

Jugar en sitios históricos: dos experiencias de educación en el tiempo libre e interpretación del patrimonio en Alcalá de Henares

Playing in Historic Sites: two practices of leisure education and heritage interpretation in Alcalá de Henares

Josué Llull Peñalba*

Resumen

En este artículo se pretende mostrar que es una buena idea permitir a los niños jugar de forma controlada en los sitios históricos, con el fin de lograr dos objetivos: el primero es convertir el patrimonio cultural en un escenario de ocio atractivo e interesante, ofreciendo múltiples oportunidades para el entretenimiento; el segundo es posibilitar que los niños aprendan a interpretar los significados de estos lugares mediante el desarrollo de una actitud interactiva y práctica. Estas ideas provienen de una percepción diferente del patrimonio, de sus valores y de sus usos, y se manifiestan en la opción de dejar a los niños interactuar en los sitios históricos, participando en actividades, jugando, hablando, tocando y explorando. En las páginas siguientes se relatan dos experiencias educativas realizadas con estos objetivos en Alcalá de Henares, ciudad distinguida como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.

Palabras Clave:

Juego. Educación del Ocio. Patrimonio Cultural. Sitios históricos. Educación Patrimonial. Interpretación del Patrimonio. Experiencia educativa. Alcalá de Henares.

Abstract

In this paper I am going to develop the following argument: it is a good idea allowing children to play in historic sites in order to pursue two main aims. The first one is to make the cultural heritage a setting for leisure and delight by offering multiple choices for entertainment. The second one is to let the children learn and interpret the deeper meanings of these sites through an interactive and practical attitude. These ideas come from a strongly different perception of the heritage, its values and uses. It deals with the possibility of making the children feel free to interact with the historic sites by participating in many activities, playing, talking, touching and exploring. In the following pages I am going to explain two educative experiences developed in Alcalá de Henares, a city that has been declared a World Heritage Site by the UNESCO.

Key Words:

Game. Leisure Education. Cultural Heritage. Historic Sites. Heritage Education. Heritage Interpretation. Educational Practice. Alcalá de Henares.

*E. U. «Cardenal Cisneros» Universidad de Alcalá
josue.llull@cardenalcisneros.es

1. Introducción: educación e interpretación del patrimonio

Denominamos sitios históricos a aquellos parajes naturales o a aquellos lugares formados por una agrupación de bienes inmuebles construidos por el hombre, que constituyen una estructura física representativa de la evolución de una comunidad humana, porque son testimonio de su cultura, porque están vinculados a acontecimientos o recuerdos del pasado, a tradiciones populares, a obras del hombre que poseen valor histórico, etnológico, paleontológico o antropológico, o porque tienen un valor de uso y disfrute para toda la colectividad.

La vigente Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español, diferencia entre dos categorías: Conjunto Histórico y Sitio Histórico. El primero hace referencia a las unidades de asentamiento humano, mientras que el segundo se reserva a los sitios de carácter natural ligados a sucesos históricos. La UNESCO, en cambio define los sitios como unidades paisajísticas configuradas por la obra combinada del hombre y la naturaleza, que representan valores universales desde el punto de vista de la historia, la estética, la etnología o la antropología. Aquí vamos a utilizar la denominación «sitio histórico» de manera amplia, para hacer alusión tanto a parajes naturales como a asentamientos humanos que tengan un valor histórico y cultural, tal como lo hemos definido en el primer párrafo.

El punto de partida de este artículo es la constatación de que la población infantil no siempre es capaz de reconocer, comprender ni interpretar adecuadamente los valores históricos y culturales asignados a los sitios históricos. Este problema es extensible a toda la población, en especial a los grupos de turistas, y se convierte en uno de los principales factores de riesgo para una adecuada conservación del patrimonio.

En 1931, en el seno del Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (CIAM), fue elaborado un documento conocido como la *Carta de Atenas*, posteriormente publicado por Le Corbusier, que en su artículo X decía lo siguiente:

La mejor garantía de conservación de los monumentos y de las obras de arte viene del afecto y del respeto del pueblo, y considerando que estos sentimientos pueden ser bastante favorecidos mediante una actuación apropiada de los poderes públicos, conviene que los educadores pongan todo su empeño en habituar a la infancia y a la juventud para que se abstengan de cualquier actuación que pueda degradar los monumentos y les induzcan a entender su significado y, en general, a interesarse en la protección de los testimonios de toda civilización.

Posteriores disposiciones promovidas desde la UNESCO y otros organismos internacionales insistieron en la importancia de que la población conceda el valor que le corresponde a los bienes culturales, ya que ése es el primer paso para garantizar su conservación. Hay muchas fórmulas para «poner en valor» un elemento patrimonial, desde la puesta en marcha de medidas legales protectoras, hasta su restauración, su musealización, su conversión en destino turístico, o incluso su catalogación oficial como bien de interés cultural que confiere a estos objetos una estimación especial por parte de toda la sociedad.

En este artículo vamos a retomar las recomendaciones de la *Carta de Atenas* para centrarnos en aquellas estrategias de carácter educativo, que pueden ayudar a poner en valor, difundir, interpretar y, en última instancia, conservar los bienes culturales.

Los diversos cambios legislativos que en los últimos años han venido regulando el sistema educativo español, siempre han recogido contenidos curriculares relacionados con el conocimiento y valoración del patrimonio cultural, si bien lo han hecho de manera tangencial o transversal. La importancia relativa de otros contenidos, las diferencias de los programas que se imparten en cada Comunidad Autónoma, el apretado calendario escolar, el empleo de métodos didácticos poco adecuados, etc., son factores que impiden dedicarle la atención suficiente a este asunto. Y ello a pesar de que uno de los objetivos básicos de las etapas de Educación Infantil y Primaria, es que el alumno conozca significativamente su entorno sociocultural más cercano. El contexto actual de crisis de las Humanidades ha incrementado algunas de estas deficiencias.

Sin embargo, es responsabilidad de los educadores ayudar a los niños a interpretar los significados y los valores del patrimonio cultural, por varias razones:

- Por el creciente interés que está mostrando la sociedad hacia el patrimonio.
- Por la dificultad de comprender los significados complejos de lo que se visita.
- Por la importancia de generar procesos de identidad colectiva y de construcción de una memoria cultural a partir del patrimonio.
- Para favorecer una «puesta en valor» del patrimonio.
- Para minimizar el impacto turístico y sensibilizar hacia la conservación del patrimonio, tanto natural como cultural.
- Para inculcar actitudes éticas de respeto y corresponsabilidad en la conservación de nuestra herencia cultural.

De la toma de conciencia de esta responsabilidad educativa, han surgido en las últimas décadas algunos programas y experiencias englobados en lo que se ha denominado

Educación Patrimonial. Entre los objetivos generales que pretende la Educación Patrimonial, según Olaia Fontal (2003, p. 169), están los siguientes:

1. Favorecer el conocimiento del patrimonio cultural.
2. Beneficiar la caracterización de las culturas a partir de su patrimonio cultural.
3. Generar procesos de identidad individual y colectiva a partir del patrimonio cultural en sus diferentes dimensiones (personal, familiar, local, autonómico, nacional e internacional).
4. Construir una memoria individual y colectiva que tome en consideración los bienes y valores del patrimonio cultural.
5. Favorecer actitudes y valores encaminados a conocer y respetar nuestra cultura presente.
6. Mejorar el conocimiento de las culturas del pasado a partir de sus vestigios materiales.
7. Desarrollar actitudes de respeto y valoración hacia lo ajeno, evitando etnocentrismos.
8. Establecer la comunicación entre diferentes culturas a partir de la definición de un patrimonio intercultural.

Estos objetivos se desarrollan por medio de una serie de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que tratan las siguientes áreas:

- Conocimiento del patrimonio cultural.
- Comprensión de claves culturales.
- Respeto y valoración del patrimonio cultural.
- Cuidado, defensa y conservación del patrimonio cultural.
- Sensibilidad estética y disfrute del patrimonio cultural.
- Transmisión y difusión de los valores del patrimonio cultural.

Y estos contenidos se desglosan, a su vez, en múltiples actividades didácticas dirigidas a todo tipo de población, de todas las edades y en cualquier ámbito educativo, tanto formal como no formal. Estas actividades pueden ir desde sencillas prácticas de observación y dibujo del entorno con niños de la etapa de Educación Infantil, hasta recorridos urbanos y programas de desarrollo comunitario en los que pueden cooperar asociaciones, colectivos de ciudadanos y profesionales del sector turístico. Una de las estrategias que mayor aceptación han experimentado, quizás debido a su larga tradición, es la Interpretación del Patrimonio.

La Interpretación del Patrimonio es una estrategia de comunicación dirigida al público que visita algún sitio de valor patrimonial. Pretende revelar «in situ» los significados e

interrelaciones de lo visitado, y presentarlo adecuadamente, con el fin de que los turistas aprendan a apreciarlo y adopten una actitud favorable hacia su conservación. Según Tilden (2006), es «una actividad educativa que pretende revelar significados e interrelaciones a través del uso de objetos originales, por un contacto directo con el recurso o por medios ilustrativos, no limitándose a dar una mera información de los hechos», es decir, que debe combinar diferentes tipos de estrategias comunicativas, métodos y elementos (artísticos, imaginativos, tecnológicos, teatrales, lúdicos, experimentales, multimedia, etc.). Además, puede ser una herramienta de gestión que influya en los patrones de circulación del público, una forma de difundir los intereses y objetivos de la institución promotora, y una vía de generación de beneficios económicos para los sitios visitados.

Para explicarlo mejor vamos a repasar a continuación los principios básicos por los que se rige la Interpretación del Patrimonio, tal como fueron enunciados por Freeman Tilden en 1957, y actualizados Larry Beck y Ted Cable en 1998:

1. Para despertar el interés y facilitar la motivación, los intérpretes deben intentar relacionar sus mensajes con la personalidad y la experiencia vital de los visitantes.
2. El propósito de la interpretación no es sólo dar información, consiste en revelar una verdad y un significado profundo desde una perspectiva multidisciplinar.
3. Una actividad interpretativa es un arte que combina varios métodos y se debe diseñar como una historia que informe, entretenga e ilustre.
4. El propósito de los mensajes interpretativos es inspirar y provocar reacciones en la gente, para que amplíen sus horizontes.
5. La actividad interpretativa debe presentar un tema o un planteamiento completo y dirigirse al espectador como un todo.
6. La interpretación para niños, adolescentes y personas mayores debería aplicar enfoques diferentes, adaptados a sus características.
7. Todo lugar tiene su historia. Los intérpretes pueden revivir el pasado para hacer que el presente sea más placentero y que el futuro adquiera un mayor significado.
8. Las nuevas tecnologías pueden revelar el mundo de maneras nuevas y apasionantes. Sin embargo, la incorporación de estas tecnologías a los programas interpretativos debe realizarse con cuidado y precaución.
9. Los intérpretes deben cuidar la cantidad y calidad de la información a presentar, en cuanto a su selección y precisión. Bien sintetizada y fundamentada en una buena investigación, la interpretación tendrá más poder que un gran discurso.
10. Antes de aplicar diseños en interpretación, el intérprete debe conocer las técnicas básicas de comunicación. Una interpretación de calidad se fundamenta en las habilidades y los conocimientos del intérprete, atributos que se deben poder desarrollar de forma continua.

11. Los textos interpretativos deberían transmitir aquello que a los lectores les gustaría conocer, con la autoridad del conocimiento, y la humildad y responsabilidad que ello conlleva.
12. Un programa interpretativo debe ser capaz de conseguir apoyo –político, financiero, administrativo, voluntariado-, sea cual sea la ayuda necesaria para que el programa prospere.
13. La interpretación debería estimular las capacidades de la gente e infundir un deseo de sentir la belleza de su alrededor, para elevar el espíritu y propiciar la conservación de aquello que es interpretado.
14. Los intérpretes deben ser capaces de promover actividades interpretativas óptimas, a través de programas y servicios bien concebidos y diseñados de forma intencionada.
15. La pasión es el ingrediente indispensable para una interpretación poderosa y efectiva; pasión por el rasgo que es interpretado y por aquellos que vienen a inspirarse en él.

En España estos principios han sido secundados por la Asociación para la Interpretación del Patrimonio y recogidos por Morales Miranda (2001), quien añade un principio más:

16. La interpretación tiene que contribuir a la prevención y solución de problemas sociales, culturales y ambientales. Debe provocar un impacto en el público que vaya más allá del mero hecho de la visita.

La Interpretación del Patrimonio siempre se desarrolla in situ, es decir, en el lugar que es visitado, vale tanto para la didáctica y difusión del patrimonio natural como del patrimonio cultural, y puede aplicarse siguiendo dos grandes enfoques:

- *Programas didácticos*: están destinados a personas o grupos homogéneos, generalmente procedentes de centros escolares. Se basan en actividades de clara intencionalidad educativa y están adaptados a las características de los destinatarios.
- *Programas interpretativos*: están destinados a un público en general que acude durante su tiempo libre, desde su rol de turista. Con frecuencia se basan en visitas guiadas o teatralizadas por un itinerario establecido y utilizan diversos recursos informativos, pero su finalidad es preferentemente recreativa.

En las páginas siguientes voy a presentar dos experiencias de interpretación del patrimonio que fueron desarrolladas en sendos sitios históricos de la ciudad de Alcalá de Henares, durante la primavera de 2007 y 2008 respectivamente.

2. Justificación: ocio, juego, patrimonio y aprendizaje en los sitios históricos

La idea de que es posible jugar y divertirse en un sitio histórico no es nueva, pero aún resulta difícil de asumir en determinados círculos científicos y sociales, en particular en España. En países como Inglaterra, en cambio, es algo absolutamente aceptable, ya que se considera una estrategia eficaz para hacer de estos lugares algo atractivo y didáctico al mismo tiempo, en donde puede haber múltiples posibilidades de ocio, exploración y aprendizaje. Esta realidad parte, lógicamente, de una importante diferencia de mentalidad que considera que los museos, los edificios culturales, los monumentos, los jardines o los parques arqueológicos son escenarios de ocio habituales.

Por ejemplo, Fountains Abbey, en el Yorkshire, es un sitio de extraordinario valor arqueológico, que conserva las ruinas de uno de los principales monasterios cistercienses de la Edad Media en Inglaterra. Las ruinas de la abadía se levantan en medio de una magnífica pradera, rodeada de frondosos bosques, arroyos, estanques y unos jardines románticos construidos posteriormente, en el siglo XVIII. Durante los fines de semana, el sitio se llena de familias que van a pasar allí el día, a hacer picnic y pasear por los jardines, mientras los niños corretean e interaccionan libremente por en medio de las ruinas. La limitación del número de visitantes, el civismo, el respeto a las señales e indicaciones, y la acotación de determinadas zonas, garantizan no sólo el disfrute sino también la adecuada relación con el monumento, así como su conservación.

En otros sitios históricos de Inglaterra se producen experiencias similares. Por ejemplo en Wilton House (cerca de Salisbury), en Chatsworth House (en Derbyshire) o en Alnwick Castle (en Northumberland), existen *playgrounds* o áreas infantiles de juego, con columpios que tienen el aspecto de castillos de madera e instalaciones diversas como tirolinas y pasarelas elevadas, que permiten caminar por entre las copas de los árboles y admirar los edificios y los jardines desde las alturas. En Chatsworth incluso hay una granja-escuela en las proximidades del palacio, donde se desarrollan actividades didácticas para niños. Más interesante resulta Hever Castle (en Kent), la residencia palaciega de Ana Bolena. Allí, para poder acceder al área de juego, los niños han de atravesar un laberinto que tiene seis accesos, uno por cada una de las seis esposas del rey Enrique VIII; si aciertan con el itinerario correcto y completan el laberinto, llegan a una escalinata que les conduce a lo alto de una torre de madera, desde donde pueden deslizarse por un tobogán y llegar al área de juego.

En otros lugares hay disponibles disfraces para vestirse a la moda de la época en que fueron construidos, en algunos hay exhibiciones de cetrería, equitación, tiro con arco, etc., y en casi todos ellos se realizan dramatizaciones de acontecimientos relacionados con la historia de aquellos lugares. Sobre este último aspecto es especialmente llamativa la oferta de actividades de Warwick Castle (cerca de Coventry), que supone un auténtico viaje en el tiempo hasta la Edad Media. En una línea similar está también Woburn Abbey (en Bedfordshire), donde los jardines son el escenario habitual de representaciones teatrales, conciertos y juegos, que aprovechan un entorno natural verdaderamente bucólico. En ambos sitios hay disponibles cuadernos de ruta para que los niños fijen su atención sobre determinados aspectos de la visita al monumento, busquen algún objeto curioso en cada una de las salas, dibujen detalles o acierten algunas preguntas que les permitan resolver un pequeño enigma al final. La colaboración de los voluntarios que trabajan allí es esencial a este respecto. Se trata normalmente de personas mayores que dedican su tiempo libre de forma altruista a controlar la visita, ofrecer pequeñas explicaciones histórico-artísticas o anecdóticas, y sobre todo hacer que los turistas se sientan bien atendidos en todo momento.

Todas estas experiencias tienen como principal objetivo hacer accesibles, atractivos y divertidos los sitios históricos, permitiendo a los niños divertirse, jugar, interactuar y vivir experiencias de ocio imaginativas y provechosas. Son el mejor medio para hacer agradable la visita, despertar el interés por conocer esos lugares y motivar un primer modelo de aprendizaje informal, que luego puede estructurarse mediante una observación más organizada. Si los niños pueden explorar y pasárselo bien en los sitios históricos, descubrirán mejor sus valores, comprenderán mejor sus significados y probablemente deseen volver para divertirse y aprender aún más. Para ello será necesario aplicar estrategias de interpretación, actividades, discursos y recursos multidisciplinares, adaptados a cada persona, que transmitan los mensajes de manera clara y eficaz.

En España también existen numerosos programas y actividades relacionadas con la educación y la interpretación del patrimonio cultural, que están siendo oportunamente recopilados en publicaciones especializadas (Calaf y Fontal, 2004). Algunos de estos programas están teniendo gran repercusión y ya ejercen como un importante reclamo turístico para los sitios donde se desarrollan, como *Tarraco Viva*, el festival romano que se celebra anualmente en Tarragona.

Al contrario que en el mundo anglosajón, en el que el modelo de gestión corresponde a la iniciativa privada, en España es más frecuente que estos programas estén



Fig. 1: Juegos en las ruinas de la iglesia de Santa María (mayo 2008).

organizados por instituciones públicas como los ayuntamientos o las administraciones autonómicas, que los subvencionan directamente o externalizan su puesta en práctica, dejándolos en manos de empresas y asociaciones subcontratadas. Así sucede que la duración de los programas es variable, al igual que las actividades que desarrollan, aunque por lo menos se mantienen dos características fundamentales: la primera es que suelen tener una intencionalidad educativa y de difusión cultural explícita, y la segunda es que pretenden promover la participación activa de los destinatarios mediante estrategias típicas de la animación sociocultural y la educación en el tiempo libre.

Algunos ejemplos de actividades son los *happenings*, *performances*, pasacalles, comparsas, teatros de guiñol y otros espectáculos de música o danza que se hacen al aire libre, con el objetivo de ambientar y entretener a los espectadores durante el breve espacio de tiempo que dura la función. En los centros culturales, museos, bibliotecas, archivos, teatros, etc., también se suelen realizar actividades de animación. Por ejemplo, en algunos museos se han llegado a crear servicios didácticos especializados, con la misión de acercar la cultura y el arte a los niños a través del juego y otras

estrategias de motivación. Así, realizan gincanas, itinerarios temáticos, juegos de misterio en los que hay que encontrar una serie de objetos o desvelar un enigma, talleres de expresión artística, etc., que se pueden realizar en familias o en grupo, concertando previamente la visita con los responsables del centro.

Lo que es evidente es que las características y la forma de implementación de estos programas condicionan en gran medida la visita a un sitio de valor patrimonial, generando en los turistas tres tipos de actitudes claramente diferenciados:

1. *Contemplación*: en estos casos, el programa de actividades está poco desarrollado y se limita a la simple exhibición de los elementos patrimoniales, quizás acompañado de cartelería y elementos informativos, de tal forma que la actitud de los visitantes es pasiva y está concentrada únicamente en ver los objetos o los espectáculos que se muestran. La experiencia turística no es tan enriquecedora y la tarea educativa se minimiza, puesto que se reduce a organizar la visita y controlar su desarrollo.
2. *Exploración libre*: se produce cuando existen recursos y actividades planificadas, que los visitantes realizan por su propia cuenta, mediante itinerarios marcados, cuadernos de observación, juegos de descubrimiento o paneles interactivos, que permiten descubrir las características básicas del entorno que se visita.
3. *Interpretación*: es el estadio más elaborado, ya que supone acompañar a los turistas, para ayudarles a descubrir los significados e interrelaciones del lugar visitado, con el fin de que aprendan a apreciarlo y adopten una actitud favorable hacia su conservación. En estos casos, el educador no se limita únicamente a dar información, sino que combina diferentes estrategias didácticas y recursos comunicativos para transmitir mensajes significativos, divertidos y adaptados a los visitantes.

Los programas que voy a exponer aquí trataron de promover esta última actitud, mediante actividades de animación especialmente destinadas a un público infantil, que se desarrollaron en dos sitios históricos muy significativos de Alcalá de Henares: el jardín del Palacio Laredo y las ruinas de la iglesia de Santa María.

3. Objetivos e ideas clave

Aunque se trata de dos experiencias diferentes, realizadas con un año de diferencia, ambas están relacionadas y en cierto modo pueden considerarse como continuación una de la otra, porque comparten objetivos, modalidad de gestión, actividades-tipo y otras características.

La primera experiencia se denominó «Los domingos del Laredo» y, como su nombre indica, se puso en práctica durante los domingos de mayo, junio y julio del año 2007, en el jardín de un palacio romántico construido en estilo historicista a finales del siglo XIX, en el Paseo de la Estación de Alcalá de Henares.

La segunda se enmarcó dentro del programa cultural «Música en el Kiosko», y se desarrolló en varios domingos de abril, mayo y junio de 2008, en las ruinas de la antigua iglesia de Santa María, edificada en el siglo XVI en la Plaza de Cervantes de Alcalá de Henares, y destruida en sus dos terceras partes durante la Guerra Civil.

El proyecto en ambos casos fue diseñado, gestionado e implementado por la Escuela de Tiempo Libre EALA, que proporcionó los recursos humanos y materiales necesarios, y me encargó a mí la coordinación de los mismos. EALA es una escuela de formación de animadores y monitores de tiempo libre, que fue creada en 1979 y reconocida oficialmente por la Consejería de Educación y Juventud de la Comunidad de Madrid en 1986. Está inscrita con el nº 9 en el Registro de Escuelas de Animación y Educación Infantil y Juvenil de dicha comunidad autónoma. EALA es una entidad privada, reconocida de utilidad social, que está vinculada institucionalmente a la Escuela Universitaria «Cardenal Cisneros» y al Instituto de los Hermanos Maristas.

La entidad promotora y financiadora fue el Ayuntamiento de Alcalá de Henares, a través de la Concejalía de Patrimonio en el primer caso, y de la Concejalía de Cultura en el segundo caso. El primer año ejerció también como patrocinador el Centro Internacional de Estudios Históricos Cisneros, institución científica dependiente de la Universidad de Alcalá que tiene su sede precisamente en el Palacio Laredo.

No era la primera vez que EALA y el Ayuntamiento de Alcalá de Henares colaboraban en programas de animación sociocultural. Prácticamente desde sus orígenes, EALA se ha distinguido por su implicación en el entorno social de la localidad, mediante el desarrollo de numerosas actividades culturales, de ocio infantil y juvenil, de promoción turística y de animación de calle, así como por su participación en el Consejo Municipal de la Juventud y en otras acciones conjuntas con diversos colectivos y asociaciones de todo el Corredor del Henares.

Las dos experiencias de las que trata este artículo surgieron como respuesta a la necesidad de ofrecer un espacio lúdico alternativo para niños de entre 2 y 14 años, durante las mañanas de los domingos. Se enmarcaban y eran complemento a la programación de actividades culturales promovidas desde el Ayuntamiento de Alcalá de Henares, con carácter gratuito, cuya finalidad última era acercar al público infantil y a

sus familias determinados elementos del patrimonio histórico artístico de la ciudad, empleando para ello una metodología recreativa y participativa.

Sus principales objetivos fueron los siguientes:

1. Fomentar el interés, la valoración y la difusión del patrimonio cultural de la ciudad de Alcalá de Henares.
2. Facilitar el acceso a sitios de interés histórico-artístico, poco conocidos o valorados por la ciudadanía, con el fin de proporcionar espacios de ocio alternativos en los que sea posible jugar y aprender al mismo tiempo.
3. Promover el desarrollo de actividades lúdico-recreativas dirigidas tanto a la infancia de Alcalá de Henares y sus familias como a los potenciales turistas que visiten la ciudad, complementando otros programas municipales de animación sociocultural y de promoción turística.
4. Aplicar modelos de Interpretación del Patrimonio que permitan transmitir adecuadamente los significados de los lugares visitados y despertar actitudes de conservación y respeto hacia los mismos.

4. Desarrollo de las actividades

Dadas las características de los sitios donde se realizaron, las actividades fueron abiertas a todo el público. Ambos son lugares de tránsito tanto para los habitantes de Alcalá como para los turistas, así que muchas familias que pasaban por allí y advertían los carteles anunciadores, se incorporaban de forma inmediata a las actividades. Otros grupos de personas conocían de antemano la programación, gracias a la difusión de las mismas a través de los medios de comunicación y los servicios de información del Ayuntamiento. Esta flexibilidad hizo difícil prever el número de asistentes a cada sesión. En el programa «Los domingos del Laredo» (2007) fue de 30 niños y niñas en cada uno de los nueve días que duró, mientras que en las actividades infantiles del programa «Música en el Kiosko» (2008) hubo algo menos de 20 niños y niñas en cada uno de sus seis días. En total acudieron 270 al primero de los programas y 100 al segundo; sus edades estaban comprendidas entre los dos y los catorce años, siendo bastante más numeroso (aproximadamente unos dos tercios del total) el grupo de dos a siete años. Para atenderles trabajaron, en cada uno de los dos turnos de los que constaba cada día de actividad, tres monitores titulados por la Escuela de tiempo Libre EALA.¹

¹ Desde aquí quiero expresar mi agradecimiento y felicitación a todos los monitores que, de una u otra forma, colaboraron en el desarrollo de ambos programas con tanto entusiasmo y profesionalidad: Carmen García Hermosilla, María Domínguez Boza, Irene Chico, Itzár González-Albo Piquet, Jaime Camacho Cerratos, Cristina Santoyo Valverde, Félix J. Sánchez Álvarez de Lara, Eva Peñafiel Pedrosa y Sonsoles Hernández González.



Fig. 2: Cuento-mural en el jardín del Palacio Laredo (junio 2007).

La metodología se basó principalmente en el modelo lúdico. Con el fin de proponer una oferta lo más atractiva posible, se utilizaron recursos didácticos muy diversos que permitieron conectar con un sector más amplio de destinatarios. El modelo de sesión, de una hora aproximada de duración, se iniciaba con algunos juegos cortos o técnicas de animación, para continuar con una actividad principal y finalizar con una actividad de despedida, de carácter plenario, en la que era habitual que participasen también los padres. De todas formas, la programación fue bastante flexible y experimentó algunas modificaciones o incorporó nuevas actividades, en función del tiempo, de la edad de los niños que asistieron cada día, de sus características y de otros factores. A continuación se enumeran los principales grupos de actividades desarrolladas.

- *Técnicas de animación*: dinámicas de grupo, dramatizaciones, canciones y otros recursos lúdicos con los que favorecer la integración y participación de los destinatarios.
- *Juegos*: juegos de aire libre de corta duración, juegos populares y tradicionales, gincanas con pruebas de habilidad, y juegos de pistas cuya realización permitía completar un pequeño circuito por el sitio o resolver algún acertijo.

- *Cuentacuentos*: relatos contados por un animador, cuentos interactivos o pequeñas lecturas sobre algunos aspectos de la historia de Alcalá de Henares, presentados de manera atractiva y adaptada a la edad de los destinatarios.
- *Talleres*: actividades para desarrollar la expresión creativa mediante la utilización de material de reciclaje y otros recursos plásticos, que tenían como centro de interés los valores artísticos de los sitios donde tenía lugar la experiencia.

Merece la pena explicar con más detalle algunas de las actividades citadas. Del programa «Los domingos del Laredo» voy a destacar tres. La primera fue una búsqueda del tesoro, la segunda un cuento-mural y la tercera un taller de azulejos; todas ellas estaban ambientadas en la historia del palacio y su artista.

La búsqueda del tesoro tenía como objetivo encontrar una serie de pistas ocultas por todo el jardín del Palacio Laredo. Las pistas consistían en una tarjeta con un breve texto que permitía adivinar la ubicación aproximada de la siguiente pista. Para facilitar el juego de los niños más pequeños, en determinadas ocasiones sustituimos las tarjetas por imágenes de algunos elementos significativos del jardín, que servían igualmente para localizar de la siguiente pista. Los participantes se repartían en grupos y comenzaban desde distintos puntos su búsqueda particular. Cuando terminaban de encontrar todas las pistas, le dábamos a cada grupo un fragmento de un croquis del jardín. Por consiguiente, era necesaria la colaboración de todos los grupos para recomponer por completo el croquis. Una vez completado el mismo, podían averiguar el escondite del tesoro e ir a por él todos juntos.

El tesoro era un pequeño cofre de madera, cerrado con llave. Los animadores lo abrían de forma un tanto misteriosa y pedían a los niños que se sentaran en círculo, para explicar su contenido mediante un cuento. Los objetos que había en el cofre eran una especie de pergamino con un mapa de España impreso, una pluma de ave y un tintero para escribir, varios pinceles, una estatuilla de Miguel de Cervantes, una banda de alcalde y una fotografía del artista Manuel Laredo. El cuentacuentos iba sacando de manera secuenciada cada objeto, según estuviera relacionado con la historia de Manuel Laredo, y preguntaba a los niños qué era, qué uso tenía, etc., de forma que la actividad resultaba muy participativa. El cuento, cuyo texto completo puede leerse en el Anexo 1, servía para dar a conocer a los niños algunas peculiaridades de la trayectoria vital y artística de Manuel Laredo, e invitarles a visitar el Palacio con sus familias.

Otra actividad especialmente interesante fue el cuento-mural. El centro de interés, en esta ocasión fue conocer la sociedad de Alcalá de Henares a finales del siglo XIX. Para ello encargamos la fabricación de una pancarta de unos cuatro metros de largo por uno



Fig. 3: Cuento-mural en el jardín del Palacio Laredo (junio 2007).

y medio de alto, que mostraba una fotografía del Paseo de la Estación en la época que se construyó el Palacio Laredo. Esta imagen resultaba muy sorprendente para los participantes, no sólo por sus dimensiones sino sobre todo porque el aspecto de esta calle y del propio entorno del palacio ha cambiado mucho desde entonces. Por consiguiente, lo primero que teníamos que hacer era ayudar a interpretar la fotografía comparándola con la realidad actual. Luego un cuentacuentos se presentaba con una carpeta de la que iba extrayendo retratos de personajes y objetos característicos de la sociedad del siglo XIX, por ejemplo un aguador, un soldado de caballería, un sereno, un labrador, un coche de caballos, un velocípedo, una locomotora de ferrocarril a vapor, un globo aerostático, un organillo y varias imágenes de niños jugando a juegos tradicionales como el aro, la carretilla, el caballito de madera, etc. La dinámica consistía en preguntar a los participantes si podían identificar qué o a quién representaba cada imagen, para después aclarar ideas y proponer comparaciones con la realidad actual. Así se intentaba hacer comprender la evolución de las sociedades en el tiempo, los cambios tecnológicos y las diferencias entre las formas de vida de ayer y de hoy.

Cada imagen explicada se colgaba entonces mediante un sencillo sistema de velcros, hasta que la pancarta quedaba completamente plagada de personajes y objetos de la

época. Así resultaba una especie de ambientación del Paseo de la Estación tal como sería al poco tiempo de construirse el Palacio Laredo. Pero quedaba una sorpresa para el final. El último dibujo que extraía el cuentacuentos de su carpeta era un dragón surcando los cielos. ¿Qué hacía allí un dragón? El cuentacuentos les decía a los niños que, efectivamente, hace muchos años había venido a Alcalá un dragón que se había posado sobre el tejado del Palacio Laredo, y desde entonces se había quedado dormido y no se había vuelto a despertar. Acto seguido los monitores enseñaban a los niños el lugar donde se encontraba el dragón y les aconsejaban que guardasen silencio y se portaran bien si no querían despertarlo mientras visitaban el palacio. El dragón, en realidad, es un remate escultórico de estilo *Art Decó*, hecho de forja, que adorna todavía hoy el Palacio Laredo pero, en aquellos momentos, la imaginación de los niños se desbordaba.



Fig. 4: Dragón de forja *Art Decó* que remata el tejado del Palacio Laredo.



Fig. 5: Actividad de expresión artística relacionada con el dragón anterior (junio 2007).

La última actividad que voy a describir profundizaba en esta línea de apreciación de los aspectos artísticos del edificio. Se trata de un taller azulejos, que pretendía desarrollar las capacidades expresivas de los participantes a través de la recreación personal de las obras de arte del pasado. Un edificio historicista como el Palacio Laredo es una fuente inagotable de modelos así que tuvimos que seleccionar. Finalmente nos decidimos por los azulejos y yeserías que decoran muchas de sus estancias, algunas de ellas originales de los siglos xv y xvi y otras diseñadas por el propio Manuel Laredo en el siglo xix. Fotografiamos dos modelos y, mediante un programa de tratamiento digital de imágenes, simplificamos su trama para hacer una plantilla. El taller que planteamos a los niños fue ornamentar esas plantillas a su manera, bien pintándolas o bien dándolas relieve con plastilina. Cuando las terminaron, las pegamos todas en un panel imitando un paño de

yeserías o azulejos, como los que hay en las paredes del palacio. Para los niños fue una forma de contribuir con sus propias manos a la decoración de un edificio tan singular.



Fig. 6: Taller de azulejos en el jardín del Palacio Laredo (mayo 2007).

De las actividades infantiles vinculadas al programa « Música en el Kiosko» quiero explicar, para terminar, otras dos actividades: un juego de pistas sobre el origen de Miguel de Cervantes y un taller ambientado en un conocido cuento que se adaptó para la ocasión.

Antes que nada es conveniente aclarar que la antigua iglesia de Santa María de Alcalá de Henares fue el escenario donde tuvo lugar el bautizo del escritor de *El Quijote*, Miguel de Cervantes Saavedra, el 9 de octubre de 1547. En el ayuntamiento se guarda todavía hoy la partida bautismal, y en una de las capillas que se conservan de esta iglesia subsiste la pila donde recibió las aguas el llamado Príncipe de los Ingenios. Así pues, nos pareció que ése era el tema que debíamos ayudar a interpretar a los visitantes.

Para ello propusimos un juego de exploración, en el que los niños tenían que encontrar entre las ruinas varios fragmentos de papel, que formaban un puzle. Al

reconstruir el puzle, podía leerse el texto de la partida de bautismo de Cervantes y, de esta forma, los monitores explicábamos el significado del sitio en el que nos encontrábamos. Como complemento a la explicación, repartimos a los niños un croquis y los guiamos por en medio de las ruinas, con el fin de ayudarles a comprender qué era cada uno de los elementos que se conservaban: los ábsides de la iglesia, los pilares que sostenían las bóvedas, la torre, la sacristía y las capillas laterales, en una de las cuales se halla la pila bautismal de Cervantes. A pesar de tratarse de un espacio arquitectónico cuya apreciación podía resultar un tanto abstracta, por su alto nivel de degradación, la verdad es que los destinatarios lograron interpretarlo correctamente.



Fig. 7: Resolviendo el misterio de las ruinas de la iglesia de Santa María (mayo 2008).

La última actividad está menos relacionada con el descubrimiento del patrimonio cultural de Alcalá de Henares y más con la temática del programa en el que se enmarca. Hay que tener en cuenta que el Ayuntamiento nos encargó estas actividades como una estrategia para que el público infantil se interesase por los conciertos de la banda de música que se iban a desarrollar a continuación en el kiosco de la plaza, situado justo enfrente de las ruinas de la iglesia de Santa María. Por eso elegimos como centro de interés el cuento de *El Flautista de Hamelín*, por su temática musical, y lo convertimos en *El flautista Alcaláín* con el fin de acercarlo a nuestra propia localidad.



Fig. 8: Buscando fragmentos de la partida de bautismo de Cervantes entre las ruinas de la iglesia de Santa María (mayo 2008).

La actividad se desarrolló en dos partes. En la primera los niños realizaron un taller de fabricación de ratones con bolas de poliespan que pintaron y decoraron, añadiéndoles los detalles de las orejas y el hocico. A continuación pegaron los ratones sobre un enorme pentagrama dibujado en una larga tira de papel continuo, de forma que asemejaban notas musicales. En la segunda parte de la actividad dramatizamos el cuento del flautista con la colaboración de las familias. Éste apareció disfrazado a la



Fig. 9: Reconstruyendo la partida de bautismo de Cervantes en las ruinas de la iglesia de Santa María (mayo 2008).

moda del Renacimiento y se enganchó la tira de papel continuo en el vestido. De esta guisa comenzó a tocar la flauta y a caminar, arrastrando tras de sí la tira de papel con los ratones hasta que desapareció de nuestra vista. Luego regresó y se llevó a los niños, que le siguieron en fila como hipnotizados por la música. Finalmente, los padres pidieron al flautista que les devolviese a sus hijos y, después de mucho negociar, todos se reunieron de nuevo y bailaron una canción de despedida. Tras ello se invitaba a las familias a acudir al concierto de música junto al kiosco de la plaza.

5. Evaluación y conclusiones

Todos los profesionales que estuvimos implicados en el desarrollo de los dos proyectos creemos firmemente que deben promoverse más experiencias educativas de estas características. Dejar jugar en los sitios históricos de manera controlada y con una



Fig. 10: Actividad relacionada con la música y los cuentos en las ruinas de la iglesia de Santa María (junio 2008).

intencionalidad educativa puede ser una estrategia fundamental para que las nuevas generaciones aprendan a valorar el patrimonio cultural como algo interesante y divertido al mismo tiempo. La buena acogida que las familias dispensaron a las actividades, y el hecho de que muchas personas repitieran su asistencia, son un claro síntoma de que existe una demanda creciente al respecto.

Mientras los monitores trabajaban con los niños y niñas, los coordinadores tuvimos la ocasión de evaluar con los padres y su respuesta fue en todos los casos muy positiva, solicitando la continuación de ambos programas durante el verano, o la realización de más actividades. Valoraron especialmente la variedad de las actividades, que apenas se repitieron entre unos días y otros; el buen hacer y la atención dispensada por los monitores; la oportunidad de acceder a determinados elementos del patrimonio artístico de la ciudad y el poder conocerlos de una manera diferente; y la originalidad de utilizar los sitios históricos para realizar otro tipo de actividades lúdicas o culturales, que no eran las habituales.



Fig. 11: Actividad relacionada con la música y los cuentos en las ruinas de la iglesia de Santa María (junio 2008).

Por otra parte, hay que reconocer que el impulso otorgado por parte del Ayuntamiento de Alcalá de Henares facilitó enormemente la gestión de ambos proyectos, y que la profesionalidad, creatividad y compromiso por parte de los monitores de EALA garantizaron en todo momento la buena marcha de los mismos.

Como aspectos a mejorar podemos citar algunos problemas de difusión en el proyecto de 2008, que provocaron que la afluencia de público fuese menor, a pesar de que el sitio se encuentra en un entorno mucho más céntrico. También algunos detalles de distribución de los turnos de actividad, que en alguna ocasión se solaparon o se fusionaron en uno solo por la dinámica que llevaba cada grupo de participantes. Y finalmente la necesidad de definir mejor el papel de los padres mientras sus hijos estaban disfrutando de la actividad, puesto que en algunos casos participaron de la misma como un niño más, otras veces se mantenían como observadores a una distancia prudencial, en otras ocasiones aprovechaban para visitar por su cuenta el monumento y, por último, no faltaron situaciones en las que se desentendían completamente de sus hijos, dejándolos solos en la actividad como si se tratase de una guardería.

A pesar de todo ello, defendemos la validez de las dos experiencias relatadas como un aporte más a los programas de educación patrimonial e interpretación del patrimonio que se desarrollan actualmente en España. Si puede servir de modelo a otras iniciativas similares o simplemente ofrecer ideas para la reflexión y el debate habremos cumplido con creces nuestro objetivo.

Referencias bibliográficas

AIP: *Asociación para la Interpretación del Patrimonio*. Recuperado el 1 de julio de 2010, de <http://www.interpretaciondelpatrimonio.com/>

Beck, L. y Cable, T. (1998): *Interpretation for the 21st Century. Fifteen Guiding Principles for Interpreting Nature and Culture*. Champagne, Sagamore Publishing.

Calaf, R. y Fontal, O. (2004): *Comunicación educativa del patrimonio. Referentes, modelos y ejemplos*. Gijón, Trea.

Esteve, G. (1999): *Recorridos urbanos en el tiempo libre*. Madrid, CCS.

Fontal Merillas, O. (2003): *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e Internet*. Gijón, Trea.

Franch, J. y Martinell, A. (1994): *Animar un proyecto de educación social. La intervención en el tiempo libre*. Barcelona, Paidós.

García, A. y Llull, J. (2009): *El juego infantil y su metodología*. Madrid, Editex.

Jares, X. (1992): *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, CCS.

Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español. Edición en Civitas, Biblioteca de Legislación.