

LA MITOLOGÍA COMO VEHÍCULO INTEGRADOR DE PROCEDIMIENTOS EDUCATIVOS AMBIENTALES Y CULTURALES A TRAVÉS DEL OCIO

Selene García-Fernández, Joseba Doistua
Universidad de Deusto

El siguiente capítulo trata de aunar la educación con la mitología vasca, sirviendo ésta como base principal para su implementación en los procedimientos educativos ambientales y culturales a través del ocio. Sus características y la variedad de elementos naturales que presenta, la sitúan como una posibilitadora vía de la Educación Ambiental por la cual poder transmitir actitudes, valores y comportamientos de respeto hacia la naturaleza y hacia todos los seres del planeta.

Antaño, la mitología poseía un papel sagrado entre las personas. Por medio de las narraciones de los mitos y leyendas contadas por los pueblos, se daba sentido a los fenómenos naturales, se explicaba el origen de las cosas y la razón de ser de todo aquello que les rodeaba. Sin embargo, en los tiempos actuales la función que ejerce el mito ha cambiado, su devaluación ha sido visible a medida que la ciencia avanzaba. Por este motivo, se incide en recuperar y transmitir dichos relatos mitológicos a través de intervenciones educativas en ocio, dirigidas a fomentar tanto un desarrollo individual como comunitario.

1. INTRODUCCIÓN. APLICACIÓN DE LA MITOLOGÍA EN EL ÁMBITO DEL OCIO CULTURAL Y EDUCATIVO

Actualmente la importancia del ocio no solo se evidencia en los ámbitos económico y social, sino que es reconocido por la ciudadanía como un elemento que contribuye al desarrollo personal y social (Cuenca, 2009; Caride, 2012) y, en las últimas décadas, cada vez con un mayor valor otorgado por las personas (Doistua, Lazcano y Madariaga, 2020) a los cuales la ciudadanía no quiere renunciar (Driver

y Bruns, 1999). En este capítulo nos acercamos al ocio desde una perspectiva que permite poner en valor sus potencialidades en la promoción de valores y experiencias tanto a nivel personal como comunitario (Chia, 2018; Kleiber, 2012), en un ámbito como son los festivales culturales y en una temática como es la mitología que consideramos pueden formar un marco de referencia para las personas como espacio propicio de desarrollo a partir de la educación ambiental y cultural.

El ocio se encuentra presente en nuestras vidas. No sólo sirve como un salvoconducto para evadirnos de los problemas del día a día, sino que también nos convierte en mejores personas, permite la autoexpresión en todos sus sentidos, el descubrimiento de nuevos placeres, el enriquecimiento tanto personal como de una comunidad entera, las relaciones sociales sin barreras, sin prejuicios, sin temores. Siendo el ocio parte de la libertad como base de la dignidad de las personas (Lázaro, 2008), se convierte en una idónea plataforma de autorrealización, de ser uno mismo (Cuenca, 1997). En definitiva, el ocio comprende un amplio abanico de posibilidades con las que poder contar e implementar en nuestra rutina, abriendo las puertas a la imaginación, a la creatividad, a nuevas habilidades que aún no nos hemos dado cuenta que poseemos, pero, sobre todo, abre la puerta a nuestro “yo” más profundo, nos permite indagar en nuestro propio ser para así, descubrir quiénes somos, qué nos gusta, cómo nos gusta.

Cuenca, Bayón y Madariaga (2012), indagan sobre la importancia del ocio como ámbito de intervención comunitaria e indican que tras la publicación del libro de J. Mundy y L. Odum, en 1979, muchas investigaciones consideran que la Educación del Ocio es un proceso relacionado directamente con la mejora de las personas y comunidades en relación a sus vivencias de ocio. Es en este espacio donde unen la posición humanista del ocio (Cuenca, 2009) con la comprensión de la Educación del ocio como una herramienta valiosa para favorecer el desarrollo integral de la persona y la comunidad. De esta manera debe constituir un proceso de aprendizaje, proyectando el desarrollo de actitudes, valores, conocimientos, habilidades y recursos. Por lo tanto, partiendo de esta concepción de la educación del ocio, se plantea que en el marco de la mitología y a través de la vivencia de experiencias festivas de ocio, se puede desarrollar un proyecto educativo ambiental y cultural que genere un aprendizaje significativo en cada persona y la comunidad a la que pertenece.

1.1. LA APORTACIÓN DE LA MITOLOGÍA AL DESARROLLO PERSONAL Y COLECTIVO

Garagalza (2006/7) expone que la mitología supone la concentración de la experiencia de una comunidad mediante la transmisión de relatos e imágenes, suponiendo la primera forma en la que se organiza la memoria colectiva. Por lo tanto, es muy importante destacar que, junto con el lenguaje, la mitología constituye el primer escalón hacia la cultura, en la cual se originan los valores y el sentido, es decir, “el primer paso en el surgimiento de la significación humana con la que se reviste el cosmos” (Garagalza, 2006/7, p. 137).

Si bien antaño, nuestros antepasados se beneficiaban al encontrar en los relatos mitológicos respuestas a sus inquietudes acerca del mundo que les rodeaba, otorgando de esta manera, significado a sus vidas, hoy en día dichas respuestas se explican a través de la ciencia. En palabras de Satrústegui (1987), la palabra mito se encuentra en la calle, “pero deteriorada y rota en calidad de moneda sin valor” (p. 12). Explica que es a causa de la sociedad moderna, la cual no ha sabido entender su lenguaje y no la ha tratado tal y como se merece, confundiéndolo con “lo falso” y “lo irreal”.

Sin embargo, la mitología no supone una vaga colección de historias fantásticas, sino que es “el conjunto de respuestas que muestran la realidad”. Así lo señala Hartsuaga (2011), quien además destaca que la mitología de cada pueblo y cultura indican los quid de las cuestiones acerca del modo de vida de sus habitantes, es decir, quiénes son, cómo tienen que vivir, que comportarse, qué objetivos se han de plantear, cómo es el mundo y cómo funciona, así como la Naturaleza de la que están rodeados.

Explicar la aportación de la mitología al desarrollo colectivo se puede realizar a través de las fiestas populares, ya que persiguen dar a conocer su tradición e historia, así como la forma de vida de su gente, su cultura, sus creencias y sus paisajes. Por ello, la reiteración del evento en sí, otorga la posibilidad de transmitir la identidad de las costumbres del lugar donde se lleve a cabo, contribuyendo a la consolidación del sentido comunitario y de sus creencias (Garro, 2013).

De esta manera, M. Roiz (citado en Cuenca, 2000, pp. 157-158) señala que los efectos sociales que produce el acto festivo son aquellos tales como:

1. Fomentan la cohesión, así como la vida grupal o comunitaria.
2. Afirman el futuro de la comunidad.
3. Acentúan la estabilidad de las relaciones, así como de las distancias sociales, sobre todo mediante una sanción de las formas y procesos de “estratificación social”.
4. Participan e influyen en el “mundo”, tanto cosmovisual como ideológico, de manera simbólica o instrumental.
5. Canalizan los procesos de socialización.
6. Facilitan la unión de subgrupos locales emigrados con aquellos que son residentes en la localidad.
7. Atraen a grupos externos, con objetivos bien amplificadores, de valores, prácticas o costumbres, bien mercantiles, esto es, turismo.

Asimismo, se ha de añadir lo que González y Morales (2017) apuntan en referencia a la contribución de los eventos en las comunidades y sus impactos so-

ciales. Señalan que son capaces de impulsar el desarrollo social, mejorando las relaciones entre los miembros de una comunidad, motivar a las personas a que participen con mayor frecuencia en los asuntos locales, aumentar el orgullo cívico local, así como mejorar la percepción de calidad de vida. En cuanto a materia de bienestar social, mencionan como aspectos positivos la mejora del acceso a la cultura, la inclusión social de aquellos grupos marginados y el fortalecimiento del trabajo voluntario, ya que, tal y como Cuenca (2009) señala, “la práctica del ocio nos permite salir de nosotros mismos, entrar en contacto con otra gente y otros problemas, vivir situaciones queridas que facilitan la realización y desarrollo de nuestra personalidad” (p. 17). A ello, el mencionado autor añade que el desarrollo de habilidades y destrezas proveen un aumento de autoestima, así como de bienestar cuando se comparten contextos sociales de ocio.

1.2. EL MITO Y SU APORTACIÓN A LA RECUPERACIÓN DEL PATRIMONIO Y A LA EDUCACIÓN AMBIENTAL

Tanto los mitos como los símbolos han ejercido y ejercen gran influencia en el proceso de desarrollo cultural, así como en sus correspondientes conductas sociales y colectivas. De acuerdo a Placer (2010, p. 40), los mitos son constructores de la realidad de hoy en día, así como han formado parte de la conciencia de los pueblos. Asimismo, menciona que “Euskal Herria, es, pues, al mismo tiempo un mito y una realidad representada y expresada en esa categoría simbólica” en cuanto al sentido de identidad, así como de la unión que forman las personas que pertenecen a esa cultura y su manera de relacionarse con otros pueblos distintos.

Tal es su importancia que en el año 2019 se reconoce por primera vez el Patrimonio Cultural Inmaterial (en adelante, PCI) del pueblo vasco recogido en la Ley 6/2019, de 9 de mayo, de Patrimonio Cultural Vasco. De acuerdo al Boletín Oficial del Estado (en adelante, BOE) el PCI trata acerca de las “expresiones o conocimientos, junto con los instrumentos, objetos y espacios culturales que les son inherentes, que las comunidades, los grupos y, en su caso, las personas reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural” (2019, p. 56456). Es decir, se ha transmitido de manera hereditaria, generación tras generación, lo que ha conllevado a su recreación por parte de las comunidades de acuerdo a su entorno, contacto con la naturaleza, así como su historia. Por tanto, tiene una seña de identidad y continuidad bastante marcada y participa en el fomento del respeto hacia la diversidad cultural y la creatividad humana. La UNESCO (2014) define los siguientes ámbitos en los que se manifiesta: tradiciones y expresiones orales; artes del espectáculo; usos sociales, rituales y actos festivos; conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo; y, técnicas artesanales tradicionales. Esta ley integra dentro del patrimonio cultural vasco todas las expresiones que conforman la herencia cultural de la comunidad vasca y que son manifestadas por

medio de realidades materiales, inmuebles o muebles, así como de las inmateriales. A las categorías mencionadas anteriormente, se les han de sumar el bertsolarismo, la música, danza, gastronomía, deporte y los actos festivos. Todas ellas han modelado de forma dinámica la identidad vasca (BOE, 2019).

Es innegable que el PCI cambia y evoluciona constantemente gracias al enriquecimiento que recibe por parte de cada nueva generación. LA UNESCO (2011) señala que muchas de las expresiones y de las manifestaciones de este patrimonio se han visto afectadas no sólo por la creciente globalización y homogeneización, sino que también por la falta de apoyo, aprecio o comprensión que reciben. De la misma manera, alerta de que “si no se alimenta, el patrimonio cultural inmaterial podría perderse para siempre, o quedar relegado al pasado”. Asimismo, confirma que “si queremos mantenerlo vivo, debe seguir siendo pertinente para una cultura y ser practicado regularmente en las comunidades y por las generaciones sucesivas” (UNESCO, 2011, p. 6).

La necesidad de explicar la importancia que la Educación Ambiental presenta (en adelante, EA) deriva de la década de los años 70, forjándose como disciplina. Desde entonces, persigue cambiar la conducta de los modos de vida actuales que ocasionan graves problemas medioambientales a causa del abuso y desgaste de los recursos naturales. El vínculo inexorable que las personas tienen con el medio ambiente viene de antaño, ya que es una unión que acompaña a la persona durante toda su vida, y que, por tanto, determina su forma de ser (Echarri, 2017). Por eso, este autor advierte de que cuando una persona rompe ese vínculo, al hacer un uso indebido de los recursos naturales, tiene consecuencias negativas en ella, es decir, “la persona al degradar al medio ambiente se deshumaniza” (p. 9).

Echarri (2017) destaca que esta manera en la que la persona se relaciona con la naturaleza tiene que ver también con la cultura, con el patrimonio material e inmaterial de cada pueblo, de sus tradiciones y de la forma que se tiene de entender el mundo, así como de lo que cada familia ha ido transmitiendo de generación en generación. A raíz de esto, la EA encuentra realmente importante este encuentro entre cultura y medio ambiente, entendiendo este tipo de educación de y con aquello natural, incluyendo lo social.

En resumen, la mitología ha servido al desarrollo tanto individual como colectivo en cuanto a la cohesión social, al sentimiento de pertenencia a una comunidad, a las relaciones personales, al aprendizaje, a la adquisición y/o fortalecimiento de valores, a la unión de la persona con su bagaje ancestral, al refuerzo del vínculo con la naturaleza, así como a la conservación del PCI de la comunidad. Especialmente, la mitología vasca, ya que supone una excelente posibilitadora vía de la EA debido a la variedad de elementos naturales que presenta (los ríos, las montañas, el mar, el sol, la luna, el cosmos, las cuevas...). Por este mismo motivo, a través de la mitología vasca se puede lograr volver a aquella relación natural que se tenía con la madre Tierra, ya que no sólo se caracteriza por sus elementos ambientales sino también por sus actitudes, valores y comportamientos hacia la naturaleza.

2. MÉTODO

La reflexión y resultados que se presentan en este capítulo se enmarcan en un proyecto más amplio, que no sólo cuenta con un marco teórico, sino que en él también se desarrolla un análisis y diagnóstico de la ciudad de Vitoria-Gasteiz, un análisis de veinte buenas prácticas sobre aquellos eventos que más se asemejan al proyecto, un análisis DAFO acerca de la situación del sector del espectáculo y festivales en dicha ciudad, así como la elaboración de una propuesta de festival diseñada para la ciudad anteriormente citada, bajo el nombre *MythoFest Gasteiz*.

Sin embargo, como supone de interés estudiar la mitología desde el punto de vista integrador de procedimientos educativos ambientales y culturales, se extraen para los siguientes apartados el análisis de buenas prácticas, el análisis DAFO y aquellos datos de fuentes secundarias más significativos acerca del consumo cultural en la Comunidad Autónoma Vasca (en adelante, CAV) y la ciudad de Vitoria-Gasteiz, con la intención de dar una respuesta enfocada al papel educativo de la mitología en el marco del ocio cultural y festivo.

En lo que al análisis de buenas prácticas respecta, la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (2015) entiende por buena práctica aquella que se ha demostrado que funciona correctamente y que produce buenos resultados, por lo que se recomienda ese tipo de modelo a seguir. Menciona que se identifica como una experiencia que ha sido exitosa, probada y validada, y como se ha repetido en el tiempo, merece ser compartida con la finalidad de ser adoptada por más personas. Con el objetivo de poder implementar el proyecto en distintas ciudades, el análisis de buenas prácticas permite hacer visible acciones que han sido reconocidas por su excelencia y su capacidad de poder transferirlas a otros contextos, compartir aprendizajes, evitar repetir los mismos errores que otros han cometido, buscar nuevas y mejores alternativas a problemas y necesidades, mejorar la imagen de la corporación que las impulsa, así como buscar puntos de unión entre la investigación, las políticas y la acción social, para orientar al desarrollo de nuevas propuestas (OIT, 2003; FEAPS, 2007, citado en Gradaille y Caballo, 2016, p. 77). Por tanto, para identificar una buena práctica Gradaille y Caballo (2016) aluden a la propuesta realizada por la UNESCO (2003) quien destaca cuatro rasgos básicos: innovación; eficacia/eficiencia; sostenibilidad y; replicabilidad o transferibilidad. No obstante, para perfilar con mayor rigurosidad el tipo de experiencias buscadas, a los mencionados criterios se le complementan los siguientes: transversalidad – integralidad; implicación de la ciudadanía – empoderamiento – trabajo en red; identidad – cohesión social – transformación y; evaluación comunitaria (Gradaille y Caballo, 2016).

Con el objetivo de elaborar un análisis de buenas prácticas, se ha recogido una muestra de 20 actividades y eventos relacionados tanto con la mitología vasca a nivel local, como con los mitos y leyendas de otros territorios a nivel estatal y europeo, para que, de esta manera, se puedan identificar aquellas que se ajusten mejor

al festival objeto de ejecución. Para su elaboración, se han tomado datos relacionados con la fecha y duración de la actividad o evento, la modalidad artística que representan, el idioma y la correspondiente cultura a la que hace referencia, el lugar donde se desarrolla la acción, el modelo de gestión que siguen, los patrocinadores y colaboradores con los que cuentan, y, por último, otros aspectos a comentar relacionados con actividades que hacen distinguir dichos eventos de otros.

3. RESULTADOS

Como es el sector educativo lo que compete a este capítulo, en las siguientes líneas se da paso a la vinculación de la mitología con la educación extrayendo los datos recogidos tras el análisis de buenas prácticas. De esta manera, se obtiene que, en la CAV, la mayoría de los eventos relacionados a la mitología vasca se realizan entre septiembre y diciembre. Sin embargo, a nivel estatal suelen ser más populares en la época de primavera-verano, entre abril y junio. Por tanto, aprovechando que, durante este periodo de tiempo, los centros educativos están en plena actividad académica, se puede tomar como base la celebración del festival para llevar a cabo en los mismos, actividades relacionadas con la temática de dicho festival. De esta manera, se puede vincular con el currículum de las distintas asignaturas y competencias en el ámbito de la educación formal: euskera, mitología vasca, cuidado del medio ambiente, cultura y tradiciones, etc. Todo ello, sin olvidarse de la educación no formal, ya que estos mismos temas pueden ser tratados fuera del ámbito académico, es decir, mediante la participación en asociaciones, colonias de verano, campamentos al aire libre, acampadas, familias, etc.

Por otra parte, este planteamiento se relaciona con la modalidad artística, ya que en el análisis de buenas prácticas se observa que las artes más populares entre los eventos estudiados son la música, la danza y el teatro, así como los talleres cobran gran relevancia debido a su alto grado de participación entre sus asistentes, sumergiéndoles en la esencia del festival y siendo parte del mismo. Asimismo, se da gran importancia al entretenimiento familiar, apostando por la intergeneracionalidad, así como la labor de los cuentacuentos para acercar las historias de los mitos y leyendas a los niños y niñas. Por ello, los centros educativos pueden apostar por introducir actividades lúdico-culturales, como talleres, juegos y teatros, relacionados con la mitología y los valores que esta posee, en los que los y las estudiantes del centro sean partícipes y donde se interiorice la cultura y la idiosincrasia propia del lugar.

Asimismo, supone interesante resaltar que, en relación a la lengua y a la cultura, se puede observar en la muestra que el idioma más común en los eventos analizados es el propio de cada país (ej. castellano, inglés). Sin embargo, es cada vez más relevante la utilización de las lenguas cooficiales en cada comunidad, como pueden ser el euskera, el gallego, el irlandés y el escocés. Por tanto, si las

actividades en los centros educativos se pudiesen realizar en la lengua cooficial de la comunidad, derivaría en la conservación y perduración de dicho patrimonio, ayudando a preservar su cultura y tradiciones en el tiempo.

En relación a los datos extraídos del consumo cultural en la CAV, se observa que, de acuerdo a la “Encuesta de participación cultural en Euskal Herria 2018” realizada por el Observatorio Vasco de la Cultura en 2019, las motivaciones más comunes para la participación cultural son la motivación simbólica (necesidad de enriquecerse como persona), la motivación cultural (conseguir más conocimiento), la motivación social (relacionarse con otras personas y compartir dicha experiencia) y la motivación emocional (salir de la rutina, nuevas experiencias, etc.). Asimismo, señalar que, de acuerdo a dicha encuesta, el 46,9% de la población del País Vasco han acudido al teatro al menos una vez; el 32,4% han asistido a un espectáculo de danza en 2018; el 63,2% han asistido a un concierto como mínimo en el mismo año; el 77,4% de la población escucha música grabada diaria o semanalmente; y, entre otros espectáculos en vivo que resultan de interés para el proyecto a realizar, los musicales tienen una gran incidencia, así como el teatro infantil y los espectáculos de magia, seguido de las actuaciones de *bertsolaris*, el circo y la ópera. Entre la frecuencia de participación en las distintas prácticas culturales, la encuesta mencionada, detecta tres grandes bloques: 1) con mayor incidencia la lectura, cine y conciertos; 2) con menor incidencia los museos, teatros y bibliotecas; 3) y rara vez la danza, videojuegos y galerías de arte. Sin embargo, con la comparativa realizada del 2008 al 2018, se observa una evolución global de carácter positiva de la participación cultural, destacando con un mayor aumento la asistencia a conciertos, a danza y al teatro.

Por último, en cuanto a los resultados hallados tras el diagnóstico que efectúa el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz en su Plan Estratégico de Cultura en 2017 acerca de las políticas culturales de la cultura vasca y el euskera en dicha ciudad señala que se ve necesario impulsar la programación y creación cultural local, integrando a los creadores vascos en los eventos trectores de Vitoria-Gasteiz, así como promover más la oferta cultural en euskera realizando diversas actividades de ocio en dicho idioma. Por ello el Plan de Cultura 2019-2022 realizado por el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco señala que se ha de potenciar y fortalecer la cultura en euskera, promoviéndola, protegiéndola y difundiéndola de manera especial, como ellos mencionan: “euskaldunizar” la cultura (p. 9).

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Con el objetivo de conocer los aspectos más destacables que presenta la situación del sector del espectáculo y festivales en la ciudad de Vitoria-Gasteiz, estudiándolos desde un punto de vista con aplicación en el sector educativo, se ha optado por la realización de un análisis DAFO. Dicha herramienta permite, por medio de

sus cuatro esenciales indicadores (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) crear un diagnóstico para tomar las mejores decisiones estratégicas.

Por una parte, entre las fortalezas destacan aquellas ideas tales como que la fiesta, al ser una vivencia subjetiva, tiene tres valores fundamentales: alegría, espontaneidad y libertad, que junto a la siguiente idea relacionada con el impacto social de los festivales, los cuales fortalecen la comunidad local y su identidad, además de la cohesión social, la solidaridad, la vida comunitaria, así como la percepción de calidad de vida, suponen importantes factores para el desarrollo de la persona, no sólo a nivel interno sino también externo, con y para su sociedad. Asimismo, cabe destacar que la mitología vasca, en cuanto a su historia, lengua, creencias, tradiciones e identidad está muy consolidada, y si a ello le sumamos que la cultura da sentido a las personas, otorga vida y significado en relación a sus tradiciones, costumbres, creencias y fiestas, entre otras, se obtiene lo importante que es mantener y conservar el PCI de cada territorio, enriqueciendo la identidad cultural y la cohesión social de una comunidad. Por último, una de las características de la ciudad de Vitoria-Gasteiz es que cuenta con una calidad de vida verde y sostenible (European Green Capital 2012 y Global Green City Award 2019), con lugares donde naturaleza y ciudad convergen en un mismo espacio. Si a ello se le añade la relación que posee la mitología vasca con los elementos de la naturaleza, se pueden aprovechar estos recursos en la enseñanza y práctica de la educación ambiental.

Por otra parte, en relación a las debilidades resalta la devaluación del mito en la sociedad moderna, relegado a lo irreal, confundido con “lo falso”, y con una gran connotación negativa empleada para descalificar exageraciones, bulos y creencias ajenas. Por ello, la pervivencia del mito se ha de estudiar conforme a su inevitable evolución, ya que, para sobrevivir a lo largo de los siglos, ha tenido que ir cambiando.

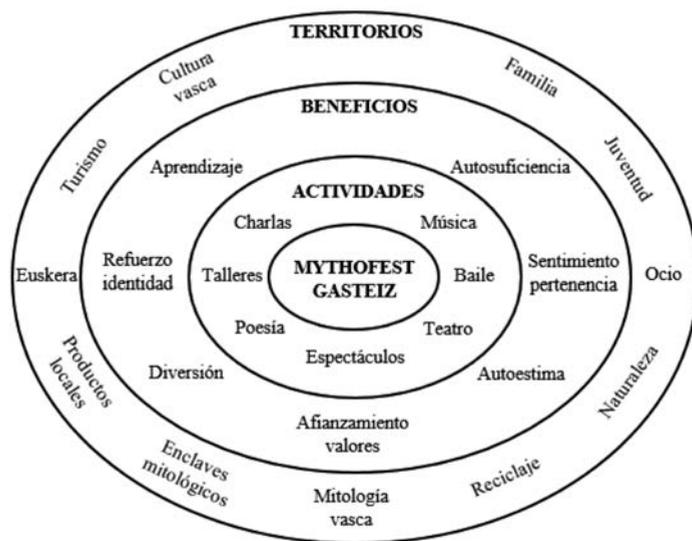
En cuanto a las oportunidades que presenta este análisis, destacan aquellas tales como que la festivalización de la cultura ha traído consigo un nuevo tipo de consumo cultural; así como la atracción de un nuevo público conocido como *Homo Festus*, el cual busca nuevas experiencias y sensaciones. Asimismo, entre las motivaciones fundamentales por las cuales se participa en la vida cultural resalta la emocional, lo que da lugar a nuevos modelos de actividades lúdico-educativas; así como aprovechar que, en el País Vasco, las prácticas culturales más habituales entre su ciudadanía son la literatura, la asistencia al cine y a los conciertos pudiendo encaminar las propuestas a dichas áreas o encontrar nuevos formatos que puedan ser de interés.

En última instancia, las amenazas que se han presentado en este apartado se pueden aprovechar para enseñar y educar a la ciudadanía en términos de la reciente crisis sanitaria causada por la Covid-19, así como acerca de los peligros que presenta consumir un tipo de ocio nocivo para la salud personal.

Tal y como se ha señalado anteriormente, el proyecto *MythoFest Gasteiz* apuesta por la creación de un festival cultural, que, en base al análisis y diagnóstico pre-

sentes en este capítulo, plantea como objetivo general dar a conocer las costumbres y leyendas de la mitología vasca mediante un festival para todos los públicos con espectáculos culturales y actividades lúdico-educativas que fomenten valores de solidaridad, respeto y educación. De esta manera, se da paso a mostrar los territorios de marca que abarca la realización del mismo (véase Figura 1).

Figura 1. Territorios de marca del MythoFest Gasteiz.



Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta que se presenta con un formato de festival, lo que el *MythoFest Gasteiz* puede aportar gira en torno a la integración de propuestas de actividades tales como charlas, talleres, relatos de poesía, espectáculos, teatro, baile y música, logrando una serie de beneficios relacionados con el aprendizaje, el refuerzo de la identidad cultural, la aportación de entretenimiento y diversión, el afianzamiento de valores y del sentimiento de pertenencia, así como el incremento de la autosuficiencia y la autoestima, que se enmarcan en los territorios de la cultura vasca, el turismo, el euskera, los productos locales, los enclaves mitológicos, la mitología vasca, el reciclaje, la naturaleza, el ocio, la juventud y la familia.

En los tiempos actuales, el ocio está considerado como una experiencia valiosa, y que siempre ha de ser vivida desde la elección voluntaria y satisfactoria (Cuenca, 2010). Si además se le añade una oferta cultural con actividades dirigidas a todos los públicos, se fomenta la intergeneracionalidad, así como la cohesión social entre las personas asistentes. De manera transversal, se hace posible la educación en valores de respeto, solidaridad y tolerancia. hacia todos los seres del planeta, logrando el desarrollo tanto individual como colectivo.

Izena duen guztia omen da. El lema de la mitología vasca hace ver que todo lo que tiene nombre existe. Engloba todo un universo místico, todo lo que se puede ver (*Berezko*) como todo lo que se encuentra en el interior de la tierra, lo mágico, sobrenatural y sagrado (*Aideko*). Esta mitología ancestral ya mostraba un carácter matriarcal-femenino desde sus comienzos, en el que el papel de la mujer ocupa un lugar muy relevante, pues, para empezar, tiene a Mari como la Gran Diosa Madre de todo el reino vegetal, animal y humano. Asimismo, presenta una cosmovisión naturalista, diseñando un ideario ecologista, feminista y comunitarista que gira alrededor de la diosa Mari. A través de esta herencia mágica se puede caminar hacia la unión con la naturaleza, hacia la recuperación de ese vínculo que las personas poseen con los elementos naturales del planeta, ya que la mitología vasca sirve como hilo conductor hacia el cambio de actitudes, valores y comportamientos para desarrollar el ser, la persona y, de esta manera, mejorar el mundo por medio de ese enlace con la naturaleza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. (2017). *Plan Estratégico de Cultura. Diagnóstico*. Recuperado de <https://www.vitoria-gasteiz.org/wb021/http/contenidosEstaticos/adjuntos/es/33/58/73358.pdf>
- Caride, J.A. (2012). Lo que el tiempo educa: el ocio como construcción pedagógica y social. *Arbor: Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 188, 301-313.
- Chia, Y. (2018). Correlation between Leisure Activity Time and Life Satisfaction. *OccupationalTherapyInternational*, 1-9. <https://doi.org/10.1155/2018/5154819>
- Cuenca, M. (1997). *Legislación y Política Social sobre Ocio y Discapacidad*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 5. Bilbao: Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 16. Bilbao: Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2009). Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre. En J.C. Otero, *La pedagogía del ocio: nuevos desafíos* (pp. 9-27). Lugo: Axac.
- Cuenca, M., Lazcano, I. y Landabidea, X. (2010). *Sobre ocio creativo: situación actual de las Ferias en las Artes Escénicas*. Bilbao: Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Cuenca, M., Bayón, F. y Madariaga A. (2012). *Educación y ocio en Vitoria-Gasteiz*. Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.
- Doistua, J, Lazcano, I. y Madariaga, A. (2020). El valor del ocio: significado y evolución. En Silvestre, M. (coord.), *Valores en la era de la incertidumbre: individualismos y solidaridades*. Madrid: Catarata.

- Driver, B.L. y Bruns, D.H. (1999). Concepts and uses of the benefits approach to leisure. En E.L. Jackson y T.L. Burton, *Leisure studies: prospects for the 21st century* (pp. 349-369). State College, PA: Venture Publishing.
- Echarri, F. (2017). *Mitología vasca y Educación Ambiental*. Bilbao: Ediciones Beta III Milenio.
- Garagalza, L. (2006/7). La mitología vasca en la actualidad. *KOBIE. Serie Antropología Cultural*, 12, 135-148.
- Gradaille, R. y Caballo, M.B. (2016). Las buenas prácticas como recurso para la acción comunitaria: criterios de identificación y búsqueda. *Contextos Educativos*, 19, 75-88. <https://doi.org/10.18172/con.2773>
- Garro, J. (2013). Los eventos culturales masivos como patrimonio intangible: estrategias de articulación para sitios históricos del norte cordobés. *Labor & Engenbo*, 7(3), 83-99. <https://doi.org/10.20396/lobore.v7i3.2128>
- Gobierno Vasco. (2019). Encuesta de participación cultural en Euskal Herria. Informe de resultados. Colección de Estadísticas y Estudios del Observatorio Vasco de la Cultura, núm. 41. Vitoria-Gasteiz: Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Euskadi y Departamento de Cultura y Política Lingüística.
- Gobierno Vasco. (2019). *Plan de cultura 2019/22*. Departamento de Cultura y Política Lingüística. Recuperado de https://bideoak2.euskadi.eus/2019/07/30/news_56184/PLAN_DE_CULTURA_1922_ona.pdf
- González, F. y Morales, S. (2017). El impacto cultural y social de los eventos celebrados en destinos turísticos. La percepción desde el punto de vista de los organizadores. *Cuadernos de Turismo*, 40, 339-362. <https://doi.org/10.6018/turismo.40.309741>
- Hartsuaga, J.I. (2011). *Mitología Vasca Comparada. El fin de los gentiles*. Donostia: Hiria Liburuak.
- Kleiber, D.A. (2012). Optimizing leisure experience after 40. *Arbor. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 188, 341-349.
- Lázaro, Y. (2008). El derecho al ocio de las personas con discapacidad en la normativa autonómica española. *Educación y diversidad = Education and diversity: Revista inter-universitaria de investigación sobre discapacidad e interculturalidad*, 2, 167-212.
- Ley 6/2019, de 9 de mayo, de Patrimonio Cultural Vasco. *Boletín Oficial del Estado*, 128§ 7957, de 29 de mayo de 2019, 56452-56492. <https://www.boe.es/eli/es-pv/l/2019/05/09/6/dof/spa/pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. (2015). *Plantilla de buenas prácticas*. Recuperado de <http://www.fao.org/3/a-as547s.pdf>

- Placer, F. (2010). *La religión en Euskal Herria. Mitos, creencias e identidad en el tiempo y en la tierra de los vascos*. Navarra: Txalaparta.
- Satrústegui, J.M. (1987). *Mitos y creencias. Mitos cosmogónicos, personajes míticos, héroes culturizadores* (4ª ed.). *Sobre etnografía vasca* 1. Navarra: Line Grafic.
- UNESCO. (2011). *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?* Recuperado de <https://ich.unesco.org/doc/src/01851-ES.pdf>
- UNESCO. (2014). Patrimonio. En UNESCO, *Indicadores UNESCO de Cultural para el Desarrollo. Manual Metodológico* (pp. 131-140). París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.