo 28 participantes provenientes de los siguientes municipios: Badajoz, Jaén, Linares, Alicante, Córdoba, Priego de Córdoba, Montilla, Molina de Segura y Málaga.

# PRESENTACIÓN

El presente informe recoge la información relativa a la primera sesión del taller denominado Digital y presencial: cómo crear herramientas para una participación de mayor alcance programado en el primer Encuentro de Ruta Sur que tuvo lugar en Córdoba el viernes 1 de diciembre.

Este taller fue impartido por Beatriz C. Martínez Isidoro, periodista e investigadora de NovagobLab. El desarrollo de la sesión se estructuró en dos bloques. Durante el primer bloque se desarrollaron los aspectos teóricos generales de la participación ciudadana dentro del marco del Gobierno Abierto, y posteriormente se profundizó en el uso y desarrollo de los modelos de participación ciudadana en la actualidad. En este primer bloque también se contó con cuatro presentaciones relacionadas con la temática y se debatió acerca de la evolución de los modelos de participación ciudadana. El segundo bloque de la sesión consistió en un taller de co-creación en el que se planteó un reto a los participantes para que de manera grupal y participativa lo resolvieran.



# DESARROLLO DEL TALLER

**Bloque teórico: Principios, tendencias y realidades de las políticas de participación ciudadana en el contexto actual: hacia una gobernanza participativa que integre lo digital y lo presencial**

En la exposición teórica del taller se dispuso dividirlo en dos partes, siendo una primera más general y una posterior más concreta sobre el uso de herramientas digitales y cuál es la tendencia actual de los modelos de participación.

## **1. Nuevas formas de hacer participación ciudadana: de la reglamentación a la desintermediación.**

Se profundizó en el concepto de gobierno abierto, identificando las principales características de la evolución de los modelos de participación ciudadana- poniendo como ejemplo el caso de Alcobendas-, distinguiendo los niveles de participación y realizando una introducción sobre la gestión transversal de métodos innovadores de participación ciudadana para la elaboración de las políticas públicas.

Tras la exposición teórica, los asistentes Jesús Peña y David López (concejal de participación ciudadana de Priego de Córdoba) explicaron sus respectivas experiencias de participación ciudadana en las que confluyen mecanismos presenciales con mecanismos digitales.

A continuación se lanzó la siguiente pregunta a los asistentes: ¿el modelo presencial-virtual se consolidará como el más adecuado, o es el modelo de transición hacia la participación únicamente en escenarios virtuales?





## **2. ¿Hacia una gobernanza participativa-digital? Las TIC como herramientas facilitadoras y complementarias de la participación presencial.**

Se abordó el uso de las herramientas TIC en el marco de los distintos modelos de participación ciudadana, así como otros temas relacionados con la regulación de la participación en entornos digitales, los modelos híbridos y la innovación experimental aplicada a la participación ciudadana.

Tras finalizar la exposición de los conceptos, se contó con la presentación de dos plataformas digitales de participación: Juan Francisco García, técnico de participación ciudadana de Molina de Segura (Murcia), habló de la experiencia de presupuestos participativos de su municipio con la plataforma Consul, y Vicente Canteli, tecnólogo, explicó el proceso de implementación en municipios portugueses y andaluces de la plataforma Empatía, diseñada a través de un proyecto europeo de I+D+i.

La plataforma Consul es una plataforma de participación diseñada en software libre por parte del Ayuntamiento de Madrid, que permite poner en marcha diversos tipos de procesos participativos (consultas ciudadanas, elaboración y debate de normativas, presupuestos participativos y propuestas ciudadanas entre otros). Numerosos municipios españoles, entre ellos Molina de Segura, la están utilizando como plataforma de participación.

La plataforma Empatía ha sido la primera plataforma capaz de englobar las distintas fases del ciclo del presupuesto participativo, teniendo gran capacidad de adaptabilidad a las metodologías y características particulares de cada proceso local. Puede también incluir otro tipo de procesos participativos como las consultas o la elaboración y debate de normativas. Ha sido financiada por la Unión Europea, tiene un gran nivel de implantación en Portugal y en la actualidad está implementándose en distintos municipios andaluces como Casares.

## **Bloque de co-creación: Diseño e implementación de una acción participativa que integre los escenarios digitales y presenciales. Metodologías y herramientas**

El taller de co-creación se diseñó con el objetivo de consolidar los principales conceptos sobre la materia tratados previamente. Para este cometido, se plantearon cuatro fases (Ideación, Priorización, Maduración y Conceptualización), durante las cuales las aportaciones de los asistentes, guiadas por la dinamizadora, fueron creciendo en complejidad y forma, pasando de simples ideas hasta llegar a un plan de acción concreto.

En primer lugar, se dividieron a los asistentes en cuatro grupos debido al número elevado de participantes (28 en total). De este modo, cada grupo ideó su propio proyecto para superar el reto planteado y al finalizar cada fase del proceso de co-creación se fueron compartiendo sus aportaciones y soluciones.



## **FASE DE IDEACIÓN**

**Durante la tormenta de ideas cada grupo ideó un proceso participativo y realizaron varias propuestas según el reto planteado.**

**De esta fase salieron las siguientes aportaciones:**

### **Grupo 1:**

Idearon un "Diagnóstico participativo juvenil" para el cual propusieron el uso de Whatsapp. También pensaron en una dinámica basada en un "juego de rol-clanes" con el fin de conseguir que cada grupo de Whatsapp realizara sus propuestas. Los debates de la plataforma Whatsapp se trasladarían a reuniones presenciales.

### **Grupo 2:**

Idearon una "Acción de participación juvenil" dirigida a personas con una edad comprendida entre 14 y 20 años y 20 y 30 años. Se propusieron una serie de talleres temáticos (presenciales) a desarrollar en el ámbito de la educación formal, y también a través de un escenario digital (mediante la plataforma Consul).

### **Grupo 3:**

Idearon un "Problema de saturación de las urgencias sanitarias" en una localidad. El proceso participativo propuesto consistió en informar a la población sobre la problemática y realizar una consulta sobre la solución: ¿debería cobrarse por las urgencias?

### **Grupo 4:**

Idearon un proyecto de "habilitación de una plaza" (para vehículos y personas). En este proceso participativo se implicaría a los actores políticos, técnicos y ciudadanos del municipio. Se propuso una consulta mediante mecanismos presenciales. El espacio virtual se utilizaría exclusivamente con fines informativos.

## FASE DE PRIORIZACIÓN

En esta fase cada grupo expuso las fortalezas y debilidades de las propuestas realizadas en la fase anterior.

### Grupo 1:

Para el proyecto sobre “diagnóstico participativo juvenil”, se indicaron como principales fortalezas: la gran penetración del uso de la herramienta digital entre los jóvenes y el juego de rol como elemento motivador. Las debilidades expuestas se centraron en cómo llevar el proyecto a los jóvenes y acometer su difusión, puesto que las dos fases del proceso (captación y priorización) estaban poco definidas; y la conveniencia de la herramienta digital elegida para realizar un proceso participativo de mayor impacto.

### Grupo 2:

Para la “acción de participación juvenil” se había propuesto impartir talleres temáticos presenciales en centros educativos y en escenarios digitales mediante la utilización de la plataforma Cónsul. Las fortalezas expresadas por los y las participantes fueron el proceso de aprendizaje sobre participación y valores democráticos y la adaptabilidad del proyecto para atraer a la juventud. Las debilidades señaladas fueron la ambigüedad del proyecto y la necesidad de una autorización parental para que los menores de edad pudieran participar.

### Grupo 3:

Para el proceso sobre la “saturación de las urgencias sanitarias”, se había planteado un proceso de información y posteriormente, de consulta sobre la posible solución. Las fortalezas destacadas de este proceso fueron: la forma de implicar a la ciudadanía, la creación de más procesos participativos a raíz de la consulta sobre el cobro, que además podría ser una manera de atraer subvenciones o fondos para procesos participativos, si se demostraba que era un método eficaz para dar una solución conforme para toda la ciudadanía. Como debilidades se señalaron que el periodo de tiempo podía ser



excesivo, la consulta era impopular (cobrar por asistir a urgencias) y la gestión de la implicación de diversas administraciones y del resultado de la consulta podía dificultar el proceso diseñado.

### Grupo 4:

Para el proceso de “acondicionamiento de la plaza”, se había planteado un proceso de consulta con información previa a todas las partes, con representación sectorial y territorial. Las fortalezas destacadas fueron: el consenso institucional, la inclusión del mecanismo de sorteo para garantizar la representatividad, la fase de información durante el proceso y las garantías democráticas. Como debilidades se señalaron los siguientes aspectos: la complejidad del proceso debido a la importancia de la equidad y la representatividad del proceso participativo, y la dinamización de la participación, debido especialmente a que se busca la implicación de todas las partes de la gestión pública.



## FASE DE MADURACIÓN y CONCEPTUALIZACIÓN

En este punto, los grupos fueron determinando cómo se podían alcanzar las prioridades expuestas en el apartado anterior, mientras superaban las debilidades detectadas, de manera que la implantación de sus proyectos fuera posible en un proceso real.

### Grupo 1:

Para implementar su proceso diseñaron los siguientes pasos:

- Primera fase del proceso: llegar a los jóvenes mediante la impartición de talleres en espacios habituales para la población juvenil (casas de juventud, bares, plazas, colegios e institutos).
- Elegir a una persona que asumiera las tareas de mediación digital para controlar los procesos en los grupos de WhatsApp y vigilar el cumplimiento de los criterios participativos.
- Realizar un estudio de la viabilidad y evolución de las propuestas realizadas por los grupos de WhatsApp, para que finalmente puedan ser votadas.

### Grupo 2:

Los pasos para la implementación de su proceso:

- Implicar a la juventud durante la fase de diseño y planificación del proceso.
- Concretar una herramienta de participación y determinar los mecanismos de coordinación en base a la herramienta seleccionada.
- Implicar a la comunidad docente y desarrollar una campaña de difusión atractiva y en lenguaje cercano para los jóvenes.
- Acudir a espacios frecuentados por los jóvenes.





### **Grupo 3:**

Los pasos para la implementación del proceso serían los siguientes:

- Tras la campaña de difusión del problema sobre la saturación de las urgencias sanitarias, realizar una consulta ciudadana.
- La consulta realizada se haría por vía presencial, con una durabilidad determinada y simultáneamente se haría una consulta telemática, con una duración más corta. El objetivo de esta doble consulta es evitar las brechas existentes en uno y otro caso, de modo que el alcance poblacional fuera mayor.
- En caso de resultado positivo, llevar a cabo un proceso de difusión sobre el nuevo impuesto para las consultas.
- En caso de resultado negativo, abrir un nuevo proceso participativo con el objetivo de buscar soluciones alternativas y mejorar la eficiencia de las urgencias.

### **Grupo 4:**

Los pasos para la implementación del proceso serían los siguientes:

- Construir consensos entre las delegaciones territoriales, la oposición política, los consejos ciudadanos y la junta local.
- Realizar una consulta presencial para determinar a quién debe ir dirigida la consulta en el proceso participativo.
- Realizar un proceso de documentación para determinar los problemas y las posibles soluciones alternativas.
- Elaborar un cuestionario para resolver quién debe informar sobre la consulta.
- Realización de la consulta sobre las soluciones para la problemática tanto en procesos presenciales, como a través de plataformas digitales.
- Volcar toda la información del proceso en una web destinada a este único objetivo, o dentro del espacio web del ayuntamiento.



## CONCLUSIONES

**Finalmente, antes de dar por concluido el taller, se preguntó a los asistentes por su opinión acerca de la temática del taller y de los proyectos realizados. De este debate, así como de los mantenidos durante la sesión, se han obtenido las siguientes conclusiones:**

1. La irrupción de las herramientas digitales y la gobernanza participativa digital ha introducido cambios significativos en los procesos participativos impulsados por la administración pública. El debate entre la predominancia de mecanismos digitales o presenciales en los procesos participativos ha tomado un nuevo cariz en los últimos años. Esto es así, debido a la extensión social tanto en el acceso como en el uso de las herramientas digitales. Además, en los últimos años la multiplicación de experiencias participativas que se construyen tomando como referencia central el espacio digital, ha contribuido a identificar sus limitaciones y potencialidades en términos de innovación democrática.
2. Las herramientas digitales empleadas en procesos participativos favorecen un tipo de participación menos mediada y por tanto más directa. Esto, puede suponer una mayor implicación de aquellos sectores sociales que están más familiarizados con el uso de las TIC, así como un alcance más masivo entre la población. Sin embargo, la aún existe brecha digital en determinados entornos sociales, así como las fortalezas en términos de deliberación y fortalecimiento comunitario que ofrecen los mecanismos presenciales de participación, nos hacen concluir el carácter complementario de ambos mecanismos para procesos participativos de amplio alcance.

3. Los modelos híbridos de participación, que conjugan espacio digital y presencial, se presentan como escenarios complementarios dentro de las sociedades que están experimentando un cambio de modelo. Las nuevas formas de promover y desarrollar la participación dentro de las sociedades atraviesan un cambio que va desde la reglamentación (impulsada en los años 70 y 80 en España) hasta la desintermediación de los procesos a través de comunidades virtuales. Dependiendo de las necesidades de cada comunidad y del asunto que se desee abordar en el proceso, debe elegirse las herramientas participativas que mejor se adapten a cada situación y contexto.
4. Las TIC han de ser flexibles y adaptables a las características de cada proceso. Han de tener una función facilitadora y complementaria, evitando que se conviertan en elementos condicionantes de los objetivos y metodologías de los procesos. Para ello, es clave que desde el principio se establezcan con claridad y concreción los objetivos que se pretenden alcanzar, para a partir de ahí decidir qué métodos y herramientas digitales se usan en los mismos.
5. Más allá de las potencialidades de uso que presentan los entornos digitales, estos han de adecuarse a las características contextuales de los procesos en los que se insertan. Deben presentar unas condiciones y características que generen confianza a los y las participantes, garantizando que el ejercicio de la participación cumpla con los objetivos para los cuales se realiza. De este modo, los escenarios virtuales de participación pueden ser un aliciente para sectores de la población que todavía no se animan a participar a través de los mecanismos de corte más clásico.
6. El trabajo en equipo y la gestión transversal de las políticas de participación son aspectos relevantes para la calidad de los procesos y sus impactos. Incorporar la participación como nuevo método de trabajo en la gestión local implica un cambio de modelo, que además permite que los procesos sean más abiertos a nuevas técnicas y formas de pensar, siendo flexibles a las necesidades y demandas de las comunidades y pudiendo tener un mayor impacto.
7. La innovación abierta y los laboratorios ciudadanos y de gobierno abren nuevas posibilidades para desarrollar métodos y fórmulas de trabajo para la gestión de la esfera pública. Sobre este aspecto, la innovación abierta es una nueva fórmula para dar solución a problemas de cualquier índole, puesto que permite una mayor integración de ideas gracias a la creación de tejido y redes ciudadanas bajo la premisa del bienestar y gestión social más justa e integradora.

[www.rutasur.org](http://www.rutasur.org)



**#RUTA SUR**  
DEMOCRACIA PARTICIPATIVA

[info@coglobal.es](mailto:info@coglobal.es)