**ÁRBOL PROBLEMAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivo y alcance** | Promover un proceso colectivo de identificación y análisis de cualquier problemática prioritaria para la comunidad o el grupo participante, utilizando la metodología del árbol de problemas para visibilizar sus causas, consecuencias y actores involucrados, con el fin de fortalecer la participación ciudadana, la toma de decisiones informadas y la construcción de soluciones compartidas.  Esta herramientas es útil para co-crear o plantear con la ciudadanía. |
| **Número de participantes** | Sin límite.  Se recomienda dividir en grupos de máximo 10 personas para facilitar la discusión y el diseño de cada árbol. |
| **Duración** | Entre dos y tres horas. |
| **Materiales sugeridos** | * Papel Kraft o cartulina grande * Notas adhesivas de colores (para causas, problema central y efectos) * Marcadores * Cinta adhesiva o pegante * Plantilla o formato guía para la construcción del árbol (opcional) * Fotografías, mapas u otros insumos visuales contextuales (si se requiere) |
| **Paso a paso para implementar la actividad** | **Alistamiento**   * Seleccione y convoque participantes representativos de acuerdo con el objetivo del espacio. * Defina si el ejercicio será libre o si se partirá de algunos problemas identificados previamente. * Elija un lugar acorde con el número de personas y los recursos a emplear (si se requiere proyectar videos, deberá haber un salón dispuesto para que todas las personas participantes puedan verlo y escucharlo con claridad). * Consiga materiales como papel kraft, marcadores, notas adhesivas, entre otros, según se requieran para ilustrar el árbol de problemas. * Construya el material didáctico necesario para desarrollar el espacio (ABC temático, presentación de encuadre conceptual, o cualquier otro que facilite la explicación.) * Cerciórese de que las personas que faciliten o moderen los espacios cuenten con las aptitudes y conocimientos para poder desarrollarlo. * Construya un “minuto a minuto” o use otra estrategia que le permita explicar el desarrollo de la jornada al equipo que va a participar.   **Desarrollo**   * Presente a la entidad para identificar quiénes están en el espacio. * Exponga los objetivos y dinámica de la sesión. * Haga un encuadre conceptual que permita que las personas se familiaricen con los términos y metodología que se va a emplear. * Divida al grupo en subgrupos de máximo diez personas para construir cada árbol de problemas. * Los grupos pueden tener un problema asignado, o puede construirse de forma libre. Por ejemplo, si en los encuentros previos se identificó que el problema es la “Baja participación de jóvenes en actividades comunitarias”, la persona que modere o facilite el espacio deberá generar preguntas que dinamicen la identificación de las causas y efectos correspondientes a ese problema. En cualquiera de los casos, siempre es importante dar un ejemplo de qué es un problema, cuáles son las posibles causas (raíces), y sus efectos (consecuencias). * Se sugiere utilizar un pliego de papel kraft como mínimo para cada árbol, de manera que en este haya un gráfico del árbol y se vaya anotando lo informado suministrada por las personas. Es recomendable que siempre se parta del problema y, una vez este sea claro, que se empiece a matizar y profundizar en el mismo. * Posteriormente, cada grupo deberá exponer su árbol de problemas. Y en paralelo, la relatoría debe identificar patrones, contrastes y conclusiones para finalizar con el cierre del espacio.     **Sistematización**   * Desarrolle un informe de la jornada donde identifique quiénes participaron, cómo participaron, y qué conclusiones arrojó el ejercicio. El informe debe contener fotografías de los árboles, y, en lo posible, digitalizar el resultado colectivo final para tener un solo árbol donde se identifiquen el problema, sus causas, y efectos. En caso de que el ejercicio haya llegado a plantear posibles soluciones, también debe quedar sistematizado. |
| **Adaptaciones sugeridas para su implementación en la virtualidad** | * De preferencia la actividad debe ser sincrónica * Hay que identificar que el público objetivo conozca las herramientas digitales con antelación * Debe explicarse la forma de uso de la plataforma que se esté empleando (por ejemplo Microsoft Teams) * Debe explicarse la forma de participación con el software libre de apoyo (por ejemplo Google Forms para recolectar las opiniones). |