



Asuntamiento Municipal de Soatá



RNC 4-16-00031-3

CALENDARIO DE ACTIVIDADES NECESARIAS PARA EL PRESUPUESTO PARTICIPATIVO POR ETAPA

PRIMERA ETAPA PREPARACION			
ACTIVIDADES	FECHA / HORA	LUGAR	REQUIERE APOYO
Reunión con el alcalde/sa o director/a de Distrito Municipal para presentación del proceso.			
Taller de capacitación con: Alcalde/sa, Regidores, Tesorero/a Encargado Presupuesto Participativo y asuntos comunitarios.			
Sesión concejo de regidores para aprobar el reglamento de PPM, fondo de disponibilidad financiera y su asignación por secciones o bloques.			
Taller de capacitación para el equipo de facilitadores y alcaldes pedáneos, líderes comunitarios y presidentes de juntas de vecinos, sobre cómo convocar las asambleas comunitarias			
Acto de apertura presentación Calendario de asambleas y facilitadores			
Difusión sobre realización del PPM a través de los medios de comunicación.			
SEGUNDA ETAPA CONSULTA A LA POBLACION			
Realización asambleas comunitarias o barriales.	17/12/20	Los Tabos	
Realización asambleas seccionales o de bloque o delegados	13/12/20	11/11	
Visitas de prefactibilidad técnica.			
Convocatoria y realización del cabildo abierto			
TERCERA ETAPA TRANSPARENCIA Y SEGUIMIENTO PIM			
Sesión de trabajo para incluir obras del Plan de inversión municipal en el presupuesto. Con el alcalde/sa, tesorero, planeamiento urbano y delegados.	14/11/21	Ayaco	
Capacitación del comité de seguimiento municipal sobre sus funciones.			
Asambleas comunitarias para seleccionar los comités de obras o auditoría social.			
Capacitación en estándares de calidad para supervisión de obras.			
Encuentro de evaluación y avance cada 3 meses del comité de seguimiento municipal y autoridades municipales, para el seguimiento a la ejecución del PIM.			
Acto rendición de cuentas y lanzamiento nuevo proceso			
Taller de evaluación de la experiencia del proceso de PPM e inicio de la 1ra. Etapa del siguiente año. Informe de cierre por parte del Comité Seguimiento a las autoridades municipales y a los delegados.			