



El contenido de este taller es COPYLEFT 2006 de Metabolik BioHacklab, bajo la licencia the Creative Commons Atribución-CompartirIgual 2.5. Eres LIBRE de copiar, distribuir, poner a disposición, ejecutar y modificar esta obra siempre y cuando respetes la autoría e incluyas esta misma nota. Consulta la licencia completa en: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/deed.es>. El uso estratégico de la legislación de copyright para darle la vuelta y permitir la libre circulación del conocimiento, técnicas y cultura en ningún modo refleja nuestra aceptación o acuerdo con esta legislación abusiva, mercantilista y privativa.

Puedes encontrar este texto en formato digital y el resto de los materiales necesarios para el taller en la siguiente dirección web: [http://hacklabs.org/material/taller\\_asamblearismo/](http://hacklabs.org/material/taller_asamblearismo/)

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

## INTRODUCCIÓN

---

En este texto se explican las dinámicas y se incluyen los materiales necesarios para realizar el taller. Este texto es copyleft, eres libre de modificarlo, adaptarlo, copiarlo o distribuirlo. Si lo modificas por favor haznoslo saber enviando un email a nuestra lista de correo: [hacklabs@listas.sindominio.net](mailto:hacklabs@listas.sindominio.net)

Este taller en concreto está pensado para unas 50 personas, provenientes de diversos colectivos con realidades diferentes pero con cierta experiencia colectiva, buena predisposición y actitud participativa. Se juega mucho con la terminología propia de la comunidad para la que está diseñado el taller ([hacklabs.org](http://hacklabs.org)) pero puede ser fácilmente adaptable a otros contextos.

La duración del taller es de 4 horas en un sitio amplio y con sillas distribuibles para hacer distintos grupos.

Este taller está basado en “Recursos para dar un Taller de Asamblearismo y Toma de Decisiones por Consenso” publicado por el colectivo antimilitarista Tortuga en:  
[http://www.nodo50.org/tortuga/article.php?id\\_article=2634](http://www.nodo50.org/tortuga/article.php?id_article=2634)

## MATERIAL NECESARIO

---

- Proyector (no es estrictamente necesario, pero si disponemos de uno se pueden coordinar las dinámicas y algunas explicaciones con la presentación en OpenOffice que debería de ir adjunta a este documento **EN DESARROLLO**).
- 20 papeles muy grandes (mínimo A1), valen carteles por la parte de atrás o también se pueden usar rollos de papel grandes (de pancarta).
- 5 rotuladores gordos y unos 15 finos
- Fotocopias de los textos de apoyo

## OBJETIVOS DEL TALLER

---

1. Introducir los conceptos básicos del asamblearismo y consenso mezclando la experiencia de las participantes
2. Tomar consciencia de las actitudes/roles/procedimientos comunicativos que favorecen el consenso y el buen funcionamiento de las asambleas
3. Definir un modelo de asamblearismo cyborg que conjugue la comunicación presencial con la comunicación telemática y los recursos digitales
4. Desarrollar algunas técnicas de toma de decisiones y mejora de la comunicación dentro de la asamblea

## ESTRUCTURA DEL TALLER

---

1. Juego de presentación [20m]
2. Explicación de la estructura y objetivos del taller [10m]
3. Introducción al asamblearismo [30m]
  1. Calentamiento: enredad@s [5m]
  2. Dinámica \$ wedo apt-get upgrade asamblearismo [10]
  3. Chapa asamblearismo cyborg [15m]
4. El consenso [25m]
  1. **FALTA UNA DINÁMICA EFICAZ**
1. Procesos de comunicación dentro de la asamblea [60m]
  1. Dinámica Role Playing Desalojo (evaluación de roles y actitudes) **FALTA ESPECIFICAR**
5. DESCANSO [15m]
6. Procedimientos y modelos de asamblearismo [50m]:
  1. Grupos de trabajo [30m]
    1. Cosas que ayudan y cosas que entorpecen la comunicación en las asambleas telemáticas/virtuales.
    2. Cosas que ayudan y cosas que entorpecen la comunicación en las asambleas presenciales.
    3. Modelo de toma de decisiones: dinámica del flowchart de la toma de decisiones
    4. Otros grupos de trabajo posibles: Recursos y herramientas digitales para el asamblearismo, el espacio físico,
  2. Puesta en común de los grupos de trabajo [20m]
    1. **FALTA DINÁMICA**
7. Evaluación del taller [30m]
  1. Evaluodromo [15m]
  2. Puesta en común [15m]
8. Propuesta grupo de trabajo de materiales de asamblearismo + documentación del taller + preparación de un taller adicional para repetir en cada hacklab

## DINAMIZACIÓN DEL TALLER

---

Dependiendo del tamaño del grupo con el que se realice el taller éste debería de estar dinamizado por 1 o hasta 3 personas, más un equipo de documentación. Es deseable que al menos una de las dinamizadores conozca al grupo con el que se realiza el taller.

Las dinámicas y la estructura del taller son herramientas, el taller es un dispositivo para la inteligencia colectiva, no es un fin en sí mismo. Puede que algunas dinámicas no sean apropiadas para el contexto y el grupo con el que se realizan. No dejes que el dispositivo domine el espíritu del grupo sino que lo despierte y lo potencie. Comparte con el grupo la responsabilidad de que el taller salga bien. Nunca fuerces una dinámica con un grupo o con una persona. Sé flexible y adapta estas herramientas. Sé creativa.

Cumplir los tiempos es muy importante, el taller es un todo, si tienes que reducir el tiempo del taller reestructuralo no lo cortes por la mitad. Fíjate más en los objetivos de cada dinámica y su función dentro del conjunto del taller e intenta satisfacer esos mismos objetivos con dinámicas más cortas, fusionando varias o eliminando algunas pero siempre en función de los objetivos prioritarios que quieres alcanzar con el taller.

## DOCUMENTACIÓN DEL TALLER

---

El taller no es sólo didáctico o comunicativo sino también productivo. Si hay fuerzas documentar, recoger y elaborar lo producido durante el taller es algo muy útil y que puede generar un material muy bueno que refleje las necesidades, creatividad, y experiencias del grupo. Puede ayudar a mejorar el taller para futuras ediciones y servir para que los participantes se lleven un material útil y que puedan consultar.

La documentación se puede realizar de muchas maneras diferentes: se pueden sacar fotos de los papeles en los que se trabaja en grupo, y tomar notas de los debates. También se puede grabar en vídeo o audio, hacer entrevistas a los participantes del taller, etc.

No está de más unir a la documentación del taller algún dossier de asamblearismo, recursos de dinámicas y este mismo texto. Si el taller se realiza dentro de unas jornadas o espacio determinado lo ideal es que la documentación puedan llevarse al finalizar, sino conviene recoger la dirección de correo de las participantes y enviarles el material de documentación lo antes de posible.

## JUEGO DE PRESENTACIÓN

---

**OBJETIVOS:** Romper el hielo en grupos pequeños y de tamaño creciente, tomar conciencia de la motivación con la que venimos a las jornadas y al taller.

**DESARROLLO:** Se hacen parejas (es importante que en las parejas al menos una de las parejas no conozca el nombre de la otra, o sea juntar a la gente que apenas se conozca). Durante 3 minutos uno de los integrantes de la pareja entrevistará al otro preguntándole nombre, HL de origen, cómo se siente, porqué ha venido a las jornadas y/o qué espera de este taller. Después de los tres minutos se cambian los roles y el entrevistador se convierte en entrevistado. A continuación se hacen grupos más grandes de 4 parejas en los que en lugar de presentarse uno mismo es el entrevistador el que explica quién es su compañera, porqué ha venido ... etc.

**CONSIDERACIONES:** Algunas de las cosas que se han dicho en privado pueden no tener que decirse en grupo. Hay que respetar la intimidad de la pareja y presentarla ante los demás con respeto.

# INTRODUCCIÓN AL ASAMBLEARISMO

---

## CALENTAMIENTO: DINÁMICA ENREDADAS

---

**OBJETIVO:** Crear complicidad dentro del primer grupo de trabajo. Romper el hielo de una forma más física y energizar al personal.

**DESARROLLO:** Se mantienen los grupos anteriores de 4 parejas. Se hace un círculo agarrados de la mano. Se sueltan las manos. Se ponen los brazos hacia el frente, mano derecha con el puño cerrado, mano izquierda con la mano abierta. Con los ojos cerrados hay que dar un paso al frente y que la mano izquierda de cada participante se cierre sobre el puño derecho cerrado de otra participante de tal modo que todas las integrantes del grupo tienen que terminar enredadas. Ahora hay que soltar el nudo, manteniendo los ojos cerrados. Algunos nudos son imposibles de soltar así la dinámica debe terminar al de un tiempo razonablemente corto.

**CONSIDERACIONES:** El juego puede considerarse una pequeña metáfora de la asamblea. En las asambleas nos enredamos a oscuras en procesos de comunicación, tomas de decisiones, etc. nadie dentro del colectivo tiene una visión privilegiada que pueda predecir el futuro y conocer la posición relativa de todas las integrantes para resolver esos problemas. La solución del nudo es siempre el resultado de la cooperación entre las integrantes de una asamblea y la confianza mutua es imprescindible para el desarrollo del colectivo.

## § WEDD APT-GET UPGRADE ASAMBLEARISMO

---

**OBJETIVO:** Entrar progresivamente en materia repensando colectivamente algunos de los elementos que forman parte del asamblearismo.

**DESARROLLO:** En los grupos de antes buscar términos frikis para elementos clásicos del asamblearismo (p.e. Actas = logs). Lista de elementos: dinamizador, lluvia de ideas, acción, el pesao, consenso, propuestas, portavoz, cotilleos, el que llega tarde, marrón, decisión, el callao, orden del día. Se hace un pequeño diccionario con los términos en un poster u hoja grande. Una vez tenemos los elementos se anima al grupo a que haga una frase o varias en las que los elementos (con su terminología friki) aparecen unidos contando una anécdota de la experiencia asamblearia de alguien del grupo o de la forma en la que se relacionan los elementos de una asamblea. (p.e.: Los logs sirven para que los trolls no se inventen lo que ha pasado durante un meeting y vayan creando flames en la lista). Se escribe/n la/s frases en grande junto al pequeño diccionario en la hoja grande. Cuando todos los grupos tengan al menos una frase finalizada se para la dinámica y se hace una puesta en común en la que cada grupo cuelga en la pared su hoja y leer en alto la frase.

**CONSIDERACIONES:** Es importante que todos los integrantes del grupo entiendan porqué se ha usado un término y el significado que tiene ese elemento dentro de una asamblea. Esta dinámica es un punto de unión entre viejas experiencias de asamblearismo y la curiosidad de quien lleva poco o nada de tiempo en la cultura asamblearia. La dinámica ha de ser un poco flexible para la introducción de anécdotas y la asociación libre de elementos, procesos y roles que forman las experiencias asamblearias. Es importante mantener la dinámica fluida, lo importante no es el pequeño diccionario ni la creación de una frase redonda sino crear un espacio de intercambio preliminar de ideas y experiencias.

## CHARLA INTRODUCTORIA AL ASAMBLEARISMO CYBORG

---

- Se fusionan dos grandes tradiciones socioculturales: la de los movimientos sociales y la del software libre y la cibercultura
- Diferencias entre técnica y tecnología
- La tecnología produce poder, subjetividad, identidad
  - Estamos muy avanzados en tecnologías informáticas pero muy poco en tecnologías sociales
- Tecnologías sociales copyleft: En ausencia de una tecnología/metodología explícita operan códigos y normas, algoritmos y jefes espontáneos, inconscientes y definidos externamente por la cultura social imperante. Hay que abrir el código, definir explícitamente los algoritmos de comunicación colectiva y de toma de decisiones.
- Sin embargo no somos ordenadores. Los ordenadores son sistemas ordenados y complicados. Los colectivos son sistemas autoorganizados y complejos.
- Asamblearismo cyborg:
  - Cibernética: la ciencia del control y la comunicación en animales y máquinas
  - Organismo: sistema complejo, autoorganizado que genera su propia identidad
  - Asamblearismo: control (toma de decisiones) distribuido basado en la comunicación horizontal y el consenso
  - Asamblearismo cyborg:
- El todo es más que la suma de las partes
- Inteligencia colectiva
- Nosotras también somos una inteligencia colectiva. La propuesta de este taller es abierta en el sentido de ser un procedimiento abierto de participación
- El conflicto es el motor

## EL CONSENSO

---

Tomando como punto de partida el texto “¿Qué es el consenso?” abrir un debate en grupos sobre la diferencia entre votar y consensuar, beneficios y límites de cada una de las formas de organización de la toma de decisiones. **FALTA DINÁMICA**

## TEXTO: ¿QUÉ ES EL CONSENSO?

---

El consenso es un proceso de toma de decisiones en grupo. Es un método por el cual la totalidad de un grupo puede llegar a un acuerdo. Las iniciativas e ideas de las participantes se agrupan y sintetizan en una decisión final que resulta *acceptable* para todas. Por medio del consenso, no sólo se llega a soluciones mejores, sino que se promueve también el fortalecimiento del sentido de comunidad y confianza.

La votación es un medio por el cual se elige una alternativa entre varias. El consenso, por el contrario, es un proceso de síntesis de muy diversos elementos. La votación es un modelo para "ganar" o "perder", en el que se está más preocupado por la cifra de votos que hay que alcanzar para ganar, que en la cuestión en sí. La votación no tiene en cuenta los sentimientos o las necesidades individuales. Mediante el consenso se puede y se debe trabajar sobre las diferencias para alcanzar una posición satisfactoria para todas las partes. Puede ocurrir que la visión de alguien o sus convicciones logren influir sobre todo el grupo. No se desaprovecha ninguna idea, cada aportación individual se considera como una parte de la solución. Un grupo que utiliza el consenso puede usar otras formas de decisión cuando sea oportuno; sin embargo, cualquier grupo que haya adoptado el modelo de consenso utilizará el proceso para cualquier asunto en que haya una fuerte carga ética, política, moral etc.

Consenso no significa que todo el mundo piense que la decisión tomada es su preferida, ni siquiera que estén seguras de que vaya a funcionar. Consenso significa que la decisión es el resultado de la combinación todas las razones que el grupo ha encontrado importantes para tomar la decisión. Lo importante no son tanto las opiniones o los gustos de la gente en la asamblea sino las razones que se exponen. "No discutir los motivos personales sino las razones que se dan para tomar una decisión colectiva" es una de las claves del consenso. No identificar razones con personas sino compartir las razones es lo que permite abrir un proceso que se estabiliza sólo cuando se han equilibrado y considerado todas ellas. De este modo el consenso no es sólo una forma de tomar una decisión sino una forma de pensar y actuar colectivamente.

El consenso en la asamblea genera una decisión, la decisión genera una acción, la acción genera un cambio que exige tomar otra decisión. Es un ciclo donde el consenso permite ir creando una identidad política, decisiones compartidas, inteligencia colectiva.

## **COMUNICACIÓN (ROLE PLAYING: DESALOJO HL)**

**DESARROLLO:** Se lee a l@s participantes su situación: "Llegáis como todos los jueves a vuestra reunión semanal y os encontráis con una furgoneta antidisturbios en la entrada del CSOA en el que está vuestro hacklab. Se os acerca una compañera de la asamblea del centro social y os comunica que el desalojo es inminente. Dadas las circunstancias y la estrategia de resistencia prevista sólo una persona podrá entrar y para rescatar un máximo de 4 cosas del hacklab. ¿Qué 4 cosas salvarías? Si tienes tiempo, escríbelas por orden de prioridad." A continuación se reparte a cada persona una lista de las cosas rescatables, y se les da 5 minutos para elegir las 4 cosas más importantes (avisar cuando falte 1 minuto). Una vez que todas las personas han elegido, se dividen en grupos de 4 ó 5, y se le da a cada grupo 15 minutos para decidir las 4 cosas que colectivamente salvarían (avisar cuando faltes 3 minutos). **NO SE PUEDEN HACER VOTACIONES, SOLO SE TOMAN AQUELLAS DECISIONES ACEPTADAS** (no necesariamente tienen que gustar del todo) **POR TODO EL MUNDO.** Cada grupo elige un portavoz. Los portavoces forman un grupo e intentan alcanzar el consenso para todo el mundo. Dejar un tiempo l'ímite de 20 minutos para alcanzar el consenso sobre las cosas que deben ser salvadas y a ser posible en qué orden (avisar cuando falten 3 minutos). Esta última discusión se puede hacer en pecera.

**EVALUACIÓN.** Dedicarle al menos 20-30 minutos. Después de hacer una ronda sobre como se ha sentido cada cual, podemos intentar analizar si la decisión final nos representa a todas las personas, si las portavoces han representado bien al grupo, qué roles hemos observado durante el ejercicio, qué cosas favorecen y qué cosas dificultan el consenso...

CONSIDERACIONES: **FALTA MEJORAR LA DINÁMICA**: habría que hacer alguna forma de dividir los grupos de discusión en dos de tal forma que la mitad del grupo discute y la otra mitad escucha y se encarga de observar cosas diferentes (roles, lenguaje corporal, tonos de voz,...). También sería interesante explicar técnicas de facilitación de asambleas grandes (con portavoces y signos). Adicionalmente se puede pasar una tarjeta a diversas personas pidiéndoles que actúen con un rol determinado durante la asamblea (el troll, el pesimista, una tartamuda, tener que hablar susurrando, etc. etc.), luego explicar qué se siente en cada rol, cómo se ha reaccionado colectivamente frente a las necesidades especiales (alguien que solo puede hablar susurrando) o frente a alguien que está rompiendo con la asamblea (troll).

## **LISTA DE OBJETOS A SALVAR DEL DESALOJO**

---

1. Un servidor SUN ultra-10 (con dos procesadores, 1Gb de RAM)
2. El disco duro del servidor local con las homes de los usuarios
3. El disco duro que hace de servidor con la web, wiki, etc. del hacklab
4. El dinero del grupo 1200 €
5. El minidv de varias acciones del colectivo (no existe copia excepto una muy comprimida)
6. Un listado de medios que habéis recopilado durante varios años
7. Caja con una colección de camisetas de todos los hackmeetings
8. El talismán de orfebrería ciberpunk para ceremonias tecnopaganas
9. Las actas de la primera reunión
10. Un Apple II
11. La chaqueta (con la cartera) de una persona que vino por primera vez al hacklab a la reunión de hace un par de días.
12. Una colección de todas las distros de X-evian
13. El proyector
14. Las facturas que hay que presentar para las jornadas copyleft (por valor de 1000€)
15. 50 jerséis de la campaña sin canon

## **PROCEDIMIENTOS Y MODELOS DE ASAMBLEARISMO**

---

En esta parte del taller se van a trabajar cosas diferentes en los diferentes grupos de trabajo.

### **DINÁMICA PARA HACER GRUPOS DE TRABAJO**

---

**FALTA**

### **GRUPO 1: ASAMBLEAS PRESENCIALES**

---

Este grupo va a utilizar la dinámica de la lluvia de ideas o *brainstorming* para hacer una lista de actitudes y procedimientos que ayudan y otra lista de las que entorpecen la comunicación en las asambleas presenciales.



El grupo deberá sintetizar un algoritmo de 10 reglas a seguir para intentar fomentar las buenas y evitar las malas durante una asamblea. Si sobra tiempo hacer una representación gráfica del algoritmo y hacer una presentación con OO para la puesta en común.

#### TEXTO DE APOYO: “ACTITUDES QUE CONSTRUYEN ASAMBLEA”

- 1.-SE PUNTUAL. El tiempo de l@s demás asistentes no es menos estimable que el tuyo. Es una falta de consideración muy grande hacerles esperar. Muchas reuniones fracasan por no empezar a la hora. Luego vienen las prisas y la falta de seriedad; todo porque hubo quien llegó tarde, dando así la impresión de falta de interés por la reunión.
- 2.-ESCUCHA SIN INTERRUMPIR. Sólo la persona que dinamiza o modera la reunión puede poner fin a una discusión, así como acortar una intervención que se alarga demasiado. Cuando en una reunión se interrumpen un@s a otr@s, no se avanza y falla la dinámica del grupo.
- 3.-ESCUCHA CON SIMPATÍA a quienes exponen opiniones diferentes a las tuyas. Oír los pareceres de l@s otr@s es la mejor idea de enriquecer tus ideas. Así, cuando te toque hablar a tí podrás acertar mejor con la solución del problema que se ha planteado.
- 4.-REFLEXIONA ANTES DE HABLAR. Siempre se juzga a un@ por sus palabras; por eso, nunca debes expresarte con frases incorrectas u ofensivas. Se puede muy bien mostrar disconformidad con un@ o vari@s del grupo sin herirles.
- 5.-NO HABLAR SINO CUANDO TIENES ALGO INTERESANTE QUE DECIR. Esto quiere decir que debes dejar de lado las palabras inútiles. Y otra cosa: ser breves tiene mucho mérito y es cosa difícil, pero muy provechosa.
- 6.-NO CRITIQUES, SINO CON CUENTA Y RAZÓN. Hacer una crítica es, con frecuencia, la mejor manera de ganarse enemig@s. La crítica ha de ser irreprochable y ha de ir seguida siempre de su solución constructiva.
- 7.-COMPROMÉTETE A TOMAR RESPONSABILIDADES DE ACCIÓN. Lo de menos es el asistir a las reuniones. Lo que vale es el trabajo que un@ se propone hacer al salir de la reunión.
- 8.-SINCERIDAD. Debes siempre expresar tu pensamiento, lo que quieres decir, con toda honradez durante la reunión. No esperes a la salida para decir esa cosa que conviene hacer, o para criticar aquello que se dijo en la reunión. Después de la reunión ya no queda otra solución que realizar lo acordado.

## GRUPO 2: ASAMBLEAS VIRTUALES

---

Este grupo va a utilizar la dinámica de la lluvia de ideas o *brainstorming*<sup>\*</sup> para hacer una lista de actitudes y procedimientos que ayudan y otra lista de las que entorpecen la comunicación en las asambleas virtuales/telemáticas. El grupo deberá sintetizar un algoritmo de 10 reglas a seguir para intentar fomentar las

---

\* Es importante que el facilitador explique bien la técnica del brainstorming porque es un recurso fundamental de la inteligencia colectiva. Instrucciones básicas para un brainstorming: 1) dejar bien claro el objetivo de la lluvia de ideas, 2) soltar las ideas lo más rápidamente posible, 3) no comentar ni evaluar las ideas, cuanto más locas mejor (el objetivo es generar un ambiente propicio para el surgimiento de cualquier tipo de ideas), 4) anotar absolutamente todas las ideas, 5) después de la lluvia se van fusionando ideas que se parezcan entre ellas y se da tiempo para modificarlas y discutirlos. ([anexo4\\_brainstorming.pdf](#) puede servir para mejorar este modelo).

buenas y evitar las malas durante una asamblea. Si sobra tiempo hacer una representación gráfica del algoritmo y hacer una presentación con OO para la puesta en común. TEXTO DE APOYO: [netiquette](#)  
FALTA [http://www.netiqueta.org/netiqueta\\_correo.shtml](http://www.netiqueta.org/netiqueta_correo.shtml) y/o [anexo5\\_netiquette.pdf](#)

### **GRUPO 3: TOMA DE DECISIONES:**

---

Este grupo tendrá que preparar un juego para los otros grupos. Aunque tendrá que crear primero un esquema de un diagrama de flujo de la comunicación asamblearia durante el proceso de toma de decisión por consenso. Para ello podrá hacer uso de los textos “La toma de una decisión de consenso” y “Pasos del proceso de decisión consensuada colectiva” y del diagrama del documento anexo “consensus\_flowchart.pdf”. Una vez establecido el diagrama tendrán que preparar un juego que consiste en que se le reparte a cada uno de los participantes una tarjeta con una unidad del diagrama de flujo y entre todas las participantes tiene que reconstruir el diagrama. También se pueden entregar adicionalmente cartulinas vacías para mejorar o modificar el diagrama y sus componentes.

#### **TEXTO “LA TOMA DE UNA DECISIÓN DE CONSENSO”**

Durante la discusión se lanza una propuesta de solución. Se le hacen enmiendas y modificaciones en su transcurso o se retira si parece que no conduce a ninguna parte. Durante este período de discusión es importante articular las diferencias con claridad. Es responsabilidad de aquell@s que encuentran problemas con una propuesta el ofrecer alternativas.

El derecho fundamental del consenso es que tod@s sean capaces de expresarse con sus propias palabras y por voluntad propia. La responsabilidad fundamental del consenso es lograr que otr@s tengan derecho a hablar y hacerse oír. La coacción y el sacrificio de la propia opinión quedan reemplazados por alternativas creativas.

Cuando una propuesta parece que ha sido entendida en su totalidad, y ya no se solicita cambio alguno, el o la ponente que modera la reunión puede preguntar si hay alguna objeción o reserva. Si no hay objeciones, se pide el consenso. Si frente a esto tampoco hay objeciones, tras un momento de silencio, la decisión se ha tomado.

Cuando parezca que se ha alcanzado el consenso, es de gran ayuda que alguien repita la decisión para que todo el mundo tenga claro qué se ha decidido.

#### **TEXTO “PASOS DEL PROCESO DE DECISIÓN CONSENSUADA COLECTIVA”:**

1.-DEFINICIÓN DEL PROBLEMA O CONFLICTO POR LAS PERSONAS AFECTADAS: -¿Hay acuerdo en quién y cómo modera? - ¿Tod@s estamos de acuerdo en abordar esta cuestión ahora? - ¿Disponemos de toda la información necesaria? - ¿Cual es el problema en cuestión?

2.-SIGNIFICACION EMOCIONAL DEL PROBLEMA O CONFLICTO PARA LAS PERSONAS IMPLICADAS: -Todo conflicto involucra sentimientos, inquietudes, miedos... - Si tod@s vamos a tomar una decisión colectivamente y asumir luego responsabilidades, es importante que sepamos cómo el asunto afecta a los sentimientos de cada cual. - Hay muchos medios para que afloren: ruedas, juegos...

3.-CREACIÓN DE POSIBLES SOLUCIONES.: - Se formulan propuestas intentando evitar en la medida de lo posible la influencia de los liderazgos.

4.-SELECCIÓN Y SÍNTESIS DE LAS PROPUESTAS: - Expuestas todas las ideas, se trata de ajustarlas, integrarlas, combinarlas etc, para lograr una o varias propuestas bien trabajadas y realizables. - Hay que esforzarse en incorporar los puntos de vista de todas las personas. - Hay métodos que ayudan: grupos pequeños, peceras, puntuación de prioridades, expresión de signos valorativos etc.

5.-TOMA DE LA DECISIÓN: - Si al final hay varias propuestas alternativas para elegir, es necesario hacer una primera prueba del grado de acuerdo que suscitan.

-Existen 4 NIVELES DE CONSENSO: a) "Estoy de acuerdo", b) "No es perfecta pero vale", c) "No me opongo a que lo hagáis, pero no me considero implicad@" y d)"Me opongo a que lo llevéis a cabo" VETO. Sólo el veto bloquea el proceso y obliga a volver a empezar o a dejarlo. En caso contrario, la decisión está tomada.

6.-ASPECTOS PRÁCTICOS. REPARTO DE RESPONSABILIDADES CONCRETAS PARA LA REALIZACIÓN DEL ACUERDO.

7.-EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS.

#### **GRUPO 4: RECURSOS, HERRAMIENTAS Y ESPACIOS PARA EL ASAMBLEARISMO**

---

Este grupo puede hacer una lista de programas y recursos digitales, organización del espacio físico adecuado para una asamblea, disposición de los ordenadores, etc. que permitan mejorar la dinámica asamblearia. **FALTA BUSCAR UNA DINÁMICA.**

#### **GRUPO 5: FALTA**

---

#### **PUESTA EN COMÚN DE LOS GRUPOS DE TRABAJO**

---

Se puede hacer o bien una gran puesta en común o bien se mantienen los grupos y una pareja de cada grupo pasa por los demás grupos explicando lo que ha hecho su grupo y mostrando los resultados. Luego el grupo discute brevemente y la pareja del otro grupo anota posibles aportaciones. La pareja de presentadores pasa por el resto de los grupos. **FALTA MEJORAR ESTA PUESTA EN COMÚN PERO CREO QUE ES MEJOR UNA PUESTA EN COMÚN DISTRIBUIDA PORQUE UNA GRANDE VA A PERMITIR PEOR FEED-BACK Y ASUSTA MUCHO PARA HACER LAS PRESENTACIONES.**

## **EVALUACIÓN**

---

#### **BREVE EXPLICACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA EVALUACIÓN EN LOS PROCESOS COLECTIVOS.**

---

**FALTA CHAPA DE 5 MINUTOS**

#### **EVALUODROMO**

---

El evaluodromo son cuatro paneles que tiene que ir siendo rellenados por las integrantes del taller usando rotuladores. El primer panel es una gráfica donde el eje X simboliza el tiempo de la duración del taller con la unidades divididas en las diferentes actividades y en el eje Y (del 1 al 5) la puntuación que se le asigna a la

dinámica. Hay dos gráficas (se usa un panel por cada gráfica): una que evalúa la dinámica (si era apropiada para el objetivo y dentro del taller) y otra que evalúa cómo se ha desarrollado (actitudes de la gente, etc.). Luego otros dos paneles: uno con una lista a rellenar de las ideas, experiencias, conclusiones que te llevas para casa y otro con una lista de las cosas que han faltado o que se pueden mejorar (y cómo).

## **PUESTA EN COMÚN**

---

Con la gráfica se hace una media estadística de las dinámicas y se comentan lo picos: si alguna está muy mal evaluada qué es lo que ha fallado y si alguna está muy bien evaluada porqué (cuál ha sido el acierto). Luego se lee en alto la lista de las cosas que la gente ha apuntado para llevar a casa. Finalmente subrayar qué se puede mejorar.