

ÁGORA



Autoría:

Se trata de una iniciativa diseñada por la asociación Coglobal en colaboración con Patricia García-Leiva de la Universidad de Málaga en el año 2014. Su ejecución y acompañamiento corresponde a la entidad Coglobal.

1. ¿Qué es Ágora Infantil?

Ágora Infantil (AI) es un programa de democracia participativa construido para favorecer la participación política institucional local de los más jóvenes. La literatura académica sobre mecanismo de participación dirigidos a niños, niñas y adolescentes (NNA), señala que aquellos que permiten compartir poder y responsabilidad con los adultos son de los que más promueven la influencia de NNA en la toma de decisiones políticas. Los procesos de presupuestos participativos son unos de estos mecanismos. El amplio bagaje de esta herramienta de participación ha aportado numerosos aprendizajes sobre su diseño y es, desde esta experiencia, desde la que se construye la propuesta de Ágora Infantil. AI es una iniciativa en la que NNA de acuerdo con sus necesidades y desde su propia mirada, debaten y reflexionan sobre su realidad inmediata buscando cómo mejorarla. Para ello pueden decidir sobre: 1) cómo emplear una partida presupuestaria, 2) el diseño y ejecución de una campaña de sensibilización o 3) qué actividades ejecutar en relación a una temática concreta.

2. ¿Por qué y para qué Ágora Infantil?

Los datos de nuestro contexto describen una población joven a la que la política le interesa poco o nada (68.3%), que tiende a no informarse sobre asuntos políticos (41.6%), que posee un alto grado de desconfianza hacia los partidos políticos (3.14; DT=2.28, en una escala del 0 al 10) y hacia el congreso (3.53; DT= 2.40 en la misma escala), pero al mismo tiempo consideran que la democracia es el sistema de gobierno preferible (73%) y que nuestra sociedad requiere reformas profundas (55.1%) (Injuve, 2012). Ante este escenario se apuesta por diseñar un instrumento de participación dirigido a la población preadolescente, buscando así trabajar con las generaciones que posiblemente todavía no estén en proceso de desafección, incorporándolas al “juego” democrático de una forma lúdica y atractiva dinámica. Se persigue por lo tanto:

- Abrir un mecanismo de participación política institucional local para NNA
- Empoderar a los más jóvenes a través de la construcción colectiva de una iniciativa concreta para el municipio.
- Favorecer el bienestar individual y grupal de los participantes
- Acercar la administración municipal a NNA y mejorar la confianza en la misma.

3. Población diana

Tal y como se ha explicado la población diana preferente son jóvenes preadolescentes de entre 10 y 12 años, último ciclo de primaria (5º y 6º), si bien el programa se puede aplicar con jóvenes de hasta 17 años.

4. Actores implicados

El proceso de participación es promovido por el gobierno local y se lleva a cabo en los centros escolares, si bien el ámbito decisional es municipal. La dinamización, acompañamiento y asesoramiento es de la entidad Coglobal. El programa promueve la mitigación de barreras interinstitucionales, dotando de nuevos sentidos la colaboración entre gobiernos locales, centros escolares y la academia, con el fin de incrementar el protagonismo de la comunidad local. En el siguiente gráfico se muestran los actores presentes en este programa.

Gráfico nº1. Trabajando las barreras interinstitucionales: actores presentes en el programa Ágora Infantil



5. ¿Cómo se hace?

Al persigue asegurar el poder de decisión de NNA sobre determinadas políticas públicas, así como el poder de ejecución de iniciativas diseñadas y propuestas por ellos mismos. Todo ello al mismo tiempo que se regulan algunas de las limitaciones de los diseños participativos previos. Las características que definen el proceso Ágora Infantil son: inclusión, vinculación, deliberación, seguimiento, temáticas acordadas, reglas claras y diversión. Seguidamente se desarrollan y justifican estos aspectos.

Inclusión

La autoselección de las participantes y, por lo tanto, la falta de inclusión ha sido un problema habitual en los procesos de participación en los que se invita a participar y se deja a la libre elección de las personas su asistencia. Los centros escolares, dada la obligatoriedad de la escolarización, se convierten en un espacio ideal para acceder a toda la población infantojuvenil y así articular fácilmente mecanismos de participación y de

toma de decisiones. Igualmente, las aulas presentan un valor de inclusión democrática, puesto que permiten llegar a población que, por diferentes razones, son de difícil acceso, así como a la población que por iniciativa propia no participaría. De esta forma, mediante el programa AI, los colegios se convierten en un lugar de encuentro y diálogo entre el gobierno local y NNA para que éstos, desde sus vivencias, puedan decidir sobre asuntos que les afectan y así mejorar su calidad de vida. Se trata por lo tanto de una escuela de ciudadanía que se asegura así trabajar con NNA de todos los perfiles y actitudes.

Vinculación y temáticas acordadas

Un segundo aprendizaje relevante para determinar el cómo es la necesidad de superar los procesos consultivos, pues éstos pueden generar fatiga y agotamiento en sus participantes al no ser espacios que puedan conducir necesariamente a la influencia de NNA, mientras que les exige inversión de tiempo (Allegretti, García-Leiva, Paño, 2011). Por ello se apuesta por una toma de decisión vinculante, es decir, de obligada realización por la institución. La revisión del grado de ejecución de las propuestas en los procesos participativos en España muestra un alto grado de cumplimiento (Font y Arévalo, 2015), sin embargo, en ocasiones, por diversos motivos (presupuestarios, técnicos, falta de voluntad política u otras causas sobrevenidas) no se cumple el compromiso adquirido, generándose así una gran frustración y desconfianza en los ciudadanos. Saber qué circunstancias favorecen que esto ocurra permite adaptar la metodología del proceso para reducir esa posibilidad al mínimo. De acuerdo con Galais y Font (2016) se tiende a no ejecutar las propuestas que son rupturistas y que no encajan con la agenda o la cultura del consistorio, siendo por ello recomendable tener claro qué está dispuesto el equipo de gobierno a llevar a cabo y que no. Se trata de adaptar el instrumento de participación a la lógica de la administración existente (García-Espín, Jiménez y Fernández, 2016), definiendo previamente los temas, áreas y límites que debe tener el proceso. Sobre la base de estos datos se plantea un proceso con vinculación acordada, de tal forma que es el ayuntamiento el que determina los asuntos sobre los que se van a tomar decisiones, fijando así la cantidad económica y la temática. Por ejemplo, un colegio debe decidir cómo invertir 5.000 euros para desarrollar una política de sensibilización sobre la igualdad de género. Este “cierre” respecto a modelos más abiertos de participación no tiene que ser limitante pues, de acuerdo con Castoriadis (1998), la participación en políticas que requieren reflexionar sobre el mundo que se quiere y cómo ponerlo en marcha activa la capacidad de los grupos de imaginar alternativas futuras, pues la creatividad imaginativa es universal e implica procesos individuales y sociales; ayudando así a romper el encorsetamiento en el mundo social establecido y promoviendo la innovación político social. De esta forma el programa AI permite debatir, analizar, reflexionar sobre el mundo en que se vive, el mundo que se quiere y cómo se podría cambiar éste, todo ello desde políticas concretas, viables y ejecutables.

Temáticas acordadas y tiempos

El tercer elemento es la necesidad de ajustar los tiempos al contexto donde tiene lugar el proceso participativo a la vez que se ajustan las expectativas de los participantes (García-Espín, Jiménez y Fernández, 2016). Uno de los problemas más frecuente es la diferencia de velocidades entre los ciudadanos y la administración. Los trámites que requiere una propuesta desde que es aprobada hasta que es ejecutada puede conducir a la frustración de la ciudadanía que, en ocasiones, tiene que esperar años para ver realizada la petición. Este desfase de tiempos en una intervención con NNA en el ámbito escolar puede ser particularmente problemática, por ello es necesario ajustar las temáticas sobre las que se va a decidir a aquellas que pueden ser llevadas a cabo a lo largo del curso, lo que descarta las partidas que tienen más trámite administrativo como pueden ser las infraestructuras. Algunos ejemplos de temáticas son las compañías de sensibilización y diseño de programas sobre igualdad de género, diversidad afectivo sexual, limpieza del municipio, cómo identificar y prevenir el bullying; jornadas culturales, lúdicas o deportivas; identidad territorial y conocimiento de acontecimientos históricos o el diseño de un parque infanto juvenil.

Deliberación

Otro aspecto a tomar en consideración conduce a uno de los debates que predomina actualmente en las políticas participativas: incorporar al mayor número de personas posible o tener un debate en profundidad sobre un asunto con suficiente información. La revisión de la literatura sobre las limitaciones de instrumentos directos estrictamente agregativos, como podrían ser los referéndums, dirige a los investigadores a la necesidad de profundizar en mecanismos deliberativos. Además, los procesos deliberativos tienen más opciones para asegurar que NNA participen suficientemente informados, reduciendo así la posibilidad de manipulación. El procedimiento deliberativo por el que apuesta AI es el que define Pateman (2012): decisiones colectivas tomadas a través de debates cara a cara.

Seguimiento

Un factor más a considerar, de acuerdo con las experiencias previas, es la necesidad de establecer un órgano de seguimiento para asegurar el cumplimiento de lo decidido y favorecer la transparencia. Con esta finalidad se crea una comisión de seguimiento en cada grupo cuyos componentes (5 personas) son en parte elegidas por votación y en parte elegidos por sorteo, siguiendo en todo caso criterios de paridad. Esta comisión es la encargada de hacer de enlace entre la institución y los participantes, garantizando la comunicación entre las partes.

Diversión y reglas claras

Por último, la participación debería ser sinónimo de diversión. Los jóvenes cuando son preguntados *qué sentimiento te genera la política*, las respuestas más frecuentes son: desconfianza (40%), aburrimiento (16%) e indiferencia (15.5%) (INJUVE, 2012). Es dato muestra la necesidad, entre otras, de hacer la democracia menos aburrida y más atractiva para la población en general y para NNA en particular. En esta línea ha trabajado Josh Lerner (2014) responsable del proyecto *Participatory Budgeting Project* en EEUU. Para este autor el juego, como instrumento de la diversión, es una de las claves para alcanzar la eficacia y mantener el interés en la participación política. Lerner recoge que instituciones tan diversas como las Naciones Unidas, el Ejército de EEUU y los grupos comunitarios ya están utilizando juegos para alentar la participación, habiéndose encontrado unos excelentes resultados en su uso. Desde su experiencia propone que las reuniones públicas se contemplen como desafíos de equipo con colaboración entre sus miembros, con unas reglas claras y progresos mensurables mediante puntuaciones y niveles (Lerner, 2014). Para conseguirlo el programa AI se lleva a cabo mediante dinámicas grupales que trabajan la cohesión y desinhibición del grupo, al mismo tiempo que aprenden a identificar necesidades, construir propuestas y tomar decisiones de forma colectiva y colaborativamente. Igualmente se informa en la primera sesión del marco general de “juego” y se consensua las formas de funcionamiento del día a día del proceso.

Gráfico 02. Características y metodología de Ágora Infantil



6. Sesiones

El programa consta de 7 sesiones de trabajo con el alumnado en horario lectivo con una duración de 90 minutos, con la excepción de la sesión 3 y 7 que presentan una extensión de 160 minutos. Las sesiones más cortas se realizan en el aula y las sesiones de mayor duración tienen lugar en el ayuntamiento. Con la finalidad de comprender mejor cómo se realiza el programa AI seguidamente se ilustra de forma esquemática la secuencia de trabajo, así como los objetivos que se esperan alcanzar en cada una de las sesiones.

Tabla nº1. Programa Ágora Infantil: sesiones y objetivos

Sesión	Objetivos	Estructura de la sesión
1º. Nos conocemos	<ul style="list-style-type: none"> Presentar Ágora infantil Presentar al equipo de trabajo y al grupo Crear un clima de confianza y desinhibición Construir las reglas de funcionamiento del día a día del proceso Evaluar el programa 	<ul style="list-style-type: none"> Pretest de evaluación Dinámica de presentación y desinhibición del grupo Presentación del proyecto y del equipo dinamizador Explicación trabajo investigación de la sesión 3 Dinámica de cierre Evaluación de la sesión
2º. Imaginamos	<ul style="list-style-type: none"> Ajustar las expectativas Fomentar el debate de grupo Incentivar la reflexión Preparar la rueda de prensa 	<ul style="list-style-type: none"> Dinámica para trabajar aspectos intergrupales Preparación a la rueda de prensa Dinámica de cierre Evaluación de la sesión
3º. Conocemos la administración	<ul style="list-style-type: none"> Conocer el funcionamiento de la administración pública Ajustar las expectativas sobre el tipo de propuestas Dar a conocer los trabajos de investigación sobre las temáticas a trabajar 	<ul style="list-style-type: none"> Rueda de prensa en el ayuntamiento Puesta en común sobre la temática a investigar (plateada en la primera sesión) Dinámica para valorar lo aprendido en la visita al ayuntamiento Dinámica de cierre Evaluación de la sesión
4º. Proponemos	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el trabajo en equipo Favorecer la deliberación grupal Trabajar habilidades de participación democrática 	<ul style="list-style-type: none"> Dinámica de diagnóstico Grabación de las propuestas Dinámica de cierre Evaluación de la sesión
5º. De la imaginación a la acción	<ul style="list-style-type: none"> Dar a conocer la viabilidad técnica y económica de sus propuestas Fomentar dinámicas que refuercen la argumentación y la asertividad 	<ul style="list-style-type: none"> Informe de viabilidad de las propuestas planteadas Dinámica de toma de decisiones grupales Dinámica de cierre Evaluación de la sesión
6º. Qué/Quién/ Cómo/ Cuándo	<ul style="list-style-type: none"> Trabajar la argumentación y la asertividad Cerrar la propuesta final Crear el órgano de seguimiento 	<ul style="list-style-type: none"> Dinámica de construcción de la propuesta final Conformación de la comisión de seguimiento Introducción al pleno Dinámica de cierre Evaluación de la sesión
7º. Pleno infantil	<ul style="list-style-type: none"> Visibilizar el trabajo desarrollado Exponer el proyecto al consistorio Evaluar el programa 	<ul style="list-style-type: none"> Exposición pública de las decisiones tomadas en el pleno Post-test de evaluación

7. Bibliografía

- Allegretti, G., García-Leiva, P. y Paño, P. (2011). *Viajando por los presupuestos participativos: buenas prácticas, obstáculos y aprendizajes*. Málaga: Cedma. Diputación de Málaga. Proyecto Parlocal.
- Castoriadis, C. (1998). *Hecho y por hacer. Pensar la imaginación*. Buenos Aires: Edudeba.
- Font, J. y Arévalo, G. (2015). *Newsletter nº1 del proyecto Cherry-picking*. Córdoba: IESA
- INJUVE (2012). *Cifras jóvenes. Sondeo de opinión. Jóvenes, participación y cultura política*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
- Galais, C y Font, J. (2016). *Newsletter nº4 del proyecto Cherry-picking*. Córdoba: IESA
- García-Espín, P. Jiménez, M. y Fernández, J. S. (2016). *Newsletter nº5 del proyecto Cherry-picking*. Córdoba: IESA
- Lerner, J. (2014). *Making Democracy Fun: How Game Design Can Empower Citizens and Transform Democracy*. Cambridge: MIT Press.
- Pateman, C. (2012). Participatory Democracy Revisited. *Perspectives on Politics*, 10 (01): 7-19.