

Taller para definir el campo de acción de un programa de

Educación No-formal en Valores



OBJETIVO: Diseñar un Árbol de Problemas
TEMA: LA CULTURA DE LA CORRUPCIÓN
COORDINACIÓN: CNA/ CONEANFO

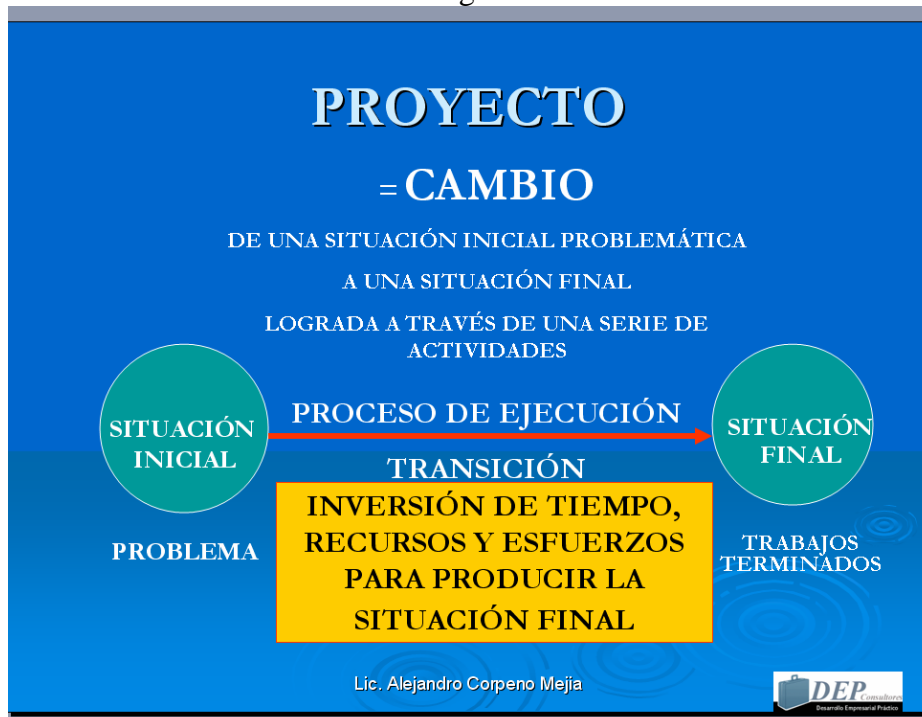
CONTENIDO

Introducción	Pág. 2
Procedimiento	Pág. 3
1 Definición del Problema	Pág. 4
Identificación de elementos y factores	Pág. 4
Pasos a seguir	Pág. 4
a) Lluvia de Ideas	
b) Identificar y DESCODIFICAR un problema central	Pág. 5
c) Determinar problemas como CAUSAS o EFECTOS	Pág. 5
d) Ordenar las CAUSAS y EFECTOS	Pág. 5
e) Ejemplo de un Árbol de Problemas	Pág. 5
2 Revisar el Árbol	Pág. 5
3 Diseñar la Matriz completa del Marco Lógico	Pág. 5
Gráficos	
I. Concepto de Proyecto	Pág. 3
II. Incidencia de la Pobreza, INE	Pág. 4
III. Ejemplo de un Árbol de Problemas	Pág. 5
IV. Ejemplo de Árbol de Objetivos	Pág. 6
V. Ejemplo de Matriz de Marco Lógico	Pág. 7

Introducción: El Árbol de Problemas

Esta herramienta se usa para analizar una situación existente, por medio de la identificación de problemas importantes y sus principales relaciones causales. El resultado final es un gráfico que presenta los problemas catalogados como causas y efectos y unidos a un tronco o problema focal.

Esta técnica ayuda a encontrar el contexto y las relaciones entre los problemas. También se logra encontrar los impactos potenciales cuando se fijan metas de proyectos y programas en las áreas específicas de intervención para lograr desarrollo humano. Esta técnica es un elemento integral y el punto de partida para el diseño del Sistema de Administración por Objetivos que usa el Árbol de Objetivos para el diseño de la matriz del Marco Lógico.



Ya que el Árbol de Problemas es una Hipótesis de cómo se comportan los elementos de una realidad dinámica, casi nunca resulta el mismo cuadro cuando se vuelve a diseñar en tiempos diferentes o con grupos diferentes. Este instrumento debe ser considerado más como un instrumento para abrir los horizontes de percepción, que como un determinante definitivo de un proyecto. Por ejemplo, “*El Abuso de Autoridad*” puede ser considerado tanto como *causa* y como *efecto* dependiendo de la situación y del grupo planificador.

PROCEDIMIENTO para el diseño de un árbol de problemas:

1. **Definición del Problema:** *La Cultura de la Corrupción existente en Honduras.* (considerado como un *sistema* holístico cuyos elementos se conectan por vínculos de causa-efecto)

La corrupción es parte de la cultura hondureña como de la cultura de muchos países pobres y de los altamente desarrollados, como parte de la condición humana. Se encuentran rasgos de corrupción en todos los ámbitos de la sociedad, desde las relaciones familiares, en donde se gesta el ciudadano, hasta en los profesionales de todas las ramas. El efecto más destructivo se nota en las esferas de poder que contrarrestan toda inversión que se infunda en la tarea de combatir los altos niveles de pobreza entre la población hondureña. (*Agregue sus descripciones del problema que descodifiquen el concepto central*)

Se puede agregar datos estadísticos y narrativos para clarificar el concepto, tal como se aclara la magnitud de la pobreza con el cuadro estadístico oficial del Instituto Nacional de Estadística de Honduras:

Clasificación	Nacional	Urbano	Rural
En pobreza	64.5	56.3	73.8
Pobres	17.0	20.3	13.3
Muy Pobres	47.4	36.1	60.5
No Pobres	35.5	43.7	26.2
Total Hogares	1,258,299	630,735	627,564

Incidencia de la Pobreza (Cuadro 1, INE)

2. **Identificación de elementos y factores** que causan o son resultados de la influencia de esta cultura de la corrupción en la vida ciudadana en Honduras y afectan su *IMAGEN* en el concierto de naciones.

Usando tarjetas –escribir un problema por tarjeta- se permitirá la participación de todos los miembros del taller de planificación. El resultado representará el pensamiento colectivo de todos los talentos de los profesionales de tan variadas disciplinas y la experiencia colectiva de sus miembros.

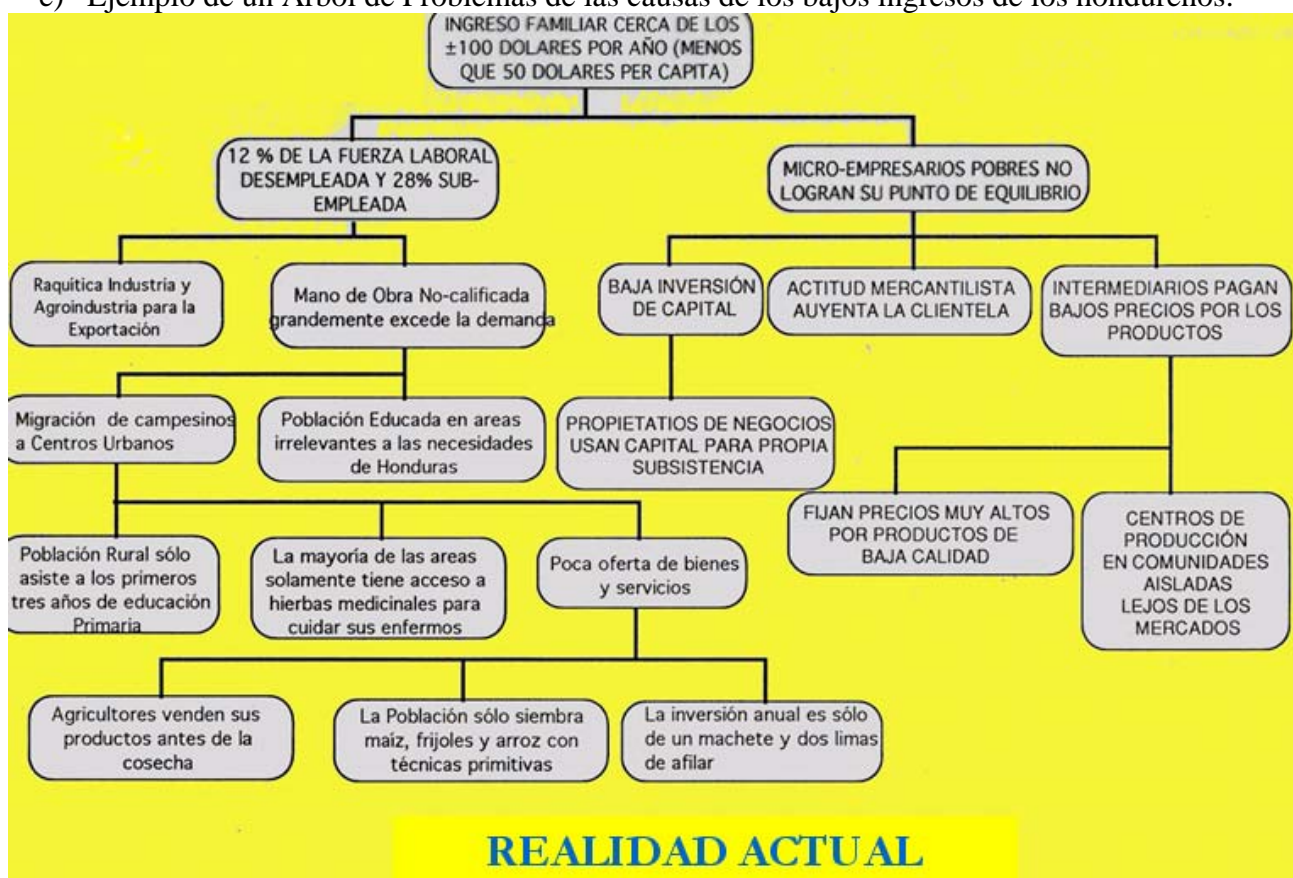
PASOS A SEGUIR durante el taller de planificación estratégica #1 (14 de Julio ´06):

- a) Lluvia de Ideas: Formar un lista de los problemas que cada participante considere un factor dentro del ámbito de la cultura de la corrupción en el contexto de la sociedad hondureña. Es importante escribir *UN SOLO PROBLEMA EN CADA TARJETA*. Los problemas deben ser seleccionados cuidadosamente como problemas existentes, que no sean sólo posibilidades, ni imaginarios o futuros. El problema es una situación negativa existente, no es la ausencia de una solución. No se aceptan problemas que incluyan las palabras “*falta de...*”, o “*ausencia de...*” o “*carencia de...*” Si incluimos esas frases negativas estamos identificando UNA SOLUCIÓN, NO UN PROBLEMA. Si no identificamos UN PROBLEMA nunca encontraremos una VERDADERA SOLUCIÓN, sino que solamente estaremos repitiendo los errores de las

Unidad de Educación en Valores del CNA / CONEANFO

iniciativas del pasado que obviamente han fracasado si el PROBLEMA persiste en la actualidad.

- b) Identificar y DESCODIFICAR un problema central (este proceso es penoso y puede llevar mucho tiempo y esfuerzo por el procedimiento empírico de *prueba-y-error*) El éxito en esta tarea se facilita si todos los participantes la acometen con la mente abierta a los talentos y a la valiosa experiencia de los demás y la propia; si nadie viene *casado* con una solución previamente aceptada como agenda oculta.
- c) Determinar cuales problemas son CAUSAS y cuales son EFECTOS.
- d) Ordenar las CAUSAS y los EFECTOS en una jerarquía, i.e., mostrar cómo las causas se relacionan entre sí. Esto se facilita si se han seguido estrictamente las instrucciones de tener un solo problema en cada tarjeta.
- e) Ejemplo de un Árbol de Problemas de las causas de los bajos ingresos de los hondureños:



Note que nunca se usa la frase “*falta de...*” para describir un problema.

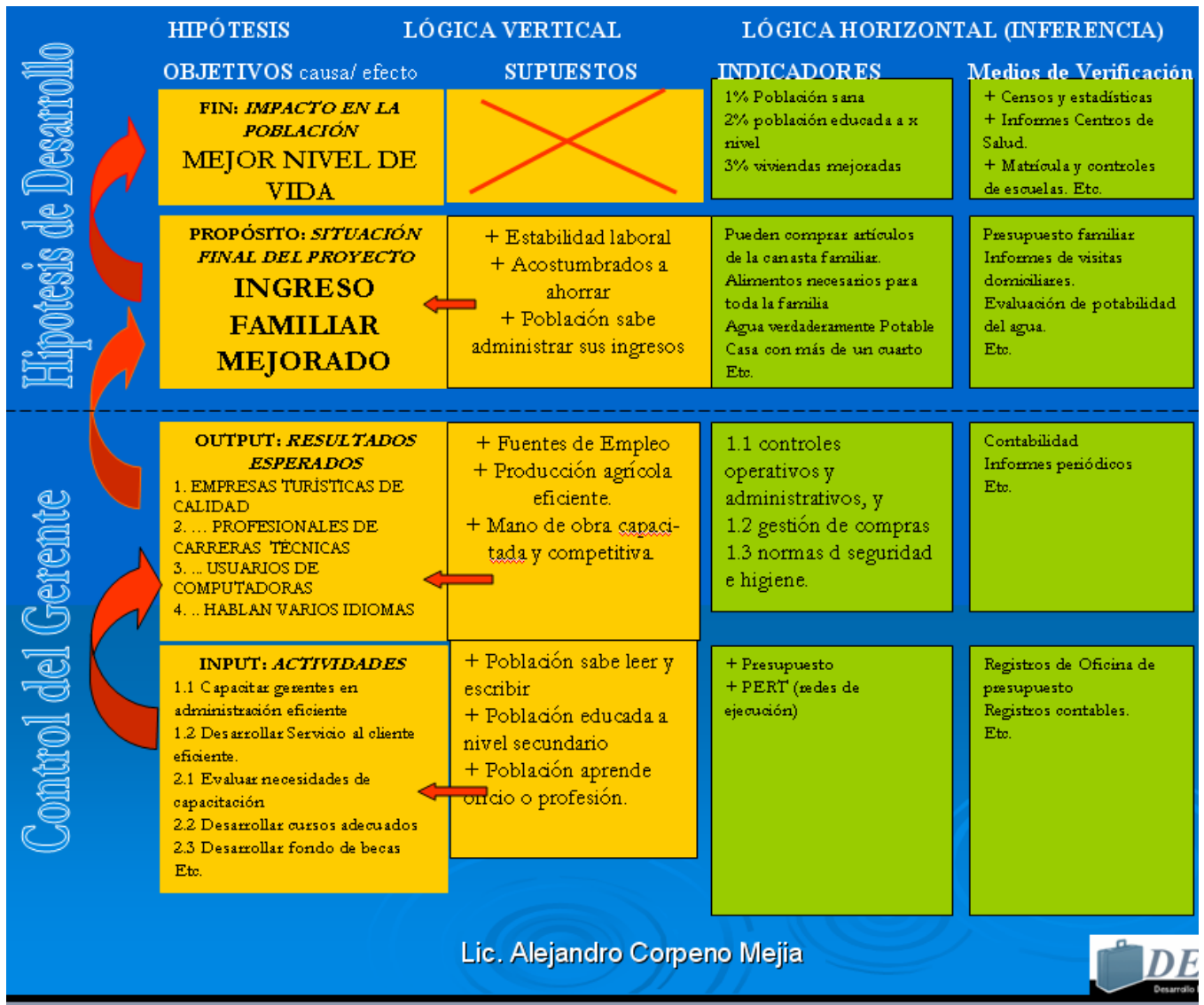
- 3 **Revisar el Árbol resultante** e identificar los saltos lógicos, las omisiones, las redundancias o círculos viciosos. Este paso se parece al proceso de *debugging* usado por los programadores de software para computadoras. Este paso exige que todos consideren este árbol como una HIPÓTESIS de cómo es el SISTEMA completo de la Situación Inicial que representa nuestro problema.
- 4 **Diseñar la Estrategia completa del Marco Lógico.** El Árbol de Problemas describe la Situación Inicial de la Estrategia del Proyecto o Programa que planea CAMBIAR la realidad para CREAR una Situación Final deseada. (ver Sistema completo del Marco Lógico en gráfico de la página #3)

Ejemplo de Árbol de Objetivos resultante de un análisis realizado sobre una Hipótesis de las relaciones causales de LA POBREZA EN HONDURAS.

ÁRBOL DE OBJETIVOS



El Sistema de MBO, (Management by Objectives) o Administración por Objetivos que usa la estrategia del Marco Lógico, nos lleva al diseño de una Matriz que facilita la administración de un Proyecto. Esta describe los Objetivos y los clarifica por medio de Indicadores Verificables. Así se facilita la evaluación y Monitoreo (seguimiento de la Ejecución de las Actividades) durante toda la duración del Proyecto, hasta que se produzca la Situación Final que cambia la realidad y causa un Impacto (FIN) en la población meta. Ejemplo de una Matriz de Marco Lógico simplificada para la reducción de la pobreza diseñada con fines pedagógicos:



Lic. Alejandro Corpeño Mejía

