

## **CÓMO EXPLICAR UNA AGENDA 21... Y NO CAER EN LA TECNOCRACIA**

Teníamos que explicar lo que era una A21L a todo un pueblo: no queríamos hacer nada formal.

Entender lo que es un proceso participativo: nada de clases magistrales.

Debían empezar a sonar palabras como desarrollo sostenible, carta de Aalborg y foros: sin asustar a nadie.

El encargo era muy concreto y venía des del Ayuntamiento de La Fatarella: un pueblo de montaña (1.200 habitantes), en la comarca de la Terra Alta en el interior de la provincia de Tarragona.

Habían firmado la Carta de Aalborg, estaban pues, a punto de iniciar un proceso de Agenda 21 local: pero no sabían cómo hacerlo para que los habitantes de La Fatarella, conocieran la decisión, se implicaran, y aceptasen el desafío de poner patas arriba todos los aspectos de su municipio: no sólo ambientalmente, sino socialmente, económicamente...

Pues bueno: empezamos a pensar.

Le dimos la vuelta: que participaran desde el inicio, así nadie se asustaría y, además, intentaremos contagiarles las ganas de hacer cosas, así, nada mas empezar.

Tenían que ayudarnos los niños. Porque los niños y las niñas son especiales, y en un pueblo de montaña amenazado por el éxodo rural, aún lo son más, y porque tienen esa capacidad singular de simplificar las cosas, de ser espontáneos, creativos, y casi siempre, de enternecerlas.

En definitiva nos gustaba que ellos contaran a los adultos la importancia de la equidad, para que nos sirva reciclar, si restauramos el castillo del pueblo, y muchas mas cosas.

¿Cómo conseguiríamos que los niños y niñas nos explicaran tantas cosas sin invertir un tiempo excesivo? (trabajar con la escuela tiene sus limitaciones).

Tenia que ser a través de la expresión artística.

Estaba claro. Necesitábamos dibujos distintos, todos ellos representativos, diversos. Tan diversos que representaran la vida cotidiana, porque precisamente todas esas cosas son las que vamos a tratar en la Agenda 21. No vale decir que la educación ambiental sólo trata de contaminaciones, fábricas, coches, reciclaje, árboles y flores, no. También de patrimonio histórico, de inmigrantes, de empleo y de servicios municipales, porque vamos a necesitar también el castillo en ruinas, a la gente mayor y tener buenas carreteras.

Ya veis: parece que la lista de conceptos, actitudes y procedimientos sea interminable. Podría ser simple cuestión de tiempo, de programar actividades, debates y talleres una semana, 3 días, 2 meses... pero también era preciso que niños y adultos notasen que se empezaba un proceso distinto, especial, en el que todos iban a tener un papel importante, y algunas veces decisivo, en lugar de estar hora y horas hablando. Queríamos empezar haciendo.

Por lo tanto queríamos empezar con buen pie, de una manera divertida y didáctica a la vez. Tenía que ser con un buen recurso pedagógico: el juego.

Descubriremos todo aquello que nos afecta a nosotros y nuestro entorno jugando. Porque sólo el juego nos permite transportarnos de las cosas más serias a las más disparatadas, nos permitirá viajar, resolver, preguntar, colaborar, aprender...

Por eso nos inventamos un juego nuevo: "Una agenda per ..." ("Una agenda para..."), y decidimos comprobar si nuestro invento funcionaba.

Llegamos a una clase de ciclo superior, con pocos alumnos -privilegio de algunas escuelas rurales-, y les preguntamos si tienen agenda.

"¡Claro!", nos responden todos, "porque nos apuntamos los deberes, el teléfono de los amigos, y algunas cosas importantes"

Hablando un poco más, resulta que también tenían una agenda para toda la clase,

aunque no sabían si había una agenda para todo el pueblo, donde apuntar las cosas importantes que deben hacerse... No, ellos no la han visto nunca.

Y les propusimos empezar a jugar con unas agendas, un tablero, un dado, unas fichas...

Nuestro tablero de juego representa una región indefinida, donde podemos trasladarnos desde ciudades grandes en plena zona industrial, a un pueblo pequeño de montaña, a un municipio turístico litoral, un pueblo costero con puerto, y... a otros 8 puntos más, análogos, curiosamente, a nuestra distribución provincial.

Los jugadores nos convertimos en técnicos del "Consell Comarcal" (serían más o menos como técnicos de una Mancomunidad). Está el equipo de medio ambiente, el de bienestar social, el cultura y el de turismo.

Cada equipo tiene una agenda de trabajo. Y en la agenda hay todo lo necesario.

La planificación del día: deberán visitar 3 pueblos dónde necesitan que se les ayude, unas tarjetas con el nombre de algunas instituciones, asociaciones, o empresas que pueden ayudarles si surge algún problema. Y una libreta de notas: para ir apuntando las incidencias que surgirán por el camino.

Pues nada, se tira el dado y la suerte esta echada. Empezamos a recorrer nuestro territorio, donde nos encontramos casillas de colores con su correspondiente pregunta temática, nos encontramos con museos, parques

eólicos, gasolineras, supermercados, la rotativa de un periódico o una central hidroeléctrica donde a veces nos informan de cosas ambientalmente positivas y otras veces no. (Todo tiene su lado bueno y su lado malo ¿verdad? El parque eólico es positivo porque no contamina, aunque el impacto visual que causa es importante...)

También tenemos algunas incidencias durante el trayecto. Entonces podemos recurrir a una subvención, un mecánico o a los bomberos: sólo falta tener la tarjeta adecuada, o una buena capacidad de negociación para que algún otro equipo éste dispuesto a dárnosla.

Y así mientras trabajamos, a veces nuestro equipo solo, a veces entre todos, vamos acercándonos a la hora de reunión que marca nuestra agenda: a las 11:00 reunión de todos los técnicos.

Final del primer tiempo.

Luego, a medida que vamos revisando nuestra libreta de notas, van saliendo temas que vamos relacionando con los ejes de la Agenda 21 y que, además de anécdotas, actitudes y procedimientos que han surgido durante el juego, nos llevan a tener una pizarra llena de ideas.

Ahora llegaba el trabajo serio, el de hablar de “¿Cómo queremos que sea nuestro pueblo dentro de 10 años?”

¿Os quedareis a vivir aquí?

¿Os gusta vuestro pueblo? ¿Si? ¿Porqué? ¿No? ¿Que cambiarías?

Lo que mas nos gusta...

¿Y que es lo que más nos preocupa? (¡Quién iba a decir que en un pueblo de 1.200 habitantes era el aparcamiento? Pues si!, la movilidad era una prioridad para ellos)

Después toca dibujar. Escoger un tema, el que más inspire a cada uno, y... ¡a dar rienda suelta a tu imaginación!

Luego, nosotros los técnicos y los diseñadores, nos encargaremos de darle contenido para que se entienda y de presentarlo delante de todos.

Recoges los dibujos, los ordenas y obtienes cosas sorprendentes: un pueblo futurista impresionante, una central nuclear bajo tierra, una panorámica del pueblo con casetas de colores,... (casetas que, por cierto, robaron el corazón de nuestra área de diseño y se convirtieron en el logotipo de la A21L de La Fatarella).

Ahora nos ponemos serios. Empezamos a buscar la manera de convertir todas aquellas ilustraciones en un instrumento de comunicación, necesitamos que se conviertan en las imágenes que van a dar soporte visual a nuestras palabras cuando expliquemos que es la Carta de Aalborg, que supone una Agenda 21 local y para que es importante que todos nos impliquemos.

Llego el día de la presentación al municipio. Gracias a las ilustraciones, a la carta de Aalborg y a un proyector, consigues que algo abstracto se materialice

en un libro muy grande de tapas de madera, encuadernado en piel y con las letras en vinilo dónde se lee: "Agenda 21 local de La Fatarella" encima de un bonito logotipo con unas casetas de colores pintadas por uno de los niños del pueblo. (Ramón).

La asistencia, e incluso la participación, en la sesión fueron muy buenas. Todos, adultos, niños y niñas atendían, opinaban,... y nuestro logro fue un reto para La Fatarella: iban a poner "manos a la obra: queda mucho por hacer".

Artículo aparecido en la revista **Ciclos, Cuadernos de Comunicación, Interpretación y Educación Ambiental**, nº 15 (julio 2004). Edita GEA, s.coop.

Autora:

Noèlia Masdeu i Domingo

Hèlix sl.