

Plan de Futuro

El futuro de la Ciudad comienza hoy.

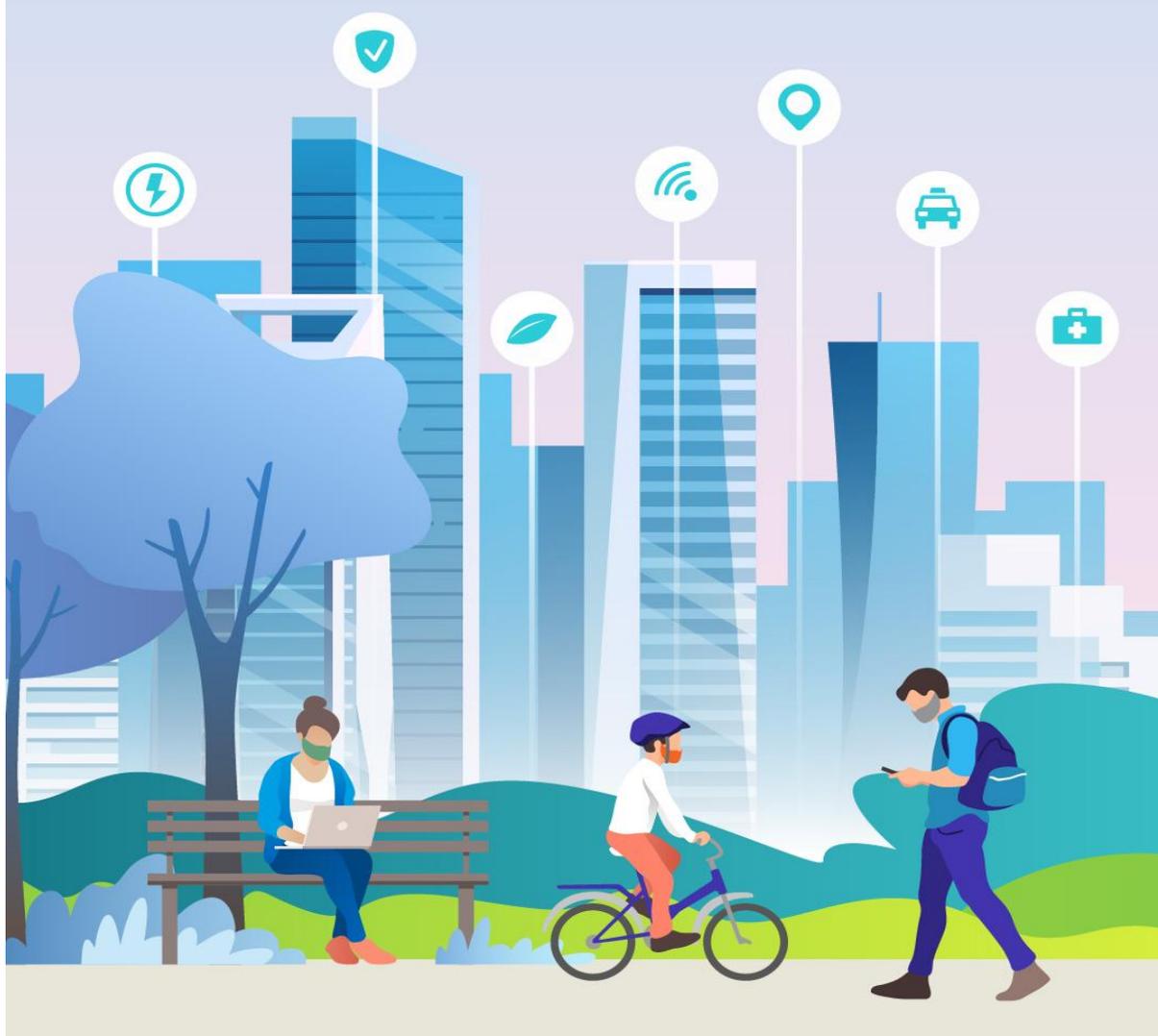




Tabla de contenido

Escala de participación	4
Área Convocante	5
Aliados estratégicos	5
Áreas participantes	5
Plan de Futuro en números	7
Consulta ciudadana	8
Canales de convocatoria	9
Edad	11
Lugar de residencia	
Conclusiones de la etapa	14
Ideatones	15
Ideatones presenciales	15
Ideatones virtuales	17
Ideatones bimodal	19
Canales de Convocatoria	20
El Ideatón en números	21
Edad	22
Lugar de Residencia	22
Audiencia Joven	26
Dinámica de los ideatones	26
Priorización de ideas	27
Sistematización de ideas	27
Cantidad de ideas por eje	28
Cantidad de ideas por temática	28
Participación según audiencias	29
TAG	30
Análisis cualitativo de la Participación en las mesas de ideación	30
Transformación urbana :	30
Bienestar Integral:	31
Educación y trabajo	31
Ciudad digital	31
Conclusiones de la etapa	32
Votación Ciudadana	33



Bienestar Integral	33
Ciudad Digital	34
Educación y trabajo	34
Transformación Urbana	34
Formulario	35
Canales de convocatoria	35
Edad	35
Lugar de Residencia	37
Resultados de la votación	39
Las 4 Ideas más votadas	44
Conclusiones de la etapa	45
Recomendaciones	45



Introducción

En el marco del **Plan de Futuro**, el Gobierno de la Ciudad impulsa un proceso de **inteligencia colectiva** para escuchar, debatir e idear propuestas de cara a la nueva normalidad. Uno de los objetivos de este proceso participativo fué abrir canales de escucha y participación para conectar a la ciudadanía con el futuro de la Ciudad y construir colectivamente posibles iniciativas para enfrentar los desafíos que la salida de la pandemia plantea para los próximos años. Asimismo, cada una de las instancias del proceso participativo apuntó a aprovechar y potenciar el conocimiento y la experiencia de las organizaciones de la sociedad civil, expertos y académicos para canalizar la inteligencia colectiva que aporta valor y creatividad a la Ciudad.

Este documento busca brindar una síntesis de las acciones llevadas a cabo por la Dirección General de Participación Ciudadana y Cercanía, en conjunto con otras áreas intervinientes en el proyecto, y evidenciar el alcance de cada una de las estrategias implementadas.

El Plan de Futuro durante el año 2021, constó de **tres etapas**: la **Consulta Ciudadana**, los **Ideatones o mesas de ideación**, y por último, la **Votación Ciudadana**. Los ejes transversales a todo el proceso participativo establecidos por la DG de Planificación Estratégica fueron los siguientes:

- **Bienestar integral:** comprende todo lo relacionado al bienestar integral de las personas y las prácticas sustentables para el cuidado del ambiente.
- **Educación y trabajo:** se enfoca en las estrategias que promuevan la inserción laboral, la educación digital, el apoyo a los sectores productivos de la economía y la inclusión financiera.
- **Transformación urbana:** aborda la Ciudad como centro del disfrute de las personas, enfocado en los nuevos usos de la misma.
- **Ciudad digital:** contiene las temáticas de desarrollo tecnológico y el uso de nuevas plataformas, ya que, son un elemento central en la modernización del Estado. Poner la tecnología al servicio del vecino posibilita mejorar los procesos y las experiencias cotidianas.

La segunda instancia, los **Ideatones**, constó de la participación de los vecinos/as en mesas de ideación para generar ideas colaborativas. Ésta etapa tuvo lugar **desde el 13 al 21 de octubre**.

Por último, la tercera etapa de **Votación ciudadana**, implicó que los vecinos y vecinas de la ciudad seleccionarán las ideas más resonantes de las co-creadas en ideatones. Ésta etapa tuvo lugar **desde el 23 de noviembre al 3 de diciembre**.



Escala de participación

Se entiende a la participación ciudadana como “el proceso a través del cual **los ciudadanos**, que no ostentan cargos ni funciones públicas, buscan compartir en **algún grado las decisiones** sobre los **asuntos que les afectan**, junto con los actores gubernamentales e **incidir en ellas**” (Díaz Aldret, 2017).

Desde esta concepción se entiende que el proceso participativo conlleva distintas etapas, fases y dimensiones, respecto a las valoraciones de la participación desde el involucramiento de la ciudadanía.

En relación a las **fases**, es decir, las **etapas del proceso** en las cuales se incorpora al ciudadano/a, este proyecto implica dos tipos, **diagnóstico** y **diseño de alternativas**. Con respecto a la etapa de **Consulta ciudadana** y de **Ideatones** se encuentran comprendidos dentro de la fase de **diagnóstico**, ya que los vecinos y vecinas comienzan a delinear las problemáticas priorizadas, proceso que se concluye en los ideatones, cuando se profundizan en las principales necesidades, causas y consecuencias del problema. En esta misma etapa, se da lugar para la sugerencia de ideas innovadoras, es decir, la fase de **diseño de alternativas**, que concluye con la tercera etapa de **Votación Ciudadana**, momento en que los vecinos y vecinas tienen la oportunidad de seleccionar las ideas que consideren más pertinentes para desarrollar en la Ciudad del Futuro.

A propósito de la **profundidad**, es decir, los **grados de empoderamiento** que se le da al ciudadano/a, en este proceso participativo se pueden destacar, al menos, tres dimensiones. La primera etapa de **Consulta Ciudadana**, se caracteriza por un grado de participación baja a media, enmarcado en el concepto de **consulta**. Esto implica un relevamiento de opinión de los ciudadanos en temas de agenda, en este caso sobre los cuatro ejes especificados anteriormente. En este tipo de dispositivos, a través de formularios o relevamientos de opinión, se le da voz a la ciudadanía, a través de una “conversación” unilateral.

Sin embargo, durante la segunda etapa de **Ideatones**, se profundiza el grado de participación de los vecinos y vecinas de la ciudad, ya que presenta algunas características relacionadas con el **debate y co-creación**, por ejemplo, se suma la experiencia de ellos sobre algún tema específico. En el caso de las mesas de Ideación, la ciudadanía tiene la oportunidad de brindar sus opiniones y conocimientos sobre cómo se podría mejorar la implementación de políticas en determinados subtemas dentro de los ejes, elegidos previamente durante la etapa 1.

Por último, se identifica que en la tercera etapa de **Votación Ciudadana**, vuelve a incrementarse el grado de involucramiento de los vecinos y vecinas, similar a formatos participativos de **Decisión**. Esto representa una oportunidad para el Gobierno de la Ciudad,



en cuanto a asignar recursos y/o formular programas, teniendo en cuenta la opinión de la ciudadanía sobre temas estratégicos para el futuro de la ciudad.

Área Convocante

Dirección General Planificación Estratégica
Secretaría Planificación, Evaluación y Coordinación de Gestión

Aliados estratégicos

Dirección General Antropología Urbana
Secretaría Desarrollo Urbano

Áreas participantes

Unidad de Ministro del Min. Educación
Secretaría Transporte y Obras Públicas
Secretaría para la Igualdad de Género
Secretaría Innovación y Transformación Digital
Subsecretaría Planificación Sanitaria y Gestión en Red del Min de Salud.
Dirección General Políticas de Juventud - Ministerio Desarrollo Económico y Producción
DG Infraestructura Urbana- Subsecretaría de Obras
DG Planificación y Seguimiento- Ministerio de Cultura
DG Innovación en Transformación Cultural- Secretaría de Transformación Cultural
DG Espacios Verdes y Arbolado - Subsecretaría Gestión Comunal



Plan de Futuro en números

3 ETAPAS: Consulta Ciudadana + Ideatones + Votación Ciudadana

+1.463.750 CIUDADANOS ALCANZADOS

+ 25.500 VOTOS DURANTE LA TERCERA ETAPA

+10.000 PRIORIZACIONES EN LA PRIMERA ETAPA

135 IDEAS GENERADAS EN LA SEGUNDA ETAPA

47 MESAS DE IDEACIÓN REALIZADAS

24 IDEAS SELECCIONADAS PARA VOTACIÓN CIUDADANA.

5875 VOTACIONES EN LA ETAPA DE VOTACIÓN CIUDADANA.

Consulta ciudadana

Como se anticipó en la introducción, **la primera etapa** del proceso participativo consistió en la priorización de subtemas sobre cuatro ejes: **Bienestar integral, Educación y trabajo, Transformación urbana y Ciudad digital**. Desde el **21 al 30 de septiembre**, contestaron un total de **5.367 personas, representando más de 10.000 priorizaciones**. De aquellos que contestaron, **los interesados en participar** de los **ideatones** fueron **3.526**, es decir, el **65,69%** de las personas.

Los **objetivos** de esta etapa consistieron en:

- Dar a conocer el lanzamiento del Proceso Participativo para acompañar el Plan para la Ciudad del Futuro.
- Ofrecerle a la ciudadanía que priorice las temáticas dentro de cada eje sobre las que le interese participar.
- Utilizar la priorización resultante para la conformación de ideatones.

El eje **Educación y trabajo** recibió el **30.46% de las priorizaciones (3071 respuestas)** siendo las temáticas preponderantes: **“Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral”** con 1372 selecciones y **“Promover la educación digital para eliminar las barreras de acceso”** con 930.

El eje **Transformación urbana** recibió el **27.81% de las priorizaciones (2804 respuestas)** siendo las temáticas preponderantes: **“Favorecer la generación de nuevos usos de espacios públicos y verdes”** con 1035 selecciones e **“Incentivar la transición hacia el transporte con energías limpias”** con 854.

El eje **Bienestar integral** recibió el **23.37% de las priorizaciones (2356 respuestas)** siendo las temáticas preponderantes: **“Impulsar la salud física y el bienestar emocional”** con 775 selecciones y **“Fomentar la Transformación de la cultura del reciclaje y la limpieza en la Ciudad”** con 705.

El eje **Ciudad digital** recibió el **18.37% de las priorizaciones (1852 respuestas)** siendo las temáticas preponderantes: **“Favorecer la reducción de la burocracia del gobierno: simplificar trámites”** con 1087 selecciones y **“Favorecer el ofrecimiento de infraestructura tecnológica”** con 586.



Audiencia Joven

De las **5.367** respuestas, el **15.2 % (816 respuestas)** del total de participantes, corresponden a **jóvenes, personas menores de 30 años**.

Los subtemas priorizados por los **Jóvenes** fueron, en primer lugar, **“Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral”**, y en segundo, **“Promocionar una mayor inclusión financiera a través de la proyección de capacitaciones y desarrollo de emprendimientos”**. A estas temáticas se les dará tratamiento durante el ideaton presencial y virtual destinado particularmente a este público.

Formulario

La priorización se realizó a través de un formulario online que estaba compuesto por diferentes secciones. En la primera, la persona podía seleccionar una o varias temáticas de su interés dentro de los cuatro ejes. Una vez realizada la priorización, se solicitaban los siguientes datos: nombre, apellido, barrio. Además se incluyó la pregunta: ¿Te gustaría participar en una mesa de ideación en la siguiente etapa? Si la persona contestaba que no, el formulario terminaba allí. En caso de responder afirmativamente, se le solicitaba el DNI, celular, mail o teléfono fijo. Además se le preguntaba si pertenecía a una Organización de la Sociedad Civil.

Canales de convocatoria

Los canales de convocatoria se dividieron entre difusión en web, territorio, redes sociales (Facebook-Instagram-Twitter), email y telefónicamente. El canal que obtuvo mayor cantidad de respuestas fue el **mailing**, obteniendo un **48,5%** y le siguió la **web** con el **26.7%**. El canal que tuvo menos interacciones al formulario fue el **Twitter** con un porcentaje de **0.1%** de redireccionamiento.

Con respecto a la difusión territorial, participaron 103 agentes (2 por punto estratégico) invitando a los ciudadanos/as a participar de la etapa de votación ciudadana con formulario físico. Se alcanzaron 47 puntos estratégicos en 12 barrios (Almagro, Balvanera, Belgrano, Boedo, Caballito, Mataderos, Nuñez, Palermo, Parque Patricios, Villa Luro, Villa Lugano, Recoleta) abarcando esquinas con flujo de vecinos, ferias itinerantes, Plazas/Parques, mercados y/o eventos.

También se utilizó una camioneta plateada con la estética del Plan, situada en distintos puntos de la ciudad, con dos agentes. Por último se difundió la iniciativa en los eventos de “Jornada de adopción de mascotas” y “Reunión de Relevancia con Alejandro Lerner”.



Edad

La edad de las personas que participaron de la consulta ciudadana fue variada, el rango predominante fue el de 40 a 59 años. Se evidenció una participación superior al 20% del rango etario entre 19 y 39 años.

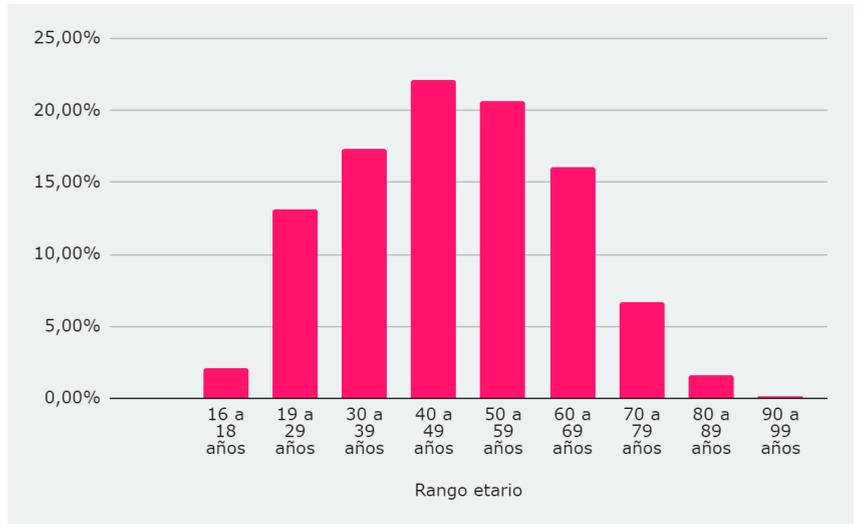


Gráfico 2 sobre grados de

participación según Rango Etario



Lugar de residencia

Del total de respuestas, la comuna con mayor participación, fue la 13 con más del 11%. Mientras que las comunas 8 y 9 fueron en las que menos personas participaron.

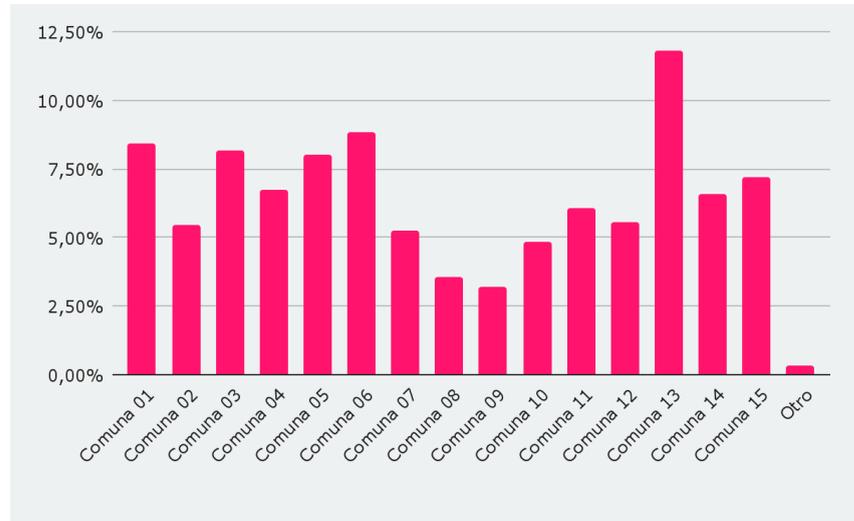


Gráfico 3 sobre grados de participación según Comuna



Conclusiones de la etapa

De la etapa de Consulta Ciudadana se pueden destacar las siguientes observaciones:

La participación de jóvenes representó más del **15 %** del total de participantes, es decir, que la mayor parte de los interesados fueron personas en el rango etario de más de 30 años.

El eje más priorizado fue **Educación y Trabajo** con el **30.46% de votos**, del cual se destacaron las temáticas: **“Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral”** y **“Promover la educación digital para eliminar las barreras de acceso”**.

El segundo eje priorizado fue **Transformación urbana** con el **27.81% de las priorizaciones**. En tercer lugar, el eje **Bienestar integral** con el **23.37%**. Mientras que el eje **Ciudad digital** recibió sólo el **18.37% de las priorizaciones**.

Cabe destacar que el eje **Educación y Trabajo** fue el más priorizado por los jóvenes menores de 30 años, y las temáticas más elegidas fueron: **“Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral”**, y **“Promocionar una mayor inclusión financiera a través de la proyección de capacitaciones y desarrollo de emprendimientos”**.

Por último, el medio más utilizado para participar fue el **mailing**, centralizando el **48%** de la convocatoria.

Sobre el rango etario de las personas que completaron el formulario, se nota una gran diferencia con lo que respecta al grado de participación de la población joven, ya que el nivel de participación se mantiene entre las edades de 21 a 30 años. A diferencia del público general, donde es notable el grado de participación, del rango etario de 38 a 65 años.

Por último, teniendo en cuenta el lugar de residencia de las personas que participaron en esta etapa, se destacó mayor grado de participación en los barrios de zona centro y zona norte de la ciudad.

Ideatones

Esta etapa consistió en la realización de mesas de ideación, teniendo en cuenta las dos temáticas priorizadas por eje durante la Consulta Ciudadana.

En el mismo formulario de consulta, las vecinas y vecinos podían inscribirse a los ideatones, para formar parte de un proceso de co-creación de ideas. Participaron referentes de las áreas técnicas/competentes de gobierno en cada mesa de ideación según su área de conocimiento.

Se realizaron **9 encuentros** : 3 presenciales, 4 virtuales, 1 bimodal durante el período que abarco del **13 al 21 de octubre**. De ese total, **1 encuentro estuvo destinado a jóvenes** de 16 a 30 años que habían participado de la etapa previa.



Ideatones presenciales

Para los **3 encuentros presenciales** se aplicó un criterio que abarcara de manera geográfica la Zona Norte, Centro y Sur de la Ciudad, donde se trataron los 4 ejes en simultáneo enfocándose en los subtemas priorizados.

El eje que mostró más interés y convocatoria a la hora de la co-creación, fue **Transformación Urbana**, obteniendo la mayor cantidad de mesas de trabajo. Cabe destacar, que durante los encuentros presenciales, todos los ejes permanecían disponibles durante el inicio y era optativa la elección de la mesa de ideación por parte del vecino y vecina. En contrapartida, la mesa con menor participación en la instancia presencial, fue la del eje **Ciudad Digital**,

donde en correlación con el primer momento de participación (Priorización de ideas) por parte de los vecinos/as, mantuvo esa tendencia en los encuentros presenciales. En zona centro no se abrió mesa temática de este eje y en zona sur, tuvo sólo un participante. El eje de Bienestar General, tuvo mesa temática en todos los encuentros presenciales.

Entre los 3 encuentros, el que mayor cantidad de asistentes obtuvo, fue el segundo encuentro presencial que se realizó en en el Barrio de Caballito (geolocalizado como el ideaton de 'Zona Centro').

1° encuentro	13/10/2021	10:30 hs.	Presencial	Zona Norte	La Rural, barrio de Palermo (Juncal 4431)
2° encuentro	14/10/2021	10:30 hs.	Presencial	Zona Centro	Club Portugués, barrio Caballito (Av. Pedro Goyena 1468)
3° encuentro	19/10/2021	10:30 hs.	Presencial	Zona Sur	CMD (Centro Metropolitano de Diseño), barrio de Barracas (Algarrobo 1041)



Ideatones virtuales

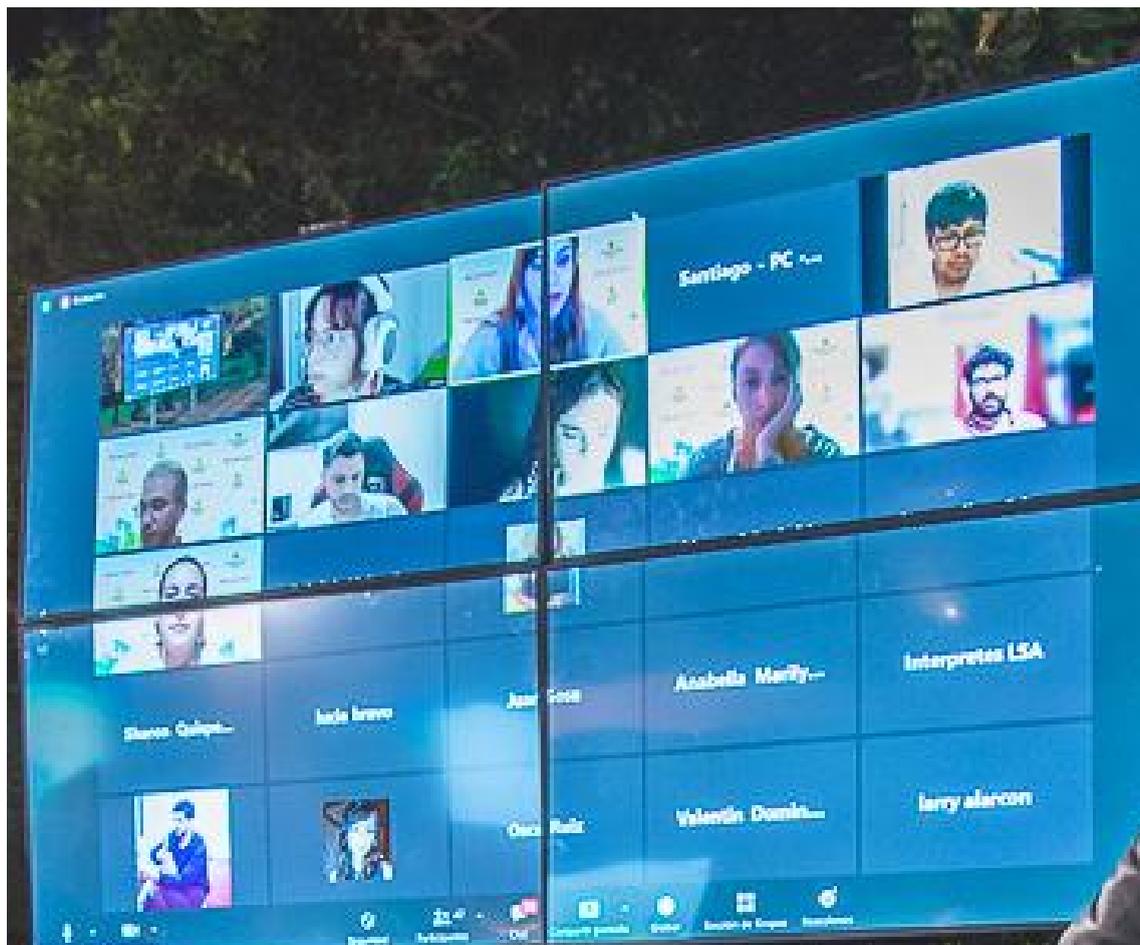
Para los **4 encuentros virtuales** se utilizó un criterio distinto. En cada uno se eligió un eje a tratar (las dos temáticas priorizadas del mismo) y se abrió la convocatoria a la ciudadanía en general.

El eje que obtuvo mayor repercusión en los encuentros virtuales, fue nuevamente el de **Transformación Urbana, con la participación de 217 vecinos/as**. El segundo eje fue **Ciudad Digital**. no sólo por la cantidad de asistentes en la ideación (127 personas) sino que además fue el ideatón en el que más vecinos/as se inscribieron (873).

Cabe destacar que el eje de Ciudad Digital en la modalidad virtual, evidenció un comportamiento distinto al de la presencialidad, siendo el segundo más convocante.



1° encuentro	13/10/2021	18:30 hs	Virtual	Toda la Ciudadanía - Eje: Bienestar integral
2° encuentro	14/10/2021	18:30 hs	Virtual	Toda la Ciudadanía - Eje: Educación y trabajo
3° encuentro	19/10/2021	18:30 hs	Virtual	Toda la Ciudadanía - Eje: Transformación urbana
4° encuentro	20/10/2021	18:30 hs	Virtual	Toda la Ciudadanía - Eje: Ciudad digital



Ideatones bimodal

El ideatón joven tuvo la particularidad de ser un encuentro bi-modal, donde los participantes estuvieron de manera presencial y virtual en simultáneo. Cabe destacar que es la primera vez que se logra hacer una reunión con jóvenes de manera bi-modal. En estos encuentros, se trabajó colaborativamente en “Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral” y “Promocionar una mayor inclusión financiera a través de la proyección de capacitaciones y desarrollo de emprendimientos”, las dos temáticas priorizadas por los y las jóvenes de la Ciudad durante la primera instancia de este proceso participativo.

En cuanto a la inscripción, se observaron más adeptos a la modalidad virtual en detrimento de la presencial, no obstante, asistieron más jóvenes de forma presencial. Los porcentajes de confirmación y asistencia se mantuvieron similares en ambas opciones de participación del ideatón.

Encuentro Bimodal	21/10/2021	18:30 hs	bimodal	JÓVENES
-------------------	------------	----------	---------	---------



Canales de Convocatoria

Las personas interesadas en participar de los ideatones se podían anotar desde el 5 y hasta el 20 de octubre. **El canal más priorizado fue el mailing con el 35.2% y telefónicamente con el 26.9%.**

El Ideatón en números

Reunión	Inscriptos		Convocados (Confir+NR)		Asistentes	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Reunión 13/10 11 h - Todos los ejes (Palermo)	193	100%	93	48%	38	41%
Reunión 14/10 11 h - Todos los ejes (Caballito)	190	100%	160	84%	43	27%
Reunión 19/10 11 h - Todos los ejes (Barracas)	257	100%	200	78%	22	11%
Reunión 13/10 18.30 h - Eje: Bienestar integral (virtual)	277	100%	109	39%	84	77%
Reunión 14/10 18.30 h - Eje: Educación y trabajo (virtual)	369	100%	356	96%	85	24%
Reunión 19/10 18.30 h - Eje: Transformación urbana (virtual)	811	100%	775	96%	217	28%
Reunión 20/10 18.30 h - Eje: Ciudad digital (virtual)	873	100%	812	93%	124	15%
Reunión 21/10 18.30 h: JÓVENES (Belgrano presencial)	199	100%	195	98%	27	14%
Reunión 21/10 18.30 h: JÓVENES (virtual)	580	100%	554	96%	73	13%
Suma total	3.749		3.254	87%	713	21,91%

En este apartado, se presentan los inscriptos, convocados y asistentes. La categoría **'Convocados' está conformada por los confirmados**, es decir los que contestaron que asistirán cuando recibieron el llamado de confirmación y aquellos que no dieron respuesta al llamado telefónico (NR). Los que contestaron que no iban a participar, más allá de estar inscriptos, no entraron en esta categoría. A la categoría 'Convocados' se le envió la misma

información que a los confirmados, es decir, link de ingreso a la reunión en caso de encuentro virtual y dirección y horario en caso de encuentro presencial

Edad

De las personas que **asistieron** a los ideatones, el 25% pertenecía al rango etario de 50 a 59, continuando con las personas de 40 a 49 con más del 20% de asistencia. Por otro lado, se vio una participación de jóvenes entre 19 y 39 años de más del 20%, si los consideramos en conjunto.

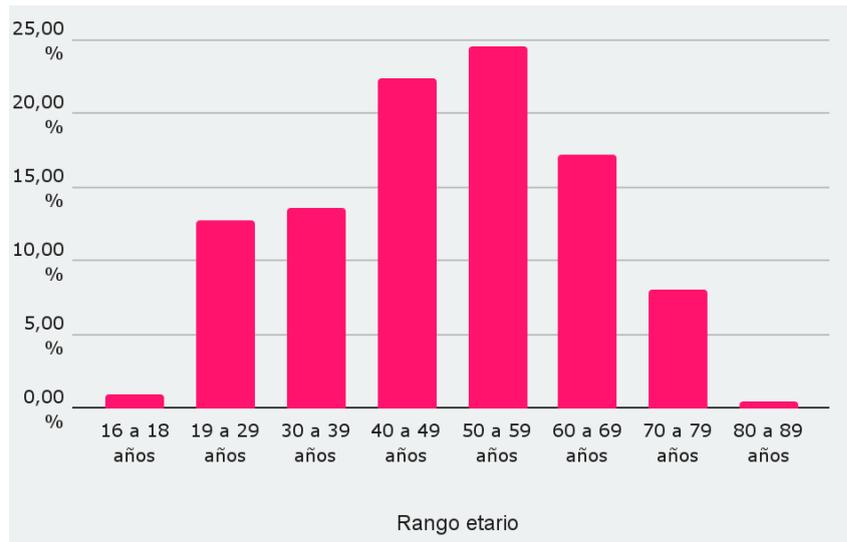


Gráfico 5 sobre grados de asistencia según Rango Etario

Lugar de Residencia

El 13% de los asistentes fueron vecinos y vecinas de la Comuna 13, siendo la de mayor participación, continuando con la Comuna 4, con casi el 10% de los participantes. Estos datos se asemejan a los de la primera etapa de Consulta Ciudadana.

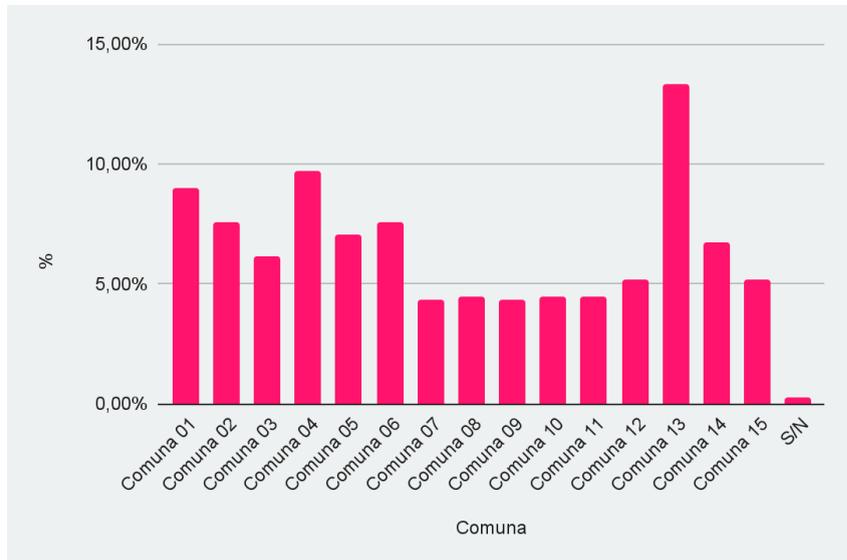
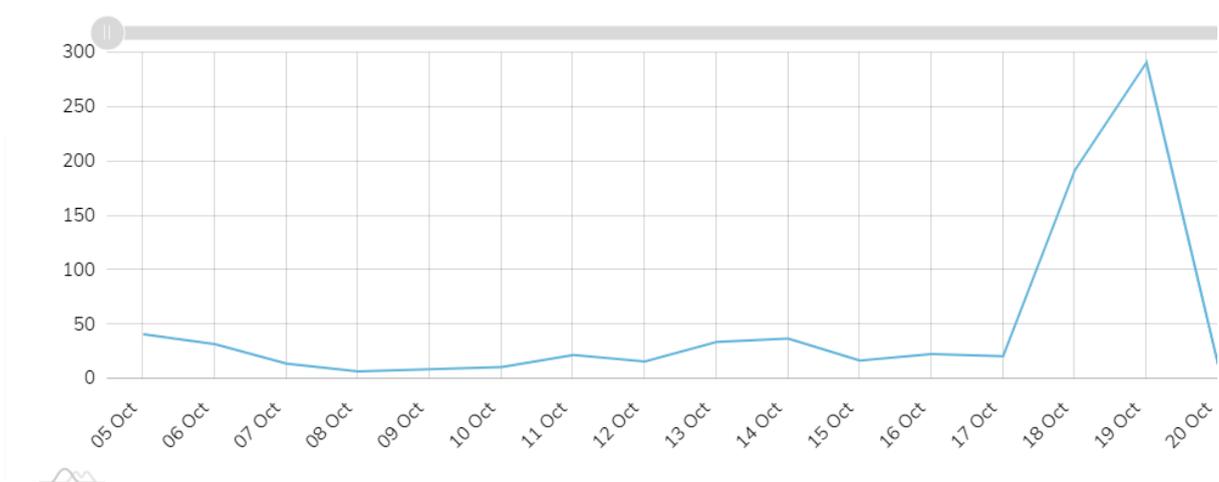


Gráfico de Inscriptos Diarios



Audiencia Joven

La audiencia de 16 a 18 años (primera juventud) representó el 2,31% del total de inscriptos,

es decir, 66 personas, aunque sólo 6 asistieron al Ideatón. El mailing que fue el canal más utilizado en la convocatoria, representó solo el 7,6% en este rango etario, siendo la página web de Participación Ciudadana, y RRSS el canal con mayor impacto. Mientras que la audiencia de 19 a 29 años representó el 25% de inscriptos, es decir 715 personas y el 13% de asistentes. El canal más utilizado por esta franja etaria fueron las RRSS (Instagram y Facebook), con el 40% en conjunto y call center con el 31% de uso.

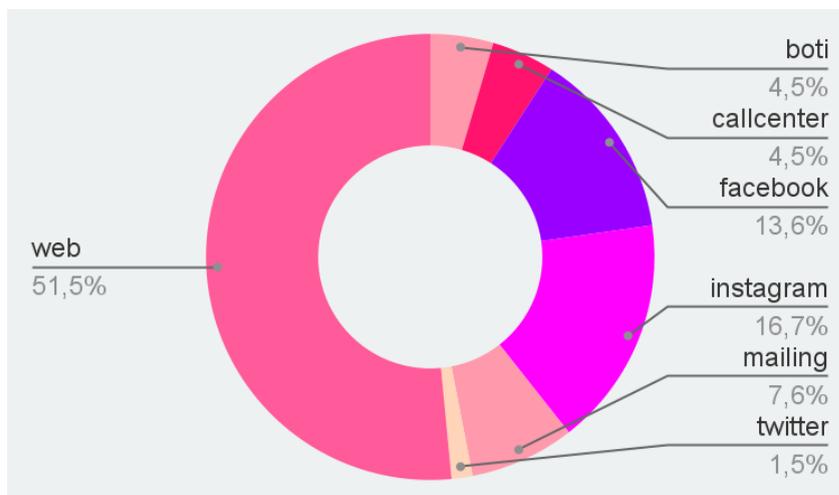


Gráfico 7 sobre grados de participación de audiencia 16-18 según Canales

Dinámica de los ideatones

Durante los encuentros ya sean virtuales o presenciales, los vecinos y vecinas comenzaban con un primer momento de diagnóstico, donde podían debatir a partir de la libre agrupación de conceptos preestablecidos, en torno a cada tema. Este momento se convertía en un insumo para identificar asociaciones y prioridades de los participantes en torno a las temáticas. Una vez finalizado este momento, llegaba la instancia de co-creación, donde por medio de un mapa de empatía, se realizaban tres preguntas inspiradoras para generar la creación de ideas: ¿Qué acciones conocemos que se realicen en torno a este tema? ¿Cómo creen que se puede mejorar aquello que se hace? ¿Qué acciones/dispositivos que no se realizan se podrían realizar?. Se utilizaron herramientas, para visualizar lo que hacía cada mesa. Como cierre de la dinámica, cada grupo compartía los resultados del trabajo colaborativo y las ideas generadas. Así la cocreación no sólo se multiplicaba sino que se potenciaba.

La dinámica de los ideatones estaba conformada por 4 momentos:

- El trabajo colaborativo en mesas, donde a través de una actividad “rompe hielo” de nube de palabras se buscaba identificar las percepciones e incentivar la participación.
- Momento de diagnóstico a través del mapa de empatía y las preguntas disparadoras
- Una tercera instancia de ideación, como momento creativo en las mesas donde a través del debate y la participación se fueron volcando las ideas y que gracias a la

intervención del moderador con preguntas puntuales, entre los participantes, encontraban el cómo.

- Momento de puesta en común e interacción con otras mesas

Priorización de ideas

Se propusieron **135 ideas construidas colaborativamente en las mesas de ideación**. De las cuales el **34.1%** fueron del eje **Educación y trabajo**, mientras que **Transformación urbana** obtuvo el **29.6%**, **Bienestar Integral** el **25.2%**, a pesar de ser el eje más priorizado durante la primera etapa. El eje **Ciudad Digital** obtuvo el **11.1%**, por sobre el resto de las ideas.

Sobre las temáticas que tuvieron mayor preponderancia en las mesas de ideación, se encuentran, por una lado, **Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral** con el **15,56%**, mientras que los subtemas **Incentivar la transición hacia el transporte con energías limpias**, **Favorecer la generación de nuevos usos de espacios públicos y verdes** y **Fomentar la transformación de la cultura del reciclaje y la limpieza en la Ciudad** obtuvieron el **14,81%**. Entre las temáticas con menor preponderancia en los Ideatones se encuentran: **Favorecer el ofrecimiento de infraestructura tecnológica** con el **4,44%** de las ideas y **Favorecer la reducción de la burocracia de gobierno** con el **6,67%**.

Sistematización de ideas

En primer lugar, las ideas que se trabajaron en cada mesa, se comunicaron a través de un formulario en línea. Allí se solicitaba la explicitación sobre qué eje y subtema comprendía, luego la redacción de la idea teniendo en cuenta el para qué, el cómo y a qué tipo de extensión estaba destinada: nivel ciudad, zona (sur,centro,norte), barrio o comuna. A cada idea se le colocó un ID original, teniendo en cuenta el eje, de esta manera poder visualizar la cantidad de ideas producidas por las mesas.

En una segunda etapa, el procesamiento consistió en poder comprender el sentido que expresaba la redacción de la idea para luego poder sintetizar y traducirla a un lenguaje apropiado para presentar a las áreas técnicas. A partir de la lectura de las ideas, se determinaron ciertos “tag” o “etiquetas” que servirían para localizar el tema general de los que trataba la misma. Algunos de los tag utilizados fueron: bicis, educación, trabajo, estrategias digitales,etc. De esta manera, una vez realizada la síntesis de la redacción de la idea, identificado el tag por cada eje, se le colocó un id de síntesis, teniendo en cuenta el eje y el tag. De esta manera se ordenaron algunas ideas que mencionan las mismas cuestiones, y se pudo visualizar de manera más acabada los principales intereses a los que apuntaban. Lo fundamental del proceso fue poder respetar la originalidad y fundamentos principales de la opinión de los vecinos y vecinas que participaron de los encuentros.

Cantidad de ideas por eje

El total de ideas generadas a partir de los encuentros fueron **135**

Eje	Educación y trabajo	Transformación urbana	Bienestar integral	Ciudad digital	Total
Ideas	46	40	34	15	135
Porcentaje	*34.1 %	29.6%	25.2%	11.1%	100%

*Los jóvenes sólo idearon sobre Educación y Trabajo

Cantidad de ideas por temática

Temáticas gral y joven	%
Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral	15,56%
Incentivar la transición hacia el transporte con energías limpias	14,81%
Fomentar la transformación de la cultura del reciclaje y la limpieza en la Ciudad	14,81%
Favorecer la generación de nuevos usos de espacios públicos y verdes	14,81%
Impulsar la salud física y el bienestar emocional	10,37%
Promover la educación digital para eliminar las barreras de acceso	9,63%
Promocionar una mayor inclusión financiera a través de la proyección de capacitaciones y desarrollo de emprendimientos	8,89%
Favorecer la reducción de la burocracia del gobierno: simplificar trámites	6,67%
Favorecer el ofrecimiento de infraestructura tecnológica	4,44%
Suma total	100,00%

Participación según audiencias

Sobre estos datos, es importante destacar que los encuentros destinados a la audiencia joven sólo fueron dos, mientras que para las personas de más de 30 años, tuvieron la oportunidad de idear en siete ocasiones, entre encuentros presenciales y virtuales.

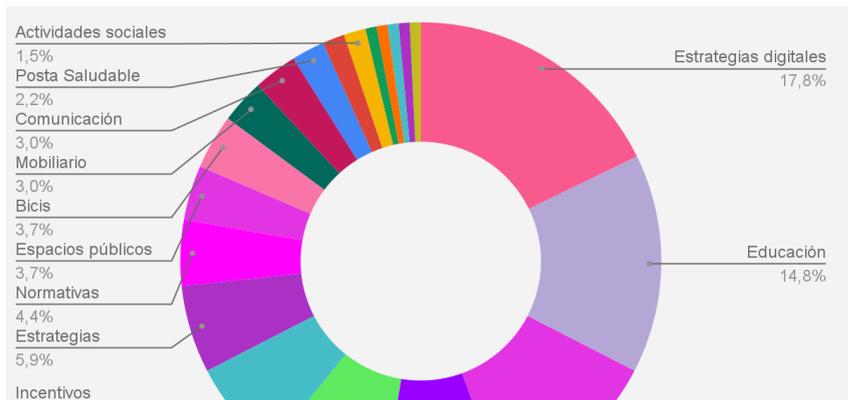
Audiencia	Jóvenes	General
Ideas	20	115
Porcentaje	14.1%	85.9%

Además, es dable remarcar que el público joven sólo ideó sobre el eje Educación y Trabajo, ya que fue el más priorizado durante la primera etapa.

Jóvenes temáticas	%
Promocionar una mayor inclusión financiera a través de la proyección de capacitaciones y desarrollo de emprendimientos	60%
Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral	40%
Suma total	100%

TAG

Como se explicó anteriormente, los tags internos fueron una categoría de análisis que se utilizó para clasificar las ideas y ver cuáles fueron los temas o puntos más resonantes de las ideas. En este caso el tag más mencionado fue Estrategias Digitales, que tuvo que ver con propuestas digitales e interactivas que faciliten el acceso al disfrute de ciertas iniciativas, por ejemplo, acceder a información del transporte público mediante una app



Mecanismos para impulsar la inserción laboral: se presentó de manera reiterativa la necesidad de ampliar el mercado laboral en rango etario y diversidad de actividades solicitadas por el mismo. El debate y las co-creaciones en líneas generales, se centraron en : **alinear la capacitación a las necesidades del mercado, fortalecer la capacitación en nuevas tecnologías, capacitación en emprendimientos, fortalecer prácticas profesionales e incorporar facilidades para sectores vulnerables.**

Educación digital para eliminar brechas de acceso: sobre este tema predominó durante el debate , el vínculo entre las herramientas digitales y la inclusión. Los vecinos y vecinas vinculan estas dos variables de manera casi causal. Encontraron, **la enseñanza de la misma en las escuelas y espacios privados, como fundamental para una inserción laboral y acceso a mayores oportunidades**

Ciudad digital

Reducción de burocracia y simplificación de trámites: en esta temática, tanto en las virtuales como en presenciales, fue el que menos participación e interés presentó. Sin embargo, en los encuentros que se efectuaron, predominaron las **soluciones que incorporan nuevas tecnologías para reducir tiempos y complejidad de los mismos**, como así también la utilización de **nuevas vías** para comunicarse con los usuarios y usuarias en cuanto a trámites.

El crecimiento de la infraestructura tecnológica: esta temática, tanto en las virtuales como en presenciales, fue la que menos participación e interés presentó. Sin embargo, en los encuentros que se efectuaron, predominó durante el debate, la **identificación de casos concretos del exterior** donde el uso de ciertas herramientas tecnológicas permitían **optimizar procedimientos.**

Conclusiones de la etapa

Del total de los asistentes el 63,4% fueron mujeres y el 36,6% hombres. Sólo el 10% del total de las mujeres pertenecían al segmento 'Joven' comprendido en el margen de los 16 a 30 años. Es decir que participaron más mujeres del rango etario de más de 30. Si bien los participantes masculinos sólo representaron el 36,6%, se destacó que los jóvenes participaron más que los hombres de más de 30 años. La asistencia representó el 21% del total de convocados (confirmados+inscriptos que no respondieron confirmación).

Sobre las ideas, la mayor cantidad versaron sobre el eje de **Educación y Trabajo**, en este sentido se continuó con la tendencia de la primera etapa, aunque cabe destacar que al ser

priorizadas por los jóvenes dos temáticas de este eje solamente, este segmento se abocó exclusivamente a las mismas. Las temáticas más abordadas fueron: “Proveer mecanismos para potenciar la inserción laboral”, “los principales intereses abarcan soluciones para fomentar la inserción de jóvenes y personas fuera del mercado laboral” y “promover la educación digital y actualizar los planes de estudios”.

Sobre el eje **Transformación Urbana**, las principales ideas rondaron en mejorar el transporte público a través de energías sustentables, implementar infraestructura urbana para mejorar la movilidad de la ciudad y hacerla más amigable para los peatones, fomentar y regularizar el uso de bicicletas, como también generar más espacios verdes públicos.

Sobre el eje **Bienestar Integral**, se propusieron estrategias sustentables para fomentar el reciclaje en la ciudad y la utilización de espacios verdes con fines deportivos y de recreación. Por último, respecto a **Ciudad Digital**, las ideas se centraron en estrategias digitales que faciliten trámites, información sobre el estado del transporte público, acceso a la historia clínica personal informatizada. Además de favorecer la conectividad wifi en toda la ciudad e incentivar otras funciones de uso en BOTI.

Por otro lado, se reconoce la importancia de ofrecer una **opción virtual** de encuentros, observando que la cantidad de inscriptos en los ideatones de este tipo, no sólo superaron la cantidad prevista de interesados/as, sino que también la cantidad de inscriptos de las opciones presenciales. Esto último, sin perder la relación confirmados-asistentes de la modalidad presencial.

Transformación Urbana, fue el eje que demostró mayor interés y participación por parte de los/as vecinos/as. Debido a sus temáticas, demostró un potencial interesante a la hora de instancias participativas debido a los intereses de los vecinos de intervenir en los usos del espacio público.

Votación Ciudadana

Durante la última instancia, **la Votación Ciudadana**, las vecinas y vecinos tuvieron la posibilidad de seleccionar sus ideas favoritas generadas en las mesas de ideación. La convocatoria estuvo abierta desde el **23 de noviembre al 03 de diciembre**. Se obtuvieron **5.875** votos en esta etapa. El resultado obtenido estará a disposición de las áreas técnicas competentes para que puedan servir como insumo en la elaboración de las políticas públicas de cara a la Agenda del Futuro. Cabe destacar que **las 135 ideas** surgidas de las mesas de ideación fueron analizadas por las áreas técnicas para evaluar la viabilidad. La

Dirección General Planificación Estratégica, en el marco de sus competencias, seleccionó **24 ideas**, 6 por eje temático, que finalmente pasaron a la etapa de Votación Ciudadana.

Las **4 ideas** más votadas por eje fueron: **Impulsar la mejora de la higiene, limpieza y seguridad urbana de los espacios públicos a través de un mayor control (Transformación Urbana)** con **2021 votos**, **Fomentar el aumento de los espacios verdes (Bienestar Integral)** con **1819 votos**, **Favorecer la mejora de la conectividad al WiFi en toda la ciudad incluyendo el transporte público (Ciudad Digital)** con **1668 votos**, **Facilitar la inserción en el primer empleo, articulando y desarrollando el vínculo entre estudiantes de quinto año con universidades y mercado laboral. (Educación y Trabajo)** con **1461 votos**.

Bienestar Integral

- Favorecer la ampliación y la mejora de la red de ciclovías, promover el uso de la bici y concientizar sobre las buenas prácticas en ciclistas
- Impulsar más campañas de comunicación y educación que difundan la importancia del reciclaje, el proceso y su impacto.
- Favorecer la implementación de más circuitos aeróbicos completos y espacios para deportes de equipo al aire libre, con acceso a puntos de control de salud.
- Ampliar la promoción de incentivos o premios para quienes reciclan.
- Fomentar el aumento de los espacios verdes.
- Potenciar el voluntariado ciudadano para el acompañamiento e integración a personas adultas mayores, niños y niñas y a la juventud.

Ciudad Digital

- Fomentar la generación de una plataforma digital unificada para trámites y reclamos, acompañada por atención al público (presencial y telefónica).
- Promover una App gubernamental con un historial médico digital. Poder acceder al registro médico personal, sacar turnos y que tenga alertas para controles médicos.
- Favorecer la mejora de la conectividad al WiFi en toda la ciudad, incluyendo el transporte público.
- Incentivar la ampliación de las funciones de BOTI generando respuestas personalizadas en base a las consultas previas del usuario, complementándolas con atención personalizada las Comunas.
- Impulsar la generación de un usuario único electrónico por ciudadano que centralice su historial de trámites en la Ciudad.

- Facilitar el acceso a los sistemas de trámites digitales para aquellos grupos menos familiarizados con estas herramientas.

Educación y trabajo

- Promover la generación de herramientas que faciliten los procesos de búsquedas laborales.
- Impulsar pasantías, o prácticas profesionalizantes, para estudiantes que estén terminando la secundaria.
- Priorizar las habilidades digitales en el plan de estudio del nivel secundario en relación al mercado laboral.
- Facilitar la inserción en el primer empleo, articulando y desarrollando el vínculo entre estudiantes de quinto año con universidades y mercado laboral.
- Favorecer la generación de un plan integral de asistencia a jóvenes emprendedores que incluya capacitaciones sobre temas financieros y comunicación en redes sociales, así como también la posibilidad de acceder a créditos e incentivos impositivos para nuevos emprendimientos.
- Promover un mayor acceso al trabajo a través de certificaciones que acrediten saberes.

Transformación Urbana

- Fomentar la construcción de mobiliario urbano con material reciclado.
- Promover la transición de plazas y parques secos a verdes.
- Impulsar la mejora de la higiene, limpieza y seguridad urbana de los espacios públicos a través de un mayor control.
- Favorecer la movilidad limpia a través de créditos e incentivos impositivos.
- Facilitar el acceso al borde costero para peatones y ciclistas.
- Incentivar el aumento de la cantidad de árboles en calles y plazas, con un sistema de mantenimiento y cuidado

Formulario

La votación se realizó a través de un formulario online que estaba compuesto por diferentes secciones. Cada persona debía completar los siguientes datos: número de dni, barrio y edad, los cuales eran obligatorios para participar. Se podía votar una sola vez, un voto por número de dni. No obstante, si bien cada usuario votaba una vez, debía elegir una idea por eje obligatoriamente. Es decir, que cada eje recibió la misma cantidad de respuestas.

Canales de convocatoria

Las personas podían votar desde el 24 de noviembre y hasta el 3 de diciembre del corriente año. El canal más priorizado fue el mailing con el 52.1% y la página web de Participación Ciudadana con el 16% en segundo lugar. Resulta oportuno aclarar, que en el gráfico a continuación se tienen en cuenta los usuarios únicos que participaron de la convocatoria.

Edad

De las personas que votaron, más del 40% estaba comprendido entre el rango etario de 40 a 59 años. Los jóvenes entre 18 y 29 años representaron menos del 10% de los participantes de esta etapa.

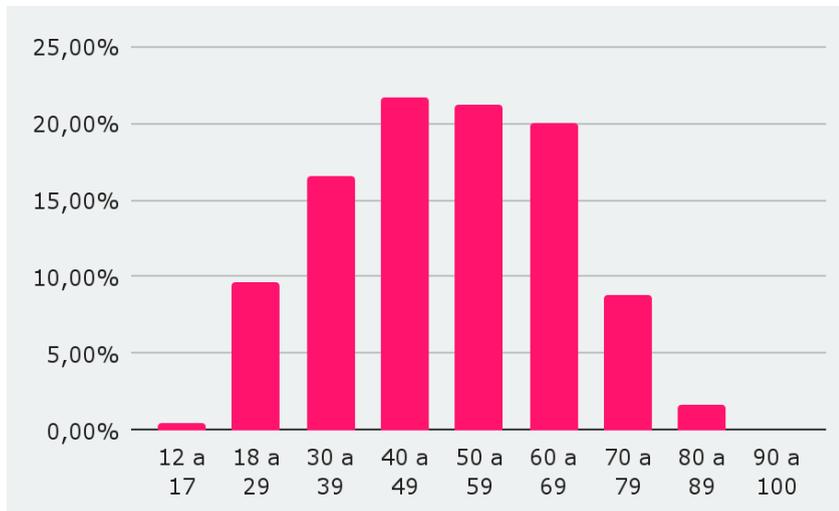


Gráfico 10 sobre Rango etario de la Votación Ciudadana



Lugar de Residencia

Entre los participantes de esta etapa, más del 11% fue de la Comuna 13, continuando con la Comuna 14 con casi el 10% de los participantes. Estos datos se asemejan a los de la primera y segunda etapa del proceso participativo.

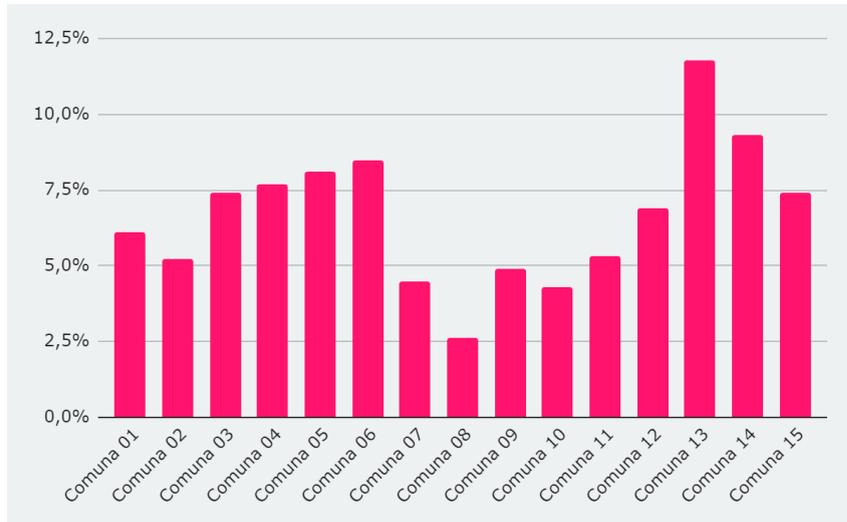
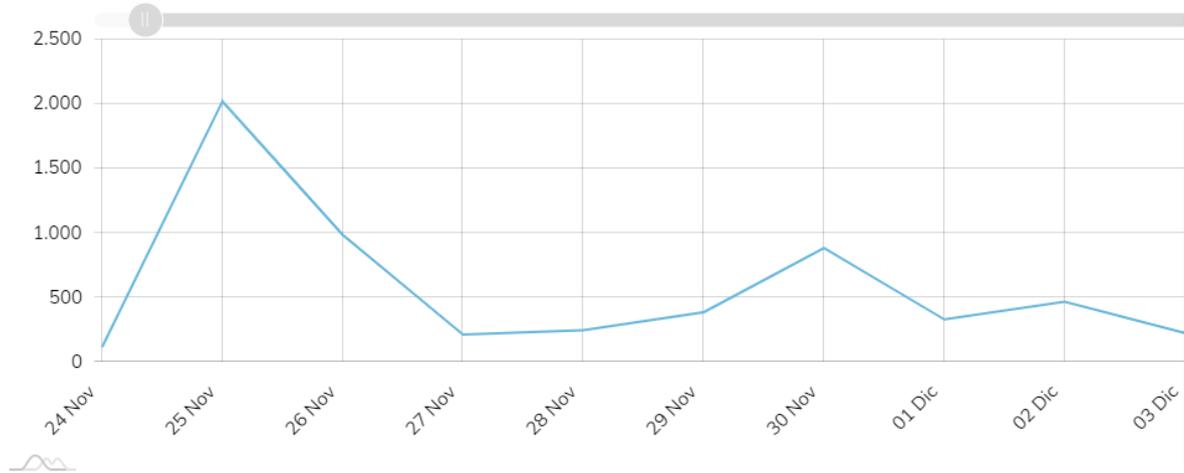


Gráfico 11 sobre Lugar de residencia de la Votación Ciudadana



Gráfico de Inscriptos Diarios



Resultados de la votación

A continuación se detallan los votos que obtuvo cada idea. Se puede evidenciar que la idea más priorizada fue **Impulsar la mejora de la higiene, limpieza y seguridad urbana de los espacios públicos a través de un mayor control (Transformación urbana)**, con **2021 votos**, es decir casi el 35% del eje. Le sigue **Fomentar el aumento de los espacios verdes (Bienestar Integral)** con casi el 31% de votos. Por otro lado, del eje de **Educación y Trabajo** la idea más votada fue **Facilitar la inserción en el primer empleo, articulando y desarrollando el vínculo entre estudiantes de quinto año con universidades y mercado laboral** con **1471 votos**, el 25% del eje. De **Ciudad Digital** la idea más priorizada fue **Favorecer la mejora de la conectividad WiFi en toda la ciudad, incluyendo el transporte público** con **1668 votos**, lo que representó el 28.39%.

Se buscó generar una vía de participación más integral, a través de la premisa de que quien participará de la votación, debía votar obligatoriamente los 4 ejes. Se repite esta observación, a modo de recordatorio para la lectura de los totales de los cuadros que se presentan a continuación:

Bienestar integral	N	%
Fomentar el aumento de los espacios verdes	1819	30,96%
Impulsar más campañas de comunicación y educación que difundan la importancia del reciclaje, el proceso y su impacto	1133	19,29%
Favorecer la ampliación y la mejora de la red de ciclovías, promover el uso de la bici y concientizar sobre las buenas prácticas en ciclistas	801	13,63%
Ampliar la promoción de incentivos o premios para quienes reciclan	756	12,87%
Favorecer la implementación de más circuitos aeróbicos completos y espacios para deportes de equipo al aire libre, con acceso a puntos de control de salud	684	11,64%
Potenciar el voluntariado ciudadano para el acompañamiento e integración a personas adultas mayores, niños y niñas y a la juventud	682	11,61%
Suma total	5875	100%

Ciudad digital	N	%
Favorecer la mejora de la conectividad al WiFi en toda la ciudad, incluyendo el transporte público	1668	28,39%
Fomentar la generación de una plataforma digital unificada para trámites y reclamos, acompañada por atención al público (presencial y telefónica)	1615	27,49%
Promover una App gubernamental con un historial médico digital. Poder acceder al registro médico personal, sacar turnos y que tenga alertas para controles médicos	1057	17,99%
Facilitar el acceso a los sistemas de trámites digitales para aquellos grupos menos familiarizados con estas herramientas	707	12,03%
Impulsar la generación de un usuario único electrónico por ciudadano que centralice su historial de trámites en la Ciudad	469	7,98%
Incentivar la ampliación de las funciones de BOTI generando respuestas personalizadas en base a las consultas previas del usuario, complementándose con atención personalizada las Comunas	359	6,11%
Suma total	5875	100%



Educación y trabajo	N	%
Facilitar la inserción en el primer empleo, articulando y desarrollando el vínculo entre estudiantes de quinto año con universidades y mercado laboral	1471	25,04%
Impulsar pasantías, o prácticas profesionalizantes, para estudiantes que estén terminando la secundaria	1196	20,36%
Favorecer la generación de un plan integral de asistencia a jóvenes emprendedores que incluya capacitaciones sobre temas financieros y comunicación en redes sociales, así como también la posibilidad de acceder a créditos e incentivos impositivos para nuevos emprendimientos	857	14,59%
Promover un mayor acceso al trabajo a través de certificaciones que acrediten saberes	797	13,57%
Promover la generación de herramientas que faciliten los procesos de búsquedas laborales	793	13,50%
Priorizar las habilidades digitales en el plan de estudio del nivel secundario en relación al mercado laboral	761	12,95%
Suma total	5875	100,00%

Transformación urbana	N	%
Impulsar la mejora de la higiene, limpieza y seguridad urbana de los espacios públicos a través de un mayor control	2021	34,40%
Incentivar el aumento de la cantidad de árboles en calles y plazas, con un sistema de mantenimiento y cuidado	1264	21,51%
Promover la transición de plazas y parques secos a verdes	1040	17,70%
Facilitar el acceso al borde costero para peatones y ciclistas	596	10,14%
Fomentar la construcción de mobiliario urbano con material reciclado	527	8,97%
Favorecer la movilidad limpia a través de créditos e incentivos impositivos	427	7,27%
Suma total	5875	100,00%



Audiencia Joven

Las personas menores de 30 años, que participaron de esta etapa, solo representaron casi el 10% (589 personas) con respecto al total de participantes. Sin embargo, es interesante analizar el modo de participación que tuvieron los jóvenes y adolescentes. A continuación se detallan los canales que se utilizaron y qué idea priorizaron por cada eje.

Canales de Convocatoria

Los jóvenes entre 12 y 29 años, eligieron diversos canales para participar, a diferencia del rango etario de más de 30, donde se visualiza un uso predominante del Mailing por sobre otros canales. En este caso, el mayor canal utilizado fue Difusión con el 25% de participantes, seguido de mailing con el 21%, le sigue la Página Web de Participación ciudadana con el 18% e Instagram, como la red social más utilizada. Cabe destacar que en el uso de Boti para la votación, se visualiza un incremento considerable, con respecto al uso en otras franjas etarias, donde suele ser mucho menor, por debajo del 1%.

De los adolescentes y jóvenes entre 12 y 29 años, más del 26% eligió como idea más importante del eje Bienestar Integral, *Fomentar el aumento de los espacios Verdes*. Sobre el eje Educación y Trabajo, el 21% eligió *Impulsar Pasantías o prácticas profesionalizantes para estudiantes que estén terminando el Secundario*. Mientras que en el eje Transformación Urbana, la idea más votada fue *Impulsar la mejora de la higiene, limpieza y seguridad urbana de los espacios públicos a través de un mayor control* con más del 23% de votos. Por último, del eje Ciudad Digital la idea más priorizada fue *Favorecer la mejora de la conectividad al WiFi en toda la ciudad, incluyendo el transporte público*, con casi el 26% de votos. Estos resultados se asemejan a los votos obtenidos por el público general de más de 30 años.

Bienestar integral	N	%
Fomentar el aumento de los espacios verdes	154	26,15%
Favorecer la ampliación y la mejora de la red de ciclovías, promover el uso de la bici y concientizar sobre las buenas prácticas en ciclistas	112	19,02%
Impulsar más campañas de comunicación y educación que difundan la importancia del reciclaje, el proceso y su impacto.	104	17,66%
Ampliar la promoción de incentivos o premios para quienes reciclan	98	16,64%
Potenciar el voluntariado ciudadano para el acompañamiento e integración a personas adultas mayores, niños y niñas y a la juventud.	61	10,36%
Favorecer la implementación de más circuitos aeróbicos completos y espacios para deportes de equipo al aire libre, con acceso a puntos de control de salud.	60	10,19%
Suma total	589	100,00%

Educación y trabajo	N	%
Impulsar pasantías, o prácticas profesionalizantes, para estudiantes que estén terminando la secundaria.	124	21,05%
Facilitar la inserción en el primer empleo, articulando y desarrollando el vínculo entre estudiantes de quinto año con universidades y mercado laboral.	120	20,37%
Favorecer la generación de un plan integral de asistencia a jóvenes emprendedores que incluya capacitaciones sobre temas financieros y comunicación en redes sociales, así como también la posibilidad de acceder a créditos e incentivos impositivos para nuevos emprendimientos	114	19,35%
Promover la generación de herramientas que faciliten los procesos de búsquedas laborales	92	15,62%
Priorizar las habilidades digitales en el plan de estudio del nivel secundario en relación al mercado laboral.	75	12,73%
Promover un mayor acceso al trabajo a través de certificaciones que acrediten saberes	64	10,87%
Suma total	589	100,00%

Transformación urbana	N	%
Impulsar la mejora de la higiene, limpieza y seguridad urbana de los espacios públicos a través de un mayor control.	137	23,26%
Incentivar el aumento de la cantidad de árboles en calles y plazas, con un sistema de mantenimiento y cuidado	136	23,09%
Promover la transición de plazas y parques secos a verdes	127	21,56%
Fomentar la construcción de mobiliario urbano con material reciclado	79	13,41%
Facilitar el acceso al borde costero para peatones y ciclistas	60	10,19%
Favorecer la movilidad limpia a través de créditos e incentivos impositivos	50	8,49%
Suma total	589	100,00%

Ciudad digital	N	%
Favorecer la mejora de la conectividad al WiFi en toda la ciudad, incluyendo el transporte público.	152	25,81%
Fomentar la generación de una plataforma digital unificada para trámites y reclamos, acompañada por atención al público (presencial y telefónica).	138	23,43%
Promover una App gubernamental con un historial médico digital. Poder acceder al registro médico personal, sacar turnos y que tenga alertas para controles médicos.	126	21,39%
Facilitar el acceso a los sistemas de trámites digitales para aquellos grupos menos familiarizados con estas herramientas.	82	13,92%
Impulsar la generación de un usuario único electrónico por ciudadano que centralice su historial de trámites en la Ciudad	54	9,17%
Incentivar la ampliación de las funciones de BOTI generando respuestas personalizadas en base a las consultas previas del usuario, complementandose con atención personalizada las Comunas.	37	6,28%
Suma total	589	100,00%

Conclusiones de la etapa

Sobre la tercera etapa del proceso participativo se puede reflejar que el rango etario que mantuvo mayor participación fue el de 30 a 69 años. Con respecto al lugar de residencia se mantuvo el grado de participación en la Comuna 13, Comuna 14 y las comunas de la zona centro de la ciudad, Comuna 1, 3, 5 y 6.

Sobre las ideas más votadas, en el eje **Bienestar General** la idea más votada fue **Fomentar el aumento de los espacios verdes**. Sobre el eje **Educación y Trabajo**, el 21% eligió **Impulsar Pasantías o prácticas profesionalizantes para estudiantes que estén terminando el Secundario**. Mientras que en el eje **Transformación Urbana**, la idea más votada fue **Impulsar la mejora de la higiene, limpieza y seguridad urbana de los espacios públicos a través de un mayor control** con más del 23% de votos. Por último, del eje Ciudad Digital la idea más priorizada fue **Favorecer la mejora de la conectividad al WiFi en toda la ciudad, incluyendo el transporte público**, con casi el 26% de votos. Tanto el público general de más de 30 años y los jóvenes menores de 29, priorizaron en similar proporción las ideas con más votos por cada eje.

Un hallazgo de este proceso, fue que la participación de los jóvenes se suscitó a través de canales más variados de comunicación, entre los que se destacan el uso de la Difusión territorial, Instagram, Página Web, y un incremento en el uso de Boti. Mientras que el público general participó de manera constante con más del 50%, a través del canal de Mailing.

Recomendaciones para procesos participativos dentro de Plan de Futuro:

- Las instancias de Virtualidad son una modalidad a seguir explorando en próximos encuentros, debido a la gran aceptación observada. Recomendamos continuar con procesos de participación de ideación y co- creación.
- La temática Transformación Urbana, debido al interés demostrado en el proceso, muestra gran potencial para proponer más instancias de participación con vecinos/as.
- Las temáticas de Educación y Trabajo fueron las más elegidas por los Jóvenes, por lo que son grandes temas para trabajar con este segmento en relación a su proyecto a futuro. Proponemos llevar el Plan de Futuro a instituciones educativas donde poder generar espacios participativos.
- Contar con la información de las áreas competentes encargadas de llevar adelante las ideas elegidas en la última etapa, para comunicarlas, como una instancia



fundamental del proceso de participación desarrollado. Sería interesante poder generar espacios de participación una vez las ideas entren en proceso de ejecución.

- Generar instancias de mesas participativas donde estén representados grupos etarios: tercera edad, jóvenes, infancias.