

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

PONENCIAS Y COMUNICACIONES

PEDRO J. LAVADO PARADINAS Y VÍCTOR MANUEL LACAMBRA GAMBAU
(COORDINADORES)

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS
Ponencias y comunicaciones

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS
Ponencias y comunicaciones

Propuestas de ludotecas-museos
de niñ@s en la
comarca de la Sierra de Albarracín

Albarracín, 28 y 29 de noviembre 2009



**III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS.
Ponencias y comunicaciones**

Coordinan: Pedro J. Lavado Paradinas y Víctor Manuel Lacambra Gambau

Edita:

Comarca de la Sierra de Albarracín
c/ Catedral, 5
Albarracín (Teruel)

Imprime: Perruca, Industria Gráfica
I.S.B.N.: 978-84-693-8095-6
D.L.: TE -185- 2010

ÍNDICE:

Presentación <i>Benito Lacasa Frías</i>	9
Prólogo <i>Eustaquio Castellano Zapater</i>	11
La ludoteca municipal de Alcobendas: 27 años de juego <i>María Aguirre Arroyo</i>	13
El Museo pedagógico de Aragón <i>Munia Corcuera Pascual</i>	23
Utilización del Patrimonio natural en la educación ambiental <i>Luis Martínez Utrillas</i>	29
Dinamización de museos, centros de interpretación y centros expositivos. La experiencia de la Sierra de Albarracín <i>Víctor Manuel Lacambra Gambau</i>	35
Ludotecas para adultos: desde el sueño infantil a la respuesta a la crisis. Un proyecto para la Sierra de Albarracín <i>Pedro J. Lavado Paradinas</i>	53
Juegos y juguetes en el museo pedagógico de Galicia <i>Emilio Castro Fustes y Jesús González Serén</i>	63
La nueva normativa de ludotecas en Cataluña. Un marco legal imprescindible <i>Antonia Ramón</i>	67
Historias de bambú. Charla ilustrada con instrumentos musicales <i>José Moltó</i>	71
Experiencia en la Sierra de Albarracín: Talleres “aprendiendo a jugar” <i>Cristina Yusta Rodrigo, Sara Domingo Sampedro y Elisabel Martínez Cavero</i>	83

Aprender jugando	
<i>Magdalena Molina Montero</i>	91
El recortable de arquitectura como recurso didáctico	
<i>Luis Ignacio Carretero Bajo</i>	97
Dinámicas de juego para transmitir valores, contenidos, actitudes	
<i>Mariona Aragay y Esther Hierro</i>	105
El museo del juego	
<i>Manuel Hernández Vázquez</i>	109
Conclusiones	123

PRESENTACIÓN

Como Presidente de la Comarca de la Sierra de Albarracín, es un verdadero honor poder compartir con vosotros y vosotras el libro de las Actas de las III^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas que se llevaron a cabo en la ciudad de Albarracín los días 28 y 29 de noviembre de 2009.

Quisiera también destacar el esfuerzo y entrega de D. Eustaquio Castellano para hacer posible la realización de las diversas Jornadas Nacionales de Ludotecas que han tenido lugar en años anteriores, así como la labor desarrollada en el Museo de Juguetes de Albarracín, que supone un importante espacio cultural y turístico del ámbito comarcal.

Esta publicación, quiere contribuir, en la medida de lo posible, a conocer y profundizar en proyectos y actividades muy interesantes que se desarrollan a nivel nacional y, que suponen para la Comarca el impulso y el deseo necesarios para seguir desarrollando iniciativas y proyectos de interés. De igual modo, espero que la experiencias presentadas puedan servir a otros territorios para extender iniciativas de interés para sus habitantes.

Sin más, agradecer a los ponentes su colaboración desinteresada para hacer posible esta publicación, y a los participantes su asistencia y aportaciones que hicieron posible la realización de las Jornadas.

D. Benito Lacasa Frías

Presidente de la Comarca de la Sierra de Albarracín

PRÓLOGO

Como suele ser costumbre, al finalizar las III Jornadas sobre Ludotecas, se tomó el acuerdo de publicar las ponencias y conclusiones para su difusión entre los asistentes y simpatizantes a las mismas.

No hace falta decir que hemos tenido un retraso en su publicación, del que me hago responsable, aunque deje algo de culpa para los ponentes que han ido a “su aire” en la entrega de sus trabajos.

Una vez justificado el retraso, debo destacar que estas Jornadas han superado a las anteriores y nos han proporcionado Ponencias y Comunicaciones muy interesantes. Creo que se ha conseguido uno de los objetivos que nos proponemos desde esta Fundación, que es por un lado crear una inquietud hacia el juego en los habitantes de la Sierra de Albarracín, y por otro promocionar a la misma fuera de nuestras fronteras.

En lo que concierne a los participantes, algunos ya son veteranos en nuestras Jornadas y otros lo hacen por primera vez, esperamos contar con todos ellos para posteriores Jornadas.

Para terminar, quiero hacer constar con estas líneas, nuestro agradecimiento a la Comarca de la Sierra de Albarracín, por su entusiasmo y apoyo económico para que estas Jornadas llegaran a buen fin y a todos los participantes decirles que además de excelentes profesionales sois unos grandes amigos y amigas y sin vosotros no hubiera podido firmar esta introducción.

Gracias a todos.

D. Eustaquio Castellano Zapater

Presidente de la Fundación Eustaquio Castellano y Director del Museo de Juguetes de Albarracín

La ludoteca municipal de Alcobendas: 27 años de juego

*MARÍA AGUIRRE ARROYO,
LUDOTECARIA*

INTRODUCCIÓN. ¿QUÉ SON LAS LUDOTECAS?

El término Ludoteca forma parte ya de los diccionarios como término reconocido. Según la Real Academia de la Lengua Española, es un “Centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo”. Aunque a nuestro modo de ver, esta definición debería ser más amplia y específica. La palabra Ludoteca, referente a lo lúdico, al juego, a lo divertido, tiene un atractivo e intuitivo significado, que ha propiciado en ocasiones su manipulación y explotación inadecuada, refiriéndola a cualquier actividad que se hiciera con niños fuera del horario escolar.

Las distorsiones padecidas han obligado a tomar medidas para tratar de reconducir el uso del término. En 2007 la Asociación Española de Normalización y Certificación, aprobaba la Normativa AENOR UNE 172401, que aunque no es de obligado cumplimiento, para las ludotecas es una referencia. Dos años después, se aprobaba en Cataluña un decreto (Decreto 94/2009 de la Generalitat de Catalunya) que dice qué es, y qué no es, una ludoteca en esa comunidad, y regula el régimen jurídico de las Ludotecas. Este Decreto va a suponer un avance y una referencia importante para la continuidad y desarrollo de las ludotecas en otras comunidades. Es cierto que existen otras necesidades desatendidas, que las familias sufren y que habrá que abordar de la manera más conveniente posible. Todos hemos conocido la existencia de establecimientos que se dedican a cubrir necesidades y demandas reales, pero que no están regulados y no reúnen unos mínimos requisitos de seguridad. Servicios como por ejemplo las guarderías encu-

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

biertas, han sido posibles por no existir una normativa que regule y proporcione, unos criterios que permitan el uso del término Ludoteca, sólo cuando se planteen proyectos adecuados que cumplan dichos criterios y normas. Sólo es cuestión de tiempo. Como cualquier otro fenómeno nuevo, requiere maduración, asimilación, divulgación y acreditación de sus resultados por las correspondientes instituciones públicas.

Pues bien, el concepto de Ludoteca, aplicado en la Ludoteca Municipal de Alcobendas es el de *“Centro de Animación infantil de ocio y tiempo libre, que pone a disposición de los niños una amplia selección de juguetes, para utilizar en los diferentes espacios del centro, o para llevarlos a casa en régimen de préstamo”*. Este concepto ha sido consensuado en diferentes Congresos internacionales y nacionales y aplicado ya también en otras Ludotecas en España. Concepto que responde perfectamente al mencionado anteriormente y recogido por el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, a pesar de ser un concepto joven en su registro.

NACIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LA LUDOTECA MUNICIPAL DE ALCOBENDAS

La Ludoteca Municipal de Alcobendas fue inaugurada en diciembre de 1982, dentro del Polideportivo Municipal, junto con otro proyecto de animación infantil, el Terreno de Aventuras (dotado de una gran cabaña de madera, tirolinas, pasarelas, y otras estructuras para posibilitar las actividades físicas más creativas, divertidas y novedosas que podían ser imaginadas en aquellos momentos). Ambos equipamientos y proyectos, la Ludoteca y el Terreno de Aventuras, eran dos áreas infantiles con proyectos y objetivos diferenciados, pero con una misión común, acercar la actividad física y el mundo lúdico a la población infantil y sus familias.

Contextualizar el momento en que nace la Ludoteca Municipal, es necesario para recordar que a principios de los ochenta muchos niños y niñas no contaban, ni mucho menos, con los juguetes que deseaban y necesitaban. La Ludoteca nació como un centro de animación infantil, que ponía a disposición de los niños y niñas una amplia selección de juguetes, para utilizarlos en los espacios de la Ludoteca o para llevárselos a casa prestados, y que todos los niños pudieran acceder a los juguetes y a espacios acondicionados para jugar libremente. Desde entonces muchos son los cambios sociales que han ido aconteciendo e influyendo en los hábitos y necesidades de la vida cotidiana: acceso generalizado al consumo de juguetes; incorporación de la mujer al trabajo fuera de casa; nuevas ordenaciones urbanísticas con viviendas unifamiliares o bloques masivos de viviendas; incremento de las familias con un sólo hijo; separaciones, cambios y diversificación del concepto de familia y las formas de convivencia e integración; incremento de la población infantil inmigrante.

Todos estos procesos y otros, que serán abordados más adelante, han hecho que en España las Ludotecas nacieran en los años ochenta en un determinado contexto, en el que tenían que abordar unas necesidades y demandas determinadas, que posteriormente con el desarrollo socioeconómico y del Estado del Bienestar, han ido evolucionando. Las instituciones y representantes políticos han ido tomando en consideración las peticiones de padres y educadores, respecto a las cambiantes necesidades de estos servicios lúdicos y educativos para los niños y niñas en horario extraescolar. A pesar de los diferentes vaivenes que han ido influyendo en las Ludotecas en España durante todos estos años, parte de las Ludotecas, y entre ellas, la de Alcobendas, siguen avanzando y consolidándose, aportando aspectos esenciales como servicio socializador, servicio educativo, servicio integrador y lúdico, este último, imprescindible para el desarrollo integral de la población infantil.

CALIDAD, MISIÓN Y OBJETIVOS DE LA LUDOTECA MUNICIPAL DE ALCOBENDAS

La calidad de un proyecto de Ludoteca debe venir respaldada por el cumplimiento de parámetros muy consolidados ya en otros países europeos, donde las Ludotecas llevan muchas décadas de funcionamiento. Además en los diferentes Congresos de Ludotecas en España se han proporcionado criterios y orientaciones, que están siendo aplicadas ya desde hace años con rigor en algunas ludotecas en España. Es decir, que la fórmula está ya inventada, sólo hay que adaptarla al entorno donde se quiera desarrollar. Eso no quiere decir, que se cambien o supriman los elementos que dan identidad y sentido al servicio de ludoteca, porque entonces, lo correcto sería, denominar de otra manera al proyecto: no se entiende la existencia de Ludotecas cuyo horario de apertura sólo coincide con el horario escolar; no se entiende la existencia de Ludotecas donde los niños permanecen vigilados y sin garantizar que están jugando, hasta que sus padres vienen a recogerlos; no se entiende la existencia de Ludotecas sin juguetes o con una escasa dotación de ellos. Estos ejemplos son tan evidentes como referirnos a una biblioteca sin apenas libros, y prestando un servicio de guardería hasta que vuelvan a recogerlos ¿Verdad que sería inaceptable?

La Misión y principales objetivos de la Ludoteca Municipal de Alcobendas, han servido de referencia y de timón durante estos 27 años de existencia, adaptándolos a los citados cambios en las necesidades y demandas. Dicha Misión y principales objetivos son los siguientes:

Posibilitar al conjunto de la población infantil el acceso al mundo de la actividad física y el objeto lúdico, especialmente a aquellos sectores: con menor capacidad adquisitiva y cultural; con un entorno menos favorecedor de la actividad lúdica.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Facilitar el surgimiento de una actividad lúdica, no alienante, favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño.

Potenciar una visión nueva del juguete, del objeto y de la actividad lúdica en el conjunto de niños, padres y educadores, ampliando la exclusividad del juguete comercializado.

Mantener un proceso continuo de investigación psicológica, pedagógica y sociológica que oriente en una actividad, equipamiento y material lúdico liberador, favorecedores del desarrollo integral del niño.

Uno de los principios básicos para considerar un servicio público es una elevada y clara rentabilidad educativa, social y participativa. Estas rentabilidades deben ser los argumentos principales para llevar a cabo la aprobación y apertura de una Ludoteca Pública (junto con el cumplimiento de una serie de normas y criterios), descartando de manera contundente todo planteamiento de rentabilidad económica. Los precios al ser un servicio público, son precios asequibles para que no sean una barrera en el ejercicio del derecho de los niños al juego y que puedan disfrutar de los servicios y actividades ofrecidos siempre en horario extraescolar.

Por ello, la Ludoteca Municipal de Alcobendas tiene como primer objetivo, el posibilitar al conjunto de la población infantil el acceso al juego, al juguete, al mundo de la actividad física y al objeto lúdico en su significado más amplio. Atendiendo especialmente a aquellos niños y familias con menor capacidad adquisitiva y cultural, y/o con un entorno menos favorecedor, y/o que estén atravesando circunstancias en las que el servicio de la Ludoteca les puede ser de gran ayuda. Además, la cuota o el precio no puede ser de ninguna de las maneras, una barrera que impida a un niño o familia, disfrutar de un derecho que tienen desde que en 1959, La Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó y lo ratificó en 1990 el Parlamento Español, *"jugar es el derecho de la infancia"*. Las instituciones y los adultos han de velar y garantizar su cumplimiento en todos y cada uno de los niños y niñas.

El segundo objetivo, compromete a facilitar el surgimiento de una actividad lúdica, no alienante, favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño. En este compromiso, debemos agradecer y reconocer a los padres, su implicación. La participación familiar ha sido y es definitiva en el desarrollo del proyecto, así como en la duración y permanencia del mismo.

En cuanto al tercer objetivo, es muy importante aproximar el material lúdico a los padres, para que lo conozcan y descubran sus posibilidades. Y cuando es necesario, hay que asesorarles y demostrarles el conjunto de posibles aportaciones que ofrecen los juguetes y otros materiales lúdicos no comercializados. Son herramientas para el aprendizaje, la imaginación, pero también impulsan la

comunicación y el desarrollo de las habilidades sociales. Y es que el trabajo con niños y padres en una Ludoteca, propicia relaciones muy interesantes entre los participantes, además de posibilitar un acercamiento al material lúdico diferente al de un establecimiento comercial. En la Ludoteca se prestan los juguetes, y además se pueden ver, tocar, probar e incluso llevarlos prestados a casa. Mediante estos procesos y opciones es como se logra este tercer gran objetivo de la Ludoteca, dar una visión nueva del juguete, del objeto y de la actividad lúdica en el conjunto de niños, padres y educadores, ampliando la exclusividad del juguete comercializado.

El cuarto objetivo, necesario para lograr los tres anteriores, consiste en mantener un proceso continuo de investigación psicológica, pedagógica y sociológica que oriente en una actividad, equipamiento y material lúdico liberador, favorecedores del desarrollo integral del niño. Proceso del que forma una parte muy importante la colaboración con el Instituto Tecnológico del Juguete A.I.J.U y la edición anual de la Guía de Juegos y Juguetes.

Pues bien para materializar esta Misión y poder lograr estos objetivos la Ludoteca de Alcobendas cuenta con las siguientes instalaciones y materiales.

INSTALACIONES Y MATERIALES DE LA LUDOTECA

La Ludoteca de Alcobendas está ubicada en el Polideportivo Municipal, en una gran zona de árboles y vegetación, y dispone de espacios cubiertos y al aire libre. Por un lado está el edificio con forma de "Gusano" (y así es cariñosamente conocido por todos), en cuyo interior se encuentra una sala diáfana y polivalente de juego (con estanterías donde está expuesto todo el material lúdico), complementada por un almacén y un aseo. La Ludoteca está rodeada por los siguientes espacios al aire libre: una plaza pavimentada de pizarra; un arenero; zonas de césped natural; un pequeño anfiteatro; y un pequeño arroyo y lago con peces, ranas, patos y otros pájaros, observables en el camino de acceso.

Debe señalarse que a diferencia de muchas otras ludotecas, que deben acomodar su proyecto a unas instalaciones y espacios que les vienen ya dados y definidos, en el caso de Alcobendas, los ludotecarios pudimos interaccionar con los arquitectos y directores del polideportivo municipal y trasladarles antes del inicio de las obras, las propuestas de necesidades de espacio y de diseño, que facilitarían el logro de la misión y los objetivos de la Ludoteca.

Con respecto a la dotación de juguetes y otros materiales lúdicos, habitualmente están a disposición de los niños, más de 1000 juguetes u objetos lúdicos, colocados en estanterías de menor a mayor altura, por grupos de edad identificados por colores (accesibles libremente a los niños) y clasificados con algunos parámetros del sistema ESAR (Garon, Filion, Doucet, 1996). Todos los juguetes

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

han sido y son siempre adquiridos tras un exhaustivo proceso de selección y teniendo en cuenta los objetivos de la Ludoteca y las necesidades de los niños y niñas. Se excluyen directamente los juguetes de posible connotación violenta, sexista o racista, y aquellos juguetes que pudieran entrañar algún tipo de peligro (siguiendo siempre las normativas vigentes). Tampoco son adquiridos los juguetes o materiales de excesiva complejidad o delicadeza en su uso. El requisito siempre presente es que de una u otra manera estimulen el juego, además de procurar atender de manera diversificada los diferentes tipos de juego, edades y necesidades lúdicas y de desarrollo integral de los niños y niñas.

OFERTA DE ACTIVIDADES A LOS NIÑOS Y NIÑAS

La oferta de actividades ha ido modificándose y adaptándose a los cambios acaecidos en la demanda durante los veintisiete años de funcionamiento. Pero eso sí, siempre guiados por los objetivos anteriormente mencionados. En la actualidad, las actividades ofertadas se desarrollan de lunes a viernes en horario extraescolar, y los sábados por las mañanas. Estos horarios son los idóneos para un servicio como el de la Ludoteca, dado el público al que se dirige.

El préstamo interior y exterior de juguetes y libros es la actividad fundamental y que da entidad a este servicio municipal. La Ludoteca ofrece la posibilidad de utilizar un material lúdico seleccionado y preparado para este fin. El servicio de préstamo, hace muy interesante para los niños y niñas esta propuesta, ya que teniendo al alcance un número importante de juguetes, pueden llevárselos y disfrutarlos. También le resulta muy atractivo a los padres pues les permite conocer los juguetes y sus posibilidades a través del préstamo.

El juego libre es otra opción que se desarrolla de forma natural y espontánea en los espacios de la Ludoteca. Los niños y niñas tienen acceso a todos los juguetes permanentemente y eligen libremente a qué quieren jugar, cómo, cuándo, dónde y con quién quiere jugar. Además esta opción de juego libre, se complementa con grandes juegos en grupo, donde la participación es colectiva, pero también voluntaria. Esta libertad hace que el niño sea mucho más protagonista en sus elecciones, emociones, expresiones, y relaciones, que son aspectos importantes en su desarrollo y socialización.

También se ofrece la animación recreativa en diferentes deportes, así como la adaptación y recuperación de la amplia existencia de juegos populares. En los dos casos, los objetivos perseguidos son favorecer la actividad física en la población infantil, combatir el sedentarismo, propiciar y favorecer de la manera más placentera las relaciones entre los niños y niñas del municipio. Acercarnos a los diferentes deportes de forma más lúdica y seguir transmitiendo de generación en generación los juegos que se jugaban en las calles, esos juegos de antaño que se practicaron en nuestros pueblos y ciudades. Asimismo se programan torneos

deportivo-recreativos. La competición cuando está adecuadamente planteada y supervisada, no es mala, muy al contrario, es positiva porque reactiva el esfuerzo, mejora las capacidades y aumenta la autoestima.

La construcción de juguetes es una actividad que resulta atractiva en sí misma, se tenga la edad que se tenga. Sea con material de reciclaje o no, la maquinaria de la imaginación enseguida se pone en marcha hasta conseguir el objetivo. Frecuentemente los padres vuelven a ser pequeños y construyen con sus hijos estos juguetes disfrutando de lo lindo de esta actividad. Fiestas, concursos y actividades puntuales no pueden faltar en la Ludoteca, como es el caso de los rastrillos que solemos celebrar una o dos veces al año. Los niños y niñas traen juguetes que ya no desean, o se les han quedado desfasados por la edad y los cambian con otros niños. Todos los niños en la plaza de la Ludoteca, exponen su material (juguetes y cuentos) y montan su puesto en el suelo, donde colocan su material sobre una tela dispuesto a seducir a cualquiera que lo vea. Son varios objetivos los que hacen que llevemos desarrollando durante todos estos años esta actividad con el mismo éxito e entusiasmo. Dar otra visión diferente del uso del juguete, menos posesiva y alargar la vida del material lúdico cuando uno no lo necesita. Resulta gratificante comprobar que siempre hay alguien a quien le vuelve a ilusionar ese juguete. Se trata de prolongar la vida del juguete, de reutilizar el material cuando creíamos que ya no servía, de entender que podemos encontrar en el rastrillo juguetes muy interesantes y que nos haga ilusión conseguirlos. Es una actividad de trueque, donde la participación y complicidad de los padres es fundamental para garantizar el éxito del rastrillo, dejando plena libertad a los niños en los cambios y elecciones.

Por último debe señalarse que también existen programas combinados con otras actividades físicas infantiles del polideportivo (Ludoteca-Natación Infantil; Día de Recreo, Ludoteca-Campus Deportivos...).

ANIMACIÓN Y ORGANIZACIÓN

La metodología de animación utilizada se basa, dentro de una "Pedagogía Activa en el tiempo de Ocio", en el desarrollo del juego en todas sus posibilidades, propiciando la participación libre del niño y la implicación de los adultos. Las dinámicas colectivas son métodos aplicados en la Ludoteca, pero también se cuida la atención personalizada, siempre tomando como referencia los intereses y necesidades de niños y niñas. Emplear el juguete como medio motivador a través del préstamo, crear situaciones lúdicas placenteras y ambientes favorecedores y receptivos en el desarrollo del juego, son las principales estrategias de animación impulsadas en la Ludoteca.

El sistema de funcionamiento del préstamo (en la propia Ludoteca o para

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

casa), parte de una serie de pautas organizativas que coordinen y relacionen actuaciones, identificaciones y registros. Para ello, son establecidos diferentes aspectos relacionados con el niño y el material lúdico o juguete. En primer lugar, el material es preparado para soportar adecuadamente el servicio de préstamo, y además el material lúdico está inventariado y codificado para su identificación. Además, para proporcionar un buen servicio y un adecuado uso del material lúdico ofrecido en préstamo, existe un sistema de fichas que orienta al usuario, le identifica, y que permite registrar datos interesantes.

Para finalizar, queremos manifestar nuestro apoyo por la gestión pública de las Ludotecas. Es una fórmula garantista de su permanencia como servicio importante para la comunidad. Las bibliotecas tienen ya un largo recorrido en España, pero no puede decirse lo mismo de las ludotecas. Por ello, entendemos que deben buscarse apoyos y aunar esfuerzos para conseguir que algún día lleguen a tener las ludotecas la misma importancia y valoración social que las bibliotecas. Citaré algunos de los aspectos que demuestra la similitud de dos servicios municipales con muchos puntos en común. En una biblioteca los libros están catalogados, codificados, preparados y expuestos para los usuarios. Pues bien, en la Ludoteca de Alcobendas y en algunas otras, ocurre exactamente lo mismo, los juguetes están catalogados, codificados, preparados y expuestos para los usuarios. En una biblioteca existe préstamo interior y exterior de libros, y la Ludoteca también cuenta con préstamo interior y exterior de juguetes y registro de todos esos datos, como en una biblioteca. Además de las similitudes expuestas, las dos opciones tienen un horario amplio y fuera del horario escolar. En ambos casos una vez obtenido el carnet, el acceso es libre y voluntario. Cada niño y/o niña puede acudir a la Ludoteca cuando lo desee, esto mismo ocurre en una biblioteca, sin necesidad de apuntarse previamente a grupos o bandas horarias. Cada familia hace uso cuando necesita del servicio, sin previo aviso. Tampoco hay discriminación de edades en ambos casos con agrupamientos impuestos por grupos de edad. Se convive, se juega y se realizan las actividades sin que la edad sea un problema, sino todo lo contrario. Y en las dos alternativas, Bibliotecas y Ludoteca se realizan Programas de Animación a la lectura y al juego. Como puede verse son muchos los rasgos que comparten una Biblioteca y una Ludoteca. Hubo un día, en el que las bibliotecas, casi inexistentes en España, despertaron y ocuparon, afortunadamente, el espacio social e institucional que les corresponde. Ojalá ocurra lo mismo un día con las Ludotecas en el conjunto de los municipios y desde las instituciones sientan la necesidad y tengan los recursos para apoyarlas y desarrollarlas.

En ese sentido y para concluir, mencionaremos algunos rasgos que confirman y refuerzan la vigencia actual del proyecto de la Ludoteca. En primer lugar, la necesidad de aprender a compartir un material común. Aunque la mayor parte de los niños tienen muchos juguetes en casa, todavía hay familias que no pue-

den adquirir todos aquellos juguetes que desearían tener sus hijos. Pero es que además es necesario que los niños aprendan a compartir un material común y a asumir responsabilidades que sólo el préstamo ofrece. La Ludoteca brinda excelentes situaciones de socialización a través de las actividades lúdicas desarrolladas. Ofrece un punto lúdico de encuentro a la comunidad en cualquier momento que los niños y las familias lo deseen. La participación de las familias, es parte fundamental del proyecto para sentirse verdaderamente integrados en el mismo. Puede ser una alternativa actual para recuperar la esencia de la calle de antaño como ámbito de juego libre. Es una oportunidad de vivir el tiempo libre con verdadera libertad y donde se eduque en un ocio activo y participativo. La Ludoteca es un espacio de integración social y dicha integración se desarrolla de forma espontánea y natural. Los espacios y actividades ofrecidas, y el ambiente existente, propician situaciones y relaciones intergeneracionales.

En definitiva, frente a los procesos de aislamiento, individualismo y consumismo compulsivo, las ludotecas pueden ser uno de los soportes de nuevos procesos alternativos y transformadores de interrelación, cooperación, y educación en un consumo reflexivo y sostenible y en un ocio saludable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre, M. (1984). La ludoteca del polideportivo municipal de Alcobendas. *Boletín de AETIDE*, 29, 10-14.

Aguirre, M. (1996). La ludoteca y el proyecto pedagógico alternativo del polideportivo municipal de Alcobendas. *SEAE/INFORMO*, 33, 32-36

Cagigal, J. M^a. (1975). *El deporte en la sociedad actual*. Madrid: Editorial Prensa Española.

Cagigal, J. M^a. (1981). *¡Oh Deporte! Anatomía de un gigante*. Valladolid: Miñón.

Castro, A. et al. (Comp.) (2001). *Actas del VII Congreso Estatal de Ludotecas en España*. Santa Cruz de Tenerife: Cabildo de Tenerife.

Costa, M., Romero, M., y Torres, E. (1997). *Juguetes, psicología y mercado. Un modelo de aplicación del sistema ESAR*. Ibi: AIJU Instituto tecnológico del juguete.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Garon, D., Filion, R. y Doucet, M. (1996). *El sistema ESAR. Un método de análisis de los juguetes*. Ibi: AIJU Instituto tecnológico del juguete.

Santos, L. (Ed.) (2002). *9th International Conference of Toy Libraries*. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança.

Tonucci, F. (1994). *La soledad del niño*. Barcelona: Barcanova.

Trilla, J. y Puig, J. M. (2000). *Pedagogía del Ocio*. Barcelona: Laertes.



El museo pedagógico de Aragón

*MUNIA CORCUERA PASCUAL,
MUSEO PEDAGÓGICO DE ARAGÓN*

Tenemos la gran suerte de trabajar en un Museo ya que, de entrada nos vamos a encontrar con un montón de piezas interesantes que van a despertar el interés de quien entra a visitarlo. Sacamos a los niños de sus escuelas o a los adultos de sus quehaceres diarios para sumergirlos en un mundo mágico, diferente que enseña y transmite sensaciones por sí sólo. Por todo esto las palabras disfrute, diversión, aprendizaje y juego son piezas clave para cualquier persona, niño o adulto, que entre a visitarnos.

Contamos ya con quince publicaciones lo que demuestra que no es un museo anclado en el pasado sino que está vivo.

Además es un museo PEDAGÓGICO en el que se refleja el modelo de educación que se ha recibido a lo largo del tiempo. Se descubre también el papel de la institución escolar a través de los tiempos.

En nuestro Museo hay pupitres, mapas, bolas del mundo, libros como los famosos manuscritos, enciclopedias, cuadernos escolares, ábacos o pizarras además de un rincón dedicado al juguete.

También nuestras generaciones anteriores aprendieron, disfrutaron e interactuaron con juguetes y por eso encuentran un hueco en nuestro Museo Pedagógico.

Juegos de bolos, recortables, muñecas, trenes, etc. En los años pasados, en los presentes y en los futuros, el juego siempre ha sido fundamental para vivir realmente nuestras vidas.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Además de lo que se puede ver en la exposición permanente, el Museo ofrece alguna didáctica en la que se corrobora la idea de que cualquier edad es buena para aprender jugando y de que el entusiasmo y la ilusión que uno pone en el arte de jugar hace que los aprendizajes sean rápidos y sólidos, abriendo las mentes y los corazones de las personas.

Las didácticas que tenemos en el museo se han creado porque, como dice el director del Museo, Víctor Juan, detrás de ellas siempre hay un cuento que contar.

Los recortables de muñecas de Ramón Acín nos sirven para hablar de él, conocer su vida, su obra, lo que ocurrió en una determinada época y lo que Acín representa para nosotros: los sueños, la libertad, el conocimiento y la bondad.

Ramón Acín, como buen padre, adoraba a sus hijas y jugaba con ellas. Como artista hacía juguetes, como los recortables de muñecas de nuestra didáctica, de unos 52 cm.

Lo bonito de nuestras actividades es que, como ya he señalado, están destinadas a cualquier edad. Los mayores también pueden y vienen a hacerse su recortable. Lo que adaptamos es la explicación y el power point para el público al que va dirigido.

Los pequeños y mayores recorren con el lapicero la silueta hecha en madera de la muñeca sobre una cartulina ya preparada para eso; la recortan y le ponen un sello por detrás de la muñeca-recortable que acaban de crear.

Un desbordante entusiasmo lo hemos vivido también en el museo gracias a maestros aragoneses que desarrollaron interesantes experiencias con la imprenta escolar.

Quisimos dar a conocer a todos estos maestros de esta tierra y hemos realizado otra didáctica que hemos titulado: "Transformar el mundo con palabras. La imprenta Freinet en Aragón".

Esta historia comienza cuando Célestin Freinet que, en su afán investigador e innovador, abre la escuela al entorno, contacta con los artesanos locales y empieza a convertir su clase en un taller. Con motivo de una excursión en la que investigan los caracoles, los alumnos aportan sus propias experiencias por escrito y así surge, casi espontáneamente, el primer texto libre. Enseguida aparece la necesidad de conservar y difundir la obrita escrita de los niños y piensa en la imprenta como instrumento de reproducción.

La imprenta hace posible que los niños se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, abandonando la actitud de pasividad de la escuela tradicional.

El inspector Herminio Almendros contactó con Jesús Sanz, profesor de la Escuela Normal, que acababa de llegar de Ginebra, y le enseñó los métodos

pedagógicos de Freinet. Almendros quedó impresionado. Destinado a Huesca en el año 1931, conoció a Ramón Acín y a Simeón Omella, a quienes introdujo en el método Freinet. En su libro "La imprenta en la escuela", Herminio Almendros nos muestra la imprenta con la que se podía trabajar en la escuela. Estos y otros maestros, en su mayoría aragoneses y catalanes, se reunieron en Huesca en el Segundo Congreso de la Imprenta en la Escuela, en el año 1935.

Simeón Omella llegó a Plasencia del Monte a comienzos de los años 20 y, en los años 30, como acabamos de decir, por mediación de Herminio Almendros, toma contacto con las técnicas Freinet y las decide introducir en la escuela. Hoy en día se puede decir que Simeón Omella era un verdadero artista que supo inculcar el genio creador en sus alumnos.

Otro de nuestros maestros es José Bonet Sarasa, que llegó a Barbastro en los años 30 y que compró una imprenta para la escuela.

En el libro que el museo ha publicado sobre este maestro y sus alumnos, se ve claramente la riqueza de los escritos que ellos mismos crearon.

Como dice Víctor Juan, el director del Museo Pedagógico de Aragón en su introducción al libro, cada vez que se piensa en estos textos libres, compuestos letra a letra, "tengo la certeza de que estamos ante el relato de la vida contada con ojos de niño, una gran novela colectiva.

En esta sinfonía coral fluye la memoria, la pasión, la aventura, el humor, los sucesos íntimos de las familias (...) y los personajes que pululaban por el entorno vital de aquellos centenares de niños que tuvieron el privilegio de contar el mundo con palabras auténticas, con palabras de señalar, nombrar y querer, porque en su vida se cruzó José Bonet Sarasa, un maestro que puso a su disposición la herramienta que les permitía hacer reales y tangibles (...) sus pensamientos y sus sentimientos."

En la visita guiada al museo, así como en las didácticas que realizamos, nos gusta tener presentes unos objetivos muy básicos, pero importantes. En las escuelas y ludotecas también creo que debería ser así:

- 1) Que el niño fuese capaz de hacer, hacerse y responder a preguntas, así como de reflexionar.
- 2) Que sea capaz de comprender explicaciones y saber darlas.
- 3) Aprender las normas que rigen un diálogo: esperar turno, escuchar, saber expresarse.
- 4) Participar y colaborar activamente en las tareas colectivas.
- 5) Habitarse a un mundo en continuo cambio.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

6) Fomentar en él actitudes de respeto y ayuda para con los demás.

7) Valorar los sentimientos de amistad y solidaridad.

En la escuela, como maestra, siempre he aspirado a que no exista una seria dicotomía entre el trabajo y el juego, porque cuando jugamos muchas veces aprendemos más y mejor.

Jugar en la escuela no es perder el tiempo.

Jugar significa muchas veces abrir su mente y su imaginación, crear relaciones afectivas, descubrir el mundo que nos rodea y las relaciones, no tener miedo a las equivocaciones, aprender del otro y con el otro etc.

Por eso, intentamos también en el museo que la visita no sea tediosa, que no sea algo solamente teórico, sino que participen y conecten con algo que para ellos es vivencia, es una realidad o lo ha sido.

Todos hemos pasado por la escuela y todos hemos jugado, y deberíamos seguir haciéndolo por el mero hecho de ser seres vivos y formar parte de la naturaleza, la cual constantemente nos está llamando a jugar.

Muchas veces un juguete en la escuela me ha proporcionado la manera de romper el hielo, dar confianza, el que se empezasen a relacionar entre ellos, el que empezara a conocer cómo era el alumno.

En la escuela, el aula distribuída por rincones fijos y otros temporales ha hecho que realmente consiguieran muchos de los objetivos que nos habíamos marcado siendo en Educación Infantil una herramienta clave.

Por ejemplo, montar un mercadillo, un caballete con pintura de dedos cuando investigábamos a artistas como Miró, un circuito de coches cuando tratábamos el tema de las señales de tráfico, una exposición de plantas medicinales, y los permanentes de todo el año como el rincón del juego simbólico (muñecas, casitas, cocina, médicos...), el del lenguaje (con letras móviles, papeles y lápices, ordenador, pizarra magnética...), el de construcciones o el de cuentos con su propio espacio de cómodos cojines y estanterías a su alcance.

Muchas veces dejaban de llorar cuando les cantaba una canción dramatizada que se ponían a escuchar y tímidamente a imitar en los primeros días de clase. Era como conectar con ellos, llegar a sus intereses a través del juego dramatizado y cantado.

Por eso empiezo enseñando el Museo a los pequeños con una canción y una pequeña marioneta que guardo en el bolsillo. También, pienso que es acertado que se haya puesto nada más al entrar en el museo la sección del juego, del cuento y del cómic, porque hace mucho más fácil que los visitantes establezcan un vínculo afectivo inmediato con lo que están empezando a mirar y a descubrir.

Trabajar en el Museo Pedagógico de Aragón como docente ha hecho que esté dispuesta a transformar mi historia de enseñante.

Cuando te sumerges en este proyecto apasionante del Museo Pedagógico descubres que los directores de un museo tienen en su mano la llave de la investigación, y gracias a eso he descubierto a aquellos maestros reducidos en el anonimato que hicieron de su profesión todo un proyecto de vida, transformando la sociedad para hacerla un poco mejor.

Sabemos que la escuela debe suministrar a los niños experiencias que les hagan descubrir el mundo. De hecho, la evolución de los niños está determinada por las oportunidades que tienen de interactuar con el medio en situaciones en que analicen, reflexionen, contrasten, verifiquen y cuestionen sus puntos de vista. Se trata de que hagamos de los niños sujetos activos, capaces de fascinarse, provocando su curiosidad por aprender.

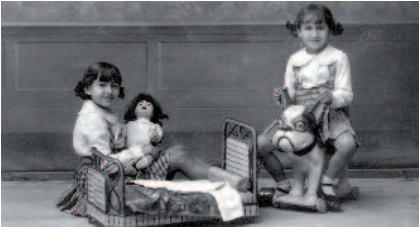
Y aquí, sin duda, entra en escena nuestro Museo Pedagógico de Aragón. En él se exhiben los testimonios materiales de la escuela y su medio ambiente, con propósitos de estudio, educación y deleite, se establecen conexiones y se cuestiona la idea de una versión única de la realidad. Les enseña a ver el mundo como un lugar de continuo cambio.

Innovación e investigación acompañan a la función docente para que éste sea un aprendiz al que continuamente se le están abriendo ventanas al mundo.

En el aula, la ludoteca o el museo te das cuenta de que no has perdido el entusiasmo de enseñar cuando no falta la capacidad de aprender jugando, y que la frase que he oído comentar alguna vez de que "lo mejor de la enseñanza son junio, julio y agosto" no sea acertado decirlo en nuestras aulas, ni en los diversos ambientes donde cada uno desarrolla su enseñanza- aprendizaje.

Que no nos importe el tiempo que invirtamos en estar con los niños o adultos que pasan por nuestras manos porque el tiempo dedicado a ellos es amor.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Utilización del patrimonio natural en la educación ambiental

*LUIS MARTÍNEZ UTRILLAS,
GERENTE DEL PARQUE CULTURAL DE ALBARRACÍN*

La presente ponencia trata de acercarnos a cómo podemos utilizar el medio natural como recurso didáctico, como herramienta de aprendizaje y juego, con el objetivo de que el proceso enseñanza - aprendizaje pueda realizarse "in situ", utilizando todo aquello que el medio puede ofrecernos como un aula al aire libre.

LA EDUCACIÓN AMBIENTAL

Educación: Proceso de socialización y aprendizaje. Enseñanza de valores.

Ambiental: Conjunto de factores o circunstancias que rodean a los individuos.

Algunas ideas extendidas pero erróneas. No es lo mismo civismo que educación ambiental:

"Yo tiro los papeles a la papelera y no a la calle".

"Yo vacío el cenicero del coche en papeleras".

"Yo cuido el medio ambiente".

La Educación ambiental debe ser una respuesta a la nueva situación ambiental del planeta, pero aún así a veces se contempla como alejada del ciudadano medio ("y a mi que me importa que desaparezca el lince"). Debe ser una forma de actuar en la vida

– Conocer la globalidad, actuando en la localidad -aunque en ocasiones sus

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

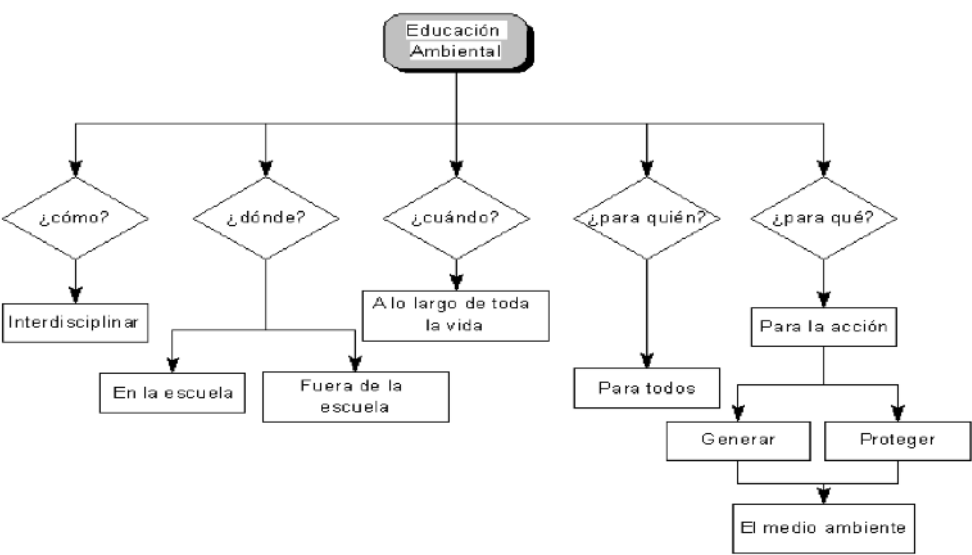
principios son mal vistos socialmente. – “esos ecologistas que querrán ahora” - y, sobre todo, debe ser una educación actual y vigente ya que no es fácil que esa educación se adquiera de los padres ya que provienen de generaciones anteriores donde el medio ambiente era un problema residual e irrelevante, por lo que puede resultar más sencillo implantarla en mentalidades no viciadas - las nuevas generaciones han nacido con el reciclaje-

Debe ser una educación necesaria y demostrativa ya que su papel es acercar los problemas ambientales a los ciudadanos dando respuestas que nos haga volver a la senda de lo adecuado: “Educación ambiental son todos los intentos de restauración de la pérdida de conciencia ecológica y la lucidez acerca del papel del hombre en la naturaleza”, como afirma F. González.

Por todo lo anterior tenemos que tener en cuenta tres aspectos en este proceso de enseñanza-aprendizaje de la E.A.

- Educación **sobre** el medio: persigue tratar cuestiones ambientales en el aula o taller (sobre todo en los entornos natural y urbano).
- Educación **en** el medio: un estudio “in situ” del medio, con frecuencia de tipo naturalista, aunque cada vez son más los temas relacionados con el ámbito urbano.
- Educación **para** el medio: desemboca en una acción tendente al cambio de actitudes, para conservar el medio natural y/o urbano y para mejorarlo.

Enfocándola según el siguiente esquema:



Teniendo siempre en cuenta que la premisa máxima debe ser la de conocer para actuar, y que por tanto la E.A. es tratada por distintas colectividades y en Teniendo siempre en cuenta que la premisa máxima debe ser la de conocer para actuar, y que por tanto la E.A. es tratada por distintas colectividades y en ámbitos distintos:

- En la escuela hermana pobre de la transversalidad, poco valorada en los temarios oficiales.

- Instituciones. Campañas.

- Colectivos. Negocio pero importante sensibilización.

El ámbito para trabajar la E.A. es muy amplio y disperso y comprende campos tales como: agua, residuos, reciclaje, ruido, biodiversidad, contaminación, etc., pero además en el medio natural se puede trabajar ecosistemas, flora, fauna, paisaje, medio agro, etc.

LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN EL MEDIO

La labor que desde las administraciones se realiza en los espacios naturales protegidos es muy importante, ya que en todos ellos existen programas didácticos oficiales dirigidos a centros de enseñanza con materiales didácticos que suelen ser completados con visitas a centros de interpretación en la zona.

Pero además existen multitud de infraestructuras relacionadas con el trabajo de la E.A. en el medio:

- Aulas de naturaleza permanentes.

- Centros en la naturaleza no permanentes.

- Centros de interpretación de la naturaleza.

- Granjas – Escuela.

- Campos de trabajo para escolares.

- Pueblos de Vacaciones.

- Museos monográficos.

- Cañadas y veredas reales.

- Centros de fauna silvestre.

- Jardines botánicos

- Arboretos

- Jardines didácticos

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- Itinerarios naturales
- etc.

Vamos a desarrollar con mayor profundidad el trabajo y las actividades que se desarrollan en algunos de ellos:

Arboretos

- Temática: flora y ecosistemas relacionados.
- Objetivo: en un espacio reducido poder observar el mayor número de especies posibles. Suelen prevalecer las especies autóctonas que pueden observarse en los alrededores del sitio donde se monta.
- Pasos a seguir en la construcción con fines didácticos:
 - 1 – Participación de los alumnos en la plantación.
 - 2 – Seguimiento y mantenimiento.
 - 3 – Clasificación de especies arbóreas y arbustivas.
 - 4 – Práctica recomendada: elaboración de las propias claves.

Jardines didácticos

- Jardín botánico con contenido didáctico.
 - Suelen ir acompañados de itinerarios o juegos de descubrimiento.
 - Más útil en sitios de interés natural con especies autóctonas.
 - Pasos a seguir en la construcción con fines didácticos:
 - 1 – Selección de las especies a resaltar.
 - 2 – Plantación.
 - 3 – Creación de vivero de planta autóctona.
 - 4 – Especies aleatorias.
 - 5 – Infraestructura del juego (panel que indica a través de claves cómo descubrir las especies).
- Suelen ir acompañados de programas con los siguientes contenidos:
- 1 – Charla con diapositivas. Curiosidades.
 - 2 – Resaltar las especies que se quieren reconocer.
 - 3 – Juego en el panel.

- 4 – Juego en el jardín.
- 5 – Itinerario didáctico.
- 6 – Rellenar el material didáctico.
- 7 – Escoger una especie y reconocerla en el vivero.

Itinerarios didácticos

En general, se pueden considerar los itinerarios ambientales como un conjunto de acciones dirigidas en torno a un recorrido preestablecido, que tiene como objeto el estudio del medio de una forma global e interdisciplinar, donde se realizan diversas actividades de observación e interpretación medioambiental.

Son un grupo de actividades por las que se conocen e investigan muchas cosas relacionadas con el medio, a través de la observación, percepción y actuación en el mismo. Los itinerarios aparecen como un conjunto de propuestas, actividades y estrategias donde se establece una interacción directa con el medio, a través de un recorrido definido.

Para trabajarlos:

Programa del itinerario:

- 1 – Organización y preparación previa a la salida.
- 2 – Secuencias los contenidos y actividades a desarrollar.
- 3 – Adecuación de los materiales y recursos.
- 4 - Evaluación.

Proceso:

- 1 – Elaboración de la ficha de toma de datos.
- 2 – Elaboración del protocolo de trabajo.
- 3 – Elaboración de las actividades: previas, de análisis y de síntesis.

Tipos de itinerarios:

- Según su forma: guiados o autoguiados.
- Según su estructura: abiertos o cerrados.
- Según su ubicación. Naturales y urbanos.
- Según su temática: geológicos, botánicos, zoológicos, agua, incendio, etc.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Dinamización de museos, centros de interpretación y centros expositivos. La experiencia de la Sierra de Albarracín

VÍCTOR MANUEL LACAMBRA GAMBAU
SOCIÓLOGO

INTRODUCCIÓN

La Comarca de la Sierra de Albarracín está situada al suroeste de la provincia de Teruel, limitando con las provincias de Cuenca y Guadalajara, y con las comarcas Comunidad de Teruel y del Jiloca en la provincia de Teruel. Abarca una superficie de 1.416,90 Km² y está habitada por 5.014 habitantes censados en 2008, constituyendo de esta forma una de las comarcas aragonesas con menor volumen de población. Su densidad, de 3,53 hab/Km², convierte a esta comarca en un desierto demográfico, teniendo únicamente la Comarca del Maestrazgo (Teruel), una densidad de población inferior. A ello se une un importante envejecimiento de su población, razón que se traduce en una falta de iniciativas económicas muy destacada y una tasa de empleo, baja, en relación con las comarcas próximas.

1.- EL ÁMBITO COMPETENCIAL

La Comarca de la Sierra de Albarracín cuenta con entidad administrativa propia, al mismo tiempo que una intensa tradición común y una identidad propia forjada a lo largo de siglos, a través de la Comunidad de Albarracín, si bien desde el año 2003 como administración local propia gestiona y asume competencias propias del Gobierno de Aragón.

A través de la Ley 1/2003, de 11 de febrero, de creación de la Comarca de la Sierra de Albarracín, se crea la Comarca como entidad local territorial y regula

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

dentro del marco establecido por la Ley de Comarcalización de Aragón, sus aspectos peculiares: su denominación, capitalidad, competencias, organización, régimen de funcionamiento, personal y Hacienda comarcal. En el artículo 5, se destacan entre otras diversas competencias propias: Cultura y Patrimonio cultural y tradiciones populares.

Más allá de las dos áreas de competencia general, la Comarca de la Sierra de Albarracín en el ámbito de su territorio, es competente en las siguientes funciones y servicios, sin perjuicio de las actuaciones de planificación, coordinación, promoción y fomento que, en virtud de interés supracomarcal, pudiera ejercer la Comunidad Autónoma y de la eventual autonomía propia de los centros, entidades e instituciones afectadas:

- La colaboración en la elaboración del censo, inventario y catalogación de los archivos y fondos documentales existentes en su territorio, sin perjuicio de la asistencia técnica que la Comunidad Autónoma pueda ejercer en esta materia.

- La cooperación con la Administración de la Comunidad Autónoma para el mantenimiento del registro actualizado de los museos y bibliotecas, así como de sus fondos y de los servicios existentes en su territorio.

- La promoción para la conversión en museos oficiales de aquellos que no cumplan los requisitos fijados legalmente.

- La coordinación y cooperación bibliotecaria entre los municipios de la Comarca a través de los servicios comarcales descritos en el apartado anterior.

- La colaboración en la promoción de infraestructuras de telecomunicaciones que permitan la interconexión de las diversas bibliotecas existentes en la comarca y con el resto de las bibliotecas públicas de Aragón.

- La colaboración en la promoción, protección, conservación y difusión del patrimonio documental, bibliográfico y museístico existente en la Comarca.

- Requerir la actuación inspectora de la Administración de la Comunidad Autónoma en materia de Archivos, Museos y Bibliotecas.

- Promocionar la creación y procurar el mantenimiento de las bibliotecas, museos y archivos sitios en su territorio.

- Garantizar el derecho de los ciudadanos al acceso y disfrute de Bibliotecas, Museos y Archivos de titularidad comarcal.

- Promocionar la creación y procurar el mantenimiento de infraestructuras teatrales, cinematográficas, musicales y aquellas otras que sirvan como instrumento de difusión cultural.

- Organizar, programar y ejecutar aquellas actividades culturales de ámbito

comarcal encaminadas a la promoción de la música, el teatro, las artes plásticas y, en general, en toda actividad que suponga el fomento de las artes y la cultura.

De este modo, la urdimbre político-administrativa se relaciona con la identificación de compartir un destino común entre veinticinco municipios que, en cierto modo, desafía los localismos y las dificultades de los accesos y otras propias de las zonas de montaña.

Las actuaciones que aquí se proponen son, en consecuencia, el resultado de una estrategia que desde la Comarca de la Sierra de Albarracín se puede adoptar durante los próximos años en materia de cultura, turismo y patrimonio. Su objetivo es dotar a la misma de diversos proyectos que contribuyan a su dinamización, a la vez que a fomentar la participación, en todos aquellos aspectos relativos a la valorización del territorio como un todo. Por esa razón, la definición y modalidades de ejecución de los proyectos en este campo se articulan en torno a las siguientes orientaciones estratégicas:

- Aplicación de una concepción integrada de los proyectos en cuanto al conocimiento y difusión del patrimonio con el objetivo de contribuir a la mejora de las condiciones de vida de la población local, la democratización de los recursos.

- Pedagogía enfocada en la interpretación, la provocación, y en la concienciación de la comunidad de sentirse arraigada a su patrimonio como herramientas de desarrollo social, cultural y económico.

- Contribución al fortalecimiento de las capacidades endógenas de los municipios, mediante el aprovechamiento adecuado de los recursos existentes y, en concreto su patrimonio cultural y natural.

En este contexto, el patrimonio es entendido como la conjunción de un medio natural y cultural, en tanto que herencia apropiada por una comunidad (Desvallées 1992, vol 2, 21). Se entiende que el patrimonio cultural y natural es uno de los espacios que puede posibilitar reflexionar sobre el proceso de comarcalización en el seno de la comarca. El territorio desempeña funciones múltiples y a las de carácter más tradicional, relacionadas con la explotación agraria o artesanal, se han unido otras nuevas y cada vez más importantes en nuestra sociedad como las de equilibrio ambiental y territorial, producción de espacios de calidad paisajística y ambiental, reserva de recursos hídricos, soporte de actividades de esparcimiento, recreo, culturales, etc.

La valorización del territorio requiere, analizar desde una nueva perspectiva los recursos existentes y conocer la problemática socioterritorial planteada de cara a su aprovechamiento. Ello obliga a una nueva lectura del territorio, acorde con las demandas actuales, y respetuosa con sus valores ambientales y culturales. Así en relación con la valorización del patrimonio se pueden considerar, entre otros, las

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

siguientes tipologías de recursos susceptibles de tratamiento diferenciado:

a) Recursos histórico-culturales. En el territorio, en cuanto realidad que conserva la huella de diversas civilizaciones, estos recursos son de gran riqueza y su naturaleza es muy diversa: elementos del viario tradicional (calzadas, cañadas, cordeles...); patrimonio Histórico-Artístico; arquitectura popular; elementos del patrimonio artesanal e industrial (almazaras, molinos, fraguas, etc.). Estos elementos ofrecen diversas oportunidades para la revalorización turística y cultural del Medio rural.

b) Recursos ambientales. La relación entre el hombre y el Medio determina que buena parte de los paisajes rurales en sus diversas manifestaciones, sotos, riberas, bosques, montes, pueblos, praderíos, senderos, dehesas, etc., tengan una elevada calidad ambiental que les convierte en elemento atractivo para el habitante de la ciudad o para el desarrollo de iniciativas que buscan un Medio Ambiente de calidad.

c) Recursos paisajísticos. El territorio rural, en una sociedad técnico-urbana, es el símbolo del paisaje hermoso y diversificado. A ello contribuyen factores muy diversos como los elementos del relieve, la diversidad biogeográfica, las formas de utilización del suelo, los cambios cromáticos según las estaciones. Esta dimensión paisajística del Medio rural requiere de una adecuada lectura y de una comprensión en el marco de una sociedad donde la cultura de la imagen tiene un papel relevante. Hoy los paisajes son un recurso tan importante como en otro tiempo lo pudieron ser la producción de forrajes o la producción de frutos.

d) Recursos etnológico-antropológicos. El Medio rural, por su larga evolución histórica y por su carácter de espacio refugio, especialmente en montaña y territorios de mayor marginalidad, conserva costumbres y tradiciones de culturas a punto de extinguirse. Su utilización como recurso turístico o cultural, con las pertinentes precauciones, puede servir tanto para su conservación como para reforzar los atractivos de una determinada comarca (Troitiño, 1998).

Los instrumentos a utilizar para la valorización del patrimonio son de naturaleza diversa, en unos casos tienen un carácter eminentemente pasivo y centrado en la protección, aunque puedan ir acompañados de un cierto efecto renombre (conjuntos históricos, patrimonio cultural de la humanidad...), y en otros su carácter es de naturaleza activa. En cuanto a los instrumentos de naturaleza activa, los ecomuseos, los parques culturales o los museos integrales nacen ligados a las transformaciones culturales y a las preocupaciones medioambientales que despiertan en la década de los sesenta, implican una nueva lectura del territorio, son un importante instrumento de dinamización cultural y un poderoso motor para

el desarrollo. Por otra parte, más que equipamientos culturales en el sentido tradicional del término, son "movimientos culturales" y de ahí que el propio Hugues de Varine, inventor con Georges Henri Riviere del término ecomuseo en 1971, le resulte difícil comprender su destino (De Varine, 1985).

3.- CONCEPTOS Y ORIENTACIONES

La nueva museología mundial tuvo su origen en dos importantes reuniones del Consejo Internacional de Museos (ICOM), en 1971 cuando se llevó a cabo la IX Conferencia Internacional en Grenoble, Francia, cuando se gestó la concepción de lo que hoy conocemos como Ecomuseo y, en 1972 en Santiago de Chile, de la cual surgió el documento denominado "*Resoluciones de la Mesa Redonda sobre el Papel y el Desarrollo de los Museos en el Mundo Contemporáneo*", donde se acordó desarrollar experiencias guiadas por el concepto de "Museo Integral". Dos importantes museólogos participaron en ambas reuniones, Hugues de Varine-Bohan, francés y el mexicano, Mario Vázquez Ruvalcaba. Esta reunión tuvo un gran efecto en la museología por la orientación que ella tuvo, dado que por primera vez los especialistas de los museos se abrían a debatir con especialistas de otras áreas del conocimiento, como educación, urbanismo, agricultura, ciencia y tecnología, sobre el papel que el museo tenía en la sociedad. En palabras de la Dra. Grete Mostny, quien fuera la gran impulsora de este encuentro, "*...provocaron un fuerte impacto en los museólogos, que los convenció que los medios de los cuales disponen los museos deben ser puestos al servicio de la realidad de la vida regional, con sus enormes problemas cuya solución exige la coordinación de todos los esfuerzos. La definición de lo que es un museo –un servicio a la comunidad- ha sido reconfirmada y más todavía, con la definición del MUSEO INTEGRADO, que salió de las discusiones sostenidas durante diez días, resultó una imagen nueva de esta institución, que deberá ser íntimamente ligada al presente y futuro de la comunidad y no sólo a su pasado o a aspectos académicos como ha sido hasta ahora su actuación en la mayoría de los casos.*" (Mostny, 1972: 3).

Hugues de Varine en ese mismo año 1972, defendió la necesidad de abrir el museo tradicional, ya que no es solo un edificio, sino una región, no una colección sino un patrimonio regional y no un público sino una comunidad regional participativa. De ahí el triángulo de soporte de la nueva museología: territorio-patrimonio-comunidad. En la Mesa Redonda de Santiago de Chile se puso de manifiesto que la función básica de los museos es ubicar al público dentro de su mundo para que tome conciencia de su problemática como hombre-individuo y hombre-social, de tal manera que la recuperación del patrimonio deberá, ante todo, cumplir una función social.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Según Hugues de Varine¹ hay tres categorías de Patrimonio. La primera es el Patrimonio Natural, la segunda es el conocimiento que permite al hombre adaptarse a la primera categoría y la tercera se refiere a todo lo que el hombre produce en el encuentro de las dos categorías anteriores.

El Patrimonio Natural está constituido por aquellos recursos naturales que permiten que los lugares sean habitables. El medio ambiente en que se vive proporciona al maestro un material de trabajo riquísimo. En las actividades exploratorias de observación y recopilación de datos de la naturaleza el arte puede ser un recurso didáctico a través de lo sensible y también permite una reflexión ecológica.

El segundo grupo de la clasificación se refiere al conocimiento, a las técnicas, al saber hacer, y contiene todas las capacidades del hombre para sobrevivir en este medio ambiente. Trasladándolos al ámbito de la escuela, lo que se busca es comprender los aspectos estéticos presentes en las familias de los estudiantes de acuerdo a sus orígenes étnicos, de tal modo que ésta práctica permita la comprensión de aquellos aspectos estéticos. Así, los relatos de vida, las historias de los ancianos y su pasado, las entrevistas con personas de diversas clases y profesiones permiten conocer diferentes modos de comprender el mundo a través de distintas miradas. Estudiar el arte que produce cada comunidad nos permite conocer como el hombre responde a los desafíos de su ambiente.

El tercer grupo, es el más importante porque reúne los llamados bienes culturales que engloban toda suerte de cosas, objetos, artefactos y construcciones obtenidas a partir del medio ambiente y fabricadas por el hombre. Es en este grupo, donde se muestra claramente la relación del hombre con su medio ambiente, lo que revela aspectos muy preciosos, que van desde la creación poética, musical, escénica y visual, hasta otras áreas como la del patrimonio histórico y cultural que se va acumulando a lo largo del tiempo. Las acciones educativas y artísticas que engloban este aspecto, pueden ser las más variadas: inicialmente se sugiere explorar el conocimiento en el espacio dónde éste se ha originado, lo que nos llevaría a identificar y desarrollar el sentido de pertenencia. De esta forma, llegamos a la pertinencia, que es la cualidad de pertenecer.

Cada comunidad o grupo étnico desarrolla tendencias propias, objetos y téc-

¹ Hugues de Varine-Bohan: acuñó el término Ecomuseos durante la IX Conferencia ICOM en Grenoble, Francia, 1971, a raíz de los cambios sociales surgidos en el año 1968 (...) se despliega la idea de un nuevo tipo de museo basado en la vida asociativa de la naturaleza con su comunidad. En 1971 Georges Henri Rivière –padre de la idea- y Hughes de Varine presentaron el término en la IX Conferencia general de museos organizada por el ICOM, a propósito de la relación museo y medio ambiente (Hubert, 1993, p. 198).

nicas totalmente distintas a las de otros grupos. Este proceso se da en la interacción con su medio ambiente natural o construido, también a través de la unidad política, económica, religiosa, idiomática y el nivel de cohesión social del grupo, lo que revela su especificidad, haciéndolo único y diferente a los demás. Este proceso puede verificarse en la producción de variados objetos de la cultura material, ya sean herramientas, instrumentos, utensilios y arte en general. En síntesis, en todo lo que producen.

Diferentes culturas ordenan y expresan su percepción del mundo y de sí mismos por medio de imágenes expresadas en su arte, lo que involucra todo un sistema de significados simbólicos culturalmente elaborados y compartidos por el grupo, permitiendo su comunicación. Los significados culturales expresados puede que tengan que ver con la vida en sociedad, con el modo en el cual los individuos son clasificados y cómo deben o pueden relacionarse entre ellos, con la naturaleza y con el cosmos. De esta forma, también se constituye un registro de la memoria social del grupo.

El arte puede ser considerado como mediador cultural de las interacciones entre el hombre y el mundo, y estas interacciones pueden ser estudiadas en la educación como instrumentos del conocimiento. Sin embargo, tales características no están explícitas en su materialidad por lo que se hace necesario un mediador para su develamiento. Esta enorme riqueza y diversidad del arte aun es poco difundida y trabajada en la enseñanza. En este sentido, es fundamental que la educación proporcione conocimientos sobre las culturas de los diferentes grupos que caracterizan a la nación, considerándose que las diferentes culturas son formadoras de nuestra identidad nacional y patrimonio cultural. Esa diversidad supone el reconocimiento de diferentes códigos, clases, grupos étnicos, creencias y sexos; sin embargo se debe considerar la dificultad de acceso a informaciones verídicas y actualizadas que normalmente se encuentran en publicaciones científicas.

La pluralidad cultural enfocada a través de prácticas artísticas desarrolladas en la escuela, posibilita el conocimiento de la relación existente entre la cultura del alumno y las otras culturas. Es importante movilizar en los estudiantes su curiosidad por los contrastes, contradicciones, desigualdades y peculiaridades que integran las formaciones culturales en constante transformación; esto se realiza por medio de la elección de trabajos artísticos que expresen tales características. La diversidad cultural debe ser presentada y transmitida para que los estudiantes aprendan a reconocer la importancia de las diversas etnias y a aceptarlas dentro de la sociedad, promoviendo así, el desarrollo de valores humanos basados en la tolerancia y el respeto entre los diferentes grupos. Este proceso se da a través de la decodificación de otra cultura, lo que permite que los estudiantes tengan medios para percibir mejor su propia cultura.

4.- RED DE MUSEOS Y CENTROS EXPOSITIVOS DE LA COMARCA DE LA SIERRA DE ALBARRACÍN

El objetivo general de crear, configurar y desarrollar una Red de Museos y Centros Expositivos en la Comarca de la Sierra de Albarracín se amplía con la previsión de unos objetivos específicos:

- Establecer rutas e itinerarios dirigidos y con contenidos que permitan al visitante una experiencia vivida de contacto con el territorio y su gente, que además de informarlo, lo conciencie frente al valor y fragilidad del patrimonio del que está disfrutando.

- Lograr vínculos entre los centros que componen la red que apoyen y difundan los contenidos de la propia red de recursos propios, así como para la puesta en marcha de intercambio de materiales con otros museos.

Este proyecto aspira a posicionarse en una situación privilegiada para los ciudadanos de la Comarca y para todas aquellas personas que visiten el territorio. Si bien, la idea de Territorio-Museo, ha sido explorado por otros ámbitos territoriales, en este contexto partimos del propio territorio como un todo, no como un museo, sino como un lugar agradable para la vida, para experimentar a través de los sentidos, pero facilitando información susceptible de ser posteriormente hacerla real.

Como se indica en la Carta de Cracovia, Principios para la Conservación y Restauración del patrimonio construido, cada comunidad, teniendo en cuenta su memoria colectiva y consciente de su pasado, es responsable de la identificación, así como de la gestión de su patrimonio. Los elementos individuales de este patrimonio son portadores de muchos valores, los cuales pueden cambiar en el tiempo. Esta variabilidad de valores específicos en los elementos define la particularidad de cada patrimonio. A causa de este proceso de cambio, cada comunidad desarrolla una conciencia y un conocimiento de la necesidad de cuidar los valores propios de su patrimonio. Este patrimonio no puede ser definido de un modo unívoco y estable. Sólo se puede indicar la dirección en la cual puede ser identificado. La pluralidad social implica una gran diversidad en los conceptos de patrimonio concebidos por la comunidad entera; al mismo tiempo los instrumentos y métodos desarrollados para la preservación correcta deben ser adecuados a la situación cambiante actual, que es sujeto de un proceso de evolución continua (Carta de Cracovia, 2000).

El proyecto de Red de Museos y Centros Expositivos, se trata de un proyecto polinucleado y polidimensional, que abarca el territorio desde sus diferentes puntos e intereses geográficos y que puede permitir gracias a esta dimensión alcanzar los objetivos propuestos. Polinucleado, pues comprende trece centros o núcleos de desarrollo de actividades, disgregados territorialmente pero interco-

nectados gracias a la aplicación de las NNTT y las propias infraestructuras existentes. Polidimensional, pues incluye una visión multiterritorial y una multisectorialidad en sus campos de interés, que permiten una visión integral de la realidad y actual de la zona. Se propone una red de espacios y de investigación que deja atrás la idea de espacios aislados e impermeable, para relacionarse directamente con el territorio y la población local y, gracias a las Nuevas Tecnologías, dotada de la capacidad para entrar en el ciberespacio y articularse a la emergente sociedad de la información. Se plantea como un proyecto abierto, con la capacidad de ampliación, tanto como lo exija el alcance de los objetivos que se proponen, permitiendo la integración y el alargamiento de los ámbitos de interés; y de alta funcionalidad, independiente del tamaño de sus infraestructuras físicas o estructuras de gestión. Además, pretende ser objeto de una permanente evaluación y redefinición de objetivos gracias a la información que el propio sistema aporta y el carácter consensual en el que se basa su estructura de toma de decisiones². Cada núcleo desarrolla acciones en dos ámbitos: el ámbito del conocimiento, como la investigación, la dotación de contenidos para las actividades y la difusión de los contenidos en el sistema.

La intencionalidad del proyecto se justifica por la necesidad de fomentar la dinamización de espacios existentes en la Comarca, constituyendo un planteamiento que va dirigido a enfocar y aprovechar el “turismo cultural” en la Comarca, que se fundamenta en la calidad de la experiencia que los ciudadanos y visitantes perciben del “territorio” como un gran contenedor de bienes patrimoniales de características muy variadas, englobando el patrimonio histórico, el natural, el de la memoria colectiva (leyenda, tradiciones), literario, el artístico y arquitectónico propiamente dichos, etc.

Este “turismo cultural” se soporta en la preservación del patrimonio y lo utiliza como plataforma para llevar a cabo el desarrollo sostenible de la zona, impulsando y dinamizando todas las estructuras sociales, económicas y culturales, armando alrededor de este postulado una multitud de actividades programadas, para que los visitantes aprendan las costumbres y las riquezas de la zona.

MUSEO DE LA CIUDAD, ALBARRACIN

El museo de la Ciudad de Albarracín ocupa las salas originales del antiguo hospital. La planta principal se ha destinado a la historia medieval de la ciudad. Del período islámico, merece destacarse entre otros, la extraordinaria colección de materiales cerámicos del siglo XI, y una espléndida reproducción de un esenciero

² Territorio–Museo Prepirineo, a través de los Programas LEADER y TERRA se impulsan una serie de infraestructuras museísticas para la puesta en valor del arte, historia, patrimonio cultural y etnológico de las provincias de Zaragoza y Huesca.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

de esta misma época. Perteneciente al periodo cristiano posterior, se referencia el fuero de la ciudad (siglo XIII), la colección de sellos episcopales, variadas cerámicas, monedas, y otros objetos metálicos de interés.

MUSEO DIOCESANO, ALBARRACIN

A través del claustro de la Catedral podemos entrar a la planta noble del Palacio Episcopal, aquella destinada a la residencia del prelado, y que en la actualidad alberga el Museo Diocesano. Es un museo de gran interés histórico y arquitectónico. Puesto que ocupa los espacios originales del viejo palacio, permite una lectura clara del modo de vida episcopal del siglo XVIII. En estas estancias se exponen las piezas más significativas del arte sacro, pertenecientes a la Diócesis de Albarracín.

MUSEO DE JUGUETES, ALBARRACIN

El origen de esta colección, propiedad de Eustaquio Castellano, es su innata afición por el coleccionismo en general, y posteriormente, hacia los años sesenta, por su interés y cariño hacia el mundo infantil, especialmente el juguete. Para poder compartir con quien lo desee la contemplación de estos objetos entrañables, creó en 1996 una Fundación de tipo familiar cuyo primer objetivo fue la apertura de un Museo de Juguetes. Así nació en 1997 este Museo, y en el que podremos disfrutar del regreso a la niñez.

MUSEO DE LA TRASHUMANCIA, GUADALAVIAR

Se trata de un museo etnológico dedicado al mundo de la trashumancia en el que se muestran diferentes aspectos de esta actividad, todavía vigente en la Sierra de Albarracín. El centro cuenta con diversas salas temáticas y expositivas dedicadas al quehacer diario del pastor trashumante, a las construcciones pastoriles (abrevaderos, corrales, majadas, pasos, sesteros) y a la recreación de los ambientes de la vereda y el extremo.

C. I. ACUEDUCTO ROMANO, GEA DE ALBARRACIN

El Acueducto Romano de Albarracín- Gea de Albarracín- Cella, está considerado como una de las obras públicas de mayor interés y envergadura de la antigua Hispania. El edificio se configura entorno a un elemento representativo potente, un muro lineal de piedra que desde el exterior penetra en el edificio discurre por él y sale nuevamente al exterior por la parte contraria.

C. I. DORNAQUE, BEZAS

Este Centro cumple la función de informar y orientar a los ciudadanos en su visita al Paisaje Protegido de los Pinares de Rodeno, a la vez que ofrece un mejor

conocimiento y disfrute de los valores naturales y culturales que alberga el espacio. El Centro de Interpretación de Dornaque posee exposiciones didácticas, proyecciones audiovisuales, información sobre el espacio, así como diversas publicaciones de apoyo para conocer las principales características del rodено

C. I. VIRGEN DEL TREMEDAL, ORIHUELA DEL TREMEDAL

Este Centro de Interpretación pretende difundir la importancia que tuvo en el pasado el culto a la virgen del Tremedal cuya devoción adquirió un carácter universal, sin fronteras, más allá de los límites comarcales, provinciales, regionales o nacionales. Además de las poblaciones que mantienen viva la llama de la devoción a la virgen del Tremedal a cuya imagen todavía veneran (Alcocer, Loscos, Orihuela del Tremedal, Pinilla del Olmo, San Ramón de Costa Rica y Tronchón.

C. I. DE LA ARQUITECTURA TRADICIONAL DEL PARQUE CULTURAL DE ALBARRACÍN, POZONDÓN

El Centro de Interpretación de Pozondón, abierto en 2008 en lo que durante años fue el horno de pan del municipio, está dedicado a la arquitectura tradicional de las diferentes localidades del Parque Cultural de Albarracín, poniendo así en valor este patrimonio construido que también es testigo de la memoria de estos pueblos.

C.I. LOS SECRETOS DEL RODENO, RODENAS

En este Centro de Interpretación se explica la estrecha relación que el hombre ha tenido a lo largo de los siglos con este espacio natural. El Centro de interpretación no sólo ofrece atractivos paneles explicativos al visitante sino que a modo de presentación se proyecta un magnífico audiovisual que nos introduce en el Parque Cultural de Albarracín y el Paisaje del Rodeno, y al final podemos escuchar mediante unos cascos una selección de leyendas que tiene a la Sierra de Albarracín como escenario.

TORRE BLANCA, ALBARRACÍN

Se considera uno de los tres castillos del sistema defensivo de la ciudad, junto a la fortaleza principal y la torre del Andador, al norte. Aparece referenciada en el siglo XIII, aunque en las últimas excavaciones arqueológicas se encontraron restos cerámicos que presuponen un origen árabe anterior. La Torre Blanca acoge cada año un programa de exposiciones temporales, entre las que destaca la exposición original del autor participante en la edición anual del programa Estancias Creativas de la Fundación Santa María.

MUSEO DE LA FORJA, ALBARRACÍN

En el museo podemos disfrutar contemplando la obra de Adolfo Jarreta. Ver-

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

dadero maestro en el arte de trabajar el hierro. Reconocido a nivel nacional e internacional.

El legado de la obra de Adolfo Jarreta se puede contemplar en esta exposición. Supone un conjunto de 134 piezas de diversos tamaños y motivos de todo tipo.

GALERIA EL MOLINO DEL GATO, ALBARRACIN

EL Café-Galería El Molino del Gato, es uno de los más antiguos molinos harineros de Albarracín. La referencia más antigua es del siglo XVI, en el año 1505. Antes fue El Molino del Puente. En la actualidad sus dueños lo han restaurado conservando su maquinaria original. En sus salas, periódicamente, se organizan diversas exposiciones que se pueden contemplar en horario de apertura del Café.

CENTRO EXPOSITIVO DE BOTÁNICA, CALOMARDE

La exposición botánica de Calomarde se encuentra situada en pleno centro del municipio, en la antigua fragua habilitada al efecto. En esta exposición, el visitante podrá observar más de cien especies vegetales clasificadas y presentadas en diferentes vitrinas.

EXPOSICIÓN ENTOMOLÓGICA “LA CASA DE LAS MARIPOSAS”, GRIEGOS

Situado en la casa consistorial de Griegos, nos encontramos con la primera exposición entomológica de la provincia de Teruel, en ella que se recogen más de 2.700 ejemplares de insectos. En la sala se pueden contemplar hasta 800 especies de lepidópteros (mariposas y polillas), 230 coleópteros (escarabajos), dípteros (moscas), ortópteros (saltamontes), himenópteros (avispa), expuestos en diferentes vitrinas perfectamente organizadas y clasificadas.

EXPOSICIÓN DE ANIMALES DISECADOS, ORIHUELA DEL TREMEDAL

Se ubica en una antigua casa rehabilitada por el Ayuntamiento. El objetivo central de este núcleo es el de actuar como Centro de conocimiento de la fauna de la Comarca, siendo la plataforma encargada de soportar el proceso de concienciación y valoración de los recursos faunísticos. Para sus actividades cuenta con salas de interpretación de todo el núcleo temático de modo permanente, además de un espacio de exposiciones temporales.

MAR NUMMUS - TERRITORIO DINÓPOLIS

Hace más de 150 millones de años, la Sierra de Albarracín estaba cubierta por el Mar de Tethys, precursor del actual Mediterráneo. En este centro perteneciente a Territorio Dinópolis, aprenderás cómo se forma un fósil, la herramienta que sirve a los paleontólogos para averiguar y estudiar como fue la vida hace millo-

nes de años. Y podrás contemplar además una rica y variada muestra de fósiles de los seres que vivieron en este inmenso mar.

5.- PROPUESTAS DE DINAMIZACIÓN: LOS MUSEOS TIENEN UNA IMPORTANTE MISIÓN EDUCATIVA... Y LÚDICA

Como instituciones de interés general y de uso público, los museos, centros de interpretación y centros expositivos, siguiendo a Brüninghaus-Knubel deben situarse intelectualmente en el centro de la comunidad local, nacional o internacional. De este modo, los visitantes no deben ser vistos como simples “consumidores” de cultura o de saber, sino como socios del proceso de aprendizaje y es el museo el lugar ideal para promover una toma de consciencia sobre el valor de los bienes naturales, culturales y artísticos, gracias al estudio y a la salvaguardia del patrimonio material e inmaterial y a la posibilidad de instruir al público.

5.1.- SELECCIÓN DE MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS EN LA EDUCACIÓN POR PARTE DEL MUSEO.

Se pueden utilizar varios métodos para captar mejor el sentido de un objeto de museo. Algunos se dirigen a destinatarios pasivos. En este caso, el proceso de aprendizaje pasa por el pensamiento, la percepción, el estudio y el reconocimiento. Otros métodos estimulan al visitante a participar activamente en el estudio de una colección, una presentación o un objeto cultural mediante la investigación o una actividad de orden social, técnica o estética.

Visitas dirigidas y diálogo educativo

El papel activo del participante es estimulado recurriendo a todos los sentidos y favoreciendo la libre expresión. En lugar de explicar todo, es mejor explorar, descubrir, escribir y comprobar lo que tienen ante sus ojos. El educador los ayuda a apropiarse del objeto.

Espacios educativos

La promoción de la educación por parte del museo debe estar acompañada de la disponibilidad de locales apropiados. Puede ser una sala de exposición que destaca los objetos que se estudian para ilustrar un tema determinado, un aula, una sala de investigación o un taller que podrán ocupar grupos de alumnos, estudiantes y visitantes individuales durante un lapso de tiempo bastante prolongado. Esos espacios educativos cuentan, por lo general, con documentos de referencia e información que permiten profundizar el estudio de los temas tratados.

Talleres de prácticas

Los talleres, que pueden ser dirigidos por artesanos independientes, que pue-

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

den ofrecer al visitante la posibilidad de explorar las técnicas de fabricación y conservación de obras. De esa forma se puede redescubrir y experimentar la técnica ancestral de alfarería, el trabajo en madera y metales y otras tradiciones locales. Esas actividades son propicias para desarrollar la creatividad y sensibilizan al público ante el valor del objeto. Pero los talleres de pintura y de dibujo no son patrimonio exclusivo de los museos de arte. Tienen también un lugar reservado en los museos de historia natural y cultural, sin hablar del hecho de que su transposición en forma artística favorece el aprendizaje y enriquece la experiencia sensorial.

Ejercicios de manipulación

Algunos museos proponen al visitante acercarse por medio del tacto a una gama de objetos culturales en un entorno controlado, de ejemplares o de muestras de materiales utilizados en su fabricación: piedra, piel, tejido, etc. Esas experiencias son tan instructivas para los estudiantes como para personas con discapacidad y facilitan el trabajo con cualquier tipo de público.

Juegos educativos

Para los niños, el juego imita lo real. Esa es la razón por la cual reviste una gran importancia en el proceso de aprendizaje. Todos los juegos de estrategia, de habilidad o de paciencia, los juegos de preguntas y respuestas, los juegos de historia, etc. se pueden transponer al marco del museo.

Talleres de demostración

Los artesanos, los artistas, los técnicos o los restauradores pueden hacer demostraciones en el museo. Los comediantes o educadores talentosos pueden encarnar personajes de la historia en reconstituciones que exijan una interacción con el público.

Juego de roles y teatro en el museo

El juego de roles permite la improvisación que se articula a partir de las orientaciones y consejos en función de los personajes que serán encarnados sin guión ni ninguna puesta en escena. El juego de roles consiste, por ejemplo, en imaginar el desarrollo de una escena o la reconstitución de hechos históricos a partir de una obra. Los participantes pueden insertar interpretaciones de su mundo contemporáneo en el contexto histórico. Esta forma de juego es fácil de integrar en una visita dirigida y se presta al movimiento, lo que tiene su importancia, sobre todo en el trabajo con los niños y los adolescentes.

Maleta pedagógica

Los materiales didácticos y los ejemplares a manipular pueden reagruparse en

cajas, estuches o maletas para uso de los propios educadores o de los visitantes individuales en el recinto del museo, ya que no requieren ninguna explicación. Los museos pueden también prestar esos accesorios a los centros escolares que lo soliciten. El contenido de las maletas se relaciona, por lo general, con los temas que figuran en el programa y con las colecciones que atesora el museo, con toda una serie de Anexos y soportes didácticos: textos, imágenes, música o grabaciones sonoras, reproducciones, materiales a descubrir por el tacto o a utilizar en actividades creativas, juegos, instrucciones y ejercicios de aplicación.

Trabajos en el terreno

El objetivo es vincular el museo con el mundo exterior. Este tipo de proyecto ofrece una experiencia viva y da una idea aproximada de los métodos de excavaciones arqueológicas en el sitio donde se descubrieron los objetos expuestos en el museo. Los trabajos y las investigaciones en las esferas de la arqueología, la geología o la biología que realizan en el terreno los estudiantes y los voluntarios los llevan a reunir y clasificar muestras de modo que participan activamente en el proceso de aprendizaje y adquieren así sólidos conocimientos.

Eventos y actividades recreativas

Además del hecho de desempeñar un papel educativo, el museo es también un lugar de esparcimiento. Las colecciones y las exposiciones crean una atmósfera que desarrolla la imaginación y las emociones que experimentan los visitantes. Las manifestaciones y las actividades culturales y recreativas se integran así al programa. Otras formas de arte permiten ampliar el concepto de cultura. Por ejemplo, la lectura de una poesía y un espectáculo musical, una obra de teatro y un ballet tendrán mayor valor y serán mucho más evocadores si se rodean de objetos de museo.

6.- CONCLUSIONES

Los dieciséis espacios que conforman la Red de Museos, Centros de Interpretación y Centros Expositivos, son una oportunidad de gran importancia para el desarrollo de la Comarca de la Sierra de Albarracín. En diez localidades se puede llegar a tejer una extensa red de recursos que se pueden visitar en los centros y se pueden interpretar, experimentar y disfrutar en el exterior.

El Proyecto de Dinamización de la Red de Museos de la Comarca de la Sierra de Albarracín tratar de poner en valor estos recursos y "sus valores didácticos y lúdicos" a través de las diversas propuestas anteriormente expuestas, pueden dar resultados satisfactorios para la difusión y puesta en valor de unos recursos excelentes.

7.- BIBLIOGRAFIA

ALONSO FERNÁNDEZ, L. (1999) Introducción a la Nueva Museología. Alianza editorial. Madrid.

BOLETIN OFICIAL DE ARAGON (1995): Decreto 91/1995, de 2 de mayo, de la Diputación General de Aragón, de declaración de Paisaje Protegido de los Pinares de Rodeno (BOA nº 59, de 19 de mayo de 1995).

CARTA INTERNACIONAL SOBRE TURISMO CULTURAL (1999): La Gestión del Turismo en los sitios con Patrimonio Significativo [en línea]. Adoptada por ICOMOS en la 12ª Asamblea General en México, octubre de 1999. Disponible en http://www.international.icomos.org/charters/tourism_sp.htm. [Consulta: 2009, 4 de abril].

CARTA DE GRACOVIA (2000): Principios para la Conservación y Restauración del Patrimonio Construido. Documento elaborado por los participantes de la Conferencia Internacional sobre Conservación. [En línea] Cracovia, 2000. Disponible en <http://ge-iic.com/index.php>[Consulta: 2009, 10 de marzo].

CONFERENCIA MUNDIAL DE TURISMO SOSTENIBLE (1995): La Carta de Lanzarote [en línea]. Disponible en <http://www.turismo-sostenible.org/docs/Carta-del-Turismo-Sostenible.pdf> [Consulta: 2009, 10 de marzo].

DESVALLÉES, A (1992): Vagues. Une Anthologie de la nouvelle muséologie vol. 1, 2. W. Cditions. MNES. Savigny-le-Temple.

HUBERT, F (1993): Historia de los Ecomuseos, en G. H. Rivière y otros, *La Museología*. Madrid, Akal; págs. 195-206.

MOSTNY, G (1972): El desarrollo y la importancia de los museos en el mundo contemporáneo. En: Noticiario Mensual Nº 190- 191, año XVI: 3- 4. Museo Nacional de Historia Natural, Santiago, Chile.

TROITIÑO VINUESA, M.A (1998): "Patrimonio arquitectónico. Cultura y Territorio", *Revista Ciudades*, 4, 95-104.

VARINE, H de (1985): El ecomuseo, más allá de la palabra. En: Museum (UNESCO, París) Nº 148 (Vol. XXXVII, Nº 4): 185.

VARINE, H de. (2004) Partager le patrimoine: pourquoi ? comment ?. [en línea]. Texto presentado no III EIEMC – Rio de Janeiro- Santa Cruz. Disponible en <http://www.abremc.com.br/pdf/10.pdf> [Consulta: 2009, 17 de abril].

mapa de la red de Museos,
Centros de Interpretación y
Centros Expositivos
COMARCA DE LA SIERRA DE ALBARRACÍN

mapa de la red de Museos,
Centros de Interpretación y
Centros Expositivos
COMARCA DE LA SIERRA DE ALBARRACÍN

mapa de la red de Museos,
Centros de Interpretación y
Centros Expositivos
COMARCA DE LA SIERRA DE ALBARRACÍN



RED DE MUSEOS
COMARCA DE LA
SIERRA DE ALBARRACÍN

Los Museos de la Red | Noticias y Agenda | Publicaciones | Enlaces de Interés | Tienda Virtual | INICIO

Museo de la Trashumancia

El Museo de la Trashumancia se encuentra en Guadalaviar. A través de sus diferentes secciones se desgranar diversos aspectos de una actividad que ha marcado decisivamente la personalidad de las gentes de la Serranía de Albarracín, Guadalajara y Cuenca, donde todavía encontramos algunas cabezas trashumantes en la actualidad.

MUSEO DE LA TRASHUMANCIA • GUADALAVIAR
Dirección: C/Plz. del Horno nº 1. Guadalaviar
Teléfono: 978703255
Web: www.museodeatrashumancia.com

visita virtual

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Ludotecas para adultos: desde el sueño infantil a la respuesta a la crisis. Un proyecto para la Sierra de Albarracín

PEDRO J. LAVADO PARADINAS,
ATENEO Y MUSEO UTOPLÍA

En el año 2001, captados y casi seducidos por ese motor del Juego y los juguetes que es Eustaquio Castellano y cuyo Museo de Juguetes de Albarracín ya es un referente imprescindible para entender en la actualidad los Museo de niños y todo lo relativo al mundo infantil de las últimas décadas en España, nos reunimos en Albarracín en el frío mes de enero y en la proximidad de las fiestas de San Antón un grupo de representantes de ludotecas, fabricantes de juguetes, dinamizadores de juego y arte infantil o responsables de museos y todo cuanto atañe a jugar, para trazar las bases de lo que con el tiempo se ha convertido en las Jornadas de Ludotecas y Museos en Albarracín y que este pasado año de 2009 alcanzó su tercera reunión.

Muchas eran las cuestiones y más los problemas que se planteaban, pues no sólo no queríamos ceñirnos a los pocos museos de juguetes ya existentes en España y menos aún a los desconocidos e inexistentes todavía Museos de niños que tan amplia representación tienen en América y en algunos países europeos, pero que en España no han salido ni del embrión. Pero aún más allá y en pleno *"rizar el rizo"*, los participantes nos planteamos entonces una pregunta acerca de los juegos y sus espacios lúdicos para adultos y todo género de personas. Lo que entonces se denominó **"Ludotecas para adultos"**.

He de confesar desde antiguo mi admiración por un autor como Johann Huizinga que en mis primeros estudios de arte me puso en contacto primero con el

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

concepto de lo espiritual en el arte y con análisis tan sublimes como el de la Baja Edad Media (*"El Otoño de la Edad Media"*), pero al que luego descubrí en sus facetas de análisis antropológico en su *"Homo Faber"* y naturalmente en su *"Homo Ludens"* y es aquí donde me reencontré con el mundo del juego que rodea al hombre y le convierte en un ser muy especial en la Naturaleza por ese mismo afán lúdico y creativo y por esa expresión de libertad que rodea a todos los juegos. Por ello, el camino para acercarme a una reflexión personal sobre las Ludotecas para adultos ya estaba trazado y casi deseaba ponerme de manos a la obra.

Decidí bautizar mi intervención, más que nada motivación para los participantes, como: *"Muñecas hinchables y Barbies de ensueño"*. Y es que...posiblemente, aunque todo pueda parecer un sueño o quizás parte de un deseo infantil insatisfecho, siempre me he planteado y me pregunto, si es que hubo alguien que no soñara nunca con muñecas hinchables... De niños jugamos a las familias con nuestras primas y amiguitas, nos repartimos los papeles de papás y mamás, jugamos a médicos y a enfermeras... y soñamos casi en una familia feliz. ¿Quién no quiso tener en su poder esa muñeca maravillosa de nuestra prima o hermana?... Alguien puede decir que en esa frustración reside nuestro gusto por las muñecas y muñecos hinchables. Porque no hay que olvidar tampoco que lo mismo que unas se identificaban con Barbie, otros lo hacían con el Kem. Y en la vida real ello si que eran nuestras mamás y papás verdaderos. Guapos y elegantes y ¡con qué estilo! Si hasta Barbie era mejor en la cocina de mentirijillas que nuestra mamá y que decir de Kem...Uhhmm!!!

Bueno ¿y qué significa esto? Que nadie piense ahora que no quisiéramos a nuestro papá o mamá y que fuéramos por el contrario unos niños y niñas perversos. Lo que si se da por descontado, es que nosotros seguíamos jugando a papás y mamás y nos gustaban por igual las muñecas y las Barbies, al igual que otros juguetes. Ya en otra ocasión me meteré con los llamados juguetes de género y las adjudicaciones que tan simplistas se hicieron y siguen haciendo. Porque siempre se empeñó alguien en que había juguetes de niñas y juguetes de niños y que muy pocas cosas podían ser neutras..., bueno, utilizables por ambos, si exceptuábamos los llamados juegos de salón o de familias.

La verdad es que hoy día a casi nadie le preocupa eso, porque hasta se han olvidado de jugar. Nadie juega en la calle y en el patio escolar predominan los deportes, como si no hubiera ya suficientes en los medios de comunicación. Por otro lado van a los museos a ver juguetes y exposiciones de objetos de este tipo y encima no juegan... ¿No será que los mayores necesitan también un sitio para jugar?... Bueno, una *"ludoteca para adultos"*, porque nadie me convencerá de que los engendros de salas de juego que existen en algunas residencias y centros de día para la tercera edad, exceptuando las partidas de cartas y la omnipresen-

te televisión pueden cumplir tales fines lúdicos en el amplio sentido de la palabra.

La cuestión es: ¿cómo serán esas ludotecas para adultos? Naturalmente sitios con juguetes para todos, con juegos y compañer@s de juegos. Un sitio para disfrutar, olvidar el stress y compartir tus sueños y los míos. Bueno, simplemente ludotecas en su amplio sentido de la palabra y de la actividad. Creo que va a ser un lugar donde van a tener sitio hasta mi muñeca hinchable, tu Barbie, el Kem y no se cuantas cosas más. ¡Nos veremos allí, espero!

Ciertamente este sueño y proyecto de ludoteca empezó a andar en el 2001, pero las cosas no vinieron bien pintadas en adelante y además se presentó lo peor que podíamos esperar con el año 2008... ¡¡La crisis!!! Entonces todos los medios empezaron ya a hablar de la crisis que se nos venía encima y empezamos a temer lo peor. Cierto, yo ya no veía nada claro, a decir verdad, no veía nada, ni mucho menos una respuesta... Era la crisis. Una crisis anunciada como económica y que fuera del divertimento que pudieron suponer mis imágenes y sonidos de hace un par de años y de la ironía que se traslucía de mis palabras, podía ofrecer al menos algún resquicio para dar una salida a nuestros espíritus lúdicos. Cierto es que el humor y la crítica social son una buena medicina para soslayar esa crisis económica y que menos que metidos desde aquella primera reunión de 2001 en Albaracín que tratar de solucionar la crisis económica a través de esas ludotecas imaginadas entonces.

La solución a la crisis era jugar: Porque, si sólo teníamos un piso de 35 m² , qué mejor que poner una vajilla de juguete y una cocinita de las que utilizan las niñas para sus comiditas..., Ahí sin problemas de espacio podíamos degustar ese cocidito y tomarnos una copita... Y que si vamos a comprar un coche, o renovar la flota de vehículos de la empresa, que mejor que hacerlo con coches y camiones de miniatura. Teníamos la posibilidad de mover los mismo grúas, que camiones de basura o de transporte, incluso no necesitábamos más terreno que el que nos permite el corto espacio habitable de nuestra vivienda mínima. La realidad era jugar y sentir esas necesidades y opciones de la forma más lúdica posible. En realidad, incluso podíamos optar por un cochecito de niño o de inválido o por las carreras que se articulen entre el baño y el dormitorio -sala de estar- estudio.

Si queremos hacer deporte y no tenemos espacio, ni dinero para ir al gimnasio, que menos que jugar con esos muñecos deportistas, trapevistas y volatineros y si queremos viajar y conocer el mundo, siempre tendremos nuestros avioncitos, barcos y trenes para emprender travesías y viajes de extremo a extremo de nuestra casa o corriendo por todos los ángulos de nuestros piso, auténtico mundo en miniatura...

Y si no podemos, siempre podemos recurrir a esas brujas amigas, para que nos lleven en el palo de su escoba o que recurramos a Superman o Batman para

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

emprender un vuelo maravilloso, sea en figuritas, cromos o tebeos... Visitar el Zoo es otra oportunidad, con los animalitos, domadores y personajes de circo que tenemos entre nuestros juegos. Todo es cuestión de imaginar y de dar rienda suelta a nuestros sueños infantiles o adultos más creativos. Será un paseo por Parques temáticos, Dinópolis o mundos de ficción del espacio exterior a los que acceder en nuestros juegos... La verdad es que mientras haya salud e imaginación, todo es posible. Que lleguen las Navidades, que menos que meter nuestro arbolito o el Belén incluso colgados como imanes de la nevera y si aún es menos el espacio hacerlo en recortable... Nuestra familia feliz y bien y quien piense que quizás tenemos complejo de Peter Pan, que piense lo que quiera, que nosotros vamos a lo importante, a jugar, JUGAR y JUGAR.

En resumidas cuentas, la solución para las crisis es jugar, JUGAR y JUGAR. Con ello nos reímos de la política, de las pesadillas, de la guerra y sus conflictos y de las angustias por llegar a fin de mes o de las economías límites. A JUGAR siempre, los niños, los adultos...en la calle, en la casa, y naturalmente en la Ludoteca que pensamos en aquel lejano 2001. De nuevo nos volveremos a encontrar con Barbie, Epi y Blas, Pocoyo o la Bruja y creo que no hay nada mejor para superar la crisis...

Sobre la base de todo lo anteriormente expuesto y tras algunas reuniones con Eustaquio Castellano en este último año 2009, decidí salir de la mera motivación y sensibilización hacia el tema de las ludotecas y centrarme en el espacio de Albarracín y su entorno en la llamada comarca de la Sierra de Albarracín para ofertar alguna alternativa lúdica que abriera un programa de juegos y participación, tanto para adultos como para niños, habida cuenta de las experiencias que se estaban realizando en la misma comarca con un equipo de ludotecarias móviles que atendían a diferentes pueblos de la zona por medio de su propio transporte personal y unos espacios habilitados a este fin en los diferentes lugares. Tema que se trata independientemente también en estas III Jornadas de 2009.

En un principio pensé que había que programar especialmente en lo que atañe a lugares, centros fijos e itinerantes y sobre la base de las muestras y materiales a llevar o los grupos de educadores y/o ludotecari@s con que habría que contar. Del mismo modo, los destinatarios eran tanto niños como adultos de ambos sexos y en los que los juegos populares, los recuerdos, la música y las canciones formaban parte del arranque de esta actividad. Aprender y enseñar, del mismo modo que dar un sentido al patrimonio lúdico intangible que aún se mantiene en el recuerdo de pocos, pero que forma parte de nuestro bagaje cultural, eran puntos en los que incidir. Se trataba de sacar a los jubilados del dominó y las cartas para darles una alternativa como educadores o "compas de juego" o "Abuel@s", de la misma forma que se articula esto en algunos museos de niños.

Una serie de propuestas de exposiciones, préstamo de juguetes y juegos que

no sólo combinen los comerciales y publicitarios, sino los tradicionales y populares y el planteamiento de ¿A qué jugamos? ¿Cómo? ¿Con qué y ¿Dónde?, son los principales objetivos de este proyecto. En él se contemplan no sólo los juguetes de hoy y de ayer, sino los propios juegos que se han desarrollado en el tiempo y que configuran un patrimonio no sólo tangible, sino también intangible, por lo que respecta a la actividad lúdica y a cuanto le acompaña de canciones, ripios, juegos de palabras y trabalenguas, sistemas de intervención o suertes y naturalmente la propia actividad física y mental desarrolladas.

Recuperar las colecciones de juguetes antiguos, los juegos y las aficiones, la fabricación de algunos juguetes artesanales y cuanto tenga que ver con aprendizajes lúdicos que tanto en el patio escolar o en la calle han tenido siempre su mejor asiento y que ahora han pasado a lugares específicos de tipo ludoteca o playland, será uno de los objetivos a contemplar en esta actividad y proyecto para la Comarca de la Sierra de Albarracín. Objetivos que por otra parte atienden a adultos y a niños y configuran una recuperación patrimonial y cultural a gran escala.

Existen ejemplos que nos animan a proceder en este camino de recuperación y conservación del mundo del juego, al igual que al desarrollo de actividades lúdicas que hacen imprescindible la identidad entre el propio juego y su función lúdica para todos. Recuerdo que en la Aldea de San Nicolás de Tolentino, la recuperación de la vida del pasado emprendida por los profesores Lidia Sánchez y José Pedro Suárez hace ya algunos años fue dando lugar a la creación de diferentes espacios y museos donde la población de la Aldea y otros visitantes venidos de fuera pueden compartir por algún tiempo esa experiencia del pasado laboral, festivo y lúdico. Los proyectos emprendidos por ambos profesores en el Proyecto la Aldea generaron museos del molino, de la envasadora de tomates, del alfar, de la barbería, de la escuela o del doctor, aparte de recuperar espacios como la gañanía, las tiendas y algún otro espacio de la vida cotidiana del pasado en dicha población. Grupos de música, baile, narración oral y de los oficios cotidianos se generaron en este espacio y acogen anualmente a grupos escolares, turistas y visitantes profesionales. Unas Jornadas de Cultura Popular, mantenidas a lo largo de los últimos veinte años fortalecen esta actividad, al igual que algunas muestras, conciertos y demostraciones de esta vida cotidiana que a veces congregan a grupos de 80 a 400 aldeanos, lo que es una clara muestra de esa vida en marcha.

El mundo del juego tiene siempre en la Aldea de San Nicolás de Tolentino una amplia representación, pues parte de la colección existente en el Museo de la escuela, de las grabaciones en video y de las muestras de juegos populares canarios que tiene lugar en las jornadas anuales y en cualquier manifestación se han editado textos, libros y recopilado cuanto acompaña tales expresiones lúdicas.

Trasponiendo a la Comarca de la Sierra de Albarracín alguna de estas y otras

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

propuestas, bien pudiera generarse el nuevo centro lúdico, que he dado en llamar "Tiovivo". Éste no sólo se centraría en la población más representativa en el campo del turismo y de la atracción que de por sí tiene la población en cuanto a recursos turísticos y culturales que acogen las actividades desarrolladas por la Fundación Santa María en cuanto a temas patrimoniales, culturales y de actividades y visitas, o las otras propuestas relativas al entorno paisajístico natural y cultural que desarrolla el Centro del Rodeno. Tiovivo atendería más a recuperar cuanto atañe a campos olvidados como el juego y a aspectos intangibles que tienen que ver con la tradición oral y espiritual, y naturalmente con el factor educativo que desde la escuela y la familia complementa nuestra formación personal y humana integral.

Desde un Centro radicado en esta población y que podría tener su primera cabeza de puente en el Museo de Juguetes de Albarracín, como han venido demostrando las anteriores Jornadas de Ludotecas, un director técnico y un gestor de proyectos y asuntos económicos podrían organizar un calendario y unas actividades mensuales y anuales. A su cargo estarían diferentes técnicos para desarrollar bien las actividades de dinamización y juego, las de inventariado y catalogación y las de relaciones e intercambio entre los diferentes puntos de la comarca, integrados en el proyecto. A partir de contratos por talleres, exposiciones y maletas didácticas que se moverían por todos los lugares de la comarca se crearía una red de actividades itinerantes y coordinadas en las que algunas muestras monográficas fueran dando una línea clara y definida de los fines lúdicos que nos congregan en estas Jornadas.

Diferentes exposiciones itinerantes generadas por el propio Museo de Juguetes de Albarracín, así como por otros similares y de idénticos ámbitos de actuación, caso del Museo Pedagógico de Aragón o del de Galicia, del Museo del Niño y de la Escuela en Albacete o de otros Museos de Niños o infantiles que apenas despuntan en el panorama español, pero si son más frecuentes en el ámbito europeo y americano, llegaríamos a producir una serie de ofertas y actividades en las que lo meramente expositivo, acompañara a lo lúdico y sirviera para desarrollar nuevas actividades.

Un intercambio con museos de juguetes, niños o infantiles, aparte de las conocidas aulas de naturaleza, arqueológicas y centro de visitantes que puedan surgir en un próximo espacio de tiempo ayudarían a fortalecer los objetivos de este Tiovivo lúdico. Entre las actividades contempladas hay que incluir juegos, plástica, teatro, danza, música y naturalmente lo que más atañe a los niños, sea el teatro infantil, los títeres y marionetas, los talleres de creatividad plástica y de juguetes en cuanto a reparación, construcción y diseño de tales objetos y formas de juego, muchas veces transformadas sobre otras clásicas y acomodadas a formas contemporáneas.

El tema de la música y de los juguetes musicales que tiene una buena representación en el Museo de Juguetes con las aportaciones de José Moltó, puede dar lugar a una de las actividades más atractivas de nuestro Tiovivo, con creación de instrumentos musicales populares y sencillos, su manipulación, interpretación y recogida de ejemplos aún existentes. Grupos de trabajo e informantes de toda edad pueden ser el apoyo más importante de documentación y de protección de ese pasado, guardado y protegido para conservar un aspecto como el lúdico que no ha tenido mayor consideración en nuestra cultura.

Aparte de los grupos de trabajo organizados y de los animadores, habrá que tener en cuenta asimismo a otros que desempeñan las responsabilidades de tipo político-social de la comarca y los programas que se aborden en los siguientes años para mejora social y cultural.

Un ejemplo sencillo de Tiovivo o carrusel viene a ser una furgoneta o vehículo que recorra la zona propiciando actividades y juegos populares, tanto antiguos, como otros más modernos y específicos de las nuevas demandas de nuestra sociedad. El tema de los juegos locales aragoneses, desarrollados generalmente en reuniones y encuentros conmemorativos o fortalecedores de la identidad cultural de la región formará parte importante de la oferta sensibilizadora y motivadora de este Tiovivo lúdico-cultural. Libros y material didáctico recopilados o creados ex professo funcionarán como difusión y apoyo de las actividades y servirán para documentar y justificar estas actividades. La exposición itinerante del Museo de Juguetes de Albarraçín tiene como fin hacer llegar a todos los rincones de la Comarca de la Sierra de Albarraçín nuevas lecturas comprensivas del mundo lúdico, a través de sus paneles, vitrinas, objetos, copias y textos producidos para esta ocasión. El calendario de actividades compaginará muestras, reuniones, conferencias, cursos o propuestas para educadores, padres y adultos que junto con los niños, los primeros implicados hallarán de esta manera formas de conocimiento y de nuevas experiencias.

Es fácil que el trabajo de investigación y recogida de materiales reales e intangibles permita sumar a la propia exposición nuevos paneles o vitrinas en donde los hallazgos y materiales recogidos nuevos cobren una importancia mayor. Aparte de los movimientos de los técnicos y de las exposiciones o temas de sensibilización hay que tener en cuenta otras actividades y propuestas como una semana de juegos y jugadores y juguetes con demostraciones, charlas y ejercicios prácticos. En algún caso éstas serán de modo masivo y cubrirán un lugar o población a la manera de feria, en otros casos serán instalaciones y actuaciones en las que gigantes dominós, puzzles, mecanos u otros temas similares se convertirán durante unos días en el centro de atención de esas poblaciones de segundo rango que nunca han tenido la oportunidad de participar en similares muestras.

Algunos talleres de papel pegado, plegado, recortado, o variantes del origa-

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

mi, del collage, y de las composiciones de arte plástico serán la canalización de experiencias lúdicas en estos encuentros. Piénsese que en muchos casos pueden ser la anuales fiestas tradicionales y populares, como festividades locales o religiosas y tradicionales las que propiciarán aspectos lúdicos como la fabricación de instrumentos de música (zambombas, panderetas o pitos y carracas en la Navidad, Carnaval, Semana Santa y naturalmente todo tipo de juegos y entretenimientos propiciados por los períodos vacacionales). A ello se une la actividad de grupos musicales, rondallas y coros que recojan las tradiciones literarias y musicales transmitidas de forma oral. Los trabajos y los días es una actividad que conjuga el hecho de que las labores del campo y de las poblaciones de la Comarca puedan generar juegos y recuperar costumbres festivas y lúdicas. Los grupos creados de juego, actividades lúdicas y otras artesanales, artísticas o musicales enriquecerá en gran manera esta comarca.

Los talleres que puedan combinar a adultos y niños, familias o simplemente personas de edad y escolares o jóvenes que quieran compartir experiencias oscilan entre temas plásticos, histórico-arqueológicos, dramáticos y musicales, así como talleres creativos literarios y de diseño. Conocer las técnicas y compartir las ideas y formas de expresión ayudará a un mejor conocimiento del tema. En una comunidad como la Comarca de la Sierra de Albarracín donde las ocupaciones agropecuarias, forestales y algunas de tipo artesanal han tenido relativamente la mayor importancia por ocupación de un mayor número de fuerzas productivas y personas, el bagaje cultural y tradicional pesan y son fundamentales a la hora de recuperar con juegos y actividades lúdicas que de otra manera desaparecen con la modernidad. No se trata de reclamar de forma lacrimosa la pervivencia de oficios, roles y juegos que han sido parte de la actividad y del ocio de esta zona, sino de revitalizar tales ofertas en una actividad que una a generaciones y personas. Es preocupación cada día mayor de nuestros gobernantes la de establecer ofertas de ocio para la tercera edad y buscar canales multiculturales y de socialización para la infancia y juventud. Combinar a ambos grupos sociales en una labor común no sólo dará una calidad de vida superior a las personas de edad, sino que abrirá a las nuevas generaciones a la comprensión y aceptación de ideas y experiencias.

La relación con el entorno natural que se ha propiciado en estos últimos años a partir de asociaciones tanto de profesionales, júnior o simplemente vecinales o locales, hace que se desarrolle de forma lúdica y activa toda la preocupación por el entorno natural, patrimonial y sociocultural. Aulas de la Naturaleza, centros de visitantes y los museos de zona, así como lo articulado en rutas, recorridos por yacimientos, abrigos pintados, hallazgos arqueológicos y paleontológicos se une de forma vinculante a otros aspectos de tema antropológico y sociocultural entre los que haya que recoger la existencia de molinos, conducciones de agua, salinas, hornos y los usuales edificios religiosos y civiles de la comarca. Un acerca-

miento a ellos desarrollará la búsqueda de nuevas perspectivas lúdico-festivas, para niños y adultos y donde el descubrimiento de los oficios del pasado, las actividades y conmemoraciones sirve para encontrar nuevos aspectos participativos en nuestro Tiovivo.

El juego no elimina la actividad de talleres o experiencias prácticas en las que la plástica y la dinamización teatral y musical tienen una gran parte. De la misma forma que se han desarrollado juegos ecológicos y de protección del medio ambiente, debemos planificar otros de tipo patrimonial y cultural en donde los objetivos a conseguir son:

1.- Sensibilizar con el entorno natural y cultural de la comarca. Las pinturas y colores de la zona, los tonos del rodano, los enjalbegados de las casas y edificios o la múltiple funcionalidad de todo cuanto la vida tradicional convirtió en cotidiano y necesario son aspectos que bien pueden ser motivos de nuestras ludotecas y de sus propuestas.

2.- Recuperar algo de las tecnologías perdidas: el agua y sus industrias y en especial en este caso contando con la singular presencia de las fuentes, la presa, el acueducto romano y sus soluciones prácticas que invitan a conocer, explorar, jugar y descubrir. Otras tecnologías de la zona como las relativas a la masa forestal, la resina, la pesca o la caza dan de sí un cierto cauce para la recuperación de historias, cuentos y tradiciones del pasado.

3.- Ver de otra manera el patrimonio religioso, social e intangible, reflejado en las fiestas, romerías, celebraciones, mercados y ferias. Albarracín ha tenido a gala conservar y mantener sus celebraciones de los mayos, con su música y coplas que han pasado de generación en generación y que son parte de un atractivo turístico un tanto extraordinario de la zona, pero no por menos son también una oferta para que adultos y personas de edad transmitan de forma simpática y emotiva algo que también raya en lo patrimonial y en lo festivo y lúdico del lugar.

Junto al juego cotidiano, el tradicional o el recuperado por todos estos motivos y otros similares, se deja sentir la repercusión de los proyectos activos y participativos que de forma didáctica se articulen no sólo en la escuela, en la familia o en todos esos centros, aulas y talleres del entorno, abiertos a la enseñanza escolar y curricular, pero que también pueden tener otra visión y actividad desde nuestro Tiovivo lúdico y festivo.

Porque la propuesta de este Tiovivo tiene mucho que ver como en los tiovivos de feria con las diferentes y cambiantes situaciones que viven sus participantes, ya montados en caballitos, barcos, motos, cohetes u otros artefactos y que por un momento o lo que duran esas vueltas fantásticas les hacen viajar en un mundo de ilusión y de fantasía, primer ingrediente del juego y les permiten crear su "propio viaje" y su sueño. Nada mejor para todos cuantos creemos en la acción libre y creativa del juego.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Un último apartado corresponde al de la evaluación de estas actividades y propuestas que por medio de encuestas, cartas, libros de visita o testimoniales nos permita conocer cuanto ha tenido lugar y como se ha recibido e interpretado. De esta manera se pueden seguir los objetivos programados y las respuestas del público infantil y adulto, según sus acciones comunes y diferenciadas. La repercusión en los medios de comunicación es un buen barómetro para medir aceptaciones, discrepancias, adhesiones, críticas o todo cuanto de forma objetiva sirva para mejorar, corregir, aportar nuevas visiones o simplemente avanzar. Junto a ello se unen los escritos de adhesión o los reflejados en comentarios de blog o redes sociales, que vienen a sustituir a la pintada mural o al exabrupto de quienes no se sienten reflejados o atendidos en sus demandas.

Se abre asimismo un campo nuevo a posteriores encuentros y jornadas de Ludotecas, no sólo en el mismo Albarracín, sino en toda la Comarca de la Sierra de Albarracín, con el fin de dinamizar y abrir a nuevos contenidos las demandas existentes o la posibilidad de crear nuevos centros y sensibilizar a poblaciones más alejadas y con menos recursos en este ámbito de juego y recuperación de un patrimonio real e inmaterial del pasado. Posiblemente hay temas propiamente de ludotecas como juegos, jugadores, juguetes a los que se suman temas museológicos como: restauración, coleccionismo, construcción de juguetes y experiencias didácticas y dinámicas. Si bien es importante continuar radicando en Albarracín estos encuentros, puede pensarse en establecer en un futuro una línea de intercambios con otras zonas y regiones españolas y del mismo modo que la invitación a hermanarse en algunos pueblos y ciudades y la participación en encuentros e intercambios con escolares o en su caso adultos movilizados en el tema del juego, se pueda lograr una cierta hermandad de juegos y experiencias. Todo está por hacer.



Juegos y juguetes en el museo pedagógico de Galicia

*EMILIO CASTRO FUSTES Y JESÚS GONZÁLEZ SERÉN,
ASESORES TÉCNICOS DEL MUPEGA. SANTIAGO DE COMPOSTELA*

INTRODUCCIÓN

Permítanos comenzar con dos argumentos de apertura que por conocidos no dejan de ser cardinales y que nos sirven de poderoso argumento para exponer, defender y razonar el porqué del juego y del juguete en nuestro museo pedagógico.

1º.- Hay una creencia generalizada y perfectamente documentada acerca de los beneficios del juego en nuestra sociedad que quedan perfectamente plasmados en sus cualidades como potentes transmisores de cultura, de conocimiento, de tradición y sobre todo de valores.

2º.- Hay una apuesta decidida entre los nacientes museos –como el nuestro– por las teorías de la *nueva museología*. La acertada teoría de H. Riviére nos viene a recordar a todos los que trabajamos en este sector que la vieja idea de museo como *edificio+colección+ público* ha sido superada por la de: un *territorio* + un *patrimonio material e inmaterial, natural o cultural* + una *comunidad*.

En consonancia con este moderno principio, el Museo Pedagógico de Galicia- MUPEGA- pretende ser un medio y un instrumento al servicio de la comunidad y del patrimonio, en este caso, lúdico que ella genera, de forma que favorece su estudio, su salvaguarda y su difusión. Exigencia que queda reflejada, como se puede ver, en el propio **articulado fundacional**.

Además de este planteamiento museográfico, conviene no olvidar que **la educación** es fruto de un complejo proceso en el que intervienen numerosas

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

personas e instituciones, que van dejando su huella en cada niño, en cada ciudadano. Por tanto, parece obvio, que un museo especializado en la educación como el nuestro, disponga de un capítulo muy especial dedicado a la infancia.

Y consecuente con estas premisas la **musealización de la infancia en el Mupega** abarca algo más que los juguetes propiamente dichos, como les vamos a mostrar.

En la planta baja destacaremos la referencia pictórica que se hace a la niñez, en varias reproducciones fotográficas autorizadas de la mejor pinacoteca gallega:

1) El cuadro de Julia Minguiñón (*A escola de Doloriñas*) y

2) El de Roberto García del Blanco (*As primeiras letras*), además de una generosa imagen fotográfica que recoge el quehacer escolar de un grupo de niños perfectamente uniformados en las Escuelas Pro-Val Miñor de Nigrán, en torno a la primera década del siglo pasado.

Se completa la referencia a la infancia en esta planta, con el montaje de un espacio museográfico específico donde destacan dos juguetes de tamaño generoso – un coche de madera-**carrilana**- y una **peonza gigante** (buxaina), que alberga dentro una colección de peonzas del mundo,- que aparecen aquí como un anticipo que se le ofrece al visitante de lo que va encontrar en la primera planta.

Por si esto fuese poco, en el curso 2007-08 habilitamos un jardín situado en la parte posterior del edificio como *patio de juegos* y en él señalamos distintas zonas específicas para que nuestros visitantes pudiesen de una forma práctica y guiada acercarse a los juegos escolares más tradicionales. Por último y también en esta planta, instalamos una pequeña estancia como *ludoteca* propiamente dicha.

En la planta primera está el espacio específicamente dedicado a la infancia. Se le denomina al espacio con el genérico: "*O mundo infantil*". En él hay una primera presentación expositiva, en torno a los **primeros años de la vida del infante**: nacimiento, cuidados médicos, alimentación, figuras de la madre y del ama de cría. Y por fin, se completa esta estancia con un rincón museográfico dedicado al **juguete escolar**, entendiendo como tal, aquel al que hemos tenido acceso coincidiendo con nuestra llegada a la escuela: el aro, el arco y las flechas, las muñecas de trapo, los zancos, los camiones y coches de hojalata, los tebeos o los primeros juegos de mesa.

Se completa esta zona con una *pizarra electrónica*, que facilita la diversión, posibilita la participación y representa la sorpresa, con tres juegos electrónicos, que usando los últimos adelantos de la tecnología multimedia, permiten a nuestros pequeños visitantes, sumergirse en un mundo que ellos asocian más a las grandes áreas comerciales o a sus propios domicilios, que a un museo de educa-

ción. De esta forma conseguimos no perder el tren de la modernidad y sobre todo no aburrir a nuestros visitantes infantiles.

Siendo como es **la exposición el mejor método de trabajo en nuestra comunicación diaria con la comunidad**, con el público, el Mupega ya ha planteado varias de ellas con carácter temporal en su sala específica – “**Ronsel de ilusiones**” el curso 2007 y “**Juegos populares: tradición y modernidad**”, de inminente inauguración.

Pero existen **más relaciones de nuestro museo con el mundo del juego y el juguete que las propiamente expositivas** que acabamos de referir.

Así, y cumpliendo uno de los mandatos emanados de nuestro propio Decreto fundacional, el Mupega diseña, organiza y promueve actividades formativas para el profesorado de forma autónoma o en colaboración con los Centros de Formación y Recursos de nuestra Comunidad, siempre con el fin de facilitar un mejor conocimiento y explotación didáctica de los juegos populares y autóctonos y así posibilitar su incorporación normal a las aulas de nuestros centros educativos.

Por último está nuestra **colaboración** desinteresada con aquellos centros educativos que nos solicitan apoyo tanto teórico como práctico en torno a esta temática y nuestro permanente contacto con todas aquellas asociaciones y colectivos que tienen en el juego autóctono y popular, en su recuperación y desarrollo su *leif motiv*. Léase Brinquedia, Asociación Galega do Xogo Tradicional en nuestro entorno más próximo, o lejos de él, como es el que nos ocupa-III Jornadas Nacionales de Ludotecas- y a los que acudimos con la idea de aprender y compartir para mejorar y crecer.

Para terminar esbozaremos a modo de epílogo los **objetivos últimos** que nos empujan en nuestro empeño cotidiano a favor del juego tradicional autóctono, a saber:

Sensibilizar a la población escolar en la recuperación del patrimonio histórico-educativo.

Aprender a establecer diferencias entre los juguetes de antaño y los actuales, poniendo en presente los muchos valores que el juego ofrece a nuestros jóvenes y que seguro será objeto de otros posters o presentaciones de forma más específica.

Animar a nuestro profesorado a su inclusión y normalización en sus prácticas educativas diarias, a través de nuestros cursos, jornadas, préstamos o muestras temporales e itinerantes.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



La nueva normativa de ludotecas en Cataluña. Un marco legal imprescindible

*ANTONIA RAMÓN,
ASOCIACIÓN ATZAR. BARCELONA*

La ponente aporta a los asistentes a las Jornadas el texto legislativo, objeto de esta ponencia. Por este motivo, este resumen recoge sólo los comentarios suscitados en torno a la misma.

- La normativa legal en Cataluña sobre regulación del funcionamiento y creación de Ludotecas tiene una historia de 15 años.

- Las primeras Ludotecas pertenecen a la Generalitat. El resto pertenecen a Asociaciones privadas, municipales o a empresas con ánimo de lucro.

- La consideración de una ludoteca como una empresa y negocio, es bastante difícil.

- Las primeras Ludotecas surgen de la necesidad de "guardar a los hijos" durante la jornada laboral de los padres. Esta necesidad de que cumplan función de guardería se ve acrecentada con la aparición de población inmigrante, de manera que en este momento están surgiendo numerosas Ludotecas cuyo objetivo prioritario es cumplir esta función de guardería, por delante de otros objetivos educativos relacionados con el uso del tiempo libre de los niños.

- La aparición de estas Ludotecas/guarderías resulta muy útil al Gobierno de la Generalitat, pues atiende una necesidad social a la que las guarderías públicas no llegan a dar respuesta.

- Ante la proliferación de nuevas Ludotecas, la Generalitat se plantea establecer un marco jurídico que regule su creación y funcionamiento.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- Dentro de esta normativa legal, cabe resaltar algunas normas respecto a los usuarios:

- Los niños de 0 a 3 años, deben tener siempre un familiar que les acompañe. Esta norma favorece que las necesidades del niño estén siempre satisfechas a la par que refuerza los lazos afectivos entre padres e hijos.

- Se establecen ratios obligatorias:

1 monitor/educador por cada 12 niños de 0 a 3 años

1 monitor/educador por cada 12 niños de 4 a 6 años

1 monitor/educador por cada 15 niños mayores de 6 años.

PROYECTOS EDUCATIVOS EN MARCHA:

a) Ludoteca itinerante:

Cada día se hace en un pueblo y en un espacio habilitado para ello.

Objetivos:

- Se pretende que los Ayuntamientos locales conozcan las posibilidades de las Ludotecas y puedan proponerlas en las actividades municipales del siguiente año.

- Llevar el juguete a la calle, como instrumento lúdico y favorecedor de la convivencia ciudadana e intercultural.

Actividades:

- Se plantean juegos tanto motrices, como de carácter simbólico, priorizándose aquellos que favorecen el conocimiento y valoración de las nuevas culturas que se están integrando en la comunidad de ciudadanos.

b) Proyecto. "El juego perdido"

Lleva ya 15 años llevándose a cabo en Barcelona.

Objetivos:

- Recuperar los juegos tradicionales y aunar el desarrollo musical con el motriz.

- Mostrar a los niños no sólo juegos populares locales sino también de otros países y culturas

- Contribuir a la formación de los profesores de los colegios acerca de los juegos tradicionales.

Desarrollo del Proyecto:

El desarrollo de los proyectos lo llevan a cabo los mismos profesores con los niños de sus escuelas (hasta el mes de abril).

En la fase final se realiza un encuentro de todas las escuelas participantes en el Proyecto en un espacio público –habitualmente en una plaza del distrito-, donde, a partir de la narración de un cuento, los niños intentan encontrar “el juego perdido”. En el desarrollo de la actividad participan también los padres de los niños y los profesores de los centros escolares.



Historias de Bambú

CHARLA ILUSTRADA CON INSTRUMENTOS MUSICALES

JOSÉ MOLTÓ,

*MÚSICO Y CONSTRUCTOR DE INSTRUMENTOS MUSICALES, POPULARES
DE TRADICIÓN ORAL -E, IGUALMENTE, JUGUETES-)*

Amigos, antes que nada, voy a emplear la locución latina: VERBA VOLANT, SCRIPTA MANENT; LAS PALABRAS VUELAN, LOS ESCRITOS QUEDAN.

Y esto, porque no voy a hablar de memoria, si no que voy a leer lo escrito; pues la expresión escrita es mucho más duradera y firme, puesto que puede servir de información o enseñanza, a las gentes que no oyen, o a las que no están aquí.

El curso pasado, también tuve el privilegio de hallarme en Albarracín, aquella vez fue con juguetes populares de tradición oral; hoy con Historias de Bambú.

BAMBÚ

Algunos diccionarios, proponen la procedencia Malaya de la palabra bambú; y otros diccionarios del portugués.

La botánica nos indica, que bambú es el nombre común de numerosas plantas de la familia gramíneas.

Originario de la India, su distribución geográfica es tropical y subtropical. Sus tallos se llaman cañas; las cañas de bambú son huecas, con secciones divididas por nudos, leñosas y muy resistentes y flexibles; en ocasiones, alcanzan más de 20 m de altura y diámetros proporcionalmente considerables. Las cañas de bambú, se emplean en la construcción de edificios, embarcaciones, diversos

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

enseres y objetos, y por supuesto, para elaborar instrumentos musicales. La corteza, sirve para la fabricación de papel, los nudos proporcionan una especie de azúcar, los brotes tiernos son comestibles, y para algunos animales plantígrados, sus hojas son alimento imprescindible, como por ejemplo para los osos panda. Hemos traído tres tipos de bambú: que distinguimos por su color; el amarillo, el parduzco, y el común; materia prima para la construcción de estas 45 piezas. Por supuesto, ni están todos los que son, ni son todas las que están, faltan infinidad de ellas, pero no sobra ninguna; nada más, una muestra minúscula del talento, ingenio e inventiva, presentes en las gentes sencillas de tantas latitudes geográficas. Este es un instrumental, simple, sencillo, perteneciente a la cultura popular de tradición oral; en la mayoría de los casos, no dan pie a extensas monografías, y tampoco a exhibiciones virtuosísticas.

Intentando poner un poco de orden en la presentación de las piezas, me permito el soporte del criterio que la etnomusicología ofrece.

Así pues, utilizaremos alguna expresión del ámbito etnomusicológico. La primera de ellas, es la de IDIÓFONO. Etimológicamente, la palabra Idiéfono, está compuesta por las voces griegas IDIOS —que significa propio—, y PHONE —que significa sonido—; los Idiófonos poseen lo que podríamos definir como “sonido propio”, es decir, utilizan su cuerpo como materia resonadora, y están contruidos con materiales de naturaleza sonora —como es el bambú, en este caso—, no necesitando de tensión adicional —como en las cuerdas y los parches—. A su vez los Idiófonos, se clasifican observando como se ponen en vibración, teniendo en cuenta el movimiento o acción necesarios para hacerlos sonar, y su incidencia sobre el cuerpo del instrumento y sus componentes.

CORTINA DE BAMBÚ.

Comenzamos por los Idiófonos agitados o sacudidos.

La primera manifestación será esta especie de “cortina” con fragmentos de bambú; primitiva expresión de las campanas.

Los materiales colgantes, suspendidos, o campanas, eran y son amuletos en lo que se llamaba el Lejano Oriente.

Se cuelgan como protección ante los malos espíritus; a veces, semejantes cortinas se colocan en el umbral de las casas, para que los hagan sonar las personas que entran, dejando así los demonios fuera; o también, en las ventanas para mantener alejadas las posibles acechanzas negativas; e incluso, cuando se sitúan en el interior, es para purificar el ambiente de la estancia en cuestión.

CAMPANAS DE BAMBÚ, 2.

Campanas o campanillas de bambú —propriamente dicho—, son estos dos

ejemplares de Camboya. Suenan gracias a los dos brazos exteriores, los cuales, les otorgan cierto aire antropomorfo; y no están destinadas para llamar a las comunidades a actos colectivos, son para encantamiento y purificación de la atmósfera.

ANKLUNG, 2.

Esta vez dispuestas en un marco compuesto, de donde penden las cañas, convenientemente cortadas, y a modo de campanas. Es el Anklung Javanés. De uso musical, forma parte de las orquestas Balinesas, o Gamelans en Malayo, en su modalidad de gamelan de Djogér, orquestas compuestas enteramente por instrumentos de bambú y madera. En la altura de su sonido, interviene además, de la longitud y el diámetro, el mayor o menor llenado en su interior.

CHOCOLA.

Otro tipo de Idiófonos Sacudidos o Agitados, son recipientes conteniendo, semillas, guijarros o similares.

Pertencen a la familia de las conocidas maracas, y aún sonajeros, las primitivas, fueron pericarpios de calabazas y vainas secas con sus semillas dentro.

Instrumento musical rítmico es la Chocola o Chocallo, extendido por el Caribe y países Suramericanos, para acompañar, sones, sambas y salsas en general.

BASTÓN DE AGUA.

El Idiófono sacudido más sofisticado, es el Bastón de Agua o Palo de Lluvia. Los numerosos palitos de madera, que atraviesan el cuerpo de la caña en toda su longitud, formando una espiral en su interior, provocan que las semillas se deslicen lentamente, consiguiendo un efecto sonoro sutil, que recuerda el correr o el caer del agua. El Bastón de Agua, es de procedencia Africana, se empleaba para medir espacios de tiempo cortos -algo así como un reloj de arena-. Cuando surgía algún problema entre los miembros de una tribu, se les convocaba ante el jefe, este, balanceaba el Bastón hacia un lado, y el tiempo que transcurría hasta que dejará de sonar, era el concedido a cada uno de los miembros de la tribu, para exponer o defender su problema o petición.

Ahora, y desde hace mucho tiempo, es un instrumento rítmico, similar a la Chocola anterior.

CAÑAS DE ENTRECHOQUE, 2.

En el caso de los Idiófonos de Entrechoque, se trata de cuerpos similares o iguales, a los cuales, se les hace entrechocar, de forma directa o indirecta.

De forma directa, por medio de una acción clara de entrechocar; y de forma

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

indirecta, por medio de una acción que tenga como resultado el entrechoque. El gesto de entrechocar objetos similares o iguales, es una de las formas básicas de producir un acompañamiento rítmico; lo que sugiere, que esta clase de idiófonos, fueron ideados como alternativa más sonora al palmear de las manos.

Hallamos una de las representaciones, más claras y sencillas de entrechoque directo, en este par de cañas.

En una antigua tumba egipcia, del año 2.700 antes de la era cristiana, aparece representada, lo que podría ser una danza mágica; consiste en una hilera de trabajadores rurales, con paso amplio, entrechocando bastones. Igualmente, en otros relieves, se ven hombres entrechocando palillos, se supone que marcando un ritmo de trabajo, a otros vendimiadores que pisan los racimos. En algunas danzas de Ceilán, cada bailarín, entrechoca dos cañas.

PU-ILU, 2.

Otra de las simbologías de los bailes —donde los participantes entrechocan bastones—, es guerrera, pírrica; para recordar luchas, combates o batallas del pasado, en el imaginario popular. En Hawaii, los danzantes Hula, entrechocan secciones de caña de bambú, en forma de escobilla, en lo que podría ser una pantomima guerrera.

“MATRACAS” BIRMANAS, 3.

Una variante y antepasado de las castañuelas; de los *crusmata*, o castañuela de la antigua España latina; o de los *crótalos* —llamados así, pues su sonido recordaba al de la cigüeña con su pico, o *crotozar*—, serían, estas pequeñas matracas de Birmania. También *matraca Birmana*, de tamaño considerable.

CH'UNG TU.

El primer Idiófono de entrechoque indirecto, es el CH'UNG TU Chino.

Doce tiras o tabletas de bambú, ensartadas a modo de manojito de llaves. El CH'UNG TU, era utilizado por los cantores de los templos; el poema sagrado que debía cantarse, se grababa sobre las tabletas; el poder de las palabras sagradas se acrecentaba, al estar escritas, ser cantadas, y movidas, al mismo tiempo; cuando se lanzaba el CH'UNG TU, sobre la palma de la mano izquierda.

MATRACAS FILIPINAS, 4.

Volvemos al *crotozar*, y a las matracas —esta vez Filipinas—. Antiguamente, cuando en los campos y plantaciones, aparecían las espesas nubes formadas por los insectos voladores y saltadores —conocidos como langostas—, se reunía a

gran número de personas que hacían sonar sus matracas, con el fin de ahuyentar a semejantes ortópteros.

CALIBRO, 2.

El Calibao o Bungeaca, de las tribus Igorrotes, del Norte de la Isla de Luzón, en Filipinas, era un instrumento femenino, para alejar a los espíritus.

El trozo de caña, está cortado en forma de horquilla, y abierto en su mango; golpeando una de sus puntas, produce un rápido entrechoque de las partes del mango, obteniendo una curiosa sonoridad.

RASPADORES, 3.

Básicamente, un Idiófono Raspado, es un cuerpo con muescas o estrías, las cuales, son raspadas con un objeto rígido. Ya aparecen en la arqueología neolítica —construidos con hueso—.

En África, la tribu Ikoko, raspaba cañas con muescas. El poder mágico de un instrumento, no está determinado tanto por el material de que está hecho, por su forma o color, como por su sonido. El sonido es invisible e intangible, es más fuerte que cualquier otra cualidad mágica. Este Raspador, es capaz de variaciones sonoras o cambios de sonido; acercándolo a un tronco de árbol hueco, o una caja de resonancia similar.

Posteriormente, algunas Cañas Raspadas, pasaron a formar parte del instrumental musical Afro-Americano.

El Raspadero Boliviano, tiene doble superficie estriada o dentada, se han practicado en las caras interiores de cada una de las secciones de la caña abierta longitudinalmente. Se empleaba para ahuyentar a las ánimas no deseadas.

TEPONAZTLI.

Los Idiófonos de percusión o percutidos, consisten en uno o varios cuerpos, que son percutidos con las manos, con baquetas, o bien, con objetos que hagan la vez de baqueta.

El Teponaztli del México precolombino, pertenece a los llamados tambores de hendidura. Se practica un corte en forma de H, separando dos lengüetas de diferente tamaño, y por tanto de diferente altura sonora. El Teponaztli, a veces muy grande, era tañido por sacerdotes en lo alto de los templos; o cuando eran pequeños, para que lo hicieran sonar los niños. En el Museo Nacional de Antropología de México, existe un excepcional ejemplar, llamado Teponaztli de Tiajcala. También fueron conocidos en Guatemala, Ecuador, Bolivia, y Antillas; con los nombres de Teponagunte, Teponagua, Tunlí, y MayoHuacán. Zoomorfo, mezcla de serpiente y jaguar.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

TAMBOR DE HENDIDURA, 3.

En África, existieron Tambores de Hendidura o de Labios, contruidos con troncos enteros de árboles, que llegaban a medir 7m de largo y 2m de diámetro, siendo percutidos por una hilera de hombres. El Tambor de Hendidura Malayo, liviano, portátil, era percutido por los guardias Malayos, comunicándose avisos y llamadas. Con una hendidura; y con doble hendidura.

En Papua Nueva Guinea, y en las Islas Salomón —Oceanía—, se llamaba Garamut, lo empleaban para comunicarse ente ellos, y quizás entre Islas; por medio de percusiones de diferente intensidad, y altura, y ritmos determinados.

BASTONES DE RÍTMO, 2.

Estos Bastones de Ritmo, son una mezcla entre idiófonos sacudidos e idiófonos estampados; llevan guijarros en su interior, que suenan al agitar de arriba-abajo, mientras el mismo tubo es lanzado contra el suelo, para que su base choque o se estampe en la tierra, produciendo un segundo sonido, marcando así, la cadencia de las danzas.

El antecesor del Bastón de Ritmo es la larga maza, de los grandes morteros, donde se machaca el grano. Por este motivo, generalmente solían ser manejados por mujeres.

Se encontraban en Borneo, Malasia, Nueva Guinea, y Brasil. Los indoamericanos lo llaman Tubo-Pisón; en Haití, Tubos-Graboes; en Venezuela, Tubos-Quitiplás; en África, en Dahomey Kukugoku, y en Nigeria Onotoro.

La modalidad de depositar semillas en el interior, es de las Islas Célebes.

CARRACA.

La Carraca actual proviene de la India, es un Idiófono Punteado Indirecto, pues una rueda dentada puntea la lengüeta.

Kirrica en el País Vasco; Carrau y Xerrac en el Levante Español. Se utiliza en algunos momentos de la liturgia Cristiana y católica, y en el tiempo que se encuentra entre la epifanía y la penitencia precuaresmal, es decir en Carnaval. Además, en la noche de viernes santo se "mataba" a Judas, con el estrépito de Carracas; y en los oficios de tinieblas. En el rito judío de Purim, se hace sonar, para espantar al Persa Bíblico Amán.

Todo es de bambú, excepto la rueda dentada de madera.

PALAUNG.

Según parece, el Idiófono Punteado de Lengüeta Libre, se originó, en el Sur Este Asiático. Está difundido por todos los continentes desde Papuasía y Melane-

sia, Este de África, Japón, China, y por toda Europa.

Los más conocidos son de metal, y consisten en un marco metálico y una lengüeta soldada en su vértice. Normalmente era instrumento de gentes solitarias, como pastores y viajeros.

En Europa recibe los nombres de Guimbarda, Birimbao, y Arpa de Boca. En España se le conocía como Tio-Gongo, y Pio-Pollo; en Chile, Trompe, en Filipinas, Kubing; y este ejemplar Birmano se llama Palaung.

CARRANGLÁN, 2.

Instrumento de cuerda percutirla, o según la etnomusicología, Cordáfono de Percusión; es el Carranglán o cítara tubular Filipina; sería el predecesor del Santuri y el Cimbalum, por ejemplo.

Se tañía, percutiendo las cuerdas-cortadas de la misma corteza y separadas de la caña, con pequeños puentecitos-.

Un Carranglán con una baqueta; y otro con dos baquetas.

GOPI.

Cordáfono Punteado con una púa, monocorido; es el Gopi Bengalí. Lo empleaban los músicos callejeros.

Su sonido se caracteriza por las notas glissando, algo así como lamentos.

Este sonido glissando, se consigue ejerciendo presión en los brazos flexibles, tensando y destensando a voluntad la cuerda.

LIVIKA DE BAMBÚ.

Es uno de los escasos Idiófonos de Fricción, que se pueden encontrar en el mundo. Se llama LIVIKA, procedente de Nueva Irlanda, y Nueva Caledonia, en Melanesia. Tiene carácter secreto, entre los Austromelanesios; es tocado en ciertas ceremonias de la etnia de los Canacos.

Un hombre se oculta en la choza sagrada —o Moaro—, dedicando su sonido peculiar y misterioso, a rendir culto a los antepasados.

Habitualmente, se construía con madera, pero no se descarta el empleo de bambú.

La superficie de fricción, se impregnaba con resina, y para los dedos jugo de palma; aquí la resina es acrílica y agua para humedecer los dedos.

TAMBOR GIRATORIO, 2.

Membranófono de Percusión Indirecta. Bimembranófono y giratorio, es una

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

variedad de tambor típicamente Indú; el Dámaru, de mayor tamaño que estos dos ejemplares; simboliza el atributo sagrado de varias divinidades: Siva, Brahma, etc.

Los dos pequeños tambores giratorios Tibetanos, acompañan rezos y pedidas de donativos y ofrendas.

BERRONA.

Hay un Membranófono de fricción —simple juguete—, que se encuentra en Asia, África, Europa, y América. En Holandés se dice Ronker “Roncador.”; en Alemán es Waldteufel “Diablo del Bosque”; en España Berrona; en Grecia Ghourghoúra. Es un juguete carnavalesco, debía producir —antañón—, verdadero pasmo y asombro, pues da berridos, rabia y berrea. Pasamos la cañita enresinada, por el lazo del cordel, e imprimimos el giro centrífugo al Membranófono.

BATRACIO-CHICHARRA.

De menor tamaño, y con una sonoridad entre Batracio y Chicharra.

GALLINACEA.

Otra modalidad de Membranófono de Fricción, al que se extrae sonido de Gallinacea; friccionando el cordel enresinado en dirección descendente.

KOTORI.

En el grupo de los instrumentos de viento, existe un apartado llamado Aerófonos Libres; en los cuales, el principio acústico es bien diferente, ya que no poseen columna de aire encerrada, si no que el mismo cuerpo del instrumento, actúa directamente sobre el aire exterior, provocando una serie de rarificaciones y vibraciones en el aire.

Un Aerófono Libre con bisel, es el Kotori, Japonés —o pajarito-, fue un reclamo ornitológico, para la caza, con mudanza posterior en chisme infantil. Al giro que le imprimimos, se suma otro sobre su eje longitudinal.

ZUMBADOR.

Es uno de los instrumentos más difundidos de todos los tiempos; algunos localizan su origen en la Era Paleolítica —pues también se construían con hueso—, conservándose ejemplares auténticos de las Gálias Prehistóricas. Ha estado difundido en los pueblos llamados primitivos de Oceanía, África, América, y Europa. Su sonido, ha sido comparado con el vibrar del viento, el retumbar del trueno, el bramido del toro, el rugido de una fiera, el zumbido de un abejorro; la voz de una demonio, de un espíritu forestal, de un antepasado, o de una divinidad.

En sus variadísimos usos mágicos o chamánicos, nombraremos su participación en ritos esótericos; en Australia, para ritos iniciáticos; en Australia Central, representa tremendas voces de ciertas deidades; o también, cuando el cordel se hacía de pelo humano, es representante de seres antepasados.

Para los nativos del Sur de África, provocaba benéfica lluvia, e igualmente, entre los indios Hopi de Arizona.

En la antigua Grecia, también tenía un simbolismo meteorológico. En el clásico mundo Helénico, era el superviviente de arcaicos cultos de Tracia y Frigia; los Frigios para propiciar a la diosa Cibele.

En Europa, sonaba en Alemania, Francia, España, y otros pueblos continentales, en liturgias crípticas, como voz ultrasepulcral. Con el paso del tiempo, desprovisto de sus poderes y significados mágicos, descendió a usos prácticos en los quehaceres cotidianos, diríamos como útil pastoril; en Sur África, los Bosquimanos para conducir rebaños, de la misma forma, antiguamente en Escocia; este ejemplar de bambú, para espantar a los elefantes de las, plantaciones Malayas.

Y algunos de los nombres que recibe son: en Australia, Charunga; en América, Zumbador y Bramadera; en la antigua Grecia Rhombós; en España, se podía llamar —dependiendo de la zona—, Zurrumbera, Firingila, Zemburrio, y Volador.

Y todo esto, debido al sonido que produce.

TROMPO.

Algunos juguetes —propia mente dicho—, serían:

Curioso ejemplar de Trompo de Bambú, Tagalog, de la Isla Filipina de Mindora, al Sur de Luzón.

Gira con dos sistemas, el primero y más veloz, estirando de la cuerda, previamente enrollada en su mástil, con la ayuda del anillo, a modo de asa; la segunda con las palmas de las manos.

RUMBÓN.

Rumbar significa zumbar, siendo el sonido que produce la porción de bambú, o Rumbón. Para que rumbe, entrelazamos los cordeles, y estiramos y aflojamos.

JUGUETES GIRATORIOS, 2.

Dos sistemas de juguete giratorio:

- Japonés, simulando un cazador, con un arco y su cuerda tensada.
- E imitando a una veleta, con el cordel enrollado en el eje vertical del juguete.

HÉLICE.

Y otro juguete Japonés, la Hélice de Bambú.

AMIGOS:

En defensa de vuestra paciencia, aquí ponemos punto final a estas Historias de Bambú, pertenecientes a la Cultura Popular de Tradición Oral.

ORDEN DE APARICIÓN:

CORTINA.
CAMPANA 2.
ANKLUNG 2.

CHOCOLA.
BASTÓN DE LLUVIA.

CAÑAS DE ENTRECHOQUE 2.
PU-ILU-2.
MATRACA 3.

CH'UNG TU.
MATRACA PEQ. 2.
MATRACA GRND. 2.
CALIBAO 2.

RASPADOR 3.

TEPONAZTLI.
TAMBOR DE HEDIDURA 3.

BASTÓN DE RÍTMO 2.

CARRACA.
PALAUNG.

CARRANGLÁN 2.
GOPI.
LIVIKA.
TAMBOR GIRATORIO 2.

DIABLO.
BATRACIO.
GALLINACEA.

KOTORI.
ZUMBADOR.

TROMPO.
RUMBÓN.
GIRATORIO 2.
HÉLICE.

HISTORIAS DE BAMBÚ: BIBLIOGRAFÍA

CURT SACHS: *Historia Universal de los Instrumentos Musicales*. Buenos Aires, EDICA, Centurión.

FERNANDO ORTIZ: *Los instrumentos de la Música Afrocubana*. Vols. 1 y 2. La Habana, Cuba. Publicaciones de la Dirección de Cultura del Ministerio de Educación.

A. : *Musical Instruments of the World*. Paddington Press LTD.

- JAMES BLADES: *Percussion instruments and their History*. Faber Paper Covered Editions.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Despliegue de + de 40 piezas, investigadas y construidas por José Moltó; pertenecientes a diferentes Países y Culturas.



***Experiencia en la Sierra de Albarracín:
Talleres “aprendiendo a jugar”***

*Cristina Yusta Rodrigo, Sara Domingo Sampedro y
Elisabel Martínez Cavero,
COMARCA DE LA SIERRA DE ALBARRACÍN*

1.- INTRODUCCIÓN

El juego presenta una gran importancia ya que constituye la ocupación principal del niño, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

El juego es una actividad espontánea y libre, se orienta sobre la misma práctica, el jugador se preocupa por el resultado final.

La interacción del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna. Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad y tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.

Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio. Por todo ello se crea la necesidad de ofrecer un servicio destinado a esta actividad, como son las ludotecas. Se trata de centros infantiles de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

préstamo. Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro.

Es necesario señalar que cualquier ludoteca requiere siempre de un gran surtido de juguetes, manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen en el mercado. Toda ludoteca esta supervisada por uno o varios monitores, dependiendo del número de niños.

Por esta razón hemos llamado a esta actividad "Talleres: Aprendiendo a jugar" (servicio de ludoteca itinerante en la Sierra de Albarracín), puesto que no se trata de ludotecas en sentido estricto, sino que la actividad del juego con juguetes aportados por la entidad organizadora (en este caso la Comarca de la Sierra de Albarracín) y donados por D. Eustaquio Castellano, director del Museo de Juguetes de Albarracín, se combina con otras actividades como talleres, expresión corporal, danzas y otros que creemos que pueden completar esta introducción al juego y a la convivencia entre los niños de diferentes edades de un mismo pueblo.

2.- OBJETIVOS GENERALES:

Con cualquier actividad relacionada con el juguete y con el juego, se persiguen los siguientes objetivos generales:

1.- Favorecer el desarrollo integral a través del desarrollo de las actividades de los niños de la Comarca de la Sierra de Albarracín.

2.- Ofrecer espacios lúdicos grupales que favorezcan el desarrollo integral de los niños y niñas dentro de su entorno durante el tiempo libre.

3.- Mejorar la calidad de vida infantil favoreciendo la participación social y el asociacionismo, que permita la integración del sector infantil en el desarrollo de la comunidad.

4.- Ofrecer alternativas a la ocupación del tiempo libre fuera de la línea estrictamente consumista que se nos ofrece.

3.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Con los talleres "Aprendiendo a jugar" que se han desarrollado en los municipios de la Comarca de la Sierra de Albarracín, se persiguen los siguientes objetivos específicos:

1.- Paliar el aislamiento de los niños de zonas rurales creando servicios de atención durante el tiempo libre para los niños del medio rural, que promuevan la participación y relación grupal desde la primera infancia.

2.- Facilitar la adquisición de actitudes y aptitudes saludables y de sana convivencia entre los niños de la Sierra de Albarracín.

3.- Posibilitar la formación continuada de los educadores/as de dichos servicios educativos en el tiempo libre.

4.- Mejorar la comunicación entre los niños y niñas de la zona, favoreciendo la convivencia y el encuentro con sus iguales.

5.- Potenciar el desarrollo de las capacidades de nuestros niños a través de la utilización del tiempo de ocio de forma creativa.

6.- Promover la participación y relación grupal desde la primera infancia fomentando la creatividad.

7.- Capacitar a los niños de herramientas necesarias con el fin de resolver posibles conflictos evitando capítulos violentos.

8.- Elevar su nivel de autoestima mediante el descubrimiento y manejo de sus capacidades.

9.- Proporcionar un mayor conocimiento y valoración del medio, haciendo hincapié en el entorno más próximo.

10.- Implicar a las familias en la educación de los niños durante el tiempo libre.

4.- EL ENTORNO

La Comarca de la Sierra de Albarracín se compone de los siguientes 25 municipios, en los que tenemos l@s niñ@s entre 3 y 12 años que aparecen entre paréntesis:

Albarracín 82 niñ@s

Bezas 11niñ@s

Bronchales 43 niñ@s

Frías de Albarracín 10 niñ@s

Griegos 7 niñ@s

Guadalaviar 17 niñ@s

Terriente 9 niñ@s

Torres de Albarracín 12 niñ@s

Royuela 17 niñ@s

Noguera 5 niñ@s

Tramacastilla 16 niñ@s

Orihuela del Tremedal 44 niñ@s

Villar del Cobo 12 niñ@s

Gea de Albarracín 10 niñ@s

5.- DURACIÓN

La duración del taller ha sido de tres meses (octubre-noviembre-diciembre). Se ha realizado una sesión semanal de una hora y media por cada uno de los municipios. El servicio lo prestan dos monitoras que se desplazarán de un pueblo a otro para poder llevar a cabo la actividad con los niños y niñas de los municipios.

6.- FUNCIONES DE LAS MONITORAS

Dentro de las tareas de conducción de esta actividad, hemos elaborado un listado de objetivos y procedimientos y conductas que los monitores deben tener siempre presentes a la hora de realizar sus tareas:

- 1.- Debe tratar a cada uno de los participantes por igual.
- 2.- Dinámico, innovador, activo, responsable, creativo...
- 3.- Solucionar todos aquellos conflictos que puedan surgir en el aula y su jornada laboral, actuando siempre con neutralidad.
- 4.- Mantener acondicionado cada uno de los locales y mantenimiento del material de trabajo.
- 5.- Facilitar la comunicación y la convivencia entre los niños.
- 6.- Informar y aconsejar a las familias sobre la importancia del juego para el desarrollo del niño.
- 7.- Potenciar al máximo las capacidades de cada uno de los niños.
- 8.- Fomentar la creatividad, la autoestima, destrezas y la relación de los niños y niñas a través del juego.
- 9.- Formación continuada de los educadores.

7.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El taller de Aprender a jugar se trata de un servicio de ludoteca itinerante que se desarrolla en distintos municipios rurales de la Comarca de la sierra de Albaracín. Consiste en un programa con un marcado carácter lúdico, que ofrece espacios de intervención socio-educativa integral en un tiempo especialmente adecuado como es el tiempo libre, para la participación de los niños y niñas de 3 a 12 años, pertenecientes al ámbito rural donde existe una escasa oferta de actividades de tiempo libre, todo englobado en una oferta educativa no formal a través del juego.

8.- HORARIOS

LUNES:

ALBARRACÍN Etapa: infantil y 1º ciclo primaria Horario: 17:00 a 18:45 Etapa: 2º y 3º ciclo de primaria Horario: 18:45 a 20:15

GEA DE ALBARRACIN Horario: 19:00 a 20:15

MARTES:

ORIHUELA Etapa: infantil y 1º ciclo primaria Horario: 17:00 a 18:30 Etapa: 2º y 3º ciclo de primaria Horario: 19:00 a 20:30

ORIHUELA Etapa: infantil y 1º ciclo primaria Horario: 17:00 a 18:30

GUADALAVIAR Horario: 19:00 a 20:30

MIERCOLES:

BRONCHALES Etapa: infantil y 1º ciclo primaria Horario: 17:00 a 18:30 Etapa: 2º y 3º ciclo de primaria Horario: 19:00 a 20:30

NOGUERA Horario: 16:00 a 17:30

GRIEGOS Horario: 18:00 a 19:30

JUEVES:

TORRES DE ALBARRACÍN Horario:17:00 a 18:30

FRIAS DE ALBARRACÍN Horario:17:00 a 18:30

VILLAR DEL COBO Horario:19:00 a 20:30

VIERNES:

TERRIENTE Horario:16:30 a 18:00

BEZAS Horario:18:30 a 20:00

ROYUELA Horario:16:30 a 18:00

TRAMACASTILLA Horario:18:30 a 20:00

9.- PROGRAMACIÓN

El taller de Aprender a jugar se ha llevado a cabo durante 12 semanas entre los meses de Octubre, Noviembre y Diciembre. Cada una de esas semanas se propuso una actividad diferente, siendo igual para todos los pueblos.

OCTUBRE:

1ª semana: Asamblea de juegos. (cómo se juega y a que más se puede jugar con ese juego), Juegos de presentación (Para conocernos mejor).

2ª semana: Taller de cartón, los niños de 3 a 6 años realizarán un león y

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

los de 7 a 12 años un burro con su carro (anexo 1).

3ª semana: Juego libre experimentando los juguetes proporcionados para su desarrollo y creatividad.

4ª semana: Fabricación de su propio juguete y juegos tradicionales (Aprender cómo y a qué se jugaba). Freesby para los niños más pequeños y cariocas para los más mayores (anexo 1).

5ª semana: Juegos de expresión corporal.

NOVIEMBRE:

1ª semana: Juego libre experimentando los juguetes proporcionados para su desarrollo y creatividad.

2ª semana: Taller de tejidos. Los niños y niñas de 3 a 6 años realizarán una tortuga con bayetas y los niños y niñas de 7 a 12 años un pospón llavero (anexo 1).

3ª semana: Juego libre experimentando los juguetes proporcionados para su desarrollo y creatividad.

4ª semana: Juegos dirigidos.

DICIEMBRE:

1ª semana: Taller de disfraces. Todos nos convertiremos en piratas (anexo 1).

2ª y 3ª semana: Despedida y fiestas, aprendizaje de bailes y juegos.

Cada sesión tiene una duración de una hora y media, dividiéndose de la siguiente manera:

16.45 horas: Llegada de la monitora y adecuación del local.

17.00 horas: Recepción y llegada de los niños.

17.15 a 17.30 horas: Merienda.

17.30 a 18.30 horas: Juegos y juguetes, taller, juegos dirigidos o dinámicas.

18.30 horas: Recogida y salida.

10.- METODOLOGÍA

La metodología que se ha llevado a cabo en esta actividad ha sido siempre de manera lúdica, participativa, activa, es decir, que los niños estén en todo momento participando, evitando las clases magistrales, ya que las consideramos poco aptas para este tipo de actividades, aprendiendo siempre a través del juego.

NORMAS DE CONVIVENCIA

Durante el desarrollo de la actividad:

Los participantes deberán permanecer en el local hasta que termine la actividad.

Se debe respetar el material de juego proporcionado.

Respeto mutuo entre todos los participantes y mantener limpias las instalaciones.

Puntualidad tanto en la entrada como en la salida de la actividad.

Habr  tiempo para merendar en el primer turno dentro del local, prohibiendo el resto de alimentos durante la jornada.

Todas las actividades se realizar n en el interior del local, sin salir en ning n momento al exterior, salvo exigencias de la programaci n.

Los participantes podr n traer sus propios juguetes o juegos siempre que quieran compartirlos con los dem s y tendr n que recogerlos al finalizar la actividad.

Cada ni os se preocupar  de dejar todas sus pertenencias ordenadas y en los sitios indicados.

Un rato antes de finalizar la actividad habr  que recoger todo el material y el aula.

11.- EVALUACI N

Al finalizar el per odo se ha evaluado si los ni os y ni as han aprendido a jugar con los juguetes proporcionados o con los juegos dirigidos, el respeto del material, a las instalaciones, la socializaci n entre ellos y la monitora, y tambi n sus intereses.

Con esta evaluaci n no solo se eval a a los ni os sino tambi n las instalaciones donde se desarrolla la actividad, el horario, el material, las actividades que se realizan, la dificultad, el monitor, la relaci n entre el usuario y el monitor, y para ello se pasar  una encuesta de evaluaci n.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Aprender Jugando

Magdalena Molina Montero

RECURSOS DIDÁCTICOS AL ALCANCE

Buscando que el desarrollo de las capacidades cognitivas en los niños esté ligado a la estimulación de las diferentes inteligencias, incluida la emocional, nace **“Aprender Jugando”**.

Pensando como menciona Bruno Munari: “en formar individuos creativos y no repetitivos, con una mente elástica y preparada para resolver los problemas a los que tendrá que hacer frente en la vida. Individuos capaces de comunicarse verbal y visualmente, capaces de un comportamiento social equilibrado. Todo ello se puede conseguir si el niño juega, desde los primeros años de vida.

Mediante los juguetes los niños asimilan la realidad exterior. Comprenden los objetos, las personas, el espacio, así como expresan y manejan sus propios sentimientos. Jugar canaliza la agresividad, fomenta la capacidad de simbolizar e inventar. Los juguetes permiten potenciar la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad, la afectividad y las habilidades manuales. Además mejoran la atención, concentración y memoria, aspectos muy importantes para el aprendizaje.

“Aprender Jugando”, utiliza el juego como canal de comunicación entre el niño y el mundo que lo rodea, sugiere una nueva metodología educativa. Para ello, emplea juguetes y espacios físicos especialmente diseñados para el desarrollo de las habilidades múltiples. Así mismo, contempla la creación de pautas de evaluación en los diferentes espacios y áreas de percepción en donde se desarrollan e incentiva el aprendizaje.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Juguetes para el aprendizaje activo, se responde al **CÓMO**, Juguetes para el aprendizaje reflexivo se responde al **POR QUÉ**, Juguetes para el aprendizaje pragmático se responde al **QUE PASARÍA**.

Juguetes para el aprendizaje teórico se responde al **QUÉ**.

La estimulación temprana en forma de juego, permite que los niños se relacionen con su entorno de una forma más libre y sensorial, explorándose a ellos mismos y su espacio de relación. Estos a la vez en una misma situación educativa participan según sus peculiaridades, motivaciones, y capacidades, lo cual debe llevar al educador a "adaptarse" al desarrollo y evolución en la acción de jugar mediante un juguete de cada niño, partiendo de la programación previamente establecida por el juego.

"Aprender Jugando", nace en Barcelona el año 2002, con la idea de adaptar juguetes a nuevas expectativas y necesidades de los niños en el aula. Diseñar juegos que desarrollen múltiples habilidades, utilizando materiales accesibles, de bajo costo, algunos reutilizados, que cumplen con las normativas. Juguetes donde el niño pueda experimentar con diferentes, texturas, colores, dimensiones, que le den sensaciones, que ellos mismos puedan crear, inventar, construir con su imaginación y a la par, ir desarrollando sus emociones y capacidades cognitivas.

La metodología educativa de **"Aprender Jugando"**, ha sido desarrollada a partir del trabajo colaborativo de la Psicología y el Diseño Industrial como aliados. Ambas disciplinas se complementan en experiencias y campos de actuación, trasladando el concepto de creatividad y aprendizaje al mundo lúdico y didáctico, así como en la relación de los objetos, formas de expresión.

El año 2006, Maria José Buj, psicóloga, y Magdalena Molina diseñadora, construyen a partir de la experiencia en el diseño y metodología creados, un curso que es ofertado e impartido en la Escuela de Massana Permanente en Barcelona "Diseños Lúdicos", luego al año siguiente es ofertado como asignaturas de libre elección de la UAB, para la escuela de Massana. Está orientado a creadores interesados en el diseño de juguetes y a aquellos interesados en la elaboración de pautas de integración de actividades que potencien las áreas cognitivo afectivas.

En Santiago de Chile el año 2006, el proyecto se amplía con el diseño de una **"esquina lúdica"** para centros educacionales. La esquina lúdica en sí, comprende los juegos espaciales y corporales, de uso social, de comprensión del propio cuerpo, manejo, espacios, y de las relaciones, desarrollo de hábitos cooperativos, responsabilidad, compromiso personal, entre otros.

Aprender Jugando, integra la práctica de:

"Juegos Paralelos", donde los niños aprenden del todo a la parte, no se preocupan de las partes en sí, si no de saber cómo encajan y se relacionan unas con

otras. Las actividades son abiertas y poco estructuradas siendo más importante el proceso que el resultado final. Dentro de esta categoría, que los niños puedan experimentar el paso del juguete de las dos dimensiones al encuentro con el volumen, resulta especialmente atractiva para ellos.

“**Juegos Lineales**”, donde los menores aprenden de la parte al todo, y absorben rápidamente los detalles y reglas. Son actividades cerradas y muy estructuradas, siendo el resultado final, de gran importancia.

El incorporar imágenes atractivas y cercanas para ellos en las plantillas de juego, ha significado aumentar la motivación e interés por el juego.

“**Aprender Jugando**”. está orientado a niños entre 0 y 6 años (en el juego asistido), periodo en el cual el desarrollo sensitivo del lenguaje, de la percepción y de la función simbólica de la conciencia en el niño se está iniciando. La estimulación temprana del lenguaje: aprender a escuchar, desarrollar la lógica a través de los sentidos, habilidades manuales, desarrollo de la sociabilidad y aptitudes físicas entre otras son fundamentales en el crecimiento.

Como dice Jean Piaget, “en el desarrollo cognitivo, la evolución individual se divide en cuatro etapas, desde los 0 a los 2 años es una etapa sensomotora donde se estimula al niños a través de sus sentidos y la etapa preoperatoria de los 2 a los 7 años donde el aprendizaje se basa principalmente en la imitación de conductas, gradúa su capacidad de pensar simbólicamente y desarrolla el lenguaje hablado.”

“La habilidad para crear un producto efectivo o ofrecer un servicio que es de mucho valor en su cultura... un conjunto de destrezas que capacitan a un individuo para resolver problemas en la vida diaria... el potencial para hallar o crear soluciones a problemas que lo capacitan para adquirir nuevos conocimientos.”

“Cada una de las inteligencias esta relacionada con un área específica del cerebro” (H. GARDNER).

Desarrollo de la emoción,
de los sentimientos y la acción.

La emoción del “satri emotio” se define en el diccionario de la Real Academia como: “estado de ánimo producido por impresiones de los sentidos, ideas o recuerdos, que se traducen en gestos, actitudes u otras formas de expresión.”

“**Aprender Jugando**”, Orienta el proceso de aprendizaje no sólo hacia los estilos cognitivos tradicionales, sino que también hace referencia al desarrollo emocional, de los sentimientos y la acción. Cada emoción nos predispone de un modo diferente a la acción y nuestras decisiones y acciones dependen tanto de nuestros sentimientos como de nuestros pensamientos más racionales. Para

lograr ser competentes emocionalmente es necesario estimular las distintas áreas afectivas como la capacidad de comprender emociones y sentimientos propios, autoestima, la capacidad de gestionar y controlar los impulsos y situaciones afectivas, y comprender los sentimientos de los demás. Esto está directamente relacionado con el juego, la estimulación y práctica creativa, aspectos importantes de potenciar a nivel individual y grupal dentro de las aulas con los niños. Es por esto que se hace necesario que los educadores cuenten con un material didáctico de diseño flexible, que de la posibilidad de jugar con juguetes con objetivos abiertos más libres, que con juguetes con objetivos cerrados y muy estructurados.

“El juego o juguete debe actuar como estímulos de la imaginación, no deben ser cerrados y acabados (como algunos modelitos perfectos de coches de verdad), porque de esta forma no permiten la participación del usuario. Un juego perfecto solo para ser admirado demuestra la maestría técnica de su autor, pero luego enseguida cansa y no es educativo.” (B. MUNARI).

Luego de realizar un estudio de varios “posibles juguetes” bajo el *briefing* del diseño de la mano de la educación, se definen tres modelos finales de juegos que integran diferentes plantillas de “Aprender Jugando”, y se han planteado a partir de 6 áreas cognitivas específicas: lingüística, lógico-matemática, motriz, espacial, social, y corporal.

JUGUETES Y SUS ÁREAS COGNITIVAS.

Inteligencia Lógico Matemática: nace de la capacidad de establecer relaciones entre los objetos y las situaciones a partir de una actividad que se realiza.

Juego Lógico matemático, *Estimulación hacia el pensamiento Lógico.- Orientación hacia la geometría. Asociaciones de tamaños, semejanzas o diferencias de: color, textura o material. Clasificación de formas, seriación, orden y pertenencias.- Incorporan estrategias de selección, codificación, procesamiento y recuerdo.*

Inteligencia Lingüística: el lenguaje hace “visible” el pensamiento. Capacidad de utilizar de manera eficaz las palabras y sus diferentes estructuras semánticas.

Juego Lingüístico. *Inicio a la alfabetización visual. Desarrollo de niveles de abstracción, Identificar el concepto de praxias y expresiones. -Organizar actividades, acciones, y generar descripciones a través de secuencias con imágenes.*

Inteligencia Física-Cinestésica: el área motriz ayuda a tener control sobre el cuerpo, la mente y a trabajar en grupo.

Juego Motriz, *Práctica de la motricidad fina. Mayor hincapié en el proceso que en el resultado final.*

- *Participan en el plano, y la transformación hacia el volumen de las piezas del juguete, Desarrollo de la capacidad imaginativa, fantástica e intuitiva, libertad de acción.*

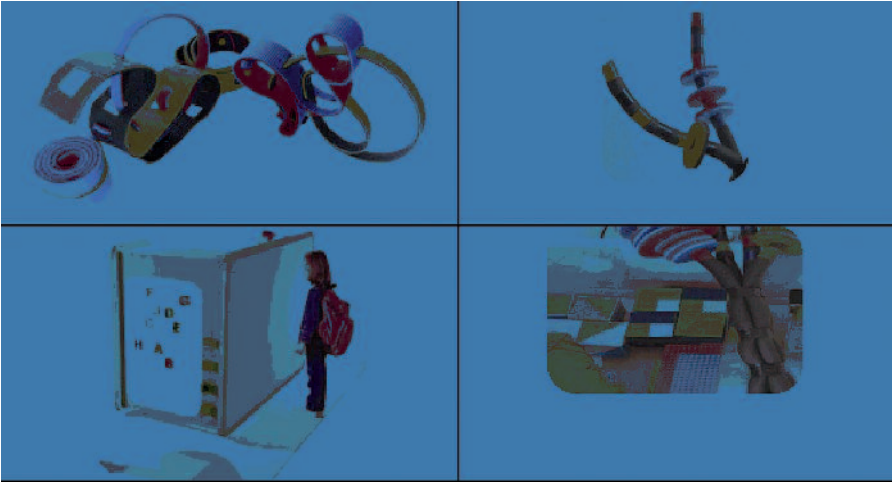
La **"esquina lúdica"** actúa como soporte al mismo tiempo de los juguetes :Lógico matemático, lingüístico, motriz, con sus diferentes plantillas de juego, que se utilizan dentro del aula generando " rincones de juego" con las diferentes temáticas cognitivas.

La metodología educativa del Diseño como disciplina, enseña en el proceso creativo entre otras cosas, a experimentar con diferentes materiales y técnicas, que nos permiten a los diseñadores recoger información sobre nuevos usos para un producto y establecer relaciones útiles para un proyecto. Esta etapa en la resolución de un problema de diseño, es muy estimulante, por que a pesar de que buscamos respuestas y soluciones concretas, partimos desde la base que "nada esta descartado", hasta hacer las respectivas verificaciones. Dar mayor cabida a experimentaciones de juego con diferentes materiales en las aulas con los menores, no sólo puede significar potenciar la dinámica y participación de los niños en su aprendizaje psicológico, emocional y físico, si no también que estas experimentaciones permitirán extraer muestras e informaciones, para que los profesionales de las diferentes áreas, puedan crear modelos demostrativos de comportamiento infantil, y de nuevos usos y expectativas a la hora de diseñar juguetes. Así como existen laboratorios de testeo de juguetes como servicio para diferentes fabricantes interesados, por que no aprovechamos también estas instancias de testeo constante, que aunque experimentales pueden arrojar resultados útiles para su uso en educación y en diseño de productos.

"Aprender Jugando" nos llama a comprender una nueva posibilidad en el proceso educativo, que permita abrir nuevos recursos de representación y adaptación. Invita al trabajo colaborativo de la pedagogía, didáctica, diseño, para crear plataformas donde se puedan formar niños con mentes flexibles y creativos.



III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



El recortable de arquitectura como recurso didáctico

Luis Ignacio Carretero Bajo

DISEÑADOR

He sido invitado a estas jornadas para hablar del recortable y su utilización como recurso didáctico.

Probablemente no sabría hablar del recortable, y en especial del arquitectónico, desde otro punto de vista ya que desde cualquiera de las múltiples facetas desde las que me he acercado al recortable, siempre ha sido para mí una fuente de aprendizaje y conocimiento. Ya sea como diseñador y dibujante de recortables, o como montador-constructor de maquetas o exposiciones, siempre y a lo largo de mi vida el recortable ha sido motivo de fascinación.

Desde niño he montado cientos de recortables y en su observación atenta siempre he encontrado alguna enseñanza de provecho y con el tiempo los recortables que eran considerados solamente como pasatiempo infantil han logrado mantener mi interés como adulto proporcionándome experiencias únicas.

En mi afán de abarcar al completo el proceso pasé de ser solamente montador a una fase más creativa, la de dibujante, fase que yo denomino de antiproyecto arquitectónico, en la medida en que dibujar un recortable es crear arquitectura al revés, ya que si la construcción real de un edificio comienza por el dibujo de los planos por parte del arquitecto para pasar después al volumen, la creación de un recortable pasa por la "destrucción" o descomposición del edificio para convertirlo en piezas que han de ser trasladadas al plano, de forma que una vez cortadas y por obra de unas pestañas, unas líneas de trazos, números y letras puedan volver a juntarse y recomponer a escala el edificio representado invitando a ir más allá de la simple contemplación.

Todo este proceso constituye una experiencia didáctica y enriquecedora única

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

al iniciarse un diálogo anónimo entre el dibujante y el montador que juegan con un mismo elemento pero sin existir conocimiento mutuo.

Se trata de poder aprovechar los valores didácticos y lúdicos de estos mundos de ida y vuelta que implican el paso del dibujo y la maqueta de papel a la realidad construida y aplicarles como instrumentos educativos y didácticos en las ludotecas, museos, escuelas etc.

Aunque las actividades relacionadas con “cortar y pegar” han estado siempre presentes tanto en la escuela, como en ludotecas y talleres museísticos, a menudo se han utilizado solamente a nivel manual, con el objetivo de desarrollo de la habilidad y destreza, como actividad de utilización de dedos y manos. En este sentido, estas actividades se han circunscrito a niños/as de los niveles de educación infantil o primeros niveles de educación primaria, relegando al recortable como una minucia infantil que raramente podría interesar a otras edades incluidos los adultos y con ello desperdiciando muchas de las posibilidades didácticas, artísticas, de conocimiento del medio etc.

Si partimos de que el recortable puede ser considerado tanto un entretenimiento, como un juego, como un elemento didáctico el abanico de posibilidades de uso se abre enormemente. La actividad lúdica en el desarrollo del niño, en sus aspectos cognitivos, demuestra los beneficios de la utilización de juegos educativos como un recurso didáctico de primer orden. Hacer realidad el objetivo pedagógico de aprender jugando.

No pretendo hacer aquí una enumeración exhaustiva de todos los potenciales didácticos del recortable porque resultaría monótono y aburrido, sino que a partir de algunos apuntes promover entre los asistentes, miembros de ludotecas, departamentos didácticos de museos, docentes, etc. una mirada hacia el recortable como elemento lúdico, de juego y entretenimiento pero con grandes posibilidades como propuesta didáctica.

Tradicionalmente un juego, es un entretenimiento y por tanto puede interesar tanto a niños como adultos, y que en el caso del recortable puede ser, desde sencillo a complejo desde su concepción, a su realización y montaje.

Habitualmente, la escuela ha adoptado una actitud hostil hacia el juego por su supuesta oposición al trabajo en clase. Parece no haber tiempo para el juego. No obstante y a medida que en algunas instituciones se practican juegos didácticos, bien dentro del aula o como actividades complementarias o extraescolares, algunos centros educativos cuentan con ludotecas complementando los materiales lúdicos con las actividades didácticas y promoviendo el juego en grupos, con compañeros de edades similares.

Resulta lógico que si la escuela es el instrumento con el que una sociedad proporciona y trata de garantizar los conocimientos y aprendizajes que la definen ,

las profundas transformaciones que ha experimentado la sociedad en las últimas décadas tengan una repercusión en la misma. El aula es una especie de laboratorio donde cada mañana, cuando entra el niño o la niña, se abren un conjunto de posibilidades para hacer cosas, para experimentar, para sentir, manipular, observar,... etc.

Y es por esto que la escuela no puede ni debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños y debe encontrar en el juego y un inspirado aliado para desarrollar su labor educativa y didáctica.

En este sentido las ludotecas escolares pueden desempeñar un importante papel didáctico con aportaciones específicas para el desarrollo integral del niño, eligiendo materiales de juego y entretenimiento como los recortables para cada una de las edades facilitando que el niño despierte la imaginación, la habilidad, que sea creativo, que desarrolle su concentración y que mientras se divierte y convive estimule un mejor desarrollo mental.

Así, las ludotecas y las aulas pueden ser estimables aliados en el desarrollo del concepto de transversalidad, para muchos especialistas, una de las más interesantes aportaciones de la reforma educativa, idea que conecta plenamente con la naturaleza de la actividad lúdica.

El recortable entendido como elemento lúdico y a la vez didáctico puede aportar un gran número de ideas y aplicaciones concretas que pueden resultar muy apreciables.

Si observamos el gran éxito que han obtenido series de televisión, libros o películas que nos muestran paisajes o poblaciones a "vista de pájaro" nos damos cuenta que el interés que despiertan se basa en que nos ofrecen una visión inusual de un paisaje, de una población, o un edificio, visión a la que no estamos acostumbrados y que si no fuera de esta forma no podríamos abarcar plenamente.

Los edificios y monumentos que nos rodean y que forman parte de nuestro entorno a menudo nos pasan desapercibidos por cuanto siempre tenemos la misma visión de ellos, se convierten en un elemento común y a menudo inaccesible al no poder ser abarcado. En este sentido el recortable permite la reproducción a escala de un edificio o incluso un conjunto urbano y tener la posibilidad de su contemplación desde todos los ángulos y vistas posibles. Esta nueva forma de ver algo que nos era cercano pero a la vez inabarcado en su totalidad permite un acercamiento y un interés de primer orden.

Como instrumento educativo, partimos del recortable como traslado de un elemento volumétrico, ya sea un edificio o cualquier otro, a un plano. Un plano que abarca en su totalidad el objeto que representa y cuya lectura y entendimiento se precisa para comenzar y llevar a buen fin el desarrollo de montaje.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Cada día resulta más patente la dificultad que experimenta la gente para leer e interpretar un plano, ya sea de una ciudad, el plano de una casa o la situación de una habitación dentro del edificio de un hotel.

Con el uso de los modernos GPS cada vez es más inusual el uso de un mapa de carreteras o saber como dirigirse de un punto a otro dentro de la ciudad mediante un plano, lo que agudiza situaciones de desorientación al no saber interpretarlo o situarse dentro de él.

A partir de la observación del objeto en el plano, su descomposición y geometría, la familiarización con las escalas gráficas, la interpretación de los símbolos, iniciamos un ejercicio de familiarización y acercamiento no solo a la maqueta a construir, sino al edificio u objeto representado.

A partir de este punto la cantidad de aportaciones que el proceso de montaje facilita como recurso didáctico y actividades a realizar a partir del mismo son muy amplias.

Aprovechar la realización de la maqueta para entrar en contacto con la arquitectura, analizando todos sus elementos.

Conocer y valorar el patrimonio cultural.

Analizar el estilo u estilos arquitectónicos presentes en el edificio y su contexto histórico.

Conocimiento histórico y geográfico y la evolución en el tiempo.

Elaboración de una ficha didáctica con las observaciones más relevantes incluyendo la situación del edificio dentro del plano de la ciudad y su entorno.

Recreación a escala del entorno urbano, complemento de la información recogida en salidas y visitas.

Cada vez es mayor la tendencia a que los museos sean didácticos, en contraposición al museo informativo o el museo contemplativo que no establece comunicación entre el público y los contenidos o su sistema de organización. En el museo didáctico el usuario es un elemento activo en el proceso de descubrimiento y conocimiento de los objetos, a través de una intencionalidad comunicativa que parte de unos métodos didácticos con una finalidad educativa como máximo exponente.

La didáctica en el museo tiene como fin principal el de proporcionar al visitante los medios para entender la obra; esto supone informar acerca de esta y al mismo tiempo hacer partícipe al usuario en el proceso descubridor, convirtiéndole en un elemento activo.

La aplicación del recortable en los departamentos didácticos de los museos

parte del uso del mismo como instrumento de trabajo en los talleres de los museos vivos, con la reproducción de elementos, piezas, máquinas y aparatos antiguos existentes en el museo y que a partir del montaje se permite una observación más detallada promoviendo un acercamiento a la comprensión, bien de estilos como de hechos históricos, y que puede ir apoyado por la utilización como estrategia didáctica de otros recursos como el uso de fotografías, textos de época, lectura de hechos históricos relacionados con la pieza etc.

Muchos museos ha ido incorporando nuevas iniciativas para hacer llegar al público su obra; muchas veces se reduce esta actividad a la realización de fichas didácticas, trípticos, cuadernillos monográficos..... ¿por que no sacar el máximo partido a otros elementos como el recortable?, realizando incluso propuestas de recortables de cuadros en relieve 3D, escenografías, dioramas etc. Se trata de interactuar como recurso didáctico, es decir, una forma de presentar el patrimonio museístico que requiere la participación activa del visitante y que va desde la necesaria interactividad mental a las acciones manuales.

Se puede utilizar el recortable como material didáctico de apoyo al servicio educativo del museo, diseñado y elaborado para visitantes escolares (o no escolares) con el fin de llevar a acabo el proceso de acercamiento al Museo. Su intención es permitir en el visitante el proceso del conocimiento por medio del propio descubrimiento, sustituyendo la transmisión verbal o la tradicional visita guiada. Una forma de involucrar activamente en la visita.

Este material permite también al docente organizar la visita al museo de acuerdo a unos objetivos y al tema que pretende desarrollar, concentrando el interés, no en la totalidad de la colección del museo, sino en la riqueza particular del bien cultural determinado.

Si tenemos en cuenta que el museo didáctico se dirige a todas las edades, esto supone la elaboración de un programa dirigido a cada una de ellas. Lo cierto es que el museo no selecciona a sus visitantes así que debe intentar buscar una metodología para todas las edades y condiciones. Así el uso y oferta de recortables de distintas dificultades o complejidad permitiría adaptarse a las diferentes condiciones de sus usuarios.

La didáctica de la historia y el arte en los últimos años está relegando los contenidos tradicionales llenos de fechas, descripciones, acontecimientos etc. hacia un conocimiento más participativo y dinámico que no lleve al alumno al aburrimiento sino a procesos interculturales que desarrollen las destrezas que faciliten el aprendizaje y el conocimiento.

Un aspecto interesante para facilitar el aprendizaje está en la utilización del recortable como elemento de trabajo en equipo, tanto en talleres como dentro del aula o la ludoteca. La propuesta de crear un museo-exposición a partir del

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

montaje de maquetas recortables ha demostrado que suscita un especial interés hacia este tipo de actividad por parte de los alumnos.

Teniendo en cuenta que podemos decir que todo, o casi todo, se puede reproducir en papel, edificios de todo tipo, trenes, barcos, vehículos, personajes, cuadros, dioramas, modelos animados, etc. el profesor o monitor puede elaborar un proyecto de museo en función del proyecto educativo y los fines a obtener, teniendo en cuenta los objetivos cognitivos, el nivel y las edades dentro del grupo etc., para ello realizará una selección de objetos o piezas de acuerdo con una cultura o tema.

A partir de aquí, se puede proponer a cada alumno, (o grupos de dos o tres alumnos), el montaje de una determinada pieza, maqueta o modelo, ya sea de forma seleccionada por el profesor o monitor, o bien elegida por el alumno/s de entre las propuestas existentes. La elección por parte del alumno casi siempre implica un mayor interés y empatía hacia la pieza escogida.

Se trata de montar una exposición, o museo con todas las maquetas construidas por cada alumno o grupo y a partir de ella proponer múltiples actividades de aproximación al currículum. Esta idea original y creativa es de gran eficacia didáctica y motivadora ya que estas pequeñas exposiciones pueden alcanzar un alto grado de espectacularidad y promueven la confección de fichas de observaciones en las que se han podido incluir preguntas dirigidas a provocar la reflexión, redactar comentarios sobre las piezas expuestas, el análisis de la arquitectura y de los estilos representados, el estudio de la historia etc., en suma que a partir de los objetivos previamente diseñados, la actividad posibilite una relación cualitativamente distinta entre el alumno y al objeto lúdico, extrayendo de tal objeto lo mejor que éste pueda aportar a su desarrollo integral.

Este tipo de exposiciones educativas pueden ser útiles en cada fase de un curso. La actividad supone un aprendizaje y también una interacción entre compañeros, la familia, amigos, establece relaciones con sus iguales y en los debates aprende a aceptar puntos de vista diferentes al propio. El recortable por sus características involucra por igual a niños o niñas ya que no comporta ningún estereotipo sexista.

Posteriormente el alumno puede llevarse a su casa la pieza que ha montado para su conservación, lo que posibilita una interacción con los padres, a los que el alumno puede explicar algunos de los conocimientos obtenidos a partir de las actividades realizadas sobre la misma.

CONCLUSIONES

Hoy en día es indiscutible el valor psicopedagógico del recortable como juego ya que posibilita un armonioso crecimiento personal.

El recortable desempeña una función importante en cuanto al desarrollo de comportamientos sociales, concretamente, de la cooperación así como de aspectos de personalidad como la perseverancia, la concentración, la reflexión, la habilidad..... etc.

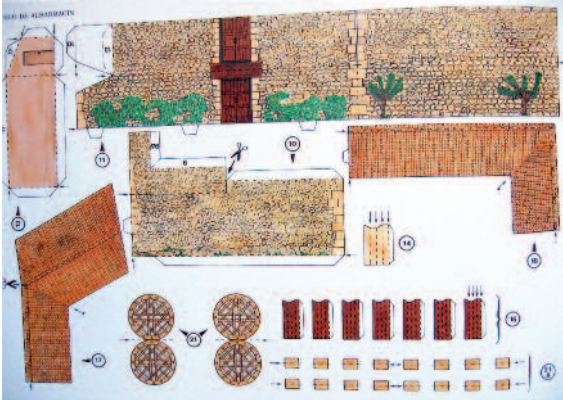
Juego y aprendizaje son términos cercanos, ya que hay importantes adquisiciones de conocimiento que se logran a través de situaciones lúdicas. Con el recortable se puede estimular la imaginación y favorecer la interacción en la actividad realizada.

A través del montaje de recortables el profesor puede analizar muchos aspectos del niño, ya que ofrece una valiosa información sobre capacidades, comprensión, dominio de destrezas etc. Es necesario favorecer una "pedagogía lúdica", que supone creación de un clima en el aula caracterizado por actividades que abran los caminos de la imaginación y estimulen el pensamiento individual.

Tanto el aula, como la ludoteca, son lugares donde los niños tienen más posibilidades de jugar con iguales, con niños de la misma edad, pero al mismo tiempo también aprender, por lo que una selección de materiales, entre los que incluir el recortable como elemento que responda a las necesidades, intereses, niveles de conocimiento y ritmo de desarrollo de los alumnos.

Y, si de un recurso como el recortable podemos obtener múltiples beneficios didácticos, ¿por qué no aplicarlo y hacerlo extensivo al mundo adulto?

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Dinámicas de juego para transmitir valores, contenidos, actitudes

*Mariona Aragay y Esther Hierro
Marinva*, juego y educación. Barcelona*

CONSIDERACIONES CONCEPTUALES

Se plantean en primer lugar: ¿Qué se entiende por juego?

En Marinva se entiende el juego como una herramienta educativa, a través de la cual el niño puede desarrollar su empatía con los otros, gestionar sus miedos, explorar sus posibilidades, expresar sus sentimientos... En el juego el niño asume nuevos roles que le permiten ensayar nuevas formas de interacción y comunicación.

Al jugar el niño se coloca en una posición psicológica donde puede evitar el ser juzgado. El juego para el niño es una fuente de motivación, de estímulo y de placer, y a la par es una fuente de aprendizaje (en el patio del colegio los niños aprenden a pactar con los demás, a convivir, a respetar normas que ellos mismos crean, a superar frustraciones cuando pierden...).

A través del juego se puede transmitir y aprender cualquier contenido de conocimiento: Un ejemplo es la experiencia realizada en un país sudamericano donde se plantea el aprendizaje del sistema penal, para los estudiantes de derecho, a través de un juego.

*Marinva es una empresa especializada en la transmisión de valores, actitudes y conocimientos a través del juego.

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

MUSEOS DE JUGUETES Y JUEGOS

Un Museo de esta naturaleza debe no sólo presentar juguetes y juegos de forma expositiva sino que debería incorporar el juego como una de sus actividades: juegos de pistas, teatralizaciones, interactuar con los objetos expuestos en las vitrinas a través de nuevas tecnologías que posibiliten dicha interacción...

Destinatarios:

-Público de todas las edades, aunque con preferencia para los niños.

Organización de las actividades:

-Deben seguir un esquema didáctico y ser organizadas por personas que conozcan el Museo y sus contenidos.

NARRACIÓN DE UNA EXPERIENCIA

En este apartado la ponente haciendo uso de un vídeo narra una experiencia realizada en el *Museo de Pau Casals*. Dicha experiencia no puede ser reflejada en este texto pues al estar centrada en el mundo de la música, no es posible hacer un resumen textual de la misma. Nos remitimos al DVD presentado en las Jornadas.

Únicamente cabe señalar que la Unidad Didáctica elaborada se recoge en un DVD interactivo, donde a partir de diferentes juegos los niños identifican desde sonidos y notas musicales a cuestiones culturales e incluso biográficas de la obra y vida de musicales a cuestiones culturales e incluso biográficas de la obra y vida de Pau Casals.



El museo del juego

*Manuel Hernández Vázquez,
Profesor de recreación del Inef. Madrid*

PRESENTACIÓN

Un museo es un espacio donde se conservan y estudian las obras y los conocimientos de una civilización y, más en general, su legado cultural. Ello implica un trabajo amplio y ambicioso que va más allá de la simple exposición de obras ante un público, y que se define como museografía. Implica también un método basado principalmente en la investigación cualitativa. Un museo además, se convierte en un **punto de encuentro**, donde confluyen nuevas personas, nuevas obras, nuevos legados culturales que ayudan a través de esa comunicación constante a la multiplicación de los intercambios y por tanto, al incremento del conocimiento.

La idea del Museo del Juego, surge hace ya unos años, cuando se recupera el antiguo gimnasio de Segovia (actualmente el gimnasio de Segovia, se encuentra en La Universidad Politécnica de Madrid). Un Museo, concebido, preparado, no como una vitrina, sino como un instrumento que permita establecer un contacto entre los hombres, en este caso con los hombres del pasado.

El museo tiene como objetivo fundamental recoger, conservar y divulgar todas las modalidades de juegos, especialmente los deportivos, tradicionales y populares, mediante la conservación de piezas testigo y la documentación de las prácticas deportivas y los usos sociales asociados. Estos materiales tratan de una manifestación cultural de amplio recorrido, que abarca tanto su uso en la vida cotidiana, como en el ritual de la fiesta, siendo importante su contextualización y documentación, que se hará dándole especial importancia, tanto a su fun-

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

ción deportiva, como a su función simbólica. Para una mejor comprensión de los juegos, se ha considerado que el discurso expositivo, se hará partiendo de su evolución a lo largo de la historia. Las funciones del museo no son sólo la de mera recopilación, sino también las de investigación, enseñanza y educación a través de los elementos de la cultura material de la que se dispone, sirviendo de soporte para el conocimiento del pasado deportivo de nuestra cultura, y por tanto una herramienta de trabajo o de apoyo para estudiantes e investigadores.

EL JUEGO DEPORTIVO

El Juego Deportivo no es una actividad nueva en la historia de la humanidad pues siempre ha desempeñado un papel importante en la vida cotidiana de las diferentes comunidades, a lo largo del tiempo y del espacio. Puede ser considerado como una fuerza instintiva, anterior a la aparición de la cultura siendo, después de la alimentación, una de las formas de interrelación con el entorno más antigua de la especie humana. La cultura es un instrumento que el hombre crea para adaptarse mejor a su medio natural y social, de tal forma que, conforme cambian las circunstancias que rodean al hombre, la cultura, si quiere seguir manteniendo su función dentro de la sociedad, debe cambiar y adaptarse a la nueva situación. El Juego Deportivo a través de la historia se ha comportado y desarrollado con estas características propias de cualquier manifestación cultural, se ha ido adaptando constantemente a las necesidades de cada sociedad.

Desde sus orígenes ha mantenido las mismas cualidades que lo caracteriza hoy en día, y que podríamos resumir en su capacidad como medio de formación física y espiritual (aspecto utilitario de la eficacia y adaptación al entorno); como medio de esparcimiento (al ser principalmente una actividad que cubre el tiempo de ocio de las personas); y ya en períodos históricos como medio de control (los poderes instituidos lo ha utilizado y lo utilizan aún en la actualidad como medio de control y manipulación de la sociedad).

En nuestro caso, a lo largo de la historia han pasado numerosos pueblos por la Península Ibérica dejando una gran riqueza de juegos, aunque la mayor influencia, entre las recibidas, fue la que se produjo con la romanización, que dejó un gran número de juegos que han llegado a nosotros, hecho acreditado por la multitud de restos arqueológicos y documentación encontrada. También se han desarrollado manifestaciones propias, como son los juegos con animales (tauromaquia), las danzas que incorporan elementos de habilidad deportiva y otros juegos como los bolos o las diferentes torres humanas que se levantan por toda la geografía peninsular.

El hecho de identificar al juego deportivo como una manifestación cultural, que se ha dado a lo largo de la historia de la humanidad como algo imprescindible y necesario, nos ha obligado a señalar con claridad cuáles han sido sus carac-

terísticas y sobre todo los objetivos que han prevalecido en las distintas épocas históricas analizadas.

Sobre la base de que la cultura identifica claramente a los miembros de una sociedad y que la misma razón los lleva a actuar de forma colectiva en todos sus planteamientos sociales y culturales de forma que todo el complejo de conocimientos, creencias, arte, moral derecho, costumbres y por supuesto el juego deportivo tiende a ser el mismo dentro de la cultura de cada pueblo. La cultura se refiere siempre al estilo de vida total, socialmente adquirido de un grupo de personas y que incluye los modos de pensar, sentir y actuar. Sencillamente la cultura es lo que nos distingue a los humanos del resto de los animales y, en un mínimo de palabras, la cultura son comportamientos que se adquieren dentro del grupo social en que nos ha tocado vivir.

El juego deportivo por tanto es también una manifestación cultural que adquirimos a través de la relación que mantenemos con nuestra cultura de origen y que reúne por ello todas las características de la propia cultura, incidiendo en una más que en otras, dependiendo de los intereses y gustos de cada época histórica. Así podemos decir que el juego deportivo se aprende, es decir, que el hombre de acuerdo con su dotación genética es capaz de aprender y adquirir todo tipo de movimientos, desde los más sencillos como el andar, correr, saltar, trepar, lanzar, etc., hasta los más complejos, incluyendo incluso la creación de nuevas formas. El juego deportivo es simbólico pues, está lleno de convencionalismos, gestos y códigos que sólo entienden los que conocen el juego. El juego deportivo ha servido siempre al hombre como entrenamiento en su lucha por la supervivencia, mejorando constantemente las habilidades necesarias para afrontar con éxito los retos de la vida. El juego deportivo mantiene siempre unas normas o reglas de conducta que el grupo acepta y cumple normalmente. Desde las comunidades primitivas, ciertas actividades lúdicas o de educación física informal, han cumplido funciones selectivas y evolutivas entre los animales, incluido el hombre. Los mejores corredores, nadadores, saltadores, luchadores o los más habilidosos eran el producto normal de la necesidad de defenderse, atacar o luchar contra la penuria o afrontar los peligros con éxito. Ha ocurrido también en épocas históricas y se puede observar claramente en los juegos deportivos practicados por esas culturas (Egipto, Grecia, Roma o más tarde en la Edad Media con los torneos y justas).

Dependiendo del momento, ciertas actividades deportivas utilizadas con fines utilitarios, pueden convertirse en meras actividades lúdicas, eliminando el carácter utilitario con el que se idearon, cuando dejan de ser necesarias (en España, podemos señalar como ejemplo los torneos medievales que con el tiempo se convirtieron en el juego de cañas o de cintas, eliminando parte o toda su agresividad). Este efecto suele ser reversible y así en nuestros días un deportista que practica el deporte con una intención recreativa, puede convertirlo en utilitario, desde

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

el momento que lo transforma en deporte profesional. El juego deportivo es dinámico pues al igual que la cultura, cambia constantemente a las nuevas situaciones, también el deporte se adapta a las nuevas formas culturales y a los gustos e intereses de las personas de cada época. Incluso en aspectos tan aparentemente alejados como pueden ser los sistemas de valores de una sociedad o sus creencias, el juego deportivo ha estado siempre presente. Desde las culturas más primitivas donde el juego deportivo forma parte del propio ritual sagrado y va unido a la fiesta religiosa, hasta en culturas más recientes donde, el juego deportivo se seculariza y es difícil observar alguna relación.

Podemos afirmar que el juego deportivo tanto antiguo como moderno, se ha desarrollado a través de formas adaptadas a los gustos e intereses de cada época y sus características y objetivos se han mantenido a lo largo de la historia de la humanidad aunque con diferentes nombres y significados. En primer lugar hay que señalar que el deporte sobre todo es un juego que se desarrolla a través del movimiento y sujeto normalmente a unas reglas, aceptadas por todos.

Otra característica del juego deportivo, es que siempre han existido, desde el punto de vista de su intencionalidad, varias formas de entenderlo. Por un lado nos encontramos con el deporte recreativo que es el deporte que se practica de una manera desinteresada y libre (concepto del deporte ocio). Por otro, el deporte educativo, que como tal, y de acuerdo con sus fines, lo podemos considerar como una forma utilitaria de hacer deporte y por último el juego deportivo profesional que es cuando lo convertimos en un trabajo esté o no remunerado.

El aspecto agonístico, es otra de las características del juego deportivo. El factor competición en el juego deportivo se da siempre y lo encontramos bien sea enfrentándonos a otras personas o compitiendo contra uno mismo por superar una dificultad (volar, escalar, navegar, etc.). La satisfacción que produce superar un reto impuesto libremente, constituye el carácter propio del juego deportivo y se puede dar bien contra el tiempo, contra el espacio o contra un adversario.

La emoción dentro del juego es otro de los aspectos que se han mantenido. Ya Ortega nos señala que existe un impulso primario no sujeto a lo biológico que nos inunda y nos arrolla y que ha ido siempre unido a la evolución de la especie humana. No solamente sienten emoción los participantes directos del juego, sino que también, dicha emoción se transmite a los espectadores y a todo el mundo que participa directa o indirectamente del acontecimiento, de forma que puede llegar un momento que se identifiquen totalmente con uno u otro bando y sientan el éxito o la derrota como algo propio. En este sentido el juego cumple la función social dentro de una comunidad donde las personas necesitan sentir pertenecer a un grupo determinado. Defender los colores de un club, de una ciudad o de un país, representa la exteriorización a través del deporte de la necesidad de formar parte de una cultura determinada.

Cierto grado de incertidumbre es también una característica propia del juego deportivo de todas las épocas estudiadas. El resultado incierto hizo que el juego deportivo se utilizara y se utilice aún en nuestros días como juego de apuestas. Eso unido a que el juego es siempre irreplicable, hace posible que halla siempre un alto grado de interés, tanto entre los jugadores como entre los espectadores y que el juego tienda a perdurar en el tiempo a pesar de que sean los mismos contendientes o el mismo juego.

ANÁLISIS Y CUADROS HISTÓRICOS

www.museodeljuego.org >>historia>>prehistoria

El juego deportivo en la Prehistoria

www.museodeljuego.org >>historia>>edad antigua

El juego deportivo en la Edad Antigua

- Colonizaciones históricas en la península Ibérica
- El Juego deportivo en las culturas urbanas; Grecia
- El juego deportivo en las culturas urbanas: Roma

www.museodeljuego.org >>historia>>edad media

El juego deportivo en la Edad Media

- El juego deportivo en la España medieval (Alta Edad Media).
- El juego deportivo en Al-Andalus
- El juego deportivo en la España cristiana

www.museodeljuego.org >>historia>>edad moderna

El juego deportivo en la Edad Moderna

- El juego deportivo en los siglos XVII y XVIII
- El juego deportivo en el siglo XVIII

www.museodeljuego.org >>historia>>edad contemporánea

El juego deportivo en la Edad Contemporánea.

- El deporte como elemento modernizador de la sociedad española.
- Regeneracionismo, cultura física y deporte.
- Deporte y sociedad durante el franquismo.
- El Movimiento Olímpico

LAS COLECCIONES DEL MUSEO

Los fondos más importantes del Museo, se presentan en cuatro colecciones:

- Colección de juegos tradicionales
- Colección de juegos infantiles
- Biblioteca del Museo
- Colección de vídeos

De la Colección de Juegos tradicionales y Juegos infantiles, el Museo Del Juego, presenta una muestra significativa, que reúne en su conjunto los juegos más populares desde el punto de vista tradicional. En cuanto a la biblioteca, se presenta una colección de libros cuyo temática, gira en torno al juego o bien, guarda una relación en cuanto a la contextualización de las actividades lúdicas.

La forma expositiva elegida es la siguiente: nombre del juego o libro y ficha técnica donde se describe en el caso del juego, sus características y reglas en el caso del libro, un resumen de su contenido.

COLECCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

Esta forma de juego deportivo ha recibido distintas denominaciones, como juego deportivo autóctono, juegos populares o juegos tradicionales, hecho que ha provocado confusión entre estos términos que aunque afines no son por supuesto sinónimos. Así el juego autóctono es aquel que es originario de un país. En el caso del juego popular, se admite que se pueda referir a manifestaciones deportivas propias de la cultura popular, es decir la que no es erudita. En cuanto al juego deportivo tradicional, podemos señalar que se trata de una manifestación lúdica con arraigo cultural.

En el caso que nos ocupa, es obvio que el juego deportivo, no puede denominarse autóctono porque se cometería un grave error histórico y cultural. Tampoco popular, pues en este caso estaríamos excluyendo los juegos minoritarios y juegos practicados por otras clases sociales. Por último, queda por decir que el término más acertado para definir a esta tipología de juegos deportivos es el tradicional, al incluir tanto al autóctono como al popular como fuente de tradición.

Una definición sobre el juego deportivo tradicional, sería aquella que tomando como base la presentada por Renson y Smulders en 1978, dice así: "Todo aquel juego tradicional, local, activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o suerte o alguna combinación de las tres y está sometida a una reglas aceptadas por todos los participantes.

Con la presente exposición, se quiere dar a conocer los juegos tradicionales españoles, como una manifestación cultural, que se utiliza tanto en el ritual de la

fiesta como en su uso en la vida cotidiana, dándole la importancia que realmente ha tenido desde el punto de vista simbólico y deportivo. Queremos dejar constancia y revivir los juegos tradicionales de nuestra cultura, en algunos casos ya extinguida y en otros por suerte en franca recuperación, partiendo de los recuerdos de las personas que vivieron esa cultura rural, recogiendo los objetos de cada uno de ellos.

El objeto de la exposición es presentar una muestra de juegos tradicionales de adultos. Asimismo han quedado excluidos los juegos tradicionales con animales como la tauromaquia, los encierros, el correr los toros o las peleas de gallos.

Para la presentación de la muestra se ha elegido, la clasificación tipológica de García Serrano (1974) y la de Renson y Smulders modificadas (1978-81):

- Juegos de locomoción
- Juegos de lanzamiento de precisión.
- Juegos de lanzamiento a distancia.
- Juegos de pelota y balón.
- Juegos náuticos y acuáticos.
- Juegos de lucha y tracción.

COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES

Desde que nace el niño empieza a jugar. La mayoría de las actividades de la vida diaria de un niño, transcurren a través de formas lúdicas, se convierten en juegos donde el niño juega con los dedos de la mano y con todo lo que es capaz de alcanzar.

Los juegos de los niños son muy variados y representan una rica manifestación de la creatividad de la infancia y de la juventud. En el campo o en la calle, en casa o en el colegio se desarrollan libremente a través de una actividad más o menos reglamentada y asumida por todos los participantes.

Rodrigo Caro, ha sido uno de los primeros autores españoles que se preocuparon por estudiar el mundo del juego, especialmente el juego infantil. En su obra *Días Geniales y Lúdicos* (1626), investiga la antigüedad y el origen de los juegos más populares practicados por los muchachos: la taba, los dados, las damas, el corro, el columpio, la pelota, etc.

A partir del siglo XVII, son muchos los autores que siguiendo el ejemplo de Caro, escriben sobre el juego infantil y su importancia para un buen desarrollo del ser humano. Durante el siglo XIX, el movimiento folclorista, fue el que tomó el testigo de recoger la riqueza de los juegos infantiles. Uno de los mejores representantes de este movimiento, en relación al juego, es Santos Hernández, con su

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

maravilloso libro titulado “Juegos de los niños en las escuelas y colegios” (1901), donde hace una descripción detallada de la mayoría de los juegos infantiles.

En los últimos años, han sido muchos los educadores que ha dedicado su tiempo a estudiar y difundir el juego como una actividad importante y necesaria para la buena educación de nuestros jóvenes. La bibliografía es abundante, siendo relativamente fácil, encontrar libros especializados en el campo del juego aplicado a la actividad docente y recreativa.

La muestra ha elegido una clasificación donde se recogen principalmente los juegos infantiles aunque también se presentan algunos juegos populares de adultos:

- Juegos de locomoción
- Juegos de habilidad y de ingenio
- Juegos de pelota y balón
- Juegos de mesa y tablero
- Juegos para reuniones y fiestas

COLECCIÓN DE LIBROS

La colección del libro del Museo del juego, tiene como objetivo presentar una muestra del fondo que posee el Museo cuya temática es el juego. Para facilitar su consulta, la muestra está organizada en seis categorías:

- Libros de juegos infantiles
- Libros de juegos de adultos
- Libros sobre teoría e historia del juego
- Libros antiguos y facsímiles
- Libros sobre construcción de juegos y juguetes
- Libros de juegos tradicionales

La colección de vídeos, tiene como objetivo, presentar fondos documentales del juego y el deporte, incidiendo especialmente en aquellos trabajos relacionados con los juegos y deportes tradicionales y los juegos y deportes alternativos. La Colección se estructura en los siguientes apartados:

- Juegos infantiles
- Juegos tradicionales
- Juegos y deportes alternativos
- Trabajos etnográficos
- Juegos Olímpicos

INVESTIGACIÓN

Una de las actividades del Museo del Juego, es promover la investigación cualitativa. **La investigación cualitativa** consiste en “descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Además, incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones, tal y como son expresadas por ellos mismos” (Pérez, 1998). La etnografía, constituye la primera etapa de la investigación cualitativa, y es a la vez un trabajo de campo (proceso) y un estudio monográfico (producto). Es una disciplina que estudia y describe la cultura de una comunidad desde la observación participante y desde el análisis de los datos observados. Las técnicas utilizadas en la investigación cualitativa son: La observación participante, el campo de estudio, el campo de observación, documentación y fuentes orales, los documentos y la cultura material, el comportamiento no verbal, la entrevista y el cuestionario.

El Museo del Juego, presenta los siguientes apartados:

- Grupo de Investigación
- Bibliopedia
- Patrimonio Histórico Español del juego y del deporte
- Athlos (revista digital)

GRUPO DE INVESTIGACIÓN

El grupo de Investigación Social y Técnicas aplicadas a la Actividad Física y el Deporte, es un grupo consolidado de investigación, perteneciente a la Universidad Politécnica de Madrid, creado en el año 2005 en el INEF de Madrid con el objetivo de recuperar una tradición, que nace en los inicios del propio centro, inspirado por su fundador José María Cagigal quien, desde el principio, impulsó el estudio y la investigación en el campo de las humanidades, quedando como muestra dos de sus obras más conocidas: la revista Citius, Altius, Fortius y Novedades. Ambas, intentan recoger ya en la década de los setenta la necesidad de desarrollar en nuestro país la investigación científica en el ámbito del deporte, especialmente en torno a las ciencias sociales. Ese es su legado y el reto que nuestro Grupo de Investigación, intenta mantener vivo con la labor iniciada desde su creación.

Su área de conocimiento es la Educación Física y deportiva y utiliza las páginas del Museo del Juego, como órgano de difusión y comunicación de sus actividades y proyectos.

BIBLIPIEDIA

La bibliopedia del Museo del Juego, nace con la idea de promover un centro de información y documentación donde investigadores, docentes y personas interesadas en general, puedan entrar en sus fondos de manera gratuita o bien, participar aportando sus trabajos sobre el juego y el deporte. Los fondos de la bibliopedia, están basados en trabajos de investigación, estudios monográficos, publicados o no, relacionados con el mundo del juego deportivo y que tienen un valor antropológico contrastado, por lo que el Museo del Juego, y de acuerdo con los autores de los mismos, considera de interés su difusión. Se estructura en los siguientes apartados:

- Trabajos etnográficos
- Marco conceptual
- Juegos y deportes alternativos
- Juegos de todo el mundo
- Ocio, deporte y desarrollo humano
- Juegos tradicionales
- Juegos infantiles
- El juego deportivo a través de las imágenes
- Unidades didácticas

PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE

El Proyecto **“PATRIMONIO HISTÓRICO DEL JUEGO Y DEL DEPORTE ESPAÑOL”**; tiene como objetivo iniciar una investigación etnográfica para recoger en un inventario, en un primer momento, todos los bienes muebles e inmuebles de interés deportivo, cuya antigüedad sea anterior a 1950. Posteriormente, se irá elaborando un catálogo donde se recojan todas las instalaciones y piezas deportivas que se consideren de interés para promover, si fuese necesario, su protección como bien de interés cultural.

Forman parte del Patrimonio Histórico Español los bienes muebles e inmuebles y los conocimientos y actividades que son o han sido expresión relevante de la cultura tradicional del pueblo español en sus aspectos materiales, sociales o espirituales. El patrimonio inmaterial o intangible sobre el juego que ha sido transmitido de generación en generación por vía oral o en el mejor de los casos de forma escrita, será objeto de estudio en una segunda fase del Proyecto.

El Proyecto, se plantea desde la plataforma del Museo del Juego, buscando la colaboración de todas aquellas personas que puedan estar interesadas en la recuperación del Patrimonio Histórico del Juego y del Deporte Español, conscientes

de que es una forma eficaz de conseguir resultados a través de la participación voluntaria

La revista digital ATHLOS, surge ante la necesidad de ofrecer a los investigadores en el campo de las Ciencias Sociales aplicadas a la Actividad Física y el Deporte y en especial en el campo de la antropología cultural, un órgano de comunicación y difusión de los trabajos, estudios e investigaciones relacionadas con el área del juego y del deporte.

En nuestro país, el precedente más importante que tenemos, no superado hasta el momento, fue el llevado a cabo por José María Cagigal a través de la revista Citius, Altius, Fortius. Pensamos, que una de las mejores formas de homenajear a José María Cagigal, es recuperar su pensamiento y dar continuidad a una de sus obras más importantes. El nombre elegido ATHLOS, fue precisamente el título que, en un primer momento, tanto José María Cagigal como Carlos Piernavieja pensaron para la futura revista, aunque al final se impuso el título recomendado por el político que tenía, en último término, el poder de decidir.

ACTIVIDADES

Aunque el objetivo principal del Museo del Juego es la investigación antropológica, es necesario e importante dar a conocer a la sociedad en general, los resultados de dichas investigaciones. Para ello, y como complemento a la oferta que se presenta directamente a través de la página web, el Museo del Juego, desarrolla un programa de actividades dirigido por un lado, a docentes y especialistas del juego y del deporte y por otro, un programa dirigido a centros escolares de secundaria y bachillerato y que tiene como objetivo, desarrollar a través de talleres prácticos habilidades y técnicas básicas que promuevan a través del juego, la creatividad y la destreza manual.

Por último y como nexo entre los dos programas señalados, el Museo del Juego, ofrece la posibilidad de organizar, con sus fondos, exposiciones itinerantes relacionadas con el mundo del juego, de una forma sencilla, rápida y de bajo coste que facilita su montaje en centros escolares y culturales.

FORMACIÓN

Los cursos seleccionados por el Museo del Juego, eminentemente prácticos, tienen como objetivo general, recuperar las formas lúdicas originarias y que nos han sido transmitidas a lo largo de los siglos por las generaciones que nos precedieron. La búsqueda del juego perdido, sería el objetivo marcado para estos cursos, dirigidos especialmente a profesionales de la educación física y del deporte en el campo de la educación o en el campo recreativo.

- Juegos tradicionales españoles

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- Juegos tradicionales infantiles
- Juegos y deportes alternativos
- Juegos malabares
- Juegos de habilidad y de ingenio
- Juegos de todo el mundo

TALLERES

Dirigido a centros escolares de secundaria y bachillerato y que tiene como objetivo, desarrollar a través de talleres prácticos habilidades y técnicas básicas que promuevan a través del juego, la creatividad y la destreza manual. Los talleres que oferta el Museo del Juego son:

- Taller de juegos malabares
- Taller de juegos de habilidad y de ingenio
- Taller de juegos y deportes alternativos

EXPOSICIONES

Por último y como nexo entre los dos programas de actividades señalados anteriormente, el Museo del Juego, ofrece la posibilidad de organizar, con sus fondos, exposiciones itinerantes relacionadas con el mundo del juego, de una forma sencilla, rápida y de bajo coste que facilita su montaje en centros escolares y culturales.

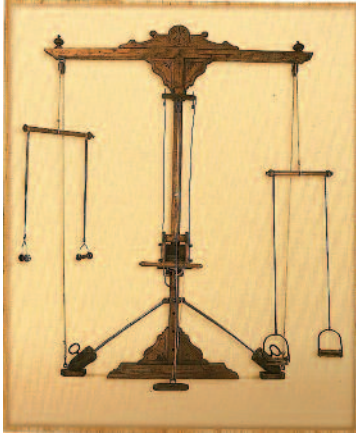
Las exposiciones que oferta el Museo actualmente son las siguientes:

Historia del Juego Deportivo en España, desde sus primeros testimonios gráficos, hasta el siglo XIX.

Muestra de juegos tradicionales españoles

Muestra de juegos tradicionales infantiles

Exposición "Jogos de los povos indígenas"



Conclusiones de las III^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas

1ª.- El juguete y la actividad de jugar no solo deben estar al servicio del desarrollo de la infancia, sino también del crecimiento de las personas adultas.

Por ello, consideramos muy importante:

- Involucrar en las actividades lúdica a las personas mayores.

- Involucrar en el juego de l@s niñ@s a sus familias.

- Promover las relaciones intergeneracionales de aprendizaje mutuo, lazo afectivo y recuperación del patrimonio cultural (no visible) a través de los juegos y del juguete.

2ª.- Las ludotecas como propone María Aguirre con su experiencia en Alcobendas, deben trascender los simples objetivos de carácter lúdico y de oferta para un saludable disfrute del tiempo de ocio, y convertirse en proyectos de participación ciudadana, abiertos al entorno social con el fin de contribuir al establecimiento de sociedades más democráticas, integradoras y corresponsables en la vida pública.

3ª.- El juguete y el juego (en las ludotecas) deben servir de instrumento para que los padres recobren espacios de comunicación lúdica, creativa y educativa con sus hij@s.

4ª.- Los Museos Pedagógicos o centrados en el juguete, deben participar en la dinamización cultural de su entorno. En el caso de la Sierra de Albarracín es urgente un refuerzo institucional de la red ya creada de Museos, Centros de Interpretación y expositivos, para mantener una política cultural coordinada en la Comarca, que respalde no sólo la vida económica de la Sierra sino que proporcione contenidos informativos sobre el Patrimonio Cultural (no visible, como lo

III JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

denomina Pedro Lavado), sustrato de una cultura común: la aragonesa, que despierte el orgullo de los habitantes de la Comarca y el interés responsable por su conservación, como legado cultural a las nuevas generaciones.

De esta conclusión, se deriva la reivindicación formal de un apoyo material por parte de las instituciones públicas y privadas de la Comarca de la Sierra de Albarracín.

5ª.- Los Museos Pedagógicos en particular deben trascender sus objetivos expositivos e informativos para contribuir, de una manera activa y participativa con la comunidad en la que están insertas, en la recuperación de aquellos valores sociales que, desde la escuela del pasado, sirvieron de soporte ideológico en la lucha por una sociedad democrática e impulsar movimientos pedagógicos alternativos.

6ª.- Es imprescindible incluir en las ludotecas y Museos pedagógicos referencias y prácticas musicales, dada la potencialidad de la música para desarrollar competencias cognitivas y sensoriales que completan a las surgidas del juego.

7ª.- Una sugerencia es aprovechar a los mayores de la casa como recurso informativo para recuperar tradiciones relacionadas con el juego, rescatar información sobre juguetes y juguetes antiguos para los museos, o colaborar como voluntari@s en talleres de juegos infantiles.

8ª.- Por último consideramos urgente y necesario reclamar la continuidad y el apoyo institucional, de las ludotecas itinerantes de la Comarca de la Sierra de la Sierra de Albarracín.

Albarracín, 28 de noviembre de 2009

Este libro se terminó de imprimir
en los talleres de Perruca Industria Gráfica de Teruel
el día 15 de noviembre,
festividad de San Alberto Magno

