

INSTRUCCIONES PARA PARTICIPANTES

Materiales:

- 1 tablero grande y 2 tableros pequeños
- 1 dado
- 3 juegos de rúbricas para consulta de equipos
- 10 tarjetas Bonus
- 1 tarjeta de control de puntos
- Paquetes de tarjetas de votación numeradas del 1 al 4 para cada participante
- 1 paquete de Post-it para cubrir en el tablero las preguntas contestadas *opcional
- 1 paquete de etiquetas para identificar los nombres de las personas participantes



INTRODUCCIÓN

OPINEMOS es un juego desarrollado por FHI 360 en el marco del Programa para Resiliencia de Sociedad (RSA) como una herramienta para realizar diagnósticos participativos con organizaciones de la sociedad civil (OSC) de una forma más ágil, generando un espacio de confianza y abriendo oportunidades de conversación honesta que contribuyan a procesos de desarrollo de capacidades centrados en las necesidades de la organización. El juego adapta el Índice de Desempeño Organizacional (OPI) desarrollado por PACT, el cual es utilizado globalmente desde 2015 para medir mejoras en el desempeño de organizaciones bajo indicadores estandarizados de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID). Específicamente, OPINEMOS retoma la versión más reciente de OPI, lanzada por PACT en 2023, la cual incorpora un dominio nuevo centrado en la resiliencia.

El objetivo del juego es explorar cómo operan actualmente organizaciones de la sociedad civil en diferentes temáticas, considerando procesos existentes y prácticas de las diferentes áreas y/o equipos que la conforman. Mediante el juego se identificarán fortalezas, desafíos, áreas de oportunidad, y prioridades de fortalecimiento institucional. I. Para empezar, deben formar dos equipos y cada uno elegirá un nombre.

PARA COMENZAR EL JUEGO

Las personas que guíen el juego integrarán el equipo facilitador, mientras que las personas participantes de la organización formarán dos equipos con personal de diversas áreas. Cada uno de los equipos de participantes elegirá un nombre y tendrá unos minutos para explorar los materiales del juego: tablero, instrucciones y rúbricas. Teniendo en cuenta que el tablero guiará a los equipos en un recorrido lineal por 10 temáticas (identificadas con colores), los equipos definirán una estrategia sobre las temáticas que les resulta más conveniente contestar.



Para iniciar, cada equipo tirará los dados. El equipo que obtenga el número más alto elegirá si inicia con la primera temática “Resultados”, o cede su lugar al equipo contrario y responde las preguntas de la segunda temática “Estándares”.

El equipo que inicie el juego avanzará por las casillas, en el orden establecido en el tablero e intentará responder la pregunta de cada casilla en un tiempo máximo de dos minutos. Por cada respuesta correcta, el equipo en turno ganará 10 puntos. El equipo contrario tendrá la posibilidad de, complementar la información para ganar 5 puntos, o bien, responder la pregunta completa en caso de que el equipo en turno no conozca la respuesta y así “robar” los 10 puntos. El equipo facilitador usará la tarjeta de control de puntos para llevar un registro de los puntos acumulados por cada equipo.

[Colocar la tarjeta de control de puntos para ilustrar la instrucción]



Al finalizar cada temática los equipos llegarán a una Puerta BONUS que les permitirá cruzar a la siguiente temática. El equipo que haya acumulado más puntos ganará una tarjeta BONUS.

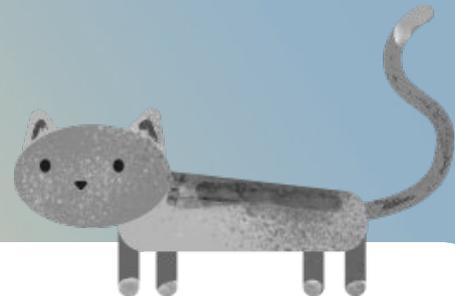


PUERTA BONUS

Para abrir la puerta y cruzar a la siguiente temática, las participantes revisarán la rúbrica correspondiente a la temática concluida.

Los participantes leerán las descripciones de cada nivel, y la evidencia correspondiente, para después votar por aquel que mejor describa la situación actual de la organización. Para votar, cada persona elegirá una de las cuatro tarjetas de votación numeradas del 1 al 4 y la mostrará al grupo de manera simultánea.





Posteriormente, las facilitadoras abrirán un espacio de diálogo con el grupo para corroborar el nivel de desempeño y la evidencia presentada por la organización. Es importante considerar que, para elegir un nivel de desempeño, la organización debe cumplir con todos elementos enlistados en la rúbrica, tanto en el descriptor (A) como en la evidencia (B).

DESCRIPTOR



EVIDENCIA



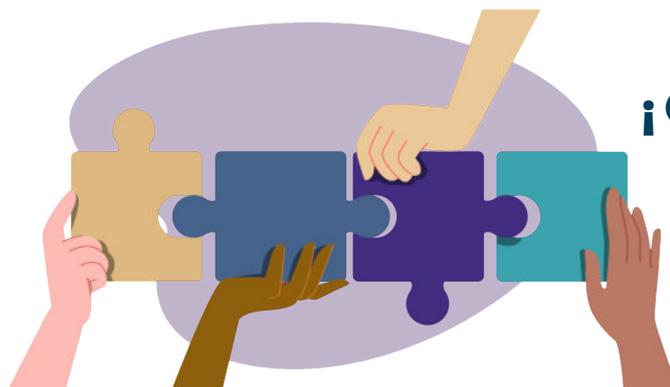
| BONUS ADAPTABILIDAD | | | |
|---|--|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| <p>La organización es consciente de su entorno y cómo éste influye en sus operaciones y en su misión.</p> | <p>La organización realiza diagnósticos de entorno para evaluar situaciones que impactan sus operaciones como el análisis FODA, análisis PEST, el registro de actores y el análisis de políticas públicas.</p> | <p>La organización utiliza los resultados de estos análisis diagnósticos para tomar planes que le permitan adaptarse a cambios externos en el entorno (por ejemplo, emergencias sanitarias o los niveles de financiamiento, cambio de liderazgo, etc.) y mantener las operaciones con calidad.</p> | <p>La organización ha respondido las operaciones, la institución con acciones claras y las estrategias después de haber conocido por su experiencia cambios asociados a (por ejemplo, emergencia sanitaria, cambio de niveles de financiamiento, cambio de liderazgo, etc.), se sentirá segura y los niveles de operación en los últimos dos años.</p> |
| <p>1. La organización es consciente de su entorno (1)</p> | <p>1. Análisis de Partes Interesadas, Operaciones, Clientes y Proveedores (PICOP), el análisis de Historia Empresarial, Sociales, Tecnológicas y Políticas (STEP) o equivalentes. El análisis debe haber sido realizado o actualizado en los últimos dos años.</p> | <p>1. Análisis FODA, el análisis PEST o equivalentes. El análisis debe haber sido desarrollado o actualizado en los últimos dos años.</p> <p>2. Documentos que demuestren planes de cambio para responder a cambios en el entorno, incluyendo Plan de continuidad de las operaciones. Plan por el gerente de origen, proveedor o proveedor de servicios organizacional o Plan Operativo Institucional actualizado al contexto. Los documentos deben haber sido desarrollados o actualizados en los últimos dos años.</p> <p>3. Documentos que demuestren planes de cambio para responder a cambios en el entorno. Los documentos deben haber sido desarrollados o actualizados en los últimos dos años.</p> | <p>1. Análisis FODA, el análisis PEST o equivalentes. El análisis debe haber sido desarrollado o actualizado en los últimos dos años.</p> <p>2. Documentos que demuestren planes de cambio para responder a cambios en el entorno. Los documentos deben haber sido desarrollados o actualizados en los últimos dos años.</p> <p>3. Plan Operativo Institucional o Plan Estratégico actualizado que muestre cambios en la programación de actividades y priorización de objetivos y/o reportes de análisis trimestrales.</p> <p>4. Análisis de procesos que muestren resultados y calidad obtenidos después de las adaptaciones o acciones de cambio de datos.</p> <p>5. Reportes de roles de cargo, roles, roles, reportes programáticos, reuniones, eventos o actividades que demuestren las adaptaciones durante y después de cambios en el entorno.</p> |

Una vez que concluya la votación se regresará al tablero para que el equipo en turno conteste las preguntas de la siguiente temática. Una vez que se alcance la Puerta BONUS se repetirá la dinámica de votación. Al completarse el recorrido por dos temáticas, los equipos deberán tirar el dado nuevamente y repetir la distribución de turnos para las siguientes dos temáticas.

META

Al llegar a la meta, el equipo que haya conseguido más tarjetas BONUS ganará el juego. Es momento de reunir las tarjetas BONUS para descubrir al personaje misterioso que se esconde detrás.

Después de concluir el juego, el equipo facilitador analizará la información recopilada y propondrá a la organización una sesión para presentar los resultados, hallazgos y recomendaciones más relevantes.



¡OPINEMOS!