

Guía metodológica

Programa de Cooperación Triangular para América Latina y El Caribe

V 1.0



ÍNDICE

3	INTRODUCCIÓN
4	EL PROCESO
5	DEFINICIONES
6	FASE 1: DEFINIMOS UN RETO
7	FASE 2: PROPONEMOS UNA PROGRAMACIÓN
8	CÓMO DEFINIR LA PROGRAMACIÓN
10	ALGUNAS HERRAMIENTAS PARA LA COCREACIÓN
	1. QUIÉNES SOMOS Y QUÉ PODEMOS APORTAR A LA PROGRAMACIÓN
	2. ANÁLISIS SITUACIÓN SOCIOS
	3. MATRIZ ALCANCE/IMPACTO
	4. ANÁLISIS ENFOQUES
	5. ESTRUCTURA BÁSICA PROGRAMACIÓN
33	FASE 3: DISEÑAMOS Y EJECUTAMOS LAS ACTIVIDADES
34	
35	FASE 4: OBTENEMOS PRODUCTOS DE CONOCIMIENTO
36	TIPOS DE PRODUCTOS DE CONOCIMIENTO
	EJEMPLOS

INTRODUCCIÓN

Objetivo de esta guía

El propósito de esta guía es orientar el diseño de las programaciones de cooperación triangular, reflexionar y facilitar las conversaciones durante la **fase de cocreación**.

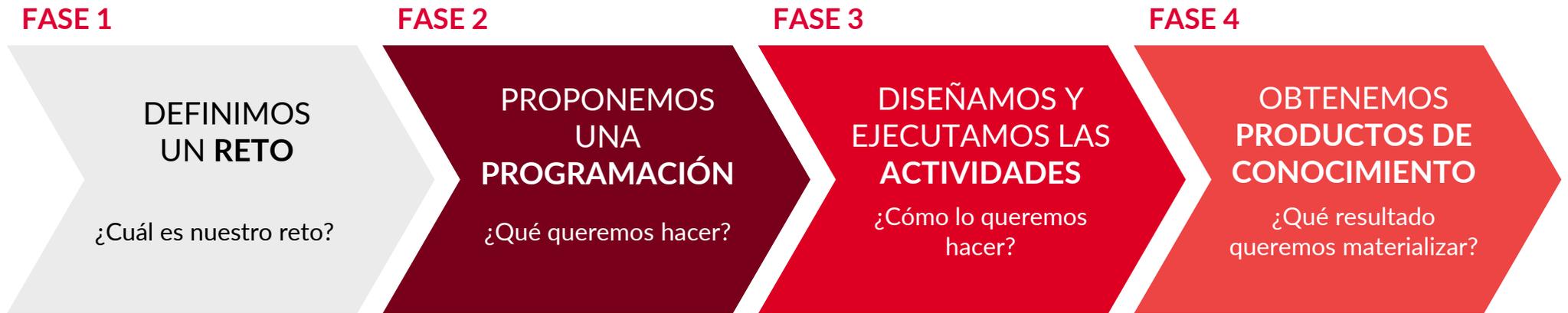
Se pretende alentar a las instituciones a que incorporen actividades **de innovación** y generen productos de conocimiento con la finalidad de impactar de una manera más efectiva en las necesidades detectadas o retos planteados.

COOPERACIÓN INNOVADORA

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 17 'Alianzas para lograr los objetivos', la evolución de la Cooperación Sur-Sur y Triangular, así como el reconocimiento de las brechas de los países de renta media de América Latina, nos convoca a implementar modalidades innovadoras de cooperación para el desarrollo.

EL PROCESO

Fases de desarrollo de la programación



DEFINICIONES

Actividades: son aquellas acciones que se diseñan, gestionan, desarrollan y evalúan en el marco de una programación con la finalidad de dar respuesta a determinadas necesidades, cuya suma de resultados pretende facilitar la resolución de un reto global inicial. Las actividades tendrán unos objetivos y finalidad propias.

Cocreación con los socios: fase de colaboración y trabajo conjunto entre las agencias de cooperación y resto de entidades participantes de la alianza, los equipos técnicos de la AECID, posibles socios en la región en la que se incide y los socios españoles, a través del intercambio de experiencias y opiniones, en acercar la programación a una metodología innovadora con la finalidad de impactar de una manera más efectiva en las necesidades detectadas o retos planteados.

Enfoque: perspectiva principal que se adopta al diseñar una programación. Los enfoques deberán estar estrechamente relacionados con el propósito.

Impacto generativo de capacidades: el que se produce con programaciones que capacitan y sensibilizan a las personas beneficiarias de la intervención y conectividad.

Impacto generativo de productos: el que se produce con programaciones que generan un producto tangible o acciones concretas que van más allá de la persona beneficiaria de la intervención.

Metodologías: conjunto de métodos que pueden ser de utilidad para alcanzar el enfoque deseado y pueden aplicarse a una actividad individual o a un conjunto de actividades en la programación.

Producto de conocimiento: cualquier documento generado como resultado del proceso de identificación, captura y documentación de aprendizajes, experiencias y soluciones de la programación en su conjunto o de las actividades aisladas que la componen, con el propósito de difundir, transferir, usar e intercambiar el conocimiento generado.

Programación: es un conjunto de actividades que se planifica con una lógica de orientación a resultados de desarrollo, lo que implica que deben ir dirigidas a la consecución de unos objetivos de conocimiento coherentes entre sí que buscan alcanzar unos objetivos intermedios e institucionales comunes.

Prototipo: modelo visible, tangible o funcional de una idea, a través de maquetas o recreaciones de una página web o un rol-playing de la dinámica de un servicio. Su objetivo es testear la idea (producto, servicio, protocolo, proceso) con las personas usuarias.

Reto: objetivo o empeño difícil de llevar a cabo en el ámbito del desarrollo, y que constituye por ello un estímulo y un desafío para quien lo afronta.

Tipo de actividad: propuestas de dinámicas o acciones específicas que se pueden aplicar en una actividad concreta.

FASE 1

DEFINIMOS UN RETO

¿Cuál es nuestro reto?

Antes de proponer una programación os sugerimos una reflexión acerca del propósito global de la misma: aquello que se pretende hacer y conseguir.

Algunas preguntas que podemos hacernos antes de definir el reto de la programación:

- ¿Qué **problema** queremos resolver?
- ¿Qué **mejora** proponemos?
- ¿Está claramente **descrito** el reto?
- ¿Responde a las **necesidades** de los países socios?
- ¿Cuál es su **alcance**?

FASE 2

PROPONEMOS UNA PROGRAMACIÓN

¿Qué queremos hacer?

La programación es un conjunto de actividades que se planifica con una lógica de orientación a **resultados de desarrollo**, lo que implica que deben ir dirigidas a la consecución de:

- Unos **objetivos de conocimiento** para los beneficiarios directos de las actividades.
- Unos **objetivos institucionales** relacionados con mejoras en políticas públicas que tengan un impacto positivo sobre el desarrollo humano de las sociedades a las que sirven.

Dichos objetivos deben ser coherentes entre sí y basarse en una visión clara de los resultados a obtener y en los cambios reales en políticas públicas.

CÓMO DEFINIR LA PROGRAMACIÓN

Te ofrecemos varias herramientas:

- Los **enfoques** establecen la perspectiva principal que se adopta al diseñar una programación. Los enfoques deberán estar estrechamente relacionados con el propósito.
- En cuanto a **tipos de actividades**, se refieren a propuestas de dinámicas o acciones específicas que se pueden aplicar en una actividad concreta.
- Las **metodologías** pueden ser útiles para alcanzar el enfoque deseado y pueden aplicarse a una actividad individual o a un conjunto de actividades en la programación.



CÓMO DEFINIR LA PROGRAMACIÓN

Si tenemos claro cuál es el reto y qué resultado queremos obtener, es el momento de **definir el enfoque** de nuestra programación.

Dependiendo de la **finalidad a conseguir** y del **impacto y alcance** que se considere puede tener la programación, los enfoques que se proponen son:

Capacitación práctica: aplicar y entrenar los aprendizajes, desarrollando habilidades personales y profesionales que después podrán aplicar en sus puestos habituales.

Capacitación colaborativa: promover el aprendizaje centrado en las personas y el trabajo en equipo. Los participantes adoptan un rol activo, compartiendo conocimiento con los demás..

Expansión de conocimiento: abrir el conocimiento lo máximo posible, ayudando a que llegue a personas de otros contextos, de manera que se consiga más impacto de lo descubierto, analizado y, o, experimentado.

Ideación de proyectos: detectar y desarrollar líneas de trabajo que impacten en política pública.

Experimentación: unir a personas de diferentes ámbitos para trabajar de forma conjunta, en entornos que permitan probar iniciativas novedosas.

Generación de redes: potenciar las relaciones entre las personas y organizaciones para generar conversaciones en las que compartir y multiplicar conocimiento.

ALGUNAS HERRAMIENTAS PARA LA COCREACIÓN

1. Presentar las instituciones y analizar el punto de partida de la programación.	HERRAMIENTA 1 (pág. 11) QUIÉNES SOMOS Y QUÉ PODEMOS APORTAR A LA PROGRAMACIÓN
	HERRAMIENTA 2 (págs. 12-16) ANÁLISIS SITUACIÓN SOCIOS
	HERRAMIENTA 3 (págs. 17-19) MATRIZ ALCANCE/IMPACTO
2. Consensuar el enfoque o enfoques de la programación.	HERRAMIENTA 4 (págs. 20-29) ANÁLISIS ENFOQUES
3. Seleccionar posibles actividades, metodologías y productos de conocimiento.	HERRAMIENTA 5 (págs. 31-32) ESTRUCTURA BÁSICA PROGRAMACIÓN

QUIÉNES SOMOS Y QUÉ PODEMOS APORTAR A LA PROGRAMACIÓN

Las instituciones participantes se presentan y ponen en común su punto de vista sobre el tema o reto: las necesidades detectadas, los avances que hayan hecho recientemente, lo que aportan a la programación y lo que quieren aprender.

Tema/reto inicial:				
Institución	Necesidades detectadas	Avances sobre el tema o reto	Qué aportamos a la alianza	Qué queremos aprender o conseguir durante la ejecución de la programación

HERRAMIENTA 2

ANÁLISIS SITUACIÓN SOCIOS RESPECTO AL TEMA O RETO INICIAL

Cada país socio de la alianza se hace **preguntas sobre los siguientes ítems** mediante el autodiagnóstico:

- a. Coherencia y voluntad política
- b. Viabilidad y sostenibilidad de la implementación de resultados
- c. Personas destinatarias
- d. Experiencia previa

ANÁLISIS SITUACIÓN SOCIOS

			País socio 1:	País socio 2:	Observaciones:
<p>a. Coherencia y voluntad política</p> <p>¿ Es coherente el tema con la estrategia del país?</p> <p>¿El tema es un objetivo político del país?</p> <p>¿A qué nivel se encuentra el apoyo (agencia, ministerio, local, nacional, regional, etc.)?</p>	1	El tema es coherente con la estrategia del país pero solo hay voluntad política para dar a conocer el tema o reto entre el personal técnico.			
	2	El tema es coherente con la estrategia del país y hay voluntad política para dar a conocer el tema o reto entre el personal técnico, compartir conocimiento y proponer soluciones que podríamos estudiar.			
	3	El tema no es coherente con la estrategia del país, aunque sí lo es con las estrategias internacionales y de desarrollo de la AECID. Está en germen una red de instituciones interesadas.			
	4	El objetivo general del proyecto está claramente relacionado con un objetivo político del país. Ya se han realizado otras intervenciones en el mismo sector y contexto y actualmente se apuesta por plantear soluciones e implementarlas.			

ANÁLISIS SITUACIÓN SOCIOS

			País socio 1:	País socio 2:	Observaciones:
<p>b. Viabilidad y sostenibilidad de la implementación de resultados</p> <p>¿Las ideas que se propongan contarán con un nivel suficiente de calidad y viabilidad en su ciclo de gestión e implementación?</p> <p>¿Serán duraderos los beneficios de la intervención o se tomarán medidas para que lo sean?</p> <p>¿Habrá mecanismos de transferencia?</p> <p>¿Contamos con recursos para continuar con la implementación de las soluciones de la ejecución de la programación?</p>	1	No es viable ni sostenible ahora mismo aplicar soluciones porque no tenemos capacidades ni solvencia para su implementación. Queremos profundizar sobre el tema a nivel técnico primero para que los beneficios de una futura intervención sean duraderos.			
	2	Vamos estando preparados para generar alguna solución técnica, aunque habría que estudiar su viabilidad e impacto real a posteriori teniendo en cuenta las capacidades y financiación a la que podemos optar.			
	3	Aunque el reto no está en las agendas internacionales, no es viable hablar de soluciones y mucho menos implementarlas: no hay voluntad política gubernamental para ello. El contexto político y la sociedad civil necesita comprender la necesidad e implicarse en la búsqueda de alianzas.			
	4	Es totalmente viable. Contamos con financiación anual para proyectos de innovación o podemos contar con financiación para implementar y validar soluciones. Tenemos laboratorios del gobierno que se pueden involucrar en la fase de mejora de prototipos o implementación.			

ANÁLISIS SITUACIÓN SOCIOS

		País socio 1:	País socio 2:	Observaciones:
<p>c. Personas destinatarias</p> <p>¿Cuál es el perfil de las personas destinatarias de la intervención? (Sociedad civil, decisores, personal técnico...)</p> <p>¿Las personas destinatarias son mayoritariamente personal de nivel técnico?</p> <p>¿Las personas destinatarias son personas con responsabilidad en la mejora de políticas públicas o implementación de proyectos de innovación pública?</p>	1	En su mayoría, personal de nivel técnico que necesita desarrollar habilidades y conocimientos específicos.		
	2	Personal de nivel técnico con expertise en el tema del reto a abordar y con capacidad de compartir y proponer soluciones a nivel de prototipo.		
	3	Personas con perfil político o altos cargos, directivos y personas con influencia en la toma de decisiones que queremos involucrar en este tema. También nos planteamos que se incorporen expertos, la academia y sociedad civil interesada.		
	4	Personal con responsabilidad en la mejora de políticas públicas, generación de proyectos de innovación o ambas, en relación con el tema del reto. Contamos con especialistas en diseño y facilitación de procesos de innovación para diseñar y prototipar y con la sociedad civil para testear prototipos.		

ANÁLISIS SITUACIÓN SOCIOS

		País socio 1:	País socio 2:	Observaciones:
<p>d. Experiencia previa</p> <p>¿Contamos con experiencia previa y lecciones aprendidas en relación con el tema o reto?</p> <p>¿Tenemos suficiente información o necesitamos realizar un análisis más profundo para saber si la intervención es apropiada y efectiva?</p>	1	Tenemos alguna experiencia previa en relación con el TEMA/RETO pero necesitamos analizarlo en mayor profundidad antes de poder adoptar soluciones.		
	2	El TEMA/RETO está en la estrategia política del país y estamos capacitados para abordarlo pero no lo hemos abordado con profundidad. Necesitamos referencias técnicas y metodológicas.		
	3	No contamos con experiencia previa en el tema o reto. Necesitamos posicionar el TEMA/RETO, para lo que haría falta hacer una labor de sensibilización y divulgación del reto, problema o necesidades.		
	4	Ya hemos comenzado a abordar el TEMA/RETO pero necesitamos seguir trabajando en ello integrando más puntos de vista y experiencias diversas.		

HERRAMIENTA 3

MATRIZ ALCANCE/IMPACTO

Utilizar la matriz para:

1. Identificar en qué **cuadrante o cuadrantes** se sitúa **el reto en cada país**.
2. Determinar en qué **cuadrante o cuadrantes** se podría ubicar la **programación**. Esta priorizará los cuadrantes del receptor y buscará aprovechar las oportunidades de innovación ofrecidas por la alianza para la consecución del reto.

Cuadrantes:

Cuadrante 1: Operativo + Generativo de capacidades

Cuadrante 2: Operativo + Generativo de productos

Cuadrante 3: Estratégico/político + Generativo de capacidades

Cuadrante 4: Estratégico/político + Generativo de productos

MATRIZ ALCANCE/IMPACTO DEL RETO EN CADA PAÍS SOCIO

		IMPACTO	
		Generativo de capacidades genera capacidades, sensibilización a las personas beneficiarias de la intervención y conectividad	Generativo de productos genera un producto tangible o acciones concretas que van más allá de las personas beneficiarias de la intervención
ALCANCE	Estratégico/político	<p>Mayoría de respuestas 3: Se recomienda movilizar al sector político y posicionar el tema en la agenda. Se destaca la dificultad de plantear que se implementen soluciones, ya que no se cuenta con apoyo suficiente.</p> <p>3 Estratégico/político Generativo de capacidades</p> <p>SOCIO 1 <input type="checkbox"/> SOCIO 2 <input type="checkbox"/></p>	<p>Mayoría de respuestas 4: Se debe aprovechar la oportunidad existente y el apoyo recibido. Se propone trabajar en la generación de soluciones conjuntas que puedan implementarse y tengan un alto impacto en las políticas públicas de los países socios de la alianza.</p> <p>4 Estratégico/político Generativo de productos</p> <p>SOCIO 1 <input type="checkbox"/> SOCIO 2 <input type="checkbox"/></p>
	Operativo	<p>Mayoría de respuestas 1: Se deben hacer esfuerzos en capacitación técnica y en la investigación sobre el tema o reto. Estas actividades son necesarias antes de plantear soluciones conjuntas que puedan ser viables, innovadoras y sostenibles a largo plazo.</p> <p>1 Operativo Generativo de capacidades</p> <p>SOCIO 1 <input type="checkbox"/> SOCIO 2 <input type="checkbox"/></p>	<p>Mayoría de respuestas 2: Es necesario compartir y generar soluciones técnicas sencillas que puedan ser aplicadas a nivel operativo, pero teniendo en cuenta las limitaciones.</p> <p>2 Operativo Generativo de productos</p> <p>SOCIO 1 <input type="checkbox"/> SOCIO 2 <input type="checkbox"/></p>

MATRIZ ALCANCE/IMPACTO PROGRAMACIÓN

		IMPACTO	
		Generativo de capacidades genera capacidades, sensibilización a las personas beneficiarias de la intervención y conectividad	Generativo de productos genera un producto tangible o acciones concretas que van más allá de las personas beneficiarias de la intervención
ALCANCE	Estratégico/ político	<p>Mayoría de respuestas 3: Se recomienda movilizar al sector político y posicionar el tema en la agenda. Se destaca la dificultad de plantear que se implementen soluciones, ya que no se cuenta con apoyo suficiente.</p> <p>3 Estratégico/político Generativo de capacidades</p> <p>PROGRAMACIÓN <input type="checkbox"/></p>	<p>Mayoría de respuestas 4: Se debe aprovechar la oportunidad existente y el apoyo recibido. Se propone trabajar en la generación de soluciones conjuntas que puedan implementarse y tengan un alto impacto en las políticas públicas de los países socios de la alianza.</p> <p>4 Estratégico/político Generativo de productos</p> <p>PROGRAMACIÓN <input type="checkbox"/></p>
	Operativo	<p>Mayoría de respuestas 1: Se deben hacer esfuerzos en capacitación técnica y en la investigación sobre el tema o reto. Estas actividades son necesarias antes de plantear soluciones conjuntas que puedan ser viables, innovadoras y sostenibles a largo plazo.</p> <p>1 Operativo Generativo de capacidades</p> <p>PROGRAMACIÓN <input type="checkbox"/></p>	<p>Mayoría de respuestas 2: Es necesario compartir y generar soluciones técnicas sencillas que puedan ser aplicadas a nivel operativo, pero teniendo en cuenta las limitaciones.</p> <p>2 Operativo Generativo de productos</p> <p>PROGRAMACIÓN <input type="checkbox"/></p>

HERRAMIENTA 4

ANÁLISIS ENFOQUES

Ahora que ya están seleccionados los cuadrantes en los que ubicar la programación, podemos observar el **enfoque o enfoques** que se proponen para cada uno de ellos.

- Enfoque Cuadrante 1: Capacitación práctica
- Enfoque Cuadrante 2: Capacitación colaborativa + Ideación de proyectos
- Enfoque Cuadrante 3: Generación de redes + Expansión de conocimiento.
- Enfoque Cuadrante 4: Ideación de proyectos + Experimentación

Desde la página 23 a la 30 podemos conocer en detalle el enfoque o enfoques de cada cuadrante junto a las actividades y metodologías sugeridas.

Estos enfoques se aplican en el desarrollo de las programaciones INTERCOONECTA. Más información en [Guía de herramientas para enfocar y desarrollar programaciones INTERCOONECTA](#)

ANÁLISIS ENFOQUES

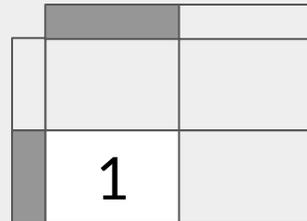
¿Qué enfoques se proponen en cada cuadrante?

	Generativo de capacidades genera capacidades, sensibilización a las personas beneficiarias de la intervención y conectividad	Generativo de productos genera un producto tangible o acciones concretas que van más allá de las personas beneficiarias de la intervención
Estratégico/político	3 Estratégico/político Generativo de capacidades Generación de redes + Expansión de conocimiento	4 Estratégico/político Generativo de productos Ideación de proyectos + Experimentación
Operativo	1 Operativo Generativo de capacidades Capacitación práctica	2 Operativo Generativo de productos Capacitación colaborativa + Ideación de proyectos

ANÁLISIS ENFOQUES

CUADRANTE

1 Operativo Generativo de capacidades



La programación se centrará principalmente en que el personal técnico pueda desarrollar las habilidades y adquirir los conocimientos específicos para comprender y abordar la temática, necesidad o reto y poder alcanzar soluciones a futuro; también para investigar o analizar las problemáticas, contextos y aspectos clave alrededor del tema, necesidad o reto.

ENFOQUE

Capacitación práctica

COMPARTIMOS CONOCIMIENTO

Facilitar la transferencia efectiva de los conocimientos y competencias adquiridas por los participantes a sus puestos de trabajo.

Tipos de Actividades

Curso práctico
Taller
Taller de Estado del arte y visualización

Metodologías

Aprender haciendo
Aula invertida
Instrucción entre pares

Resultados
investigación y retos

Capacitación práctica

	1	

TIPOS DE ACTIVIDADES

CURSO PRÁCTICO

Conjunto de clases planificadas según un programa, con duración variable, de carácter académico y formativo. Se centra en la transferencia de conocimientos técnicos en áreas especializadas. Se propone la inclusión de elementos prácticos como ejercicios y el método del caso.

TALLER

Reunión de personas, generalmente expertas, con intereses y problemas comunes, para intercambiar información y adquirir habilidades y técnicas útiles. El elemento distintivo de un taller es que sigue un método pedagógico de enseñanza en grupo de carácter práctico y participativo.

TALLER DE ESTADO DEL ARTE Y VISUALIZACIÓN ⇄

En equipos se analiza el estado del arte en relación a un tema de interés en un país o región para ponerlo en común mediante soportes visuales o material audiovisual como primer paso para poder llegar, en actividades posteriores, a propuestas, especificaciones, prototipos o pilotos.

METODOLOGÍAS

APRENDER HACIENDO ⇄ ▶

Desarrollar habilidades en un contexto real, o a través de experiencias interesantes para los participantes, de modo que aprendan a resolver los problemas que se encontrarán en el mundo laboral.

AULA INVERTIDA ⇄

Los materiales sobre la temática en discusión son compartidos previamente para ser visualizados por los participantes antes de la sesión con el objetivo de optimizar el tiempo en vivo fomentando otras metodologías de participación en la sesión.

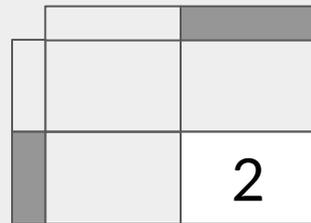
INSTRUCCIÓN ENTRE PARES ⇄ ▶

Modelo educativo donde los participantes intercambian y colaboran horizontalmente para lograr objetivos de aprendizaje. El docente actúa como formulador de preguntas clave y facilitador de la experiencia.

ANÁLISIS ENFOQUES

CUADRANTE

2 Operativo Generativo de productos



La programación se centrará principalmente en que el personal técnico de los países socios, ya experto en la temática, necesidad o reto a abordar comparta conocimiento y plantee las primeras propuestas en forma de prototipos con la colaboración de expertos en la materia de estudio y en innovación pública.

ENFOQUE

Capacitación
colaborativa

+

Ideación de
proyectos

COMPARTIMOS CONOCIMIENTO E IDEAMOS

Capacitamos mientras que colaborativamente se proponen ideas, propuestas de mejora o soluciones a retos dados.

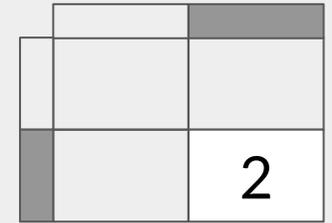
Tipos de Actividades

Instancias de capacitación
combinadas con espacios
de cocreación
Aprendizaje mentorizado

Metodologías

Aprendizaje basado en
retos
Aprendizaje colaborativo
Design Thinking

Resultados
ideas en prototipo



Capacitación
colaborativa

+

Ideación de
proyectos

TIPOS DE ACTIVIDADES

INSTANCIAS DE CAPACITACIÓN COMBINADAS CON ESPACIOS DE COCREACIÓN ⇄

Serie de eventos de formación, reflexión e intercambio de saberes en torno a uno o varios ejes temáticos. Las sesiones de cocreación se centran en realizar preguntas, propuestas y crear contenidos o productos que respondan a los objetivos de la programación.

ACCIÓN FORMATIVA DE APRENDIZAJE MENTORIZADO

Acción formativa donde se llevará a cabo un proceso de aprendizaje basado en proyectos; compuesta por clases teóricas, ponencias magistrales, sesiones semanales con mentores especializados y tiempo para el trabajo en común en equipo con apoyo para el desarrollo.

METODOLOGÍAS

APRENDIZAJE BASADO EN RETOS ⇄

Metodología activa que se centra en solucionar un problema real del entorno del participante y optimizar las condiciones de la comunidad o parte de ella, todo ello a través de una acción concreta.

APRENDIZAJE COLABORATIVO ⇄

Tareas de aprendizaje o actividades en las que los participantes trabajan juntos en grupos lo suficientemente pequeños como para que todos participen en una tarea colectiva claramente asignada.

DESIGN THINKING ⇄ ⇄ ▶

Metodología iterativa centrada en personas para la resolución creativa de problemas. Sus fases son empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

ANÁLISIS ENFOQUES

CUADRANTE

ENFOQUE

3 Estratégico/político Generativo de capacidades

	3	

La programación se centrará principalmente en dar a conocer la temática, necesidad o reto en el contexto de uno o varios países socios para que forme parte de la agenda política. Se pone el foco en actividades de sensibilización, divulgación e impulso a redes.

**Generación de
redes**

+

**Expansión de
conocimiento**

PONEMOS EL TEMA EN LA AGENDA

Expandimos el conocimiento a un sistema. Divulgamos o comunicamos a una comunidad sobre un tema estratégico o político.

Tipos de Actividades

Evento/encuentro:
Encuentro colaborativo o
Global Jam
MOOC

Metodologías

Diseño especulativo o
laboratorios de futuro
Mapeo de activos
Design Thinking

Resultados
sensibilización y participación social

Generación de
redes

+

Expansión de
conocimiento

	3	

TIPOS DE ACTIVIDADES

ENCUENTRO COLABORATIVO

Reunión de personas expertas en alguna materia cuyo fin principal es intercambiar opiniones y experiencias.

Es colaborativo cuando se aplican enfoques o metodologías como design thinking y tiene espacio para el formato taller dentro del evento.

GLOBAL JAM

Evento de dos o tres jornadas de duración, que reúne a profesionales, académicos, estudiantes y ciudadanos para colaborar en el diseño de servicios y experiencia de usuario. Al concluir, se publica una recopilación de ideas y prototipos generados durante el evento.

MOOC (CURSO MASIVO, ABIERTO Y EN LÍNEA)

Curso en línea accesible para cualquier persona sin límite de participantes. Además de los materiales convencionales, los MOOC ofrecen foros interactivos que ayudan a construir una comunidad para los participantes.

METODOLOGÍAS

DISEÑO ESPECULATIVO O LABORATORIOS DE FUTURO

El diseño especulativo se centra principalmente en plantear preguntas y crear escenarios futuros que provoquen debate, reflexión y pensamiento crítico en torno al impacto de las cosas en la vida de las personas.

MAPEO DE ACTIVOS

Metodología aplicada al contexto de la salud comunitaria. Consiste en la realización colectiva de un inventario dinámico de las fortalezas y capacidades de las personas que forman una comunidad.

DESIGN THINKING

Metodología iterativa centrada en personas para la resolución creativa de problemas. Sus fases son empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

ANÁLISIS ENFOQUES

CUADRANTE

ENFOQUE

4 Estratégico/político Generativo de productos

		4

La programación se centrará principalmente en conseguir innovación pública para generar impacto en política pública alrededor de un tema, necesidad o reto en el que ya se está trabajando en el país; por ejemplo mediante el diseño e implementación de soluciones específicas para la mejora de servicios públicos, procesos o programas con impacto en la ciudadanía.

Ideación de
proyectos

+

Experimentación

ACCIONES CON IMPACTO EN POLÍTICA PÚBLICA

Generamos ideas y soluciones colaborativamente y las probamos en contexto mediante la experimentación. Abordar retos de aplicación de soluciones en un ~~entorno seguro.~~

Tipos de Actividades

Proyecto Piloto
Taller de prototipado
colaborativo

Metodologías

Design Thinking
Sandbox
Investigación acción

Resultados

solución probada en contexto

		4

Ideación de proyectos

+

Experimentación

TIPOS DE ACTIVIDADES

PROYECTO PILOTO ⇄

Estudio preliminar a pequeña escala realizado para evaluar la viabilidad, duración, coste, adversidades y mejorar el diseño de estudio antes del desarrollo de un proyecto a gran escala.

TALLER DE PROTOTIPADO COLABORATIVO ⇄ ▶

Son laboratorios donde se plantea un reto concreto, para el que se desarrollan de forma participativa soluciones innovadoras mediante la cocreación y experimentación, involucrando a todos los actores interesados. Primero se recopilan soluciones y después se conforman los equipos y desarrollan estas soluciones hasta llegar a un prototipo funcional.

METODOLOGÍAS

DESIGN THINKING ⇄ ⇄ ▶

Metodología iterativa centrada en personas para la resolución creativa de problemas. Sus fases son empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

SANDBOX ⇄ ⇄ ▶

Un sandbox es un espacio acotado de pruebas donde las regulaciones son más laxas con el objetivo de permitir la experimentación de proyectos piloto, evitando sanciones y fomentando la colaboración público-privada.

INVESTIGACIÓN-ACCIÓN ⇄

Es una forma de investigación que permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de manera que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios sociales.

	3	4
	1	2

TIPOS DE ACTIVIDADES APLICABLES A TODOS LOS ENFOQUES

PASANTÍAS, INTERCAMBIOS PROFESIONALES Y MISIONES

Son actividades en las que los profesionales tienen la oportunidad de trabajar en/con otro país o institución, promoviendo el intercambio de conocimientos y experiencias.

Estas incluyen la realización de análisis en el lugar, lo que facilita una comprensión profunda de la solución y de los que se extraen elementos útiles para su aplicación práctica.

Se propone que **estas actividades vayan emparejadas a otras del enfoque o enfoques seleccionados**, de modo que se tenga siempre presente que el desplazamiento puede ser una oportunidad para el participante, no solo de observar el puesto que visite, sino de formar parte de la generación de soluciones, de mentorías o de eventos incluidos en la programación.

HERRAMIENTA 5

ESTRUCTURA BÁSICA PROGRAMACIÓN

Las instituciones de la alianza en colaboración analizan cómo hacer compatibles sus diferentes situaciones, seleccionan diferentes enfoques, actividades y metodologías llegando a consensuar un esquema básico de programación.

Pueden definir la estructura sobre la que construir la programación: decidir quiénes están involucrados; cuál es su enfoque, posibles productos de conocimiento y qué otras instituciones, personas o roles necesitan incorporar para conseguir lo que se proponen.

ESTRUCTURA BÁSICA PROGRAMACIÓN

Enfoques, actividades, metodologías y productos de conocimiento para la programación

Reto definitivo:

Enfoques	Actividades	Metodologías	Productos de Conocimiento
Nuevos aliados, socios o instituciones para llevar a cabo la programación			

FASE 3

DISEÑAMOS Y EJECUTAMOS LAS ACTIVIDADES

¿Qué queremos hacer?

Para definir las **actividades** que conformarán la programación proponemos tener en cuenta:

- Desarrollar actividades que respondan al reto, al enfoque y a los objetivos de la programación.
- Diseñar actividades con las que podamos obtener el producto de conocimiento.
- Adaptar las actividades a las necesidades y características de las personas participantes.
- Potenciar la interacción, el intercambio de conocimiento y la construcción de conocimiento.

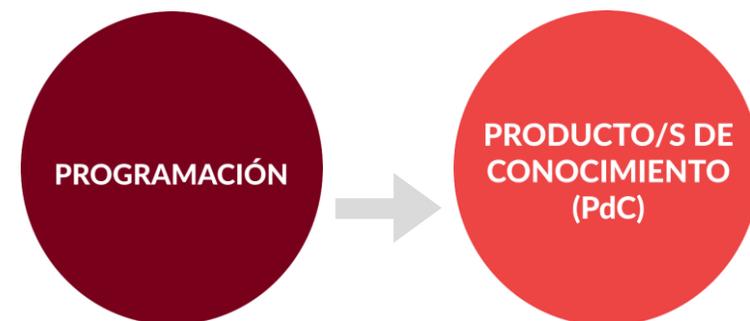
FASE 4

OBTENEMOS PRODUCTOS DE CONOCIMIENTO

¿Qué resultado queremos materializar?

Los **productos de conocimiento** permiten que los aprendizajes fruto de una programación se recojan en un formato material y se extiendan.

Por ello se deben definir con el objetivo de llegar de forma eficaz a las personas interesadas y que estas puedan realizar acciones efectivas.



TIPOS DE PRODUCTOS DE CONOCIMIENTO SEGÚN SU INTENCIONALIDAD

Distinguimos entre productos de conocimiento de análisis y productos de conocimiento para la acción.

El reto, los enfoques y la metodología de la programación condicionarán el tipo de producto de conocimiento a desarrollar.

Más información en [Guía de herramientas para enfocar y desarrollar programaciones INTERCOONECTA](#)



Ejemplos

EJEMPLOS

Institucionalizar un sistema de gestión del conocimiento para la generación de evidencias en materia de violencia feminicida en El Salvador, con base a la experiencia de Perú y España.

		4
1		2

Proyecto de Perú, El Salvador y España

ACTIVIDADES DE LA PROGRAMACIÓN	ENFOQUES
Procesos para la sensibilización y formación sobre Sistemas de Gestión de Conocimiento en El Salvador, con base en la experiencia de Perú.	Capacitación práctica (CUADRANTE 1)
Programa de Capacitación diseñado y ejecutado para aplicar el sistema de gestión del conocimiento, en sus competencias.	
Asistencia técnica especializada e intercambio de conocimientos y experiencias realizados con Perú, España y/u otros países para la aplicación del sistema de gestión del conocimiento en El Salvador.	
Cuatro talleres interinstitucionales para la creación , socialización y validación de formatos y procesos estandarizados físicos y digitales para aplicación en móviles.	Capacitación colaborativa + Ideación de proyectos (CUADRANTE 2)
Políticas públicas formuladas y aplicadas basadas en evidencia y sustentadas en el desarrollo de un sistema de gestión del conocimiento que impacte en la reducción de la violencia feminicida en El Salvador.	Ideación de proyectos + Experimentación (CUADRANTE 4)

Fortalecimiento de procesos de sana convivencia en el Barrio de San Francisco, Asunción, Paraguay.

	3	4
1		

Proyecto Paraguay, Chile y España

ACTIVIDADES DE LA PROGRAMACIÓN	ENFOQUES
Mentoría teórico-práctica para docentes y funcionarios del MEC en la metodología Fútbol Más.	Capacitación práctica (CUADRANTE 1)
Talleres de formación técnica para jóvenes y adultos de la comunidad en la metodología Fútbol Más.	
Conformación de un equipo de coordinación barrial (ECB) para especialización en promoción del desarrollo y cuidado de la infancia a nivel comunitario y/o nivel socio deportivo.	Generación de redes + Expansión de conocimiento (CUADRANTE 3)
Concientización a la comunidad en temáticas relacionadas a la protección y desarrollo de la infancia a través de talleres y actividades lúdicas .	
Diseño herramientas de medición y entrega a agentes locales relevantes.	Ideación de proyectos + Experimentación (CUADRANTE 4)
Diseño de merchandising y material audiovisual de comunicación para los actores relevantes.	



Cooperación
Española