

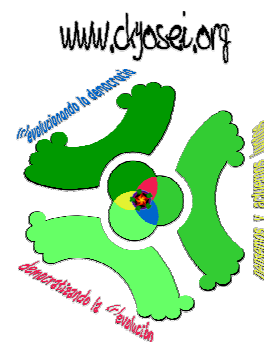
ORGANIZACIÓN UNIVERSITARIA INTERAMERICANA
COLEGIO DE LAS AMÉRICAS
RED INTERAMERICANA DE FORMACIÓN EN GOBIERNO ELECTRÓNICO



**Participación Ciudadana y Medios Digitales:
experiencia de inmersión crítica
en la participación ciudadana del siglo XXI**

EJERCICIO PRÁCTICO 1

Dramatización Virtual sobre una iniciativa de participación ciudadana



EJERCICIO PRÁCTICO 1.

Dramatización Virtual sobre una iniciativa ciudadana

1. INTRODUCCIÓN

1.1 ¿QUÉ ES UNA DRAMATIZACIÓN VIRTUAL O “JUEGO DE ROL”?

Sírvanos como introducción a los “juegos de rol” en general este texto inspirado en la Wikipedia:

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» o papel de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia está sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

En los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una obra de teatro. En el rol no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje, es decir, improvisando. La «historia» se va creando con el transcurso de la partida. De forma similar al juego infantil, cuando un jugador anuncia «Ahora yo te disparo», el otro puede responder: «Y yo te lo esquivo».

Existe un participante especial, el “director de juego”, que es quien ha preparado el escenario general en que se desarrolla la partida. A él corresponde decidir hasta qué punto debe quedar la partida en manos del azar, pudiendo intervenir en cualquier momento para reconducir la trama en una u otra dirección. Mientras que los jugadores representan cada uno a su “personaje”, el “director del juego” está al cargo de todo el mundo que les rodea: describe la situación, representa a los “personajes” del mundo que no son de ningún jugador, determina los resultados de las acciones de los jugadores, etc.

Normalmente los juegos de rol se desarrollan en mundos fantásticos o futuristas, donde los personajes se enfrentan a ordas de dragones o vampiros. Pero estos juegos de interpretación de personajes pueden ser también utilizados como herramienta educativa. De hecho, parece que el origen último de los juegos de rol se remonta a un juego, SimSoc, que se utilizó en los años 60 en la universidad jesuita de Boston para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación.



1.2 NUESTRA DRAMATIZACIÓN VIRTUAL DE UNA INICIATIVA CIUDADANA

En nuestro caso... no vamos a hacer nada muy complicado. Utilizaremos el enfoque del “juego de rol” para así condensar en unas semanas algo que en la realidad podría llevar meses, y para que los estudiante puedan alcanzar algunos objetivos didácticos del curso, como:

- Verse expuesto a distintas herramientas. Aprender a valorarlas, configurarlas y usarlas en función de las necesidades.
- Realizar análisis de los “actores” y participantes, que es fundamental para el desarrollo de iniciativas de participación ciudadana y el desarrollo de sistemas de participación electrónica.
- Familiarizarse con la estructuración en etapas de los procesos participativos.
- Tomar consciencia de la importancia de que los procesos deliberativos tengan objetivos concretos y calendarios estipulados.
- Ser expuesto a diferentes métodos de toma de decisiones en equipo.

- Trabajar las nociones de “gobierno abierto” y aplicarlas en un escenario concreto.

Puesto que apenas tenemos tiempo, vamos a desarrollar este ejercicio de “dramatización virtual” una manera informal.

2. UNA CIUDAD LLAMADA PANAMERICANO

En general, el escenario que vamos a representar es el de un grupo de ciudadanos que coincidieron en unas jornadas en que se habló de “Gobierno Abierto”, que a su término deciden tratar de promoverlo en la ciudad. Para ello, deciden que van a trabajar en equipo para desarrollar y presentar una propuesta al alcalde, que explique en que consiste y proponga cómo aplicarlo al caso concreto de la ciudad.

En aquel encuentro informal que mantuvieron, intercambiaron sus teléfonos y decidieron que primero iban a elaborar la propuesta entre ellos... y, tal como acababan de oír en una de las conferencias de las jornadas, después tratarían de abrir la propuesta a tod@s, y contar con los ciudadanos interesados en esos temas, para así mejorarla. Posteriormente intentarían conseguir adhesiones y firmas de los ciudadanos, antes de presentársela al alcalde y al Concejo municipal.

2.1 CARACTERIZACIÓN A BASE DE “PINCELADAS” SOBRE NUESTRO ESCENARIO

Panamérico es una ciudad de tamaño medio, con una población de 90.000 habitantes, aunque está rodeada de comunidades menores. Ocupa una posición privilegiada en el Valle Panamericano y por tanto ejerce una “capitalidad” informal en la región. No cuenta con salida marítima, pero sí tiene una muy buena ubicación para la distribución de todo tipo de productos (sobre todo agrícolas, pero también de algunas pequeñas manufacturas).

Algunos apuntes concretos (no es que sean absolutamente relevantes, pero buscan dar más verosimilitud al ejercicio, y así facilitar el trabajo de los estudiantes):

2.1.1 CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS

- La ciudad se encuentra asentada en una zona "mixta" en relieve siendo que un 10% de su territorio corresponde a zonas de montaña, un 50% zonas de valle y un 40% a zonas rurales o de posible explotación agrícola.
- La ciudad está dividida en cuatro sectores: sector 1: zona de montaña (al N de la ciudad); sector 2 y 3: zona urbana en el valle (hacia el este y el oeste de la ciudad) y sector 4: que agrupa a la zona rural o de posible explotación agrícola (al S de la ciudad).

2.1.2 CARACTERÍSTICAS SOCIOPRODUCTIVAS

- La ciudad cuenta con un tejido industrial razonablemente desarrollado, aunque su actividad fundamental sigue siendo la agrícola.
- Un 45% de la población económicamente activa de la ciudad trabaja en las zonas de explotación agrícola, como productores, como personal de apoyo a la producción, como personal de mantenimiento o como distribuidores.
- Un 20% de la población económicamente activa de la ciudad trabaja en labores artesanales y manufactureras en diversas modalidades.
- Un 12% de la población económicamente activa trabaja en labores de educación, formación y capacitación, y otras relativas a la cultura.
- Un 21% de la población económicamente activa trabaja en actividades varias del sector servicios.
- Un 2% de la población económicamente activa trabaja en labores gubernamentales, estatales y de administración pública en la ciudad.
- Un 30% de la población económicamente activa es trabajador por cuenta propia.

2.1.3 CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS

- Un 35% de la población de la ciudad tiene edades comprendidas entre 0 - 16 años
- Un 20% de la población de la ciudad tiene edades comprendidas entre los 17 - 34 años
- Un 40% de la población de la ciudad tiene edades comprendidas entre 35 - 65 años

- Un 5% de la población tiene edades superiores a los 65 años
- Como nota adicional, se estima que un 0.3% de la población de la ciudad presenta discapacidad de algún tipo (visual, auditiva, mental o motriz). Hay una normativa nacional y local diseñada para atenderles e incorporarles a las actividades cotidianas al igual que el resto de los ciudadanos.
- Debido a su cercanía con la frontera de un país vecino, en los últimos 15 años se produjeron flujos migratorios, de forma que un 4% de población es inmigrante.

2.1.4 CARACTERÍSTICAS EDUCATIVAS Y DEPORTIVAS

- La ciudad cuenta con un par de universidades, una de acceso público (gratis y que es extensión de una sede principal en otra ciudad) y otra de acceso privado (de pago). En ambas ofrecen carreras formales tradicionales (ciencias básicas, sociales, aplicadas y algunas ingenierías), y también carreras de apoyo a las actividades socioproductivas desarrolladas por la población (arte cerámico, en metal y en vidrio, historia, agricultura y metalmecánica para la producción agrícola, entre otras). Las universidades agrupan unos 10.000 estudiantes.
- En la ciudad lleva 87 años operando un colegio de los jesuitas, lo ha provocado que el nivel educativo general de la ciudad sea elevado, en comparación con otras de su entorno.
- La ciudad cuenta con 5 museos y 4 casas culturales (cada una de estas está en las distintas zonas o sectores en los que se encuentra articulada geográficamente la ciudad)
- La ciudad es escenario una vez al año de un evento cultural de intercambio internacional temático, dedicado al arte bucólico y la vida ciudadana.
- Cuenta con una interesante vida deportiva que tiene lugar en el complejo polideportivo ubicado entre la zona 2 y 3 y que sirve a buena parte de sus habitantes. Hay pequeñas canchas multifuncionales tanto en la zona norte como en la sur, pero la mayor actividad de encuentros deportivos y entrenamientos se dan lugar en el complejo.
- Existen cuatro radios que operan en el valle. Una de ellas es de tipo comercial, aunque se ocupa bastante de los asuntos y actualidad del valle. Otras dos son radios comunitarias mantenidas por asociaciones comunitarias, y una última tiene un carácter eminentemente religioso, siendo su propiedad de un padre evangélico proveniente de los EUA. No existe prensa local, aunque la alcaldía de cuando en cuando edita boletines con informaciones de la ciudad, que se distribuyen en las instancias municipales.

2.1.5 MOMENTO POLÍTICO ACTUAL

- Cuando los ciudadanos deciden desarrollar su iniciativa, faltan 8 meses para las elecciones.
- El servicio administrativo y la administración en general se han visto insuficientes para procesar información histórica y para atender de modo propicio las demandas ciudadanas y se plantean hacer algunos cambios a procedimientos, instancias y prácticas administrativas, así como fortalecer institucional y formativamente al cuerpo funcional del municipio.

2.2 OBJETIVO DEL EJERCICIO Y MODO TRABAJO DE LOS ESTUDIANTES

Como se ha señalado, a lo largo de las próximas trataremos de acompañar las actividades de ese grupo de ciudadanos en su intento de promover las ideas del “Gobierno Abierto”: la transparencia, la participación y la colaboración en la gestión de los asuntos públicos.

Los alumnos deberán mantener un cierto polifacetismo: a ratos deberán actuar “siendo los personajes” (por ejemplo, podría plantearse una discusión entre cuatro miembros del Grupo IMPULSOR, y realmente mantener la discusión en torno a algún aspecto de la propuesta “siendo” el personaje), algunas discusiones las realizaremos “como si” fueran los personajes o “en nombre” de los personajes (por ejemplo, será el caso en que los estudiante discutamos y confrontemos las perspectivas, necesidades, capacidades, etc. de los distintos personajes, de cara a avanzar en la obtención de los productos del ejercicio) y finalmente a ratos seremos nosotros mismos, cuando por ejemplo hagamos balance del ejercicio y analicemos la experiencia.

Para facilitar nuestro trabajo, centraremos las interacciones de los alumnos en la realización de diversos documentos y materiales. Así, más que discutir en abstracto, se tratarán de reflejarán las posturas e ideas de los alumnos y de sus personajes sobre los documentos, y será a partir de ahí que –en su caso- se discutirá.

Básicamente, estos documentos son:

1. **La propuesta de Gobierno Abierto para Panamericano**, que se presentará a la ciudadanía y a la alcaldía. Esta propuesta debería incluir:

- **Conceptualización:** Donde se explican cuáles son las ideas que subyacen detrás de la noción y la práctica del “Gobierno Abierto”. Debe dejar claro, y convencer, sobre el “por qué” y “para qué” del gobierno abierto, incluyendo los objetivos macro y micro de la propuesta, sus efectos a corto, medio y largo plazo, las metas, productos o cualquier otro elemento que permita aprehender de modo claro la idea.
- **Propuestas concretas:** Debería describir, en un componente más metodológico, detalles sobre lo que se propone hacer para mejorar la participación y la colaboración en Panamericano: qué se hará, cómo se hará, quiénes participarán, en qué plazos, etc.
- **Componente técnico:** En el caso de que se propongan utilizar herramientas de TIC (blogs, correos, redes sociales, etc.) para ayudar en esa estrategia de “Gobierno Abierto”, debería explicarse qué herramientas se usarían, justificando la razón de su elección.
- **Sostenibilidad:** Deberían incluirse consideraciones sobre tareas, responsabilidades, cursos de acción... que garanticen la sostenibilidad de la propuesta.

Como se ha señalado, esta propuesta será redactada inicialmente por el grupo impulsor, será referendado y mejorado con ayuda de la “ciudadanía” –incluyendo al tejido asociativo y socioproductivo descrito anteriormente–, y finalmente se pondrá en un formato apto para ser presentado a las autoridades municipales.

2. **Propuesta en modo de “presentación”.** Se podría, con el objetivo de hacer más accesible la propuesta, elaborar versiones que la expliquen en formatos más comprensibles, como una presentación, vídeos, folletos y trípticos, etc.

2.3 POSIBLES MOMENTOS DEL EJERCICIO

1. Actividades previas

- a. Explicación de la actividad
- b. Establecimiento del compromiso de los participantes
- c. Asignación de papeles
- d. Evaluación primera de herramientas y configuración de las mismas con apoyo de los tutores
- e. Análisis y elaboración del “papel” por parte de los estudiantes.

2. Fase de trabajo del Equipo Impulsor

- a. Establecimiento Equipo Impulsor y lanzamiento de la actividad
- b. Valiéndose de las Herramientas para grupo impulsor, elaboración colaborativa de la propuesta inicial
- c. Discusión y mejora de la propuesta en el grupo impulsor
- d. Lanzamiento de la propuesta

3. Fase de trabajo del Equipo Amplio

- a. Valiéndose de las Herramientas para grupo amplio, revisión general y mejora de la propuesta
- b. Adhesiones a la propuesta
- c. Presentación y entrega de la propuesta a alcaldía

4. Balance de la actividad

2.4 LOS PERSONAJES

- Técnico municipal

- Periodista de medios locales
- Asociación Feminista o de Mujeres
- Asociación Vecinal
- Investigador Social de la Universidad
- Jubilado
- Sindicalista
- Profesor de Escuela
- Joven Estudiante de Escuela
- Inmigrante
- Bloguero
- Ciudadano
- Alcalde/sa
- Concejal del Gobierno
- Concejal Oposición