



X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS, JUEGOS Y JUGUETES

PONENCIAS Y COMUNICACIONES

QUINCE AÑOS DE LUDOTECAS, JUEGOS Y JUGUETES

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

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS
Ponencias y comunicaciones

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS
Ponencias y comunicaciones

"Quince años de ludotecas, juegos y juguetes"

Albarracín, 21 al 23 de octubre de 2016



**X 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.: 978-84-697-5855-7
D.L.: TE-105-2017

ÍNDICE:

Presentación

Pascual Giménez Soriano..... 9

Prólogo

Eustaquio Castellano Zapater..... 11

Mesa Redonda. 15 años de Ludotecas, Juegos y Juguetes. Estado de la cuestión.

Pedro J. Lavado Paradinas..... 13

Eustaquio Castellano Zapater 39

Víctor Manuel Lacambra Gambau..... 43

La enseñanza de la historia en primaria a través del juego

Jesús Gerardo Franco Calvo..... 47

Romani ludis in emporis, una propuesta de aplicación didáctica basada en los juegos.

Biel Pubill Soler..... 55

El juego en la edad media y su uso en la educación patrimonial: el Castillo de Peracense

Jesús Gerardo Franco Calvo y Antonio Hernández Pardos..... 71

El Proyecto cultural de desarrollo comunitario de La Aldea (Gran Canaria)

José Pedro Suárez Espino y Lidia Sánchez González..... 85

Taller intergeneracional: vamos a montar el Belén

José Emilio Palazón Marín y Olga M^a Briones Jiménez..... 91

Juegos de y para niños: construir, experimentar y aprender.

Pedro J. Lavado Paradinas..... 103

El milagro unificador del juego, juegos y juguetes de nuestros mayores

Lidia Sánchez González..... 117

Las Ludotecas: Tres décadas de juego

María Aguirre Arroyo 127

Quince años de ludotecas, juegos y juguetes <i>Munia Corcuera Pascual</i>	137
Quince años de ludotecas, juegos y juguetes <i>Raquel Lucas Recio</i>	139
Bibliografía actualizada sobre juguetes y juegos <i>Pedro Lavado Paradinas</i>	141
Adenda. Los museos de juegos y juguetes en España. Estado de la cuestión y su papel vertebrador <i>Juan García Sandoval</i>	147
Conclusiones	177

PRESENTACIÓN

Este libro recoge las diversas ponencias y las comunicaciones que fueron presentadas en las X^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas, juegos y juguetes, celebradas en Albarracín en octubre de 2016. La finalidad esencial de estos encuentros anuales ha supuesto la presentación y discusión de variados aspectos relacionados con las temáticas de las jornadas, que con el paso de los años se han ido ampliando notablemente.

Después de diez ediciones celebradas bajo el epígrafe de "*Jornadas Nacionales de Ludotecas*" se mantiene como objetivo primordial aportar un enfoque ampliado puesto que la visión se dirige hacia la instrumentalización del quehacer de las ludotecas y/o los museos, como son el propio juego y el esencial juguete.

En esta tesitura la ampliación de la temática de las Jornadas supone incorporar nuevas panorámicas a un objeto de por sí complejo, con muchos matices y en los que la científicidad del conocimiento adquiere nuevos matices. De ello son conscientes tanto Eustaquio Castellano como Pedro Lavado para aportar una permanente actitud de búsqueda y de cuestionamiento no solo de las verdades en abstracto y dominantes, sino también, y especialmente, de las nuestras propias para realzar nuevas realidades.

Quiero destacar la variedad y calidad de las ponencias presentadas en esta edición que ha contado con profesionales procedentes de todo el territorio nacional suponiendo una gran satisfacción su dedicación y buen hacer, así como en ser embajadores de la Sierra de Albarracín.

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 X^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas.

D. Pascual Giménez Soriano

Presidente de la Comarca de la Sierra de Albarracín

PRÓLOGO

Una edición más de las Jornadas Nacionales de Ludotecas, juegos y juguetes que constituyen una labor de quince años y diez jornadas, suponen todo un hito en la actualidad.

El programa de las Jornadas celebradas los días 21, 22 y 23 de octubre del año 2016 constaron de tres partes: pasado, presente y futuro. Las presentes actas recogen lo que podríamos denominar la intrahistoria de este período, extenso y provechoso desde todos los puntos de vista..

Quiero concluir, agradeciendo la participación y asistencia de los ponentes, así como a la Comarca de la Sierra de Albarracín.

Muchas gracias.

D. Eustaquio Castellano Zapater

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

*15 años de Ludotecas, Juegos y Juguetes.
Estado de la cuestión*

PEDRO JOSÉ LAVADO PARADINAS,
ATENEO Y MUSEO UTOPLÍA. MADRID

HACIENDO MEMORIA

Las Jornadas de Ludotecas de Albarracín comenzaron en el año 2001. Varios encuentros anuales en Vitoria en la Gran Semana de Juegos y en la que participó y prestó en varias ocasiones sus juguetes Eustaquio Castellano, al igual que en otras exposiciones sobre el tema, que iban teniendo lugar en cooperación con Cajas de Ahorro del Norte y del Levante español y donde tras de las cuales siempre surgía el deseo de avanzar algo más y abrir al gran público y especialistas de ludotecas, la existencia de experiencias y museos de juguetes y juegos, se materializaron en este primer encuentro informal. Así se hacía patente el deseo la voluntad de un encuentro nacional sobre este tema, de una forma metódica y con aportaciones científicas y actualización de bibliografías, experiencias y puesta en común, dentro del propio juego, de algunos aspectos populares y tradicionales, así como una sistematización de juegos, según sus espacios, edades de los participantes y juguetes u objetos que habían servido para nuestro deleite, como para el de tantas generaciones de niños y de adultos.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

La invitación de Eustaquio Castellano para venir a Albarracín y canalizar a través de su Fundación y el Museo de Juguetes de esta localidad todos los esfuerzos y propuestas, tuvo una primera acogida experimental, en esta primera Jornada en la que se improvisó desde un orden del día y de presentación de propuestas, hasta las actividades y juegos desarrollados en el exterior y en las plazas públicas de Albarracín. Contando con la ayuda de la Comarca de la Sierra de Albarracín y las primeras infraestructuras que surgieron en la población para acoger a los venidos ya de muchas regiones y comunidades españolas: Aragón, Cataluña, País Vasco, Levante, Canarias, Madrid... y a los que se unieron voluntarios y otras personas interesadas en el tema, las primeras Jornadas en pleno invierno turolense contaron con un calor especial y con el entusiasmo que iba a mantenerlas latentes durante varios años, para finalmente volver a resucitar en 2008.

Haciendo un balance general de cuanto se ha realizado en estos años hay que destacar que han tenido lugar hasta ahora 9 Jornadas o encuentros, que además de nacionales han contado en alguna ocasión con personas de fuera de España (Nicaragua, Colombia y donde algunas ludotecas españolas tenían establecido un trabajo de intercambio y colaboración) y en las que se han aportado también experiencias llevadas a cabo en América y en otros muchos sitios del globo. Se ha publicado de forma impresa 8 volúmenes de textos e imágenes, aparte de su repercusión en la red, con documentos colgados en pdf, y tanto memoria como conclusiones y fotos de dichas Jornadas, que llegan hasta las IX^{as} Jornadas, celebradas en 2015. Están por sumarse a éstas, las X^{as} Jornadas de 2016.

En todas ellas, el análisis de juegos y juguetes de niños y mayores ha sido variado y conectando siempre los juegos del pasado con los actuales y con juguetes de la más rabiosa actualidad. Tema en el que ha cooperado excepcionalmente el AIJU de Valencia¹ en varias ocasiones. Por otro lado, los juegos tradicionales de diferentes comunidades autónomas han tenido su reflejo en estos encuentros, no solo en cuanto a textos, libros y documentación, sino que han llegado a las calles de varios pueblos de la comarca de la Sierra de Albarracín, desde Murcia, Valencia, Andalucía, Asturias, Galicia, Cataluña y País Vasco, e incluso en las últimas Jornadas, al igual que en las segundas, contando con la participación de personas de las Islas Canarias. De esta forma, hemos podido ver con satisfacción que es mucho más lo que nos une, que lo que nos separa en lo que atañe al juego y a muchos juguetes tradicionales que perviven por los siglos y más allá incluso de nuestras fronteras.

¹ AIJU es el Instituto Tecnológico especializado en juguete, producto infantil y ocio, ubicado en España (Europa) e implantado también en China (Asia).

Se han abordado juegos en el interior, de la casa y de la escuela, los juegos al aire libre, los juegos en su visión arqueológica e histórica, los juegos de agua, los de tableros y fichas, dados, piezas o cartas y los juguetes originados y conservados en algunos museos. A ello hemos consagrado un gran esfuerzo y más para mostrar algunos de los museos de juguetes, juegos o de niños, existentes en nuestro país y otros de los que teníamos noticias en el exterior, gracias a viajes e intercambio de ideas y publicaciones.

Hay que tener en cuenta que en la base de todo estaba Eustaquio Castellano, Director del Museo de Juguetes de Albarracín y de la Fundación del mismo nombre que soporta todo el esfuerzo y que es el faro al que se han de remitir los especialistas. Junto a él, Rosa Maciá, su esposa, que auténticamente como una hormiguita ha sido la que ha realizado un soberbio trabajo de catalogación y de recogida de propuestas acompañada de Paz Gimeno, a quien se deben la redacción de conclusiones y una memoria fidedigna que cuanto se ha realizado en estos años.

Gracias a Eustaquio Castellano nos ha sido posible conocer y tomar contacto con juguetes y colecciones históricas y los juegos tradicionales, en cuanto su validez y actualidad, descubrir Museos del juego y de juguetes que en muchos casos se nos escapaban, aproximarnos asimismo a los Museos infantiles y de arte infantil o juvenil y a las Colecciones y coleccionistas más importantes de este país.

En estos quince años, el Museo de Juguetes de Albarracín ha apoyado los encuentros con exposiciones temporales, tanto de juguetes, recortables, juegos tradicionales y populares, muñecos y muñecas de algunas importantes casas comerciales españolas, aprovechando aniversarios y celebraciones, propuestas didácticas y una soberbia colección de libros sobre el Quijote que prestó Enrique Serrano. Han participado algunas importantes empresas, dedicadas no solo a la creación y fabricación de juguetes como CAYRO, sino también a la exposición y divulgación del patrimonio lúdico español, caso de AIJU, ATZAR, PRISMA, MARINVA, UTOPLIA...

Por otro lado, la toma de conciencia de que había que crear ludotecas en la Comarca de la Sierra de Albarracín, propició la organización y contrato de varias profesionales que desde 2009 trabajaron en los veinticinco pueblos que configuran esta comarca, para poder atender con nuevas ludotecas, creadas en dichos pueblos y con el apoyo de ayuntamientos y diversas personas durante un par de años sucesivos. Pena que luego se perdiera la idea con la llegada de la crisis y los recortes económicos que afectaron a tantas instituciones. Afortunadamente la experiencia y trabajos de estas personas fueron reco-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

gidos en los siguientes encuentros y aún en algunos casos laten los recuerdos y las esperanzas de recuperación.

Los juegos en la Comarca de la Sierra de Albarracín, la actividad de ludotecas, talleres y la propia del museo de juguetes de Albarracín, así como la recuperación de juegos en Gea, Guadalaviar, Griegos, Tramacastilla, Bronchales... y la descentralización de éstas Jornadas trasladadas a varios de estos lugares, contando con el apoyo de sus ayuntamientos (V^{as} Jornadas en Bezas, VI^{as} en Bronchales y VII^{as} en Gea) ha hecho que las Jornadas de ludotecas e enriquecieran y alcanzarán a otros lugares y público de la zona. Gracias a Raquel Lucas y Rocío Martínez estos aspectos lúdicos y más los aragoneses, han estado presentes en varias ediciones de las Jornadas. Hay asimismo que reconocer el gran trabajo realizado por el técnico de cultura de la Comarca de la Sierra de Albarracín, Víctor Lacambra. Él no solo ha sido en coordinador de todas las Jornadas y de sus publicaciones, sino que fue uno de los dinamizadores de las ludotecas de la zona y de gran parte del desarrollo de juegos tradicionales, misión en la que sigue actuando en la actualidad con actividades y sus frecuentes correos, invitando al gran público a participar. Ni las ludotecas itinerantes, ni los juegos tradicionales deben desaparecer de las propuestas culturales de la Comarca.

He de confesar que mi labor como coordinador y animador en estas Jornadas ha sido apoyar tanto a Eustaquio Castellano y a Víctor Lacambra, como recoger cuantas ideas han ido surgiendo, así como atraer a personas que por su trabajo o publicaciones se han dedicado gran parte de su vida a temas lúdicos y al juego o los juguetes. Mi cercanía con el mundo de los museos y con algunas personas de la Universidad me ha facilitado la labor de poder contar con esos expertos, al igual que el reconocimiento con el que cuenta el Museo de Juguetes de Albarracín ha sido el gran gancho para profesionales venidos de otros museos de juguetes o de ludotecas y del mundo comercial y de investigación del juguete. Queríamos potenciar la labor didáctica y educativa de estos juegos o juguetes y pensamos que un encuentro cíclico de expertos de diferentes aspectos lúdicos podría enriquecernos, no solo a nosotros y a todos los participantes, sino a las instituciones culturales en las que nos movemos.

En mi caso, mi vinculación con las labores educativas de museos tanto Arqueológicos como de Bellas Artes ha servido para incorporar aspectos nuevos a la visión unilateral histórica del museo en cuestión y ha aportado una cierta transversalidad a las acciones emprendidas y enriquecido la seria visión científica con aspectos más participativos y divertidos de los utilizados comúnmente. Durante años la visión de arqueólogos o historia-dores sobre la vida cotidiana relegaba a un rincón muy alejado lo relativo al juego de los

niños en todas las épocas históricas o incluso a sus juguetes, que por lo general seguían siendo estudiados como exvotos o símbolos religiosos y ofrendas post mortem, cuando en verdad siempre habían sido objetos cotidianos y en muchos casos creados por los propios sujetos y con elementos del entorno. De esta manera, los juegos y juguetes del mundo romano o de otras culturas, así como algunos objetos que se atesoran en museos para niños han sido reinterpretados y en su caso jugados por los participantes a las Jornadas.

Juegos y deportes tradicionales y populares han pasado de sus representaciones en obras de arte, cerámicas, pinturas o grabados a ser interpretados y jugados por todos. No solo se trataba de recuperar los juegos con muñecas, aros, peonzas, canicas, tabas y otros elementos, sino que los mismo juegos inspirados a las tareas laborales comunes y que formaban parte de la educación no escolar de los niños de hace unos años, o los juegos públicos de adultos y las competiciones deportivas u olímpicas tuvieron su reflejo en los temas abordados a los largos de estos quince años y diez Jornadas de Ludotecas.

Hemos redescubierto a través de grabados y estampas antiguas muchos de los juegos en los que tomamos parte, muchas veces sin saber su origen y su antigüedad. Asimismo a través de la obra de arte de pintores y escultores hemos vislumbrado que ese mundo lúdico y muchas veces relegado solo a lo infantil, formaba parte de la vida cotidiana y marcaba encuentros y actividades en muchas culturas, así como un calendario específico.

Los mismos juegos y juguetes se han descubierto en Oriente y Occidente, con diferencias mínimas o con variantes que en muchos casos reflejaban aspectos internos socioculturales. Juegos en el exterior y en la casa. Juegos domésticos que remitían y determinaban la función de niños y niñas según su edad y los proyectaban hacia su función futura de adultos. Una problemática muy actual y que hoy mueve a psicólogos y pedagogos en cuanto a la adscripción a juegos masculinos o femeninos o a las preocupaciones por eliminar juegos violentos, bélicos, o con connotaciones de género muy peyorativas.

Quizás fueran los juegos de mesa, en los que todos nos hemos formado, ya Juegos Reunidos, de cartas, fichas, dados, azar y astucia los que más nos han congregado y nos han hecho participar, pues una año fueron la Oca y Parchís y otros similares, otro año la menkla o awelé, así como cuantas variantes conocíamos de tableros y fichas o piezas, empezando por el ajedrez y sus connotaciones simbólicas, que también descubríamos en la Oca y en el Parchís y que en el mundo de las cartas, nos recordaba su vinculación

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

con el Tarot y con la adivinación, aunque por lo general solo recordáramos con simpatía las barajas de las familias o de los oficios y alguna histórica.

Reconozco que mi preocupación por el ajedrez y los contados ejemplos de piezas y tableros que nos han llegado, fue siempre algo que debía a mi padre, gran ajedrecista y al Padre Félix Pareja SJ, con quien trabajé en la Asociación Española de Orientalistas y a quien debo tanta información de este juego, así como a otros aspectos del mundo oriental. Así he aprendido a desconfiar de los sencillos y simples juegos que al igual que los cuentos de niños, van más allá de los que podemos suponer y a veces implican unas visiones muy profundas sobre nuestra vida y situaciones cotidianas. Nos preocuparon los juegos de astucia y de estrategia, al igual que aquellos en los que intervenía la memoria y las capacidades mentales o intelectuales de los jugadores y todos aquellos en los que la astucia vencía a la fuerza, ya que con maña el jugador suele salir de situaciones difíciles y conquistar metas inimaginables.

Hoy día vivimos un mundo de lo virtual, de lo tridimensional y lo que en nuestra infancia fueron simples recortables de papel o cartulina se han convertido en robots y seres monstruosos tridimensionales y algunas veces con movimiento. No quiero olvidar lo que primitivos juegos de inicios del siglo XX y otros con los que jugué en mi infancia a mediados del siglo pasado tenían en su esencia muchos de estos recursos y nosotros los dinamizábamos con mucha imaginación y más improvisación. Hoy las maquetas y recortables en 3D nos ofrecen un mundo nuevo y una propuesta de actualización de esa manualidad activa y creativa.

Confieso mi interés por los teatrillos, títeres, marionetas y sombras o muñecos manipulables. A ellos me he dedicado durante muchos años y considero que es una de los juguetes más creativos para niños y adultos. El "otro" o la historia y narración que en muchos casos se improvisa son factores expresivos que no hay que olvidar y elementos que cualquier pedagogo reconocerá en cuanto a la expresión dinámica y plástica escolar y sus beneficios sociales. Todo tipo de representaciones y teatrillos conllevan una importante aportación de textos y montajes escenográficos o diálogos ad hoc. No solo se trata de representar los cuentos e historias habituales, sino que con los conocidos héroes, antihéroes y colaboradores, siempre se pueden crear nuevas historias y situaciones. Y aparte del empleo de marionetas y títeres comerciales es muy fácil construir otros nuevos con viejos muñecos, papel, bolas y cuerdas o maderas.

Ello nos lleva a esos juguetes que siempre tuvieron gran atracción entre los niños, como los relativos a montajes, construcciones, Meccano, Leggo, temas que hoy día tam-

poco están lejanos de la actividad de niñas también, ya que también configuran un proceso formativo con vistas a su educación y estudios en el futuro. Creo que se han acabado las distinciones entre niños que construían máquinas y transportes, mientras las niñas jugaban con vestir muñecas o peinarlas, porque cada día son más las mujeres ingenieras y técnicas, arquitectas o diseñadoras, al igual que encontramos cada vez más modistos y peluqueros.

Construir juguetes es una de los objetivos más profundos de esta preocupación por el juego y los juguetes y conseguir que los niños de hoy construyan sus propios juguetes, como lo hacían hace algunos años, sería no solo una esperanza de futuro, sino un sueño lleno de posibilidades. Nos queda la esperanza de que los nuevos juegos y juguetes incorporen esta posibilidad, pues si bien los juguetes electrónicos y digitales prevén la interactividad y una creatividad, esta queda en lo virtual y no alcanza la manualidad o la expresión plástica. Posiblemente tengamos que recurrir a las impresoras digitales en 3D para dar factibilidad a estas creaciones y sueños.

En la bibliografía que año a año incorporamos en estas actas puede verse la evolución de publicaciones y como éstas van evolucionando, no solo en temas y motivos de diseño, sino en posibilidades técnicas, con troquelados, estarcidos y la creación de modelos a escala y con movimiento: Robots, vehículos normales o espaciales, monumentos mundiales tridimensionales y una cantidad ingente de libros Pop-up que permiten crear modelos móviles y sonoros. Remito a esa bibliografía que además de actualizada, es vezaz y ha sido cotejada en sus ejemplos.

Hecha esta amplia introducción de cuánto hemos ido abordando en las Jornadas de Ludotecas, se impone asimismo un análisis de la participación habida y de los textos publicados, así como algunas de las exposiciones o materiales aportados en dichas reuniones.

LAS JORNADAS, AÑO A AÑO.

Entre el 19 y 21 de enero de 2001 tuvieron lugar las primeras Jornadas y en donde todo eran proyectos y temas a desarrollar. En Vitoria habíamos coincidido en el año 2000 en buscar un foro de encuentro y proponer una serie de preguntas y cuestiones relativas al juego, los juguetes y a los temas actuales que se daban en ludotecas y en museos de niños. Quizás lo más interesante fue que al grito de "Son como niños" decidimos reunirnos en Albarracín ese año de 2001 y en la cercanía de la fiesta de San Antón en esta población, un hito que marcaba desde unos años antes un punto de en-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

cuentro entre amigos del museo de juguetes de Eustaquio Castellano y gentes interesadas por la propia festividad y sus vínculos etnográficos o populares.

El frío no arredró a los primeros participantes, que aparte de las dificultades de tráfico invernal, se las tuvieron que ver con un formato nuevo de encuentro y tratar de algún modo de convertirlo en una reunión científica con propuestas y conclusiones. Aparte era deseable por todos conocer y encontrarse gentes venidas de ludotecas y centros de juego de diferentes partes de la Península y ver temas comunes o aprender de diferentes formas de utilizar el juego como elemento lúdico y educativo o social. Así que en este primer encuentro optamos por dejar tiempo libre y organizar las jornadas sobre la base de una presentación de proyectos personales y abrir a preguntas y dialogo, cuanto se presentaba, que en aquel momento incluso se improvisó con algunas presentaciones de diapositivas o en ordenador que recogían lo hecho en algunas ludotecas y las actividades de exposiciones o museos vinculados con el juego.

En esta reunión conocimos las experiencias de ludotecas como la del Gusano de Alcobendas, Madrid, los proyectos y trabajos de Marinva en Barcelona y la actividad del Museo de Juguetes de Denia o de la empresa de construcción de Juguetes Cayro. A ello se unían las propuestas de la empresa Tangram en el País Vasco y que con la Fundación Eustaquio Castellano habían realizado numerosas exposiciones por todo el Norte de la Península. A este grupo se sumó el Ateneo Utopía y Viajes Mundo Amigo que en aquellos momentos realizaban proyectos en común sobre turismo cultural de calidad en los que sumaban conferencias, viajes y exposiciones y en donde existía asimismo un primigenio proyecto de museo de niños, que luego evolucionaría hacia un museo de marionetas. Quizás como tema provocador de debates yo presenté con imágenes una conferencia y multivisión titulada: "Muñecas hinchables y Barbies de ensueño"

La reunión contó con el apoyo de algunos profesores y donde hay que destacar el seguimiento y redacción de conclusiones con vistas a nuevas reuniones por parte de Paz Gimeno y Enrique Serrano, que desde entonces se revelaron miembros indispensables de estas Jornadas por su aportación y dedicación al tema. A todo ello hay que unir que los tres días pasados en comunidad en la Residencia del antiguo Obispo de Teruel-Albarracín, casa dedicada luego a propiciar encuentros sociales, científicos o conmemorativos fue determinante para atar más y a lo largo esos primeros vínculos existentes y esperar a nuevos encuentros. El espacio propiciaba pasar el día en común, organizar comidas y tertulias tanto en la cocina o en el salón y en el comedor. Bastaba retirar a un lado platos y cubiertos y seguir con las charlas y diálogos hasta altas horas de la noche. A ello se unía el ambiente festivo popular de Albarracín que ayudó a cohesionar más a los inte-

grantes de la primera reunión con aspectos también lúdicos de la fiesta de San Antón en las calles.

Y sin embargo, diversos motivos profesionales y personales hicieron que las Jornadas quedaran en suspenso en los siguientes siete años, aparte de que faltaran entonces apoyos institucionales serios, ya que las primeras habían sido fruto de un acuerdo de la Fundación Eustaquio Castellano con una entidad bancaria con la que realizaba ya esta institución algunas exposiciones. Pasarían siete años hasta que en 2008 volvimos a reunirnos y como si hubiesen pasado tan solo unos días volvimos al tema del Juego y de las Ludotecas, ahora contando con el apoyo de la Comarca de la Sierra de Albarracín, que ofreció un apoyo financiero y la promesa de publicación de los textos y conclusiones que se recogieran en estas Jornadas en el futuro. A partir de entonces pudimos contar con la inconmensurable ayuda de Víctor Lacambra que desde la propia organización comarcal fue coordinando aspectos de convocatoria y difusión a través de la página web institucional.

El tema que ahora nos reunía era el traslado del juego más allá de los niños, a un abanico más amplio de la sociedad en el que se incluían los adultos y algunas acciones desarrolladas por las ludotecas y empresas de servicios y proyectos de Cataluña que abordaban trabajos en Iberoamérica y las propuestas de juego en centro penitenciarios. Eran los momentos en que se empezaba a sentir la crisis económica que pocos años después nos iría restringiendo en apoyos, pero que entonces se veía con cierto humor, así que al tema inicial de "Ludotecas para adultos", se sumó una doble aportación que hacía referencia a lo que entonces se empezaba a vivir "Una respuesta social a la crisis".

Las II^{as} Jornadas de Ludotecas en Albarracín buscaron una fecha menos fría como fue entre el 21 y 23 de noviembre y en éstas jornadas el apoyo aportado al Museo de Juguetes de Albarracín por AIJU, ATZAR, PRISMA, MARINVA y UTOPLIA, entre otros fue determinante para que no solo fueran las Jornadas de la resurrección, sino las que articularon en adelante un sistema que nos haría continuar y llegar hasta las X Jornadas de 2016 en las que se presenta esta memoria de quince años.

María Costa y Encarna Torres del AIJU de Valencia, centro dedicado a investigar sobre los juguetes y su disponibilidad o aceptación por los niños, así como las ofertas pedagógicas y socio-recreativas de éstos, presentaron un amplio abanico de su actividad ("Jugamos a investigar"), fundamentada en un gran equipo de profesionales que trabajaban tanto en el valle de los juguetes, Ibi, Alicante, como con la propia feria de jugueteros de Valencia y que desarrollaban una labor de investigación, no solo de los nuevos ju-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

guetes, ofertados comercialmente, sino de los cambios sociales de los niños españoles y de los nuevos hábitos, como el caso de la obesidad infantil o la automatización de los nuevos juguetes. Su propuesta, así como la documentación suministrada que desde entonces formaría parte de la que en posteriores reuniones se dio a los participantes de las Jornadas, nos puso al día en estos temas del juego y de los nuevos juguetes, así como de la problemática que muchos habíamos reducido tan solo a la de juguetes para niños o niñas, o al problema de los juguetes bélicos.

Conocimos el “Papel del juego en la realidad de los niños y niñas nicaragüenses” a través de Víctor Manuel Gutiérrez, Coordinador de la Asociación Niñas y Niños del Fortín (ONG) en León, Nicaragua. Por medio de las compañeras de ludotecas de Cataluña tuvimos una primera noticia de este trabajo y le invitó a presentarlo en Albarracín, convirtiendo así esta reunión en lo que luego en sucesivas habría de ampliarse con otras intervenciones de fuera de España.

Antonia Ramón fue una de las primeras y más fieles participantes en siguientes reuniones y en su estudio y trabajo de “espacios de juego en centros penitenciarios”. Un tema que por novedoso, no dejaba de ser importante a nivel social y humano. Su trabajo e investigación en estos centros desde Atzar y Marinva de Barcelona nos abrió la mente a nuevas propuestas de juego y de socialización. De la misma forma, el equipo de Marinva nos trajo a esta reunión no solo sus trabajos en cuanto a propuestas de “Juegos de patio de recreo” con Inmaculada Marín o “Juegos y tecnología en la educación” con Esther Hierro, sino que abrió un campo que luego iría incrementándose en el futuro sobre juegos de la antigüedad, en este caso Juegos de los romanos por Mariona Aragay, (“Así jugaban los romanos”) donde se reflejaban gran parte de los juguetes y juegos utilizados por niños y niñas romanos y que han llegado hasta nosotros por hallazgos arqueológicos y artísticos. A este grupo también se sumó la aportación de Adriana Aragay, “El Juego es vida”.

También Vanessa Zamora de la Asociación Plif-Plaf de Canarias nos presentó su proyecto titulado “El compromiso con el juego en Tenerife: proyecto Ludored” y por vez primera tuvimos una relación entre juguetes y música en la charla-concierto de José Moltó titulada “Juguetes musicales” y donde el músico y artesano de instrumentos de música tradicionales nos trajo un amplio muestrario de dichos juguetes que pasaron luego a la colección del Museo de Juguetes de Albarracín.

Magdalena Molina, colombiana becaria e investigadora del Museo de Juguetes de la Universidad Politécnica de Valencia nos aportó: “Juguetes antiguos, heredando memo-

rias y formas de hacer “tiempos de juguetes”, un estudio a partir de objetos del museo valenciano y de material documental gráfico y sus relaciones con diversos lugares.

Yo, por mi parte intervine dentro de la problemática de juegos de niños o de adultos con “Museos de niños: entornos lúdicos sin adultos”, analizando y ofreciendo un repertorio de propuestas museísticas para niños en todo el mundo a partir de mi experiencia museológica o lo visto en diferentes viajes.

Así mismo empezamos en estas primeras Actas en las que se sumaron las propuestas y recuerdos de las dos primeras Jornadas de 2001 y 2008 con una bibliografía real y actual, en la que se recogía tan solo una referencia a libros existentes y aún manipulables u obtenibles en la actualidad, bien por bibliotecas o colecciones particulares de los participantes. Esta ha sido una de las decisiones que hemos mantenido así en todas las publicaciones sucesivas. Hay que señalar el enorme trabajo de Víctor Lacambra para maquetar y poder reorganizar algunas de las presentaciones de estas dos primeras Jornadas en el libro de Actas que saldría en 2009 y se ofrecería en las siguientes Jornadas, lo cual era ya una carta de presentación y una declaración de intenciones de por dónde íbamos a continuar en los siguientes años sin duda. A ello hay que sumar la documentación fotográfica y videográfica filmada en todas las Jornadas que supone una de las documentaciones más importantes y que estuvo a cargo de Paloma Martín Aceves.

En el año 2009 volvimos a reunirnos en Albarracín con motivo de las III^{as} Jornadas de Ludotecas con un tema más concreto y real: “Propuestas de ludotecas-museos de niñ@s en la comarca de la Sierra de Albarracín”. Y de nuevo María Aguirre, ludotecaria de EL Gusano en Alcobendas nos presentó una visión de los veintisiete años de actividad de esta ludoteca, ya uno de los pilares del mundo de la educación infantil y el juego. Su experiencia presentada iba a ser fundamental para muchos de los nuevos participantes, ya que en esta reunión habían acudido personas de diferentes museos pedagógicos en España. Munia Corcuera representaba al Museo Pedagógico de Huesca con un amplio abanico de actividades, talleres y publicaciones. Junto a ella los representantes del Museo Pedagógico Gallego en Santiago de Compostela nos dieron otra visión de uno de los más antiguos y documentados museos de este tipo. Participaron Emilio Castro, director y Jesús González, documentalista y recopilador de gran parte del material del museo a lo largo de sus años de docencia. Ambas presencias de estos museos iban a ser fundamentales para entender lo que dentro del mundo de la Pedagogía significaba lo lúdico que en ambos museos tenía una importante representación y colección de objetos.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Otro de los museos que por su peculiaridad y por su desconocimiento tuvo un singular papel en estas Jornadas fue “El museo del juego”, presentado por su creador y director, Manuel Hernández Vázquez, Profesor de recreación del INEF en Madrid. Una excelente colección ya histórica de juegos y documentos de época conservados e inventariados para su estudio y apreciación por su creador.

Como uno de los temas que nos reunía era el de los espacios educativos y lúdicos de la Comarca de la Sierra de Albarracín contamos con la experiencia y los proyectos iniciados por Víctor Lacambra en los museos, centros de interpretación y espacios expositivos de la Comarca en cuestión. Y sobre esa misma comarca en sus temas de naturaleza versó la ponencia de Luis Martínez Utrillas que nos puso en contacto con los procesos desarrollados allí y las instalaciones para plantear una educación ambiental.

La misma actividad comenzada a desarrollar con las ludotecas itinerantes en la Comarca de la Sierra de Albarracín fue la que motivó la ponencia “Talleres aprendiendo a jugar” por Cristina Yusta Rodrigo, Sara Domingo Sampedro y Elisabel Martínez Cavero. Por ellas conocimos lo que se estaba empezando a desarrollar en cuanto a juegos y educación infantil sobre la base de unos contratos que permitían moverse a estas personas por la treintena de pueblos de la comarca. Labor difícil y fuerte más aún en el período invernal y que había recibido el apoyo y colaboración no solo de las entidades municipales de la zona que proveyeron de espacios y acondicionamiento, así como de juguetes que facilitó el propio Museo de Juguetes de Albarracín y la Fundación Eustaquio Castellano.

La exposición de recortables que organizó el propio museo en estas Jornadas fue fortalecida por la ponencia de Luis Carretero sobre “el recortable de arquitectura y su función didáctica”. Al autor, diseñador y constructor de numerosas maquetas arquitectónicas nos ofreció de forma visual y tridimensional estas posibilidades lúdicas y educativas con numerosos ejemplos prácticos, expuestos en las salas de exposición temporal del Museo de Juguetes.

El grupo de Marinva, juego y educación. Barcelona y la Asociación Atzar tuvieron asimismo o una importante participación en varias ponencias: “Dinámicas de juego para transmitir valores, contenidos, actitudes” por Mariona Aragay y Esther Hierro, así como “La nueva normativa de ludotecas en Cataluña. Un marco legal imprescindible” de Antonia Ramón. Y Magdalena Molina volvió a presentar un trabajo llamado “Aprender jugando”.

De nuevo, insistiendo sobre la repercusión de la crisis en estos museos y ludotecas y buscando ideas y soluciones para los nuevos centros itinerantes creados de la Comarca de Albarracín, yo traje a colación el tema en "Ludotecas para adultos: desde el sueño infantil a la respuesta a la crisis. Un proyecto para la Sierra de Albarracín". Y por segunda vez contamos con la inestimable y dinámica charla-concierto de José Moltó que se llamó "Historias de Bambú" y donde todos los participantes hicieron sonar o moverse y jugaron con diferentes instrumentos musicales y juguetes de este material, todos ellos con gran vinculación con lo popular y tradicional.

Las IV^{as} Jornadas bajo el título "El juego presente en la educación" celebradas en Albarracín, del 26 al 28 de noviembre 2010 pretendía volver sobre el tema educativo y formativo del juego y trataban de analizar la presencia de aspectos lúdicos en la enseñanza oficial y algunas propuestas de museos. En ellas tuvimos un leif motiv que también las marcó: El Juego de la Oca. La exposición de este año en el Museo de Juguetes de Albarracín tuvo ese tema como título y no solo contó con la excelente colección de juegos de este tipo del Museo, sino con los aportados también por Roberto Lastra que presentó la primera ponencia con el título ya sugerente de: "La oca, juego de apuestas, entretenimiento y recurso pedagógico", que nos hizo descubrir muchos factores y valores desconocidos de este juego popular e incluso algunos aspectos esotéricos.

Otro número importante de juegos de mesa similares fueron aportados y desmenuzados para su estudio por Gabino Busto en: "¡A la mesa y a jugar!" Un repaso a los juegos de mesa españoles". En esta línea de juegos de mesa se circunscribía mi ponencia: "Tiempo de juegos y juegos para pasar el tiempo. A propósito de las fichas de juegos y dados encontrados en el castillo de San Martín de Muñatones (Vizcaya)". El hallazgo arqueológico de unas piezas de juegos de ajedrez y unos dados, me servía para reflexionar sobre los juegos medievales para pasar el tiempo y disfrutar de un cierto entretenimiento.

El Museo Pedagógico de Aragón con Munia Corcuera volvió a presentar una ponencia sobre el juego como recurso educativo empleado en este Museo. Tema en el que nos ganó la autora por su imaginación y dinamismo. De la misma forma que pudimos contar entonces con una ponencia escrita por el anterior Director y fundador del Museo Pedagógico de Aragón y del de Linás de Marcuello, Rafael Martínez en: "Linás de Marcuello, la creación de un centro museístico de la escuela rural". También con experiencias del Museo de Teruel estuvo la ponencia de Caterina Burgos y Puy Segurado: "Al abrigo de tu museo"

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Juan García Sandoval, Halldóra Arnardóttir y Carmen Antúnez presentaron un tema nuevo como la accesibilidad en el Arte para personas con demencia, la experiencia del MUBAM (Museo de Bellas Artes de Murcia) y donde se abordaba un problema actual como el de las personas mayores con demencia o Alzheimer y su acercamiento a las Bellas Artes. Sobre un aspecto muy similar estuvo la aportación de Antonia Ramón con Marina: “El juego como recurso para las personas mayores”.

Los talleres y ludotecas de la Comarca de la Sierra de Albarracín seguían su proceso activo y aquí de nuevo Cristina Yusta, Ana Martínez y Elisa Gómez nos presentaron sus experiencias: “Talleres de iniciación al juego en la Comarca de la Sierra de Albarracín: Evolución y proyectos”. Un tema polémico y de gran novedad fue el presentado por los integrantes del AIJU de Valencia, Encarna Torres, como redactora de la ponencia y María Costa, Miriam Morante, Pablo Busó y Clara Blasco, como autores de la investigación y publicación posterior: “Los niños del siglo XXI. The new generation”, en donde se abordaban problemáticas en torno al juego y juguetes de los niños del nuevo siglo, con una riquísima documentación actual.

En estas Jornadas empezamos con una dedicación especial a los juegos tradicionales y populares que luego se continuaría con diferentes acciones en la plaza mayor de Albarracín y en años posteriores en otras plazas públicas de los pueblos donde se comenzaron a expandir las Jornadas. En este caso fue Víctor Lacambra el que abrió el camino con: “Juegos tradicionales de la Sierra de Albarracín”, tema en el que se hallaba implicado en los últimos tiempos por medio de actividades y competiciones de estos juegos populares aragoneses en la Sierra de Albarracín, a través de alguna competición o demostración. Lo que en un principio había sido dedicar el último día de las Jornadas, por lo general domingo a jugar todos e incluso concienciar e incluir a niños y adultos de la población con juegos que facilitaba el Museo de Juguetes de Albarracín, algunos con años de antigüedad y solera. Recuerdo nuestras primeras experiencias con la rana, lanzamiento de herraduras y otros de puntería y habilidad. Ahora contábamos con una recopilación de Víctor Lacambra y además con la singular aportación en esta y futuras reuniones de Raquel Recio que nos trajo nuevos juegos de la zona y de otros lugares limítrofes de Aragón. En este caso, Raquel Recio se remitió a una ponencia sobre “Los materiales en los juegos infantiles”, pero poco a poco en reuniones siguientes nos iba a sorprender con una recopilación de objetos y juegos, desconocidos para la mayoría de los participantes, como el juego de la sandalia o del cayado...

El tema musical y de juego volvió a estar representado por José Moltó que en su charla-concierto: “Zambombas y sonajas en el Cañaveral” se sirvió de los instrumentos

de caña con los que se fabrican instrumentos musicales y algunos juguetes, y acabó dirigiendo un taller de fabricación de una zambomba. Taller que a partir de ahora también tendría su repercusión en siguientes ediciones de las Jornadas.

Las V^{as} Jornadas de Ludotecas propiciaron la itinerancia y de esta forma la implicación de otras comunidades de la Sierra de Albarracín, aquí la designada fue Bezas que tenía una nueva y buena infraestructura hotelera y cultural con su centro instalado en el antiguo cine de la población y con un buen salón de actos y de exposiciones con temas alusivos a aspectos del entorno, como el entorno natural y arqueológico-prehistórico, que configuraban dos exposiciones muy correctas y bien documentadas y didácticas.

En estas Jornadas convocadas bajo el título de Juegos de calle, patio y en la naturaleza se trataba de abordar, lo relativo a estos juegos que iban desde el entorno doméstico, escolar y natural hasta englobar los centros de interpretación o pequeños museos de la zona. Las Jornadas tuvieron lugar entre el 24 y 26 de junio de 2011, quizás movidos por los fríos invernales pasados en anteriores convocatorias y por lo que pensamos dar algo más de calor a nuestra reunión, más cuando se trataba de jugar en la calle e incluso incluir un rastrillo de cambio de juguetes para los niños de la zona. Un tema inédito que nos sugirió María Aguirre de la Ludoteca El Gusano de Alcobendas, persona de una amplia experiencia en temas lúdicos, como los que demostraban que llevaba ya 30 años en esta actividad de ludotecas y se mantenía con una de las Ludotecas más antiguas del país.

Ella abrió las ponencias con una experiencia que nos encantó y que hizo que incluso algunos la apadrinasen. Se llamaba "el viaje de Marcelino". Un muñeco creado en su ludoteca madrileña que iba recorriendo casas y centros lúdicos del entorno y con su viaje se incrementaban sus experiencias y curiosas imágenes, al igual que las del enanito de la película Amelie. Fuimos ganados por Marcelino y la atracción despertada en los niños por el muñeco viajero fue uno de los hitos de esta reunión.

Personas de la zona, como el director del Museo de la Trashumancia de Guadalaviar, Javier Martínez González, nos llevaron a otro tiempo y a resucitar los juegos de antaño en su ponencia: "Zarrumbias, tocairas, mazurras y otros divertimentos de los enjugados niños de antaño de la Sierra de Albarracín", tema en el que se visualizaban algunos de dichos juegos, así como puede verse su terminología y peculiaridad lingüística.

Los juegos populares y tradicionales de Murcia fueron presentados por el Director del Museo de Bellas Artes de esta ciudad, Juan García Sandoval en colaboración con María

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Trinidad Martínez Salar, del Ayuntamiento de Fortuna (Murcia) en: “Deportes autóctonos en la Región de Murcia: Bolos huertanos”. Un juego que en sucesivas ediciones de las Jornadas iba a conocer estudios sobre variantes de bolos aragoneses y de otras poblaciones de España. También otros dos integrantes de la Comunidad de Murcia nos asombraron con una inédita competición de lanzamiento de huesos de aceituna, concurso creado hace unos años en Cieza y que ya está conociendo otras competiciones en España. José Emilio Palazón y Olga Briones nos presentaron en su ponencia “El concurso de lanzamiento de huesos de “olivica” de Cieza (Murcia)”, esta actividad a la que luego pudimos concursar todos los integrantes de las Jornadas con situaciones que se movieron entre la hilaridad general y las diferentes habilidades de lanzamiento dio como triunfadores a dos miembros, uno masculino de Aragón y otro femenino de Madrid.

El equipo catalán de Atzar aportó una ponencia denominada “Un proyecto lúdico que da Libertad”, por Antonia Ramos y Víktor Bautista presentó un juego de amplia repercusión en el mundo, la mancala, con todas las variantes existentes en el mundo, “Juegos de Mancala: Una breve introducción”. Todos los participantes de las Jornadas ensayaron y jugaron a esto con un relativo éxito y aprovechamiento. Con Raquel Lucas descubrimos “El Juego de hombres y mujeres en la Comarca del Jiloca” a partir de una amplia documentación gráfica y con muchos objetos, que luego ensayaríamos el domingo en las actividades al aire libre y con personas del pueblo.

Palmira Calvo nos habló su experiencia en los talleres de la Caixa: “Nuevos espacios lúdicos y tecnologías de la información y la comunicación”, propuestas dedicadas a jubilados y a su actualización y puesta al día con los modernos temas informáticos. Ignacio M^a Martínez presentó en su ponencia: “Experiencias didácticas en el Museo: el caso del Museo de Miniaturas Militares de la Ciudadela de Jaca”, museo en el que había trabajado en sus aspectos museográficos y didácticos y que potenciaba numerosas soluciones lúdicas. Ana González Gurrea de la Ludoteca Jocs, Empresa conciliadora de Horaris, presentó: “Talleres de adultos y niños. Comparte el tiempo de ocio con tus niños pequeños”.

En mi participación combiné la ponencia sobre “Un Taller de juegos de prehistoria”, que luego asimismo tuvo el domingo una práctica para todos los interesados del pueblo y participantes en la que se ensayó la pintura mural prehistórica en un muro del pueblo y en un improvisado muro, accesible para niños en el espacio del taller del centro cultural. El mismo tema prehistórico se encontraba presente en la charla-concierto de José Moltó que con el título: “Con las piedras, los palos y algún cacharro”, nos mostró las posibilidades de la música en la prehistoria y en sociedades primitivas, así como en algu-

nos aspectos de la cultura tradicional. En este caso el taller que llevó a cabo y en el que participaron los integrantes de las Jornadas, así como otros niños y adultos de la población tenía el título de "Las cuatro cañas" y con esos elementos se realizaron varios instrumentos idiófonos rítmicos de música.

Las VI^{as} Jornadas de ludotecas, entre el 30 de junio y 1 de julio de 2012, nos reunieron en Bronchales, otra población de la Sierra de Albarracín y con el título de "Juegos tradicionales de ayer, hoy y de mañana" nos permitieron la presencia de dos museos muy interesantes y desconocidos en España: El Museo del Trompo y de los Juegos tradicionales en Antequera, cuyo director y fundador Sebastián del Pino trajo una ponencia. "Los Juegos Tradicionales como Recurso Didáctico" en donde no solo se combinaron una presentación de numerosas variantes de trompos y juegos ejecutados con variantes de este juguete, sino que todos los participantes estuvimos encandilados a lo largo de dos días por las actividades mágicas y juegos de manos del ponente. Otro Museo, presentado por su director y creador en Campo, Fernando Maestro, nos volvió a acercar a los juegos tradicionales de Aragón en un amplio abanico, no solo de los objetos y documentación recogidos en su museo, sino por el conocimiento del tema.

En mi caso presenté un estado de la cuestión de "Juegos tradicionales y populares del "Mundo Mundial", título un tanto ambicioso y humorístico que pretendió ofrecer a los participantes una visión de estos juegos en diferentes culturas y sus relaciones o repercusión de unas en otras. Para ello se acompañó de una muy actual bibliografía y documentos gráficos, algunos inéditos y logrados en viajes por el mundo.

Juan García Sandoval y María del Carmen Delia Gregorio Navarro, de los museos de Bellas Artes de Murcia y de la Universidad de Zaragoza, respectivamente, presentaron su ponencia: "Juegos populares en la Región de Murcia. Juegos de patio y de calle" en donde se recogieron numerosos de éstos con documentación y datos actuales. Carmen Fernández Amat, profesora de Didáctica de la expresión Musical en la Universidad de Zaragoza, trajo una ponencia: "Juegos tradicionales con canciones como herramientas para la educación de niños en edad escolar" donde se abordaba el juego y la música en los niños según diversos estudios de dicha Universidad. Raquel Lucas y Jacobo Bergés se centraron en este caso en: "Juegos tradicionales en la Comarca del Jiloca: usos y costumbres", relativos a los juegos de esta comarca aragonesa.

Rafael Gimeno de la Asociación de periodistas y escritores de turismo de Valencia trajo una importante ponencia: "El juego de pelota a mano en las tierras valencianas. El municipio de Genovés y el Museu de la Pilota Valenciana", en donde se recogía la regla-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

mentación e historia de este juego en tierras de Valencia y su realidad en el Museo de la Pelota Valenciana de Genovés. José Emilio Palazón y Olga Briones del Museo de Ojos trajeron: “Juegos Tradicionales con títeres y marionetas en Ojós (Murcia)”, donde recogían los talleres y actividades plásticas de los niños de Ojós en relación con marionetas y títeres y que habían sido motivados por una exposición de marionetas del Museo Utopía.

Desaparecidas las ludotecas itinerantes de la Comarca de la Sierra de Albarracín, Nuria Valcárcel, pedagoga, asumió un papel dinamizador de los niños de la zona a través de la Asociación Caranjaina de Mujeres de la Sierra de Albarracín, preocupación y acción que nos mostró en su ponencia: “El rincón de l@s Muchich@s de la Sierra de Albarracín”. Una propuesta seguía teniendo el juego como elemento dinamizador. Xabier López García, profesor y coordinador del proyecto Brinquedos, vino de Galicia a mostrar no solo las actividades lúdicas realizadas con niños del CEIP Mosteiro de Caaveiro, sino también a presentar el museo de juguetes tradicionales africanos que habían recibido de la empresa Tan-Tan y que habían montado en espacios del centro y era un aspecto dinamizador y activo del tema lúdico del colegio.

La charla-concierto de José Moltó con el título: “Más contento que unas Castañuelas”, no solo nos puso en contacto con este instrumento de música popular, tan extendido por España y con muy diferentes variantes de sonido y de utilización, sino que en el Taller: “Construcción de juguetes de caña” permitió a los participante ejercitar sus habilidades a la hora de construir algunos juguetes de este material y en especial unos grandes Yo-Yo.

Las VII^{as} Jornadas de Ludotecas nos llevaron en este caso a Gea de Albarracín y la presencia de los restos arqueológicos de su acueducto romano, así como la apertura del Centro de Interpretación creado en esta población sobre el agua y el acueducto nos hicieron tomar como motivo de nuestro encuentro: “Juegos romanos, juegos de agua”. De esta manera, el motivo estaba más que justificado, aparte de que al organizarse esta actividad en verano, entre el 19 y 21 de julio del 2013, permitía que a la vez jugásemos con el agua y pudiéramos hacer alguna visita al acueducto y al Centro de Interpretación mencionado. Las jornadas apoyadas, aparte de la Comarca de la Sierra de Albarracín, por Manuel Alamán, alcalde de esta población, tuvieron una buena respuesta y aparte de personas vinculadas con el tema lúdico y de museos, que ya eran habituales en anteriores reuniones, o que proveían buena parte de los juegos y juguetes tradicionales para concluir el último día en la calle la actividad externa del congreso, se sumaron en este caso personas del grupo Acrótera, dedicado a temas didácticos vinculados con la zona y

el acueducto principalmente, así como el TEAR (Taller Escuela de Arqueología y Restauración de Alcalá de Henares) que no solo envió a dos de sus representantes, sino que nos ofreció un material único para poder realizar unos juegos gladiatorios en la plaza pública de Gea de Albarracín, frente al convento de San Agustín donde se celebraron las sesiones.

Abrimos la reunión con la intervención de Salvador Navarro, anterior director del Museo de los Molinos Hidráulicos de Murcia y responsable entonces del Centro Cultural de Corvera en Murcia: “Agua romana, hidráulica murciana: molinos y aceñas”, que con maquetas y elementos gráficos nos presentó la labor de difusión y exposición de este museo murciano, y con la de Maribel Parra, directora del Museo de la Ciencia y del Agua, también en Murcia, cuya ponencia versó sobre: “El laboratorio del agua”, un taller de carácter lúdico en la Sala. Descubre e Imagina. Museo de la Ciencia y el Agua, Murcia” y que como puede verse se remitía a experiencias desarrolladas en este museo en su sala de hidráulica con talleres y actividades escolares y para niños de todo tipo.

Juan Sebastián Rascón y Bárbara Martín de la Universidad Autónoma de Madrid y enviados por el TEAR de Alcalá de Henares presentaron una ponencia: “Juegos de gladiadores y juegos de mesa romanos”, en donde presentaron a los participantes tanto los juegos gladiatorios en toda su realidad y fuerza, como los juegos de mesa romanos, para los que nos proveyeron de armas y tableros reproducidos con gran fidelidad con el fin de lograr no solo una veracidad histórica y arqueológica, sino el desarrollo de una actividad lúdica que tenía veinte siglos de vitalidad o más. En mi ponencia presente el tema: “Juegos de agua. Juegos romanos. Acueductos y naumaquias”, en donde no solo se abordaban los juegos de agua comunes a los niños de todos los países y más en el período estival, en el que playas y piscinas propiciaban estos juegos, sino que recogí algunos de los juegos romanos más importantes vinculados con el agua e hice un recorrido por los acueductos y naumaquias más conocidos.

Juan García Sandoval, del Museo del Cigarralejo de Mula en Murcia y María del Carmen Delia Gregorio, investigadora de la Universidad de Zaragoza presentaron dos ponencias sobre el mundo romano y los juegos. La primera titulada: “La infancia en Roma: juegos de niñas y niños”, donde se recogían a partir de piezas arqueológicas y algunas representaciones artísticas los juegos y juguetes de los niños romanos. En la segunda ponencia y partiendo del conocimiento de ambos autores de las experiencias de museos en el llamado Living History, que pretende recrear situaciones y hechos históricos con personajes dramatizados y de esa manera acercarse mejor a los visitantes de museos y de yacimientos arqueológicos que a menudo se revelan duros de seguir e interpretar:

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

“Living History, teatralizaciones y demostraciones como recurso didáctico, lúdico y pedagógico en la interpretación de yacimientos arqueológicos y espacios patrimoniales”.

Quizás este tema hizo que cuantos participamos en estas Jornadas estuviéramos muy propensos a representar papeles del mundo romano y a realizar algún a actuación teatral. En primer lugar fue el desfile que se protagonizó en el primer día de las Jornadas y donde tras realizar algunos ejemplos de cascos de gladiadores en cartulina, algunos realizados a partir de tetrabrik usados o máscaras del teatro de la comedia y la tragedia, pintadas personalmente y decoradas sobre un diseño del Museo de Augusta Raurica en Suiza, algunos de los integrantes pasearon por las calles de la población. Todavía hoy puedo imaginar la cara de algunos vecinos de Gea al ver a aquellos romanos vestidos y desfilando por el Centro Cultura y las calles de la ciudad hasta el centro de Interpretación.

“Ser” parte de la sociedad. Taller de mosaicos romanos”, fue otra de las ponencias presentada por Juan y Lola García Sandoval y donde se recogían los trabajos realizados con personas con algún grado de discapacidad psíquica en el Aula Taller de Lorca, Murcia y donde trabajaban con gran dedicación y precisión en un taller de mosaicos romanos. José Emilio Palazón y Olga Briones de la empresa Arqueonaturaleza, radicada en Murcia y Maquetas Clearmont y Onda Educa Técnica de Tarragona, ofrecieron en su ponencia: “Ver, tocar y montar: aprender jugando con maquetas” una alternativa para descubrir la ciudad romana a partir de maquetas de edificios manipulables y de reducido tamaño. También con estos motivos realizamos un taller de mosaicos romanos el domingo a partir de ejemplos y diseños sencillos de animales u otros geométricos.

Jesús Franco y Antonio Hernández Calvo, de la empresa Acrótera, radicada en la zona para atender al público escolar en sus visitas al Centro de Interpretación y Acueducto de Gea, trajeron sus experiencias realizadas en estos y otros talleres: “Talleres con historia”. Leonor Zozaya presentó: “Epiteca: una ludoteca virtual para reforzar conocimientos de epigrafía romana”, una experiencia que tenía como motivo combinar el aprendizaje de la epigrafía romana con programas informáticos que ayudaban al autoconocimiento y formación. María Zozaya en su comunicación: “Espacios de ocio acuático. Las termas romanas revisitadas en la Hispania contemporánea: ecos materiales y simbólicos en los balnearios del siglo XIX”, analizó algunos espacios balnearios y su vinculación con antiguas termas romanas y su tradicional forma de tratamientos y Víctor Lacambra en su ponencia: “El acueducto romano Albarracín-Gea-Cella como espacio didáctico de la Sierra de Albarracín” dio las pautas para conocer y descubrir el acueducto

de Gea-Cella y sus posibilidades didácticas, lo que facilitó a los participantes a recorrer en parte los restos arqueológicos conservados y expuestos.

José Moltó corrió a cargo del tema: “Instrumentos de música relacionados con el agua” y en cuya conferencia no solo se vieron instrumentos musicales occidentales, sino otros de culturas lejanas que fueron hechos sonar por el conferenciante y permitieron a los asistentes tomar contacto y ejecutar alguna melodía con alguno de ellos. El tema teatral corrió a cargo de quien estas líneas firma que con la ayuda de Juan García Sandoval y Olga Briones y con tres marionetas realizadas por el Taller el Trastero de Lula, representamos la fábula del León de Andrócles, soldado de fortuna irregular que acaba en el circo y que un día al enfrentarse al gigante Palinuro, descubre a su amigo el león a quien el sanó de una herida en una pata, durante sus campañas militares, ambos derrotarán al gigante y empezarán una nueva vida de atracciones circenses. El tema de las marionetas engancho tanto a niños como mayores e incluso en el último día de las Jornadas en la plaza pública, cuando niños y adultos veían las luchas entre los gladiadores Bárbara y Juan Sebastián y su lucha con leones, o entre sí, disfrutaron de un cuento real. La fiesta acabó con una lucha y ducha de todos los participantes con pistolas de agua, jeringas u otros útiles, ya que el clima y el tiempo lo pedía. Quizás fuera ésta una de las Jornadas con mayor atracción por parte del público y con mayor grado de participación de todos.

Las VIII^{as} Jornadas e Ludotecas entre el 27 y 29 de junio de 2014 volvieron a Albarra-cín. El tema esta vez era “Juegos y literatura” y me tocó abrir con una conferencia en la que se estudiaba la relación entre los cuentos clásicos de nuestra infancia y algunas representaciones de títeres y marionetas que toman a estos personajes como protagonistas de su acción: “Cuentos y marionetas del mundo. Una relación entre juguetes y literatura”. Ello me permitió hacer una amplia muestra de las marionetas y títeres de la colección del Museo Utopía y algunas de las historias desarrolladas en teatrillos por ellas. Luisa Mora, bibliotecaria y responsable de la Biblioteca Félix Pareja de la AECl nos sorprendió con una intervención titulada: “Literatura infantil o la música de las palabras, cuando una peonza baila entre ellas”. José Emilio Palazón y Olga Briones, director y conservadora del Museo de Ojós aportaron una experiencia lúdica llevada a cabo en ese museo con los niños del pueblo: “De oca a oca.....juego y leo porque me toca”, basada en el conocido juego popular y en actividades pedagógicas.

Juan García Sandoval, del museo de Mula (Murcia) y M^a del Carmen Gregorio, investigadora de la Universidad de Zaragoza trajeron a las Jornadas: “Historias imaginarias. Cuentos ilustrados sobre demencias”, en donde abordaban experiencias realizadas con

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

personas mayores o con problemas mentales a través de algunos libros y literatura referente al tema del juego. Abuelos y abuelas que comienzan a perder memoria y que necesitan ser ayudados y apoyados por hijos y nietos. Ricardo Herranz, autor de la novela "8 días a la semana", que presentó asimismo en estas Jornadas, tuvo una intervención recordando los juegos de los jóvenes de la Sierra de Albarracín y su evolución en el tiempo "La evolución del juego en el crecimiento del joven serrano de principios del siglo XX y su reflejo en la literatura contemporánea".

Elvira Luengo, profesora de la Universidad de Zaragoza, presentó una ponencia sobre: "La literatura en la imaginación infantil, un juego y un libro", en donde aparte de analizar a algunos de los más destacados escritores de la literatura infantil, tanto aragoneses como extranjeros, hizo una encendida muestra de los textos de Gianni Rodari y de los libros Pop-up, de los que trajo una importante muestra, que unida a la aportada por casi todos los otros conferenciantes intervinientes, se convirtió en una pequeña exposición improvisada, que hizo las delicias en mayores y pequeños. Gloria Villalba nos trajo un "Proyecto de Animación a la lectura", desarrollado por ella en la comarca del Jiloca. Zona que año a año nos ha ido desvelando sus actividades lúdicas, juegos tradicionales y proyectos didácticos o de investigación.

Habíamos deseado hacer un homenaje y dedicación especial en estas Jornadas a la que fuera gran escritora y patrona de la literatura infantil hispanoamericana y por ello invitamos a la hija de Carmen Bravo-Villasante, Carmen Ruiz Bravo Villasante, a hacernos una pequeña biografía y comentario de su madre y su obra a manera de semblanza y guía para cuantos nos dedicamos a la literatura infantil y al juego o los museos de juguetes.

Este año la vejez y la demencia se metieron en algunos juegos de la calle en la plaza de Albarracín, donde los niños jugaban con el "abuelo Pedro" a recordar cosas y juegos de antaño. Ello unido siempre a la excelente propuesta de juegos aportada por el Museo de Juguetes de Albarracín y Fundación Eustaquio Castellano y a la incansable ayuda de Víctor Lacambra y Nuria Valcárcel que desde el área de cultura de la Comarca de la Sierra de Albarracín y la asociación cultural Caranjaina y de los Muchich@s, aportaron su esfuerzo y los materiales creados para algunos talleres, para propiciar la participación ciudadana.

Y con ello llegamos al año 2015 en que Albarracín volvió a ser la sede del encuentro de las IX^{as} Jornadas de Ludotecas entre los días 23 y 25 de octubre bajo el título de: "Juegos y juguetes en la vida social" y donde pretendíamos presentar no solo nuevas

propuestas y juegos, sino que con muchos esfuerzos y trabajo de todos, porque las ayudas no llegaban y a duras penas se pudieron imprimir las últimas Jornadas, nos lanzamos a esta aventura que abrió la ponencia de Eustaquio Castellano y Víctor Lacambra: "Juegos de sociedad, de sobremesa o de mesa", en donde se dio repaso a los más frecuentes y usuales juegos en los que casi todos hemos participado alguna vez y que aún quedan en nuestra memoria, formando parte de las experiencias más vitales y gratificantes de nuestra infancia y parte de las que llegan con la senectud. María Aguirre volvió como en las primeras Jornadas a darnos un soplo nuevo desde "la Ludoteca Municipal el Gusano de Alcobendas". Nuevos juegos de rol y cartas fueron presentados y jugados con "La creación de juegos. Populi Turolii y Urban Explorer", realizados por Marcos Valle Aguado y la empresa Zombies y Princesas. Dos juegos que hacen referencia expresa con Teruel medieval de las tres culturas y con el descubrimiento de la ciudad y sus monumentos o rutas.

María Costa y Miriam Morante del Instituto Tecnológico de Producto Infantil (AIJU, Valencia) volvieron a sorprendernos y a traernos una visión tremendamente actualizada del mundo del juego y de los juguetes del futuro próximo en: "Tendencias en juguetes, análisis de ferias internacionales 2015". Quizás ese rápido viajar por ferias internacionales nos hace prever un futuro de juguetes y juegos que ni imaginamos todavía a la hora de comprar reyes y regalos. Es como "El Aprendizaje basado en juegos" desarrollado en el CEIB Ramón y Cajal de Alpartir (Zaragoza) que nos trajo Juan Antonio Rodríguez Bueno, uno de los responsables educativos de este centro, que nos mostró un tipo de enseñanza basado en la libertad, el juego y las relaciones sociales de toda una comunidad, más allá de las pautas curriculares establecidas por el Ministerio de Educación. Asombrosa la respuesta y el compromiso responsable de estos educadores y alumnado.

Ignacio Ramírez Martínez, a quien ya descubrimos en Jornadas anteriores, como responsable y diseñador del Museo de Miniaturas Militares de Jaca, decidió lanzarse construir su sueño y su propio museo de juguetes en Urrea de Gaén (Zaragoza), en donde aparte de las colecciones conservadas y expuestas, la propuesta museológica y museográfica de su autoría, ha servido para que descubramos que nos hacen falta grandes inversiones o proyectos megalómanos, sino ilusión y deseos de ofertar nuevas visiones del mundo del juguete. Quizás por ello, la ponencia en principio planteada por Juan García Sandoval y M^a del Carmen Gregorio que finalmente solo fue presentada en estas Jornadas por el primero: "El papel vertebrador de los Museos de Juguetes en España. Estado de Situación", tiene aquí mucho que ver aquí al poder compararse la actividad y desarrollo de los museos de Juguetes en España. Esta ponencia fue recogida y transcrita finalmente por Víctor Lacambra, sobre la base de las grabaciones y apuntes presentados.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Ello también me llevaba a repasar la historia de los juegos y de los juguetes que nos son aún conocidos y empleados en parte: “Los discursos del juego y el juguete desde la perspectiva histórica”, ponencia en la que abordé desde los juegos históricos y de los que conocemos piezas en museos Arqueológicos o los juegos que a veces aparecen en representaciones plásticas escultóricas o pictóricas de los museos de Bellas Artes. Algunos de esos juguetes, los de cuerda, fueron traídos a mención especial en la intervención de Gabino Busto, que volvía a estas Jornadas con su ponencia: “¡Dales cuerda! Una aproximación a los autómatas de la juguetería española”. Un repaso a los juguetes de hojalata y cuerda españoles y los importados de Alemania u otros países.

José Emilio Palazón y Olga Briones del Museo de Ojós volvieron para presentar en estas Jornadas: “Proyecto de recuperación de la memoria oral de Ojós: juegos y juguetes de la infancia”, un proyecto que ha servido para recuperar el pasado a partir de los recuerdos de las personas mayores de la población, a través de entrevistas y fotos antiguas, con las que el museo ha hecho su propia exhibición. De nuevo Elvira Luengo de la Universidad de Zaragoza nos presentó nuevas investigaciones sobre literatura ilustrada y juego: “El juego de vivir y el juego de escribir. Femenino y Masculino: las reglas del juego en la representación literaria para niñas y niños”.

LAS X^{as} JORNADAS DE 2016

Y como siempre volvimos a jugar en la plaza de Albarracín, como en las otras localidades donde transcurrieron las Jornadas de Ludotecas de la Comarca de la Sierra de Albarracín que durante quince años se han presentado y desarrollado puntualmente. Queda por saber si los recortes en materia cultural o el cansancio permitirán que las Jornadas prosigan con esa puntualidad anual lograda desde 2008. Las X^{as} Jornadas se han convocado entre el 21 y 23 de Octubre del 2016 y como consecuencia de ello aquí está mi ponencia “Quince años de ludotecas, Museos de Juguetes y juegos tradicionales”, más que nada como un testimonio de que “¡Estamos vivos!” y con ganas de seguir adelante. Solo el tiempo lo dirá y mostrará cuanto se hizo con medios muy ajustados y económicos, pero con mucho entusiasmo.



Quince años de ludotecas, juegos y juguetes

EUSTAQUIO CASTELLANO ZAPATER,
MUSEO DE JUGUETES DE ALBARRACÍN

Me resulta muy difícil exponer en unas pocas páginas la labor que se ha realizado durante quince años en esta Comarca de la Sierra de Albarracín, relacionada con nuestra Fundación y principalmente al amparo y patrocinio del Museo de Juguetes de Albarracín.

El capítulo más destacable es, sin duda alguna, la realización de las diez Jornadas de Ludotecas. Estas nos han permitido ampliar, nuestros conocimientos en las materias que más o menos nos vincula a ellas. Mucho más importante y valorable es la cantidad de comunicantes, la mayoría de ellos desconocidos por nosotros, que han aportado sus experiencias y sobre todo han forjado amistad, amistad que en muchos casos ha sobrepasado el ámbito profesional, creando una relación que podríamos considerar casi familiar y muy comprometida con nuestros proyectos.

Empezaré recordando las exposiciones realizadas al amparo de estas Jornadas y realizadas con fondos del museo y a la vez contando con la colaboración de coleccionistas, que aportaron piezas de sus colecciones, y como no, presentaron también sus ponencias.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

La presencia de representantes de ludotecas fue numerosa. Nos visitaron ludotecarios de Alicante, Barcelona, País Vasco, Madrid, Canarias, Castellón, Argentina, Perú.. y ¡cómo no! El Rincón de los muchichos de la Sierra de Albarracín.

Destacar la cantidad de museos que dejaron constancia de su presencia a través de su personal, con el que compartimos experiencias. Fueron los siguientes Museos:

- Bellas Artes de Oviedo
- Museo de Marionetas de Ojós (Murcia)
- Museo Pedagógico de Aragón (Huesca)
- Museo Pedagógico de Galicia
- Museo del Trompo de Antequera (Málaga)
- Museo del Juego (Madrid)
- Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Huesca)
- Museo de Miniaturas militares de la Ciudad de Jaca
- Museo de la Ciencia y el Agua (Murcia)
- Museo de Juguetes de la Universidad Politécnica de Valencia (Valencia)
- Museo de Juguetes de Urrea de Gaén (Zaragoza)
- Museo Utopía (Madrid)
- Museo Provincial de Teruel
- Museo de Juguetes de Denia (Alicante)

Estas han sido, a grandes rasgos, nuestras andanzas, todas ellas gratificantes, aunque hay que dejar constancia de algo negativo: no pudimos cumplir con nuestro proyecto inicial de que cada Jornada se realizara en una localidad distinta de la Sierra. La intención era buena, pero problemas de infraestructura lo impidieron, si bien aún conseguimos celebrarlas un año en Bezas, en Bronchales y otro en Gea de Albarracín..

Ya solo queda estudiar cómo serán las XI^{as} Jornadas de Ludotecas.

Quiero destacar entre las exposiciones realizadas, la de "*Historias con hilos*" (títeres de Pedro Lavado). La Oca, preciosa muestra del conocidísimo juego de este nombre y cedida sus piezas, por Roberto Lastra, de Madrid, gran coleccionista de la inmensa variedad de presentaciones que se han realizado de este juego. En la dedicada al Quijote, en sus ediciones infantil y juvenil, se recibió la colaboración y asesoramiento de Enrique Serrano, de Zaragoza, gran especialista en este tema.

Con nuestros fondos se realizaron las siguientes muestras: Belenes, Recortables, Play móvil, Juegos de sobremesa, Juguetes y Género, Libros de "Pop-up" y para terminar las

variadas y sonoras exposiciones de instrumentos musicales, acompañados de interpretaciones personales de su creador, el músico José Moltó de Madrid, que en algunas ocasiones nos enseñó a fabricar e "interpretar" algunos de estos instrumentos.

Aprendimos a jugar como niños "*prehistóricos*", pasamos por la infancia romana, conocimos juegos populares gallegos, asturianos, murcianos, aragoneses, valencianos, canarios ...y conocimos experiencias realizadas mediante el juego, para personas mayores y también en ambientes especiales, como pueden ser cárceles y reformatorios.

En la calle se presentaron talleres de cómo fabricar juguetes utilizando cartón, caña, etc. y no faltó la fabricación de figuritas de plomo (taller de fundición).

15 años de Ludotecas, Juegos y Juguetes. Estado de la cuestión

VÍCTOR MANUEL LACAMBRA GAMBAU,
TÉCNICO DE CULTURA DE LA COMARCA DE LA SIERRA DE ALBARRACÍN

Han pasado quince años en un suspiro. He de confesar que en el año 2001 no asistí a la primera edición de las jornadas, si bien, desde el año 2008 hasta el año 2016 he asistido con gran interés y pasión. Estas últimas nueve ediciones han supuesto un cambio importante en mi manera de ver las cosas más cotidianas de mi existencia, mi labor de técnico de cultura y algunas otras cosas.

Para empezar una de las primeras cuestiones que he aprendido a lo largo de estos años es el valor de la honestidad profesional del numeroso grupo de personas que han visitado la Sierra de Albarracín y que han depositado su grano de arena para contribuir en la magnífica labor emprendida hace 20 años por Eustaquio Castellano Zapater en la localidad de Albarracín, siempre manteniendo como horizonte el cariño hacia el trabajo bien hecho, la simpatía, la humildad y la perseverancia. Todas estas características se han mantenido en las jornadas nacionales de ludotecas y así lo han transmitido la totalidad de las personas que han participado con sus experiencias personales y profesionales. Estos son sin duda son motivos suficientes para que estas jornadas realizadas hayan significado mucho más que un buen número de actas en las que se

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

han intentado recopilar esas experiencias acumuladas. Los valores de los y las participantes van más allá de las escasas apariciones en los medios de comunicación a los que en algunas ocasiones la "*pequeña cultura*", evidentemente no es lo que más les interesa para sus fines de comunicación.

Quince años, diez ediciones de jornadas, 70 ponentes, más de 100 ponencias y comunicaciones y más de 200 horas de experiencias y vivencias resumidas en nueve libros con las actas, son los resultados de este inmenso caudal que queda para aquellos y aquellas que lo quieran analizar por curiosidad en el futuro.

En general los resultados se pueden considerar positivos puesto que de las interacciones acaecidas en las jornadas han surgido proyectos, intercambios y experiencias posteriores muy interesantes que, sin duda alguna, ya suponen el éxito de las jornadas. Otros proyectos han sucumbido o directamente han desfalecido durante un período de crisis que ha impedido desarrollar iniciativas que se podían considerar lo suficientemente interesantes como para tener resultados favorables, pero esto es otra historia.

Las ludotecas itinerantes que se pusieron en marcha en el seno de la Comunidad de Albarracín y que posteriormente se continuaron llevando a cabo por parte de la Comarca no resistieron la necesidad de aplicar los criterios de la economía pública y destinar los fondos aplicados a los niños y niñas de la Sierra a otros menesteres.

Respecto a la Red Comarcal de Museos, sucede algo similar, la necesidad de aplicar criterios y objetivos de eficacia impidieron continuar con un proyecto que empezó muy bien para, con posterioridad, ser considerado como un problema de sostenibilidad financiera para sus promotores.

Respecto a la recuperación de tradiciones de patrimonio inmaterial, ha sido la Morra – uno de los juegos tradicionales por excelencia de la Sierra de Albarracín – una actividad que no ha dejado de crecer respecto al número de jugadores y campeonatos provinciales celebrados. Es más, en 2017 se ha puesto en marcha la Asociación de Jugadores de Morra de la Sierra de Albarracín. Desde el contexto educativo también se han realizado avances significativos por parte de algunos docentes con interés y amor hacia su tierra y siguen explorando posibilidades innovadoras de desarrollo de materias relacionados con algunos de los temas tratados en las jornadas.

Para lo demás, queda una sensación de vacío inmensa difícil de explicar y menos de escribir. A partir de ahora se abre un período de reflexión y de recuperación de la memoria a lo largo de estos años para tratar de recomponer lo que se haya podido hacer bien y tratar de entender los errores cometidos y, porque no, las decisiones poco acertadas que hayan tenido lugar para no volver a cometer otros o parecidos errores.

El término "*pequeña cultura*" no por menos importante o porque no tenga que tener el mismo tratamiento que otros tipos de actividades culturales sino porque se desarrolla en lugares con una riqueza cultural y natural ancestral y en la que nos cuesta asumir que el éxito de una acción no se puede ni se debe cuantificar en términos estrictamente contables ni tampoco por el número de participantes. Numerosas iniciativas muy exitosas tienen un número limitado de participantes y no por ello se les considera como negativas.

Las Jornadas Nacionales de Ludotecas han sido, desde su origen, acciones de "*pequeña cultura*" aunque con una visión ampliada hacia el exterior y siempre tratando de extender una red de profesionales que aman su trabajo por encima de todas las cosas, a los que no les ha importado estar un fin de semana en Bezas, Bronchales, Gea de Albarracín o Albarracín dedicando tiempo a su labor profesional sin pedir nada a cambio.

Estos ejemplos me han hecho reflexionar en numerosas ocasiones y, como señalaba al principio han supuesto un cambio importante en mi modo de analizar una realidad que muchas veces se escapa a la razón.

Quisiera que estas líneas tengan un significado más profundo que una simple sucesión de acontecimientos. Deseo que las personas que más han contribuido a que las jornadas hayan tenido lugar se sientan especialmente señaladas por la enorme responsabilidad que ha supuesto a lo largo de estos años seguir realizando una acción tan importante. A Eustaquio Castellano Zapater y Rosa porque sin ellos no habría Museo de Juguetes en Albarracín ni se hubieran llevado a cabo las Jornadas. A Pedro J. Lavado, por su espíritu innato de luchador ante todas las batallas posibles y por su sabiduría infinita. Especialmente a Paz Gimeno, porque ha hecho posible mantener la tensión y la calidez suficiente para mantener un nivel discursivo muy importante. A Paloma y Enrique por ser necesarios en todo momento y en cualquier lugar para cualquier necesidad. A todos los y las ponentes que de forma altruista han participado en este período en las Jornadas Nacionales de Ludotecas, Juegos y Juguetes de la Sierra de Albarracín. A las personas que han participado de los debates y de la asistencia a las jornadas y, en

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

general, a todos y todas que han hecho posible que estas jornadas hayan permanecido durante quince años.

Ahora se abrirán otros horizontes, las ludotecas, los juegos y juguetes tomarán otros caminos, otros lugares para continuar con una labor que no tiene fin ni límites...

La enseñanza de la historia en primaria a través del juego

JESÚS GERARDO FRANCO CALVO ¹

El juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje, principalmente porque, tal y como nos señala Johan Huizinga, es una forma natural de aprendizaje para los humanos. El hombre es el animal que mayor capacidad lúdica posee, motivo por el que la denominación de *Homo Ludens* resulta muy acertada para nosotros.

El motivo por el que el juego es una herramienta de aprendizaje tan importante viene fundamentado por varias características del mismo:

- Resulta motivador. Los niños y adultos se sienten motivados ante el juego y con él el aprendizaje es muy significativo.
- Ofrece estímulos y desafíos a superar.
- Nuestras decisiones y las de nuestros compañeros o contrincantes pueden llevarnos al éxito o al fracaso.
- Genera confianza en la superación de esos retos.

¹ De la empresa Acrótera Gestión del Patrimonio, desde donde agradecemos la aceptación de esta comunicación por parte de la organización de las Jornadas de Ludotecas.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- Hay que seguir unas normas, con el aprendizaje y puesta en funcionamiento de las mismas por cada participante.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- Puede estimular a la adquisición tanto de contenidos como de competencias.
- Nos permite simular la vida real, con adquisición de roles, experimentando y transformando la realidad de un modo activo.

En cualquier caso, para que un juego adquiera el papel de herramienta para el aprendizaje hay una exigencia necesaria, que es que el diseño o la puesta en funcionamiento del mismo tengan una intencionalidad educativa.

Hay dos conceptos básicos que tenemos que tener claros a la hora de desarrollar este tema. Por un lado, está la *gamificación*, que es la utilización de mecánicas de juego en entornos no lúdicos. Por otro lado, están los *serious games* o juegos diseñados expresamente para el aprendizaje.



Fotografía 1. Taller "La construcción del acueducto" en Gea de Albarracín

Existen numerosas clasificaciones de los juegos según su tipología: juegos físicos, juegos simbólicos, juegos de construcciones, juegos de reglas y juegos vinculados a las

Nuevas Tecnologías. Todos ellos son utilizables, o adaptables para ser utilizados, en el contexto de la enseñanza-aprendizaje de la Historia.

Los juegos físicos se desarrollan en el ser humano desde el principio de la vida, moviéndonos o imitando movimientos. Podemos encontrarnos juegos de carreras, de persecución, de acción en definitiva. Por sí solos, este tipo de juegos no tienen un objetivo educativo concreto, pero éste puede conseguirse al combinarlo con otro tipo de actividades en las que se introduzcan contenidos. El ejemplo más claro que podemos utilizar de este tipo de juegos es la gymkhana.



Fotografía 2. Recreación de procesos arqueológicos

Los juegos simbólicos se desarrollan desde los dos años. Comienzan con la representación de un objeto mediante el simbolismo de otro. Podemos tener un bloque de madera que simboliza un coche, o un palo que simboliza una espada. Pero además los niños juegan asumiendo roles de personajes: cocinero, bombero o policía. Con la misma facilidad esos niños pueden simular ser personajes históricos, trasladándose en el tiempo y convirtiéndose en cazadores prehistóricos, soldados romanos o mosqueteros. De una manera automática socializarán los conocimientos de este personaje, de su indumentaria, tecnología o forma de comportamiento. El papel del monitor consistirá en resolver las dudas del personaje o del periodo, señalar o errores o anacronismos, dándole, de este modo, veracidad a la historia. La recreación de los procesos en la historia puede llevarse también a la práctica de metodologías utilizadas para la misma.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

De estos juegos simbólicos debemos destacar los juegos de simulación o juegos de rol. A finales del siglo XX hubo numerosos intentos para incorporar los juegos de simulación y de rol en las aulas, pero obtuvieron resultados muy desiguales. Uno de los grandes problemas que tienen es el tiempo y los recursos en el aula necesarios. Se tiene la posibilidad de recurrir a juegos ya existentes en el mercado, con este propósito, o diseñar actividades de simulación en función de las capacidades y necesidades del grupo al que va destinado.

Con el bloque de madera que anteriormente simbolizaba un coche, nos puede servir, junto a otros muchos, para construir el coche. Esto estaría en la tipología que se ha denominado juegos de construcciones, que permiten, de un modo más elaborado, evocar paisajes o realidades de otros periodos históricos, como un castillo medieval o un campamento romano. Podemos diseñar, junto con nuestros chicos, escenografías o dioramas en los que, incluso, logremos manejar personajes, consiguiendo, por un lado, la construcción y, por otro, la dramatización o rol-playing. El aprendizaje con esta tipología está asegurado, con la construcción de maquetas, cada vez más complejas.



Fotografía 3. Taller “El rompecabezas de la cerámica”

Los juegos de reglas aparecen de manera progresiva desde los cuatro años de edad, dependiendo del entorno social y familiar en el que se encuentren. Evidentemente puede haber reglas en otros tipos de juegos, como los físicos o los simbólicos, pero se desarrolla más en otro tipo de juegos: juegos de mesa, juegos de cartas o juegos quiz. Estos últimos son los típicos juegos de preguntas y respuestas, con premios, puntos y demás. Pueden transponerse juegos ya existentes o concursos televisivos que todos tenemos en mente: trivial, ruleta de la fortuna, ahora caigo... En el caso de la historia podemos adivinar acontecimientos o personajes históricos.

El desarrollo de los juegos de mesa, basado en estrategia y piezas en movimiento, viene de muy antiguo, suponiendo, en muchos casos, una abstracción de los enfrentamientos en los campos de batalla. *Perros y Chacales* o *Senet*, de Egipto, *Petteia*, de Grecia o el *Latrúnculi* y el *Molendinum*, de Roma, son algunos de los ejemplos de juegos de la antigüedad. El desarrollo fundamental de este tipo de juegos es en el siglo XVIII, pero no será hasta el siglo XX cuando se incorporen, en el mundo anglosajón, a la enseñanza de la Geografía y la Historia.

Los juegos de cartas tienen una potencialidad didáctica enorme para la enseñanza de la Historia. Podemos transponer mecánicas de juegos de cartas conocidos, podemos construir cartas con conceptos históricos o incluso podemos utilizar juegos donde la historia es un tema secundario, pero presente en el juego. Tenemos numerosos ejemplos de este tipo de juegos, como son *Timeline*, en sus numerosas variables, o destacaría, a nivel provincial, el juego de cartas *Populi Turolii*.

Los juegos informáticos o de internet son una realidad imparable. Los juegos vinculados a las Nuevas Tecnologías comprenden gran cantidad de tipologías: para PC, videoconsolas o juegos online. En general los juegos, pero en particular este tipo, puede causar recelos en los tutores de nuestros alumnos, por lo que resulta imprescindible informar de los objetivos y del funcionamiento del juego. Siempre tiene que ser una actividad voluntaria, que cuente con la conformidad de los padres y que puede desarrollarse tanto en el domicilio como en el aula, aunque en este último caso la aplicación es muy difícil, ya que necesitaríamos varios ordenadores y juegos que permitan la interacción entre los alumnos. La variedad de juegos es enorme y muchos de ellos tienen una temática histórica muy clara, ya sean serious games, juegos de rol o los numerosos juegos de estrategia en los que controlas aspectos militares, económicos y demográficos. En estos juegos puede aprenderse aspectos históricos, geográficos y patrimoniales, pero también ayudan a la planificación, la administración de recursos, la investigación o la resolución de problemas. Una variedad de este tipo de juegos, relacionados con las Nuevas Tecnolo-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

gías, y que resulta muy interesante es la Webquest, que tiene su origen en EEUU en los años 90. Se trata de actividades de investigación online guiadas, con las cuales se consigue potenciar la toma de decisiones, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo.

El juego es una herramienta, pero necesitamos metodologías para aplicarlas. Las que podemos considerar más apropiadas son aquellas que se basan en la investigación o el descubrimiento. Los niños pueden convertirse en detectives de la historia y, de este modo, resolver los enigmas que encierran nuestro pasado.

El aprendizaje basado en problemas (ABP) consiste en el planteamiento de un problema, donde su investigación y resolución producen el aprendizaje que estamos buscando, que finalmente deriva en el conocimiento.

El aprendizaje basado en proyectos tiene los mismos fundamentos que el aprendizaje basado en problemas, pero cuya finalidad es la fabricación de un producto o resultado final.



Fotografía 4. Miembros de la Asociación Fidelis Regi ayudando a caracterizarse a un visitante del Castillo de Peracense

El aprendizaje por estudio de caso sigue el modelo del Aprendizaje basado de problemas, pero en su desarrollo toma la forma de narrativa, cuento, fotografía, a partir de las cuales se desarrollan una serie de preguntas a las que tenemos que contestar con los datos que nos aportan. Su utilización en el campo de las ciencias sociales es muy importante, principalmente en el ámbito universitario, por la dificultad que conlleva su aplicación en secundaria y en primaria.

Esta metodología de investigación y descubrimiento tiene como resultado un aprendizaje de conocimientos inferior, pero más significativo. Otro tema es la dificultad de aplicación en las aulas, que es grande por la falta de criterio y de tiempo.

En los últimos años la aplicación del juego en el aula, para la didáctica de la historia, ha retrocedido, pero a pesar de ello el juego de simulación sigue siendo una estrategia correcta y útil para plantear el conocimiento de determinadas situaciones históricas. Su utilización debe de realizarse tanto en la educación formal como en la no formal, pero en ambos casos la falta de tiempo supone un impedimento.

Para finalizar y a modo de conclusión podemos señalar que las lógicas de aprendizaje se fundamentan, en los primeros cursos de infantil e incluso primaria, en el juego, para desaparecer, en un momento dado, de la enseñanza. Esto es un error, ya que el juego debe de prolongarse en todas las etapas de la enseñanza, llevándolo a toda la primaria y también a la secundaria e incluso a la universitaria.

BIBLIOGRAFÍA

AUGUET, R. (1986): *Los juegos romanos*, Ayma Editora, Madrid.

CALAF MASACHS, R. (1994): *Didáctica de las ciencias sociales: didáctica de la historia*, Oikos-Tau, Barcelona.

COOPER, H. (2002): *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*, Morata D.L., Madrid.

DÍAZ GUTIERREZ, D. (2012): "Jugando con la Historia en Educación primaria" en *CLIO 38*.

DOMINGUEZ GARRIDO, M.C. (2004): *Didáctica de las ciencias sociales para primaria*, Pearson, Madrid.

FELIÚ TORRUELLA, M. y HERNÁNDEZ CARDONA, X. (2011): *12 ideas clave. Aprender-enseñar historia*, Graò, Madrid

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

FRANCO CALVO, J.G. y HERNÁNDEZ PARDOS, A. (2014): "Talleres con historia" en *VII Jornadas nacionales de ludotecas*, pp. 171-182, Comarca de la Sierra de Albarracín, Albarracín.

GREGORIO NAVARRO, M^a.C.D. y GARCÍA SANDOVAL, J.,(2014): "Living history, teatralizaciones y demostraciones como recurso didáctico, lúdico y pedagógico en la interpretación de yacimientos arqueológicos y espacios patrimoniales", *VII^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas*, pags. 95-119, Comarca de la Sierra de Albarracín, Albarracín.

JIMÉNEZ RODRÍGUEZ, E. (2006): "La importancia del juego" en *Revista Digital Investigación y Educación n^o 26*, Sevilla.

LÓPEZ GARZÓN, J.C. (2012): *Didáctica para alumnos con altas capacidades*, Síntesis, Madrid.

MURPHY, J. (2011): *Más de 100 ideas para enseñar historia: primaria y secundaria*, Graò, Barcelona.

PALAZÓN MARÍN, J.E. y BRIONES JIMÉNEZ, O. (2014): "Ver, tocar y montar: aprender jugando con maquetas", *VII^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas*, pags. 139-145, Comarca de la Sierra de Albarracín, Albarracín.

PRATS, J. (coord.) (2011): *Didáctica de la Geografía y la Historia*, Graò, Barcelona.

PRATS, J.: "El estudio de caso como método para el aprendizaje de contenidos históricos" en *Enseñar historia. Notas para una didáctica renovadora*, Diputación Provincial de Badajoz, Badajoz.

RASCÓN SÁNCHEZ, J.S. y MARTÍN GÓMEZ, B. (2014): "Juegos de gladiadores y juegos de mesa romanos", *VII^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas*, pags. 25-40, Comarca de la Sierra de Albarracín, Albarracín.

TREPAT, C. (2009): *Procedimientos en historia. Un punto de vista didáctico*, Graò, Barcelona.

Romani ludis in emporis, una propuesta de aplicación didáctica basada en los juegos

BIEL PUBILL SOLER¹

PROFESOR DE HISTORIA Y EDUCACIÓN FÍSICA
INSTITUT DE FLIX, TARRAGONA

Si bien desconocemos el origen de muchos de nuestros juegos populares y tradicionales no es menos cierto que disponemos de información iconográfica y escrita de muchos otros. La recopilación de ésta y su presentación en distintos niveles educativos se convierte en un interesante recurso para introducir, profundizar o complementar el conocimiento de nuestra historia y cultura, a la vez que se pueden trabajar significativamente áreas diversas del currículo escolar como pueden ser la misma historia, la literatura, la educación física o la plástica, entre otras.

Romani ludis in Emporis –juegos romanos en Empúries- muestra una experiencia educativa que se viene realizando en el Instituto de Flix (Tarragona) desde el curso 2009-2010 con alumnado de 1^{er} curso de la ESO. El proyecto, en el cual se implican diversas áreas, supone una amplia secuencia de actividades realizadas a lo largo del curso que contemplan, entre otras, la lectura de textos y el estudio de imágenes y objetos relacionados con los juegos y juguetes de época romana, su reconocimiento, la construcción de juguetes y elementos de juego así como la puesta en práctica de estos juegos.

¹ <http://bieljoc.blogspot.com.es> E-mail: gpubill@xtec.cat

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

La presente comunicación muestra la variedad de juegos y juguetes de época romana que se pueden realizar en los centros educativos y una manera original de ponerlos en práctica.

ROMANI LUDIS IN EMPORIS, UNA PROPUESTA DE APLICACIÓN DIDÁCTICA BASADA EN LOS JUEGOS

Justificación

Si bien es cierto que nuestra sociedad sigue considerando la Educación Física como una materia secundaria, poco importante, no es menos cierto que se trata, probablemente, de una de las asignaturas que permite un mejor trabajo interdisciplinar con el resto de áreas. Nuestra especialidad puede generar múltiples actividades con las demás materias al vertebrar proyectos transversales que dan coherencia y facilitan el aprendizaje significativo de los contenidos. Si aceptamos, además, que se trata de una de las asignaturas más atractivas para nuestro alumnado, estaremos de acuerdo en afirmar que deberíamos fomentar su práctica compartiendo nuestros contenidos con el mayor número de materias.

Además, tampoco nadie pondrá en entredicho la afirmación de que la práctica de la actividad física en el medio natural es un excelente y eficaz ejercicio para el reconocimiento y el aprendizaje del entorno.

A partir de estas reflexiones y conscientes del carácter motivador de la Educación Física, presentamos un proyecto de crédito de síntesis compartido con el *Camp d'aprenentatge d'Empúries* (CdA) e interdisciplinar con diversas asignaturas, entre las que destaca Historia y Lengua, que permite adentrarnos en el conocimiento de nuestro pasado de una forma lúdica a partir del análisis, la reflexión y la práctica de los juegos y diversiones que ocupaban el ocio de los niños, jóvenes y adultos que vivían en Empúries hace 2.000 años. Y todo ello *in situ*, en el entorno real, compartiendo los mismos escenarios (*domus, forum, anfiteatro...*) que ocupaban sus diversiones y juegos.

Concreción de objetivos

- Presentar un proyecto compartido entre un instituto y el *Camp d'aprenentatge d'Empúries* vertebrado a partir del conocimiento de los juegos y diversiones practicados en la época clásica, en particular aquellos de la antigua cultura romana.

- Mostrar cómo es posible viajar y conocer la historia a partir y mediante el juego.
- Explicar la metodología seguida en este viaje lúdico: en el instituto y en el recinto arqueológico de Empúries.
- Ofrecer pistas para fomentar la interdisciplinariedad a partir de los contenidos propios de la Educación Física.

Marco teórico

El sistema educativo en Catalunya establece que en cada curso de la Educación Secundaria Obligatoria se realice un crédito llamado "*Trabajo de síntesis*". Este crédito, como indica el nombre, pretende sintetizar, aunar y poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del curso a partir de la propuesta de un tema concreto. Este será preferiblemente interdisciplinar y debe contemplar el mayor número de materias. El alumnado, en grupo, utilizando técnicas e instrumentos variados y, en particular, las nuevas tecnologías, debe elaborar un dossier o una presentación que son evaluados.

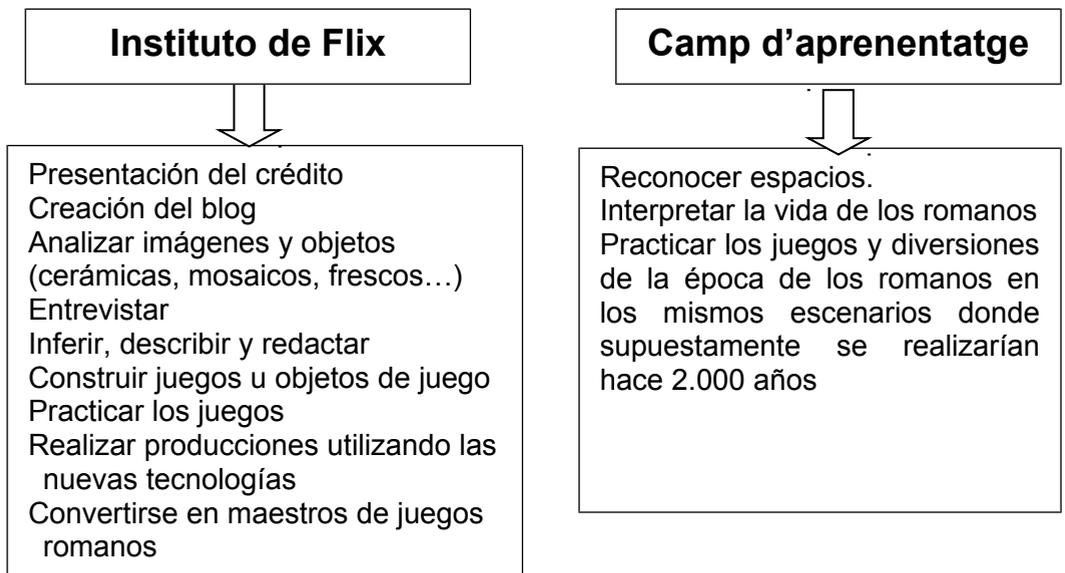
Romani ludis in emporis o, con el título, *¿A qué jugaban los niños y jóvenes de Empúries hace 2.000 años?* el Instituto de Flix, junto con el *Camp d'aprenentatge d'Empúries* (L'Escala), elabora desde el curso 2009-2010 un proyecto centrado en el mundo lúdico en tiempo de los romanos adaptado a los alumnos de primer ciclo de la ESO.

Los *Camps d'aprenentatge* (CdA) –campos de aprendizaje– son una red de servicios educativos situados en contextos singulares creados por el *Departament d'Ensenyament de Catalunya*. Están dotados de varios profesionales de la educación –entre 2 y 4– que ayudan al docente a que el alumnado adquiera objetivos de aprendizaje relacionados con el estudio del medio, trabajando los contenidos curriculares de manera muy práctica, manipulativa, con la observación directa, visitando los espacios motivo de estudio. Todos los proyectos se desarrollan con actividades en el entorno en el mismo centro o durante breves estancias en el CdA –máximo cinco días–. Actualmente en Catalunya hay siete CdA que se llevan a cabo en alguna de las instalaciones de la *Xarxa Nacional d'Albergs Socials de Catalunya* (XANASCAT): Bages (Manresa), Barcelona, Empúries (L'Escala), Garrotxa (Olot), Monestirs del Cister (L'Espluga de Francolí), Pau Casals (Coma-ruga) y Ripollès (Planoles).

Metodología

Como se ha indicado, desde el curso 2009-10 nuestro centro desarrolla un crédito de síntesis centrado en conocer la vida de nuestros antepasados que hace 2.000 años, en plena romanización, habitaban Empúries. La singularidad del proyecto se basa en el hecho de que para adentrarnos a conocer la vida, cultura e historia de Catalunya en época romana lo hacemos de la mano de los juegos tradicionales.

En síntesis, diríamos que se trata de conocer y practicar los juegos de aquel entonces. Veamos sucintamente la metodología seguida, la cual se puede dividir en dos situaciones: la que realizan las asignaturas de Historia, plástica, tecnología y Educación Física en el instituto, y una posterior cuando se lleva a cabo la estancia de tres días en el *Camp d'Aprenentatge*.



Metodología en el centro:

- **Presentación del crédito.** Durante el segundo trimestre se explica en qué va a consistir el crédito, dónde se realizará y el protagonismo que tendrán los alumnos antes y durante la realización.

- **Creación del Blog del proyecto.** Disponemos de un blog en el cual se van presentando distintos documentos y materiales a través de los cuales los alumnos, individualmente unas veces y en grupo otras, deben hacer sus aportaciones. Se trata de un recurso elaborado por el departamento de Educación Física que se ha ido ampliando y que va presentando en cada sesión distintos juegos, juguetes, diversiones y espectáculos propios de la época romana. Se puede consultar a través de este enlace:

<http://bpubill.blogspot.com.es/search/label/Jocs%20romans>

El blog no se limita a dar información de juegos y actividades físicas, también presenta enlaces de historia (información virtual de la sociedad y cultura romana: cómo eran las ciudades, las *domus* y las *insulae*, los templos, los mercados, los sistemas defensivos...); ciencias naturales y medio ambiente (vegetación mediterránea, formación sedimentaria de playas, dunas y marismas); arte, centros de interpretación y espacios museísticos...

- **Tratamiento de la información.** Sesión a sesión se van presentando los juegos, juguetes o diversiones propias de la época. Esta información unas veces se presenta a través de textos breves de memorialistas de la época, artículos de arqueología... A modo de ejemplo:

Tanto a los niños como a las niñas les gustaban los animales, que podían ser insectos, cigarras o grillos y otros algo más grandes como perritos, corderos, pájaros conejos, patos, gansos. Estas pequeñas mascotas recibían el nombre de *delicium o deliciae* y se les tenía tanta estima que cuando un crío moría, acostumbraban a representar a su mascota en sus sepulcros o al menos a nombrarla. En muchas lápidas de tumbas de niños de la antigua Roma podemos ver inscripciones o grabados representando a niños jugando con un perro, un cordero, un gato..., es decir, sus animales preferidos².

Se sobreentiende el trabajo que el alumnado realiza a continuación: enunciar el juego o diversión, comparar estas prácticas con los de nuestra sociedad y debatir entorno a ellas, buscar información y enriquecer el vocabulario (sepulcro, inscripción, lápida...).

² GUILLEN, J. (1978). *Urbs Roma. Vida y costumbres de los romanos. II La vida pública*. Ediciones Sígueme, p. 284.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

En otras ocasiones la información es a partir de imágenes de objetos de la época en donde aparecen juegos. Los museos están llenos de vasos y ánforas de cerámica que presentan una importante iconografía al respecto, así como esculturas o relieves como los que decoran numerosas tumbas, o los numerosos juguetes e imágenes votivas encontradas en el interior de estas, así como algunas pinturas representativas entre las cuales cabe destacar las que se recuperaron de distintas casas de la malograda Pompeya... Veamos algunos ejemplos:

Muñeca articulada y figura de un panadero. Museo de Empúries



Mosaico en el cual los protagonistas juegan con dados. Museo del Bardo.



Sepulcro con relieve donde se muestra a niños jugando con nueces y pelotas.
Museo del Louvre



Carro con ruedas. Romano-Germanic Museum en Colonia



- **Análisis e interpretación de la información.** Analizar, observar, buscar información... unas veces a través de los enlaces virtuales, otras, y más usualmente, por medio de las fuentes orales –nos interesa particularmente la búsqueda y la recopilación de información a través de entrevistas a la gente mayor-. ¡Y por fin, interpretar y describir los juegos!

Pero no siempre es fácil o posible saber qué juego se representa o comprender la dinámica de los mismos. En estos casos nos interesa que el alumnado haga propuestas sobre cómo se debería desarrollar el juego. Veamos dos ejemplos de juegos que, normalmente, resultan complicados de discernir por los alumnos:

Juego del *troncho moroncho*. Fresco de Herculano



Juego de las tabas. Vaso cerámica 450 aC British Museum Londres



Destaquemos que este tipo de imágenes no sólo sirven para descubrir juegos. Es evidente que invitan a tratar temáticas, valores y aspectos diversos como pueden ser los vestidos de la época, la mitología, el sentido del pudor, el papel de la mujer...

- **Práctica de los juegos y actividades lúdicas.** A partir de la información obtenida, el análisis y las inferencias realizadas, se ponen en práctica los juegos. Paralelamente se realiza un importante trabajo fotográfico y en vídeo para disponer de imágenes representativas de cada actividad.
- **Explicación, descripción y redacción del juego.** Una vez comprobada la dinámica del juego los alumnos deben explicarlos. Todo este material evidentemente pasa a formar parte del blog³.

³ <http://bpubill.blogspot.com.es/search/label/Jocs%20romans>

- **Construcción de juguetes o implementos de juegos.** En algunas ocasiones se hace imprescindible construir los objetos necesarios para realizar el juego, ya sea porque no disponemos de ellos (tableros, hondas...), o bien para familiarizarnos y mimetizarnos más con la cultura y sociedad de la época (pelotas, canicas de piedra, yoyos, muñecas...). En estos casos nos interesa particularmente observar las soluciones que ofrecen los alumnos a pequeños retos y ver también cómo valoran el esfuerzo por conseguir un determinado material o por construirlo.



Fijémonos, por ejemplo, como a partir de la visualización de la conocida muñeca de marfil que se encuentra en el Museo Arqueológico de Tarragona (s.II dC), el alumnado realiza sus propias creaciones.



X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Otro ejemplo, en este caso de construcción de peonzas, inspirado en la visualización de distintos trompos como el que aparece en la imagen, del s.II aC del Museo de Saintes. El resultado es una gran diversidad de peonzas de formas, tamaños, diseños y materiales distintos que permiten organizar, paralelamente al proyecto, una exposición.



Y todavía otro taller, el de la manufactura en pequeños grupos, de una honda que pondrá a prueba nuestra habilidad a la vez que nos permitirá comprender mejor el papel de los mercenarios baleáricos, auténticos maestros en el uso de las hondas muy temidos durante las Guerras Púnicas.



- **Maestros de juegos romanos.** Finalizada esta fase de recuperación, interpretación y práctica de los juegos, y previa a nuestra estancia en Empúries, proponemos una actividad muy motivadora a nuestro alumnado: por unas horas se convierten en *maestros de juegos romanos* y pasan a presentarlos y a dinamizar una sesión a los niños de la escuela primaria de la localidad, Flix.



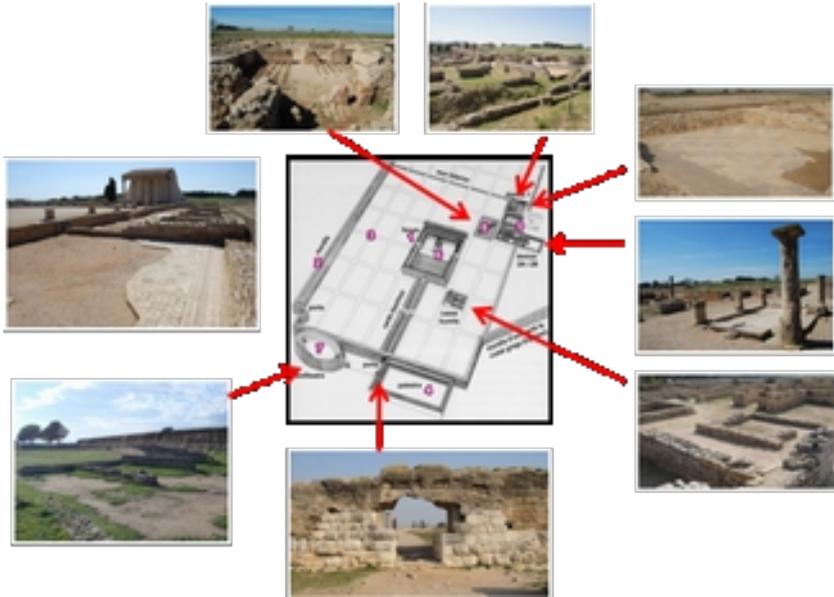
Alumnos de 1^{er} curso de la ESO del instituto de Flix enseñando juegos de los romanos a los alumnos de primaria del colegio público Enric Grau Fontseré de la misma localidad.

Metodología durante la estancia al *Camp d'Aprenentatge d'Empúries (CdA)*:

Si bien no se ha especificado, se sobreentiende que las demás asignaturas, como por ejemplo Historia, van trabajando simultáneamente los contenidos relacionados con el proyecto previamente a la estancia en Empúries.

Y nos preguntamos ¿Qué ven los alumnos cuando llegan a cualquier yacimiento arqueológico? La respuesta es sencilla, dirán: ¡Un montón de piedras!

Y de eso, es precisamente, de lo que no se trata. A través de nuestro proyecto vamos a convertir el alumnado en protagonistas de la historia transportándolos 2.000 años atrás, haciéndoles partícipes de los juegos y diversiones que posiblemente se realizaban en aquel entonces y, lo que es más importante, llevándolos a la práctica en los lugares físicos donde probablemente se realizaran.



- **La ciudad romana d'Empúries.** *Cardus, decumanus, insulae, domus, forum, anfiteatro, baños, termas, templos...* Las piedras cobran vida. La paciente recuperación del yacimiento arqueológico de Empúries junto con las explicaciones e interpretación que hacen los miembros del CdA permite que el alumnado pueda entender fácilmente cómo era y cómo se organizaba una ciudad y que se introduzca en una urbe de aquel tiempo.
- **Interpretando la ciudad romana a partir de los juegos.** El alumnado, una vez sumergido en el espacio y en el tiempo, ahora le toca ser el protagonista principal. Así que pasamos a reconocer los espacios de la ciudad a partir de los juegos que se trabajaron en el instituto. A modo de ejemplo:
- El templo es el lugar escogido para hacer la ofrenda de las muñecas que elaboraron. Sabemos que ya en época de la antigua Grecia las jóvenes adquirían muñecas articuladas y las ofrecían a Artemis, Deméter o Afrodita en ocasión de su matrimonio. En Roma las jóvenes ofrecían sus muñecas a los Lares y Penades de su casa. Esta ofrenda simbolizaba que la niña pasaba a ser mujer. Las escaleras también son un lugar idóneo para practicar juegos con *talis* (tabas) y juegos de tablero como el *tabula lusoria* (tres en ralla) o el *duplum molendinum* (molino y alquerque).



El *forum* se llena de juegos. Principalmente juegos con nueces -en aquel entonces se hacían muchos juegos con ellas (*ludus orbis*, *ludus deltae*, *declivates*, *seriae*...) que se utilizaban como moneda de apuesta infantil -durante las Saturnales se regalaba a los niños saquitos de nueces que eran un elemento esencial en muchos juegos similares a nuestras canicas. Y también propoñdremos juegos con cuerdas, juegos de habilidad y destreza como el *turbo* -peonza-, *ocellatis* (canicas), el *orbis* o *trochus* (aro), a *pila trigonica* (pasar la pelota); juegos de relación y contacto como la *andábata* (la gallinita ciega) y otras versiones como la *musca aenea* y la muinda, juegos de persecución...



X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- En la *tabernae* qué mejor que una partida de *digitis micare* (morra) u otros juegos de adultos, siempre de apuesta, como el *caput aut nauis* (cara o nave) o con las *tesserae* (dados).



El juego de la morra puede servirnos de pretexto para hacer una fugaz incursión al latín y soltar la frase: "*Dignus est, quicum in tenebris mices*" que recoge Ciceron explicando que se utilizaba para referirse al hombre íntegro, aquel del cual uno podía fiarse. Una traducción libre de la frase sería "digno es aquel con quién se puede jugar a la morra en la oscuridad".

- Las *domus* o la *termae*, en fin, pueden ser lugares ideales para presentar los juguetes de los más pequeños: *crepitacula* (sonajeros), arrastres, cacharritos de cocina, figuras de soldados y animales...
- Llegados al anfiteatro qué mejor que reflexionar sobre aquellos bárbaros espectáculos que se desarrollaban. El espacio, junto a las murallas, invita también a probar nuestra habilidad con las hondas que confeccionamos en el instituto, a valorar nuestra puntería con los bolos o a jugar a *marmita* (troncho moroncho).



A MODO DE CONCLUSIÓN

Más allá de tratarse de una actividad de recuperación de juegos populares o tradicionales, el proyecto se enriquece por el hecho de que el alumnado puede practicar estos juegos *in situ*, o sea, en los espacios donde hace 2.000 años jugaban los niños y niñas de Empúries.

El resultado es evidentemente positivo: los alumnos han podido no solo conocer y practicar estos juegos, sino que han ido más allá y han podido entender el contexto donde se practicaban y su entorno y, también, reconocer la manera y las condiciones de vida de aquel momento.

Esta performance cierra el círculo. El alumnado ha sido capaz de analizar, interpretar, aprender, interiorizar y poner en práctica numerosos juegos de época romana en aquellos mismos espacios que, 2.000 años atrás, muy probablemente, llevaban a la práctica los niños y niñas, los jóvenes y los adultos que vivían en Empúries. Este es el gran valor del proyecto. Vivir y tomar conciencia de esta experiencia no tiene precio. Experiencia que puede extrapolarse y llevarse a la práctica en otros yacimientos arqueológicos, no necesariamente romanos, sino que el modelo es aplicable a cualquier época histórica.

Esta recreación es un billete abierto al sueño de viajar al pasado pero, a su vez, una garantía de que podemos estudiar la historia de la mano del juego.

BIBLIOGRAFÍA

DE SIENA, S. (2009). *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*. Modena: Mucchi Editore.

FITTÀ, M. (1997). *Giochi e giocattoli nell'antichità*. Venecia: Leonardo Arte s.r.l. Milano. Elemond Editori Associati.

GUILLEN, J. (1978). *Urbs Roma. Vida y costumbres de los romanos. II La vida pública*. Ediciones Sígueme.

GRUNFELD, F. (1978). *Juegos de todo el mundo*. Madrid: Editorial Edilan.

MANSON, M. (2001). *Jouets de toujours de l'Antiquité à la Révolution*. París: Librairie Arthème Fayard.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

RICOTTI, P. y SALZA, E. (1995). *Giochi e giocattoli. Vita e costumi dei romani antichi*. Roma: Edizioni Quasar di Severino Tognon s.r.l.

JIMÉNEZ, A., LARRRAÑAGA, Y., MONTARDIT, N., TORTOSA, J., y VIRGILI, M.J. (2005) *Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco*. Tarragona: Camp d'Aprenentatge de Tarragona.

El juego en la edad media y su uso en la educación patrimonial: el Castillo de Peracense

JESÚS GERARDO CALVO FRANCO Y ANTONIO HERNÁNDEZ PARDOS¹

El Castillo de Peracense es una de las fortalezas españolas más espectaculares, que aprovecha la topografía del terreno para conformar un enclave defensivo casi inexpugnable. Se asienta sobre una mole rocosa, fuertemente escarpada, de arenisca roja, conocida como rodeno, que es aprovechada como elemento constructivo, obteniendo, como resultado, un conjunto totalmente mimetizado en el paisaje.

El espacio, que actualmente ocupa el recinto fortificado, ha sido habitado a lo largo de la historia por diferentes culturas. Tenemos constancia de asentamientos durante la Edad del Bronce, hace unos 3300 años, o en época celtibérica. Continuará esta ocupación durante la Edad Media, primero en época islámica y con posterioridad con el Reino de Aragón. Será en ese momento cuando la importancia estratégica, del Castillo de Peracense, se acrecienta por su posición limítrofe, entre los reinos de Castilla y de Aragón, y entre los señoríos de Albarraçín, de Molina de Aragón, comunidad de aldeas de Teruel y comunidad de aldeas de Daroca. Los usos como prisión y posteriormente como cuartel

¹ Ambos de Acrótera Gestión del Patrimonio, desde donde agradecemos a los organizadores de las Jornadas de Ludotecas que aceptaran nuestra propuesta de comunicación.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

de un destacamento liberal, durante la I Guerra Carlista, permitirá que el castillo no sea abandonado definitivamente y llegue en relativo buen estado hasta la actualidad.



Foto 1. Castillo de Peracense.



Foto 2. Castillo de Peracense desde el Mirador de los Panderones.

Durante la Edad Media la vida en el castillo y en sus aldeas próximas podía ser muy intensa, con ejercicios militares, realización y reparación de armas ofensivas y defensivas, herreros, carpinteros, curtidores, trabajos de caza y pesca, que junto a la agricultura y ganadería permitirían el abastecimiento de alimentos. Pero la vida en el interior del castillo, a pesar de todas estas actividades, podía llegar a ser bastante monótona. Horas y horas de vigilancia obligaban a buscar algún tipo de distracción. ¿Qué distracciones podrían realizar en un castillo como el de Peracense?



Foto 3. Prácticas militares en el Castillo de Peracense²

Los sucesos o chismorreos de los alrededores serían, sin duda, una de esas distracciones. ¿Se hablaría entre las murallas del milagro acontecido en el cercano Castillo de Rodenas? Recogido en la Cántiga 191 de las “Cántigas de Santa María” de Alfonso X el Sabio, nos cuenta cómo el alcaide de Rodenas dejó a su mujer en guarda del Castillo para ir a por la soldada que le iban a dar. La alcaidesa, que bajada cada día a por agua a una fuente, se despeñó por el viento. En la caída fue invocando a Santa María, por lo que no se produjo ningún daño, a pesar de la altura. Nos dice finalmente el autor, cómo este milagro fue pregonado por la tierra, ¿por qué no empezar por el Castillo de Peracense, dada su proximidad?, y alabaron mucho a Santa María.

² Las fotografías, con los recreacionistas, están realizadas en los Encuentros de grupos de Recreación Medieval que la Asociación Fidelis Regi organiza en el Castillo de Peracense desde el año 2006.



Foto 4. Adoración a la Virgen en el Castillo de Peracense



Foto 5. La música en la Edad Media ³

³ Santiago Faro, de Fidelis Regi, en una visita con recreación.

¿Se hablaría entre las murallas de los sucesos acontecidos en Teruel entre Diego de Marcilla e Isabel de Segura? Pero las principales distracciones se realizarían con la música y el juego. Este último elemento es el que nos interesa, como posible material de uso didáctico para introducir en el Castillo de Peracense, fijándonos en lo que hay o podría haber durante esa Edad Media.

Entre los siglos XI y XIII está en pleno apogeo el ideal caballeresco, lo que va a suponer que se organicen torneos y luchas entre caballeros. Aunque, con el paso del tiempo, estos torneos se trasladarán a las grandes plazas de los centros urbanos, para festejar algún acto especial o alguna celebración, en un origen se desarrollaron en los campamentos militares o en las cercanías de los castillos: como el de Peracense. La participación en los mismos será exclusiva de la parte más alta de la sociedad, ya que son ellos lo que podían pagarse las armas, escuderos, pajes, armeros y estandartes, y muy importante, los que tenían caballo. Los torneos o luchas suponen una mezcla de elementos deportivos, lúdicos y militares, permitiendo un entrenamiento a los caballeros que en el futuro lucharán en las grandes batallas.



Foto 6. Tiro con arco

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

La caza, además de incorporar ingredientes a la dieta, es uno de los deportes más practicados, al igual que los torneos, principalmente por la clase alta. Muchos serán los monarcas, especialmente en el Reino de Aragón, aficionados a esta distracción, llegando a dictar órdenes de protección de especies como el ciervo, el corzo o el faisán. Se podía realizar tanto a pie como a caballo, usando además perros o aves de presa, con armas arrojadas como las lanzas o las flechas. El tiro se convirtió en una actividad muy importante, pero que era difícil desarrollarse en las ciudades, por lo que en estos lugares se convirtió en un deporte muy practicado. Las dianas serán en un primer momento fijas, pero también se terminarán usando elementos móviles, principalmente animales, que se soltaban para ello. Uno de los más populares es el tiro con ballesta, arma que consiguió gran éxito entre las tropas, ya que lanzaba proyectiles más lejos y con más fuerza. Pero la nobleza no podía consentir este arma, ya que un plebeyo podía matar a un noble, perfectamente equipado, atravesando su cara armadura con uno de estos virotes, lanzado a gran distancia. Esto es algo que no podía consentirse, por lo que se luchó por prohibir este arma e incluso consiguieron que se considerara maldita y que el Papa Inocencio II, restringiera, en 1139, su uso entre los cristianos, a riesgo de excomunión. Pero no puede irse contra las novedades, por lo que se volverá a legalizar y se fomentará su uso, en los municipios, en competiciones.



Foto 7. Soldado con ballesta vigilando el acceso desde la aldea

Otro tipo de juegos serían los de pelota. En las Etimologías de San Isidoro de Sevilla, redactadas hacia el año 630, ya aparecen menciones al juego de pelota de la palma, con dos campos y un oponente en cada uno de ellos. Este tipo de juego será el antecesor del tenis.



Foto 8. Juego de golpeo de pelota

Podemos encontrar también el juego de la *soulé*, en el cual, sin un terreno de juego establecido, había que llevar la pelota hasta un punto fijado. Tal era el aprecio a este juego y también la “violencia” con el que se practicaba que existieron ordenanzas. En Francia prohibiendo la *soulé*, a riesgo de excomunión y multas de hasta 100 sueldos. Se ha considerado precursor del rugby o el fútbol.

Existen también imágenes de juego de pelota que tiene que golpearse con un palo, precursor posiblemente del béisbol y que se ha llegado a practicar en las recreaciones que la Asociación Fidelis Regi organiza en el Castillo de Peracense, con una interpretación de lo que ocurre después de golpearla.

Los juegos de bolos han sido unos de los más importantes en este territorio hasta la actualidad. La *tella* es un juego de destreza, en que los jugadores colocan dinero y otros objetos de valor junto a un poste (el *palet*) y lanzan una especie de disco (la *tella*). Todo aquello que se separa del poste pasa a poder del afortunado lanzador. Entre estos jue-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

gos de bolos podemos mencionar el *Kubb*, que aunque se habla de un origen medieval en el norte de Europa, se ha popularizado en el siglo XX, practicándose en la actualidad en las recreaciones del Castillo de Peracense.

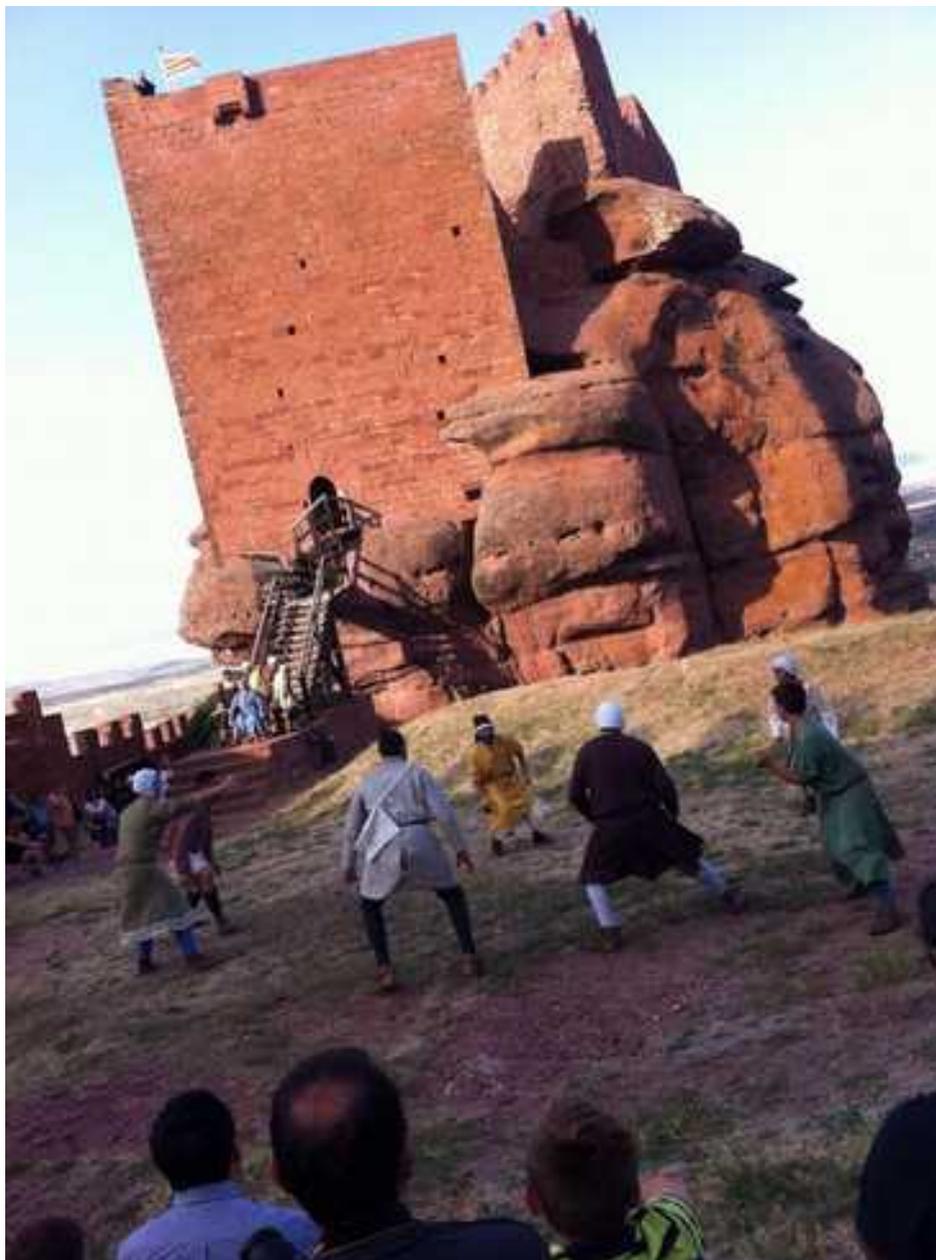


Foto 9. Juego de pelota



Foto 10. Practicando el Kubba

Los juegos de mesa constituyen un importante conjunto lúdico, recogidos en su mayor parte en el “Libro de ajedrez, damas y tablas” de Alfonso X el Sabio. En este manuscrito de 1283 nos cuenta gran parte de la reglamentación de este tipo de juegos, alabándolos porque pueden ser practicados por hombres, mujeres, enfermos y hasta presos. El ajedrez ejerce la primacía en este tipo de juegos, ya que es la forma más civilizada de dirimir cuestiones bélicas del ideal del caballero. Un antecedente del ajedrez sería el *chaturanga*, donde juegan dos equipos de dos, existen menos piezas (velero, elefante, caballo, rey y peones) y se dejaba una parte del resultado al azar, al jugarse con un dado. Otros juegos de este tipo serían los *juegos de las tablas* o los *alquerque*s.

Entre estos últimos encontramos un tablero de *Alquerque de 12*, en el Castillo de Peñacense, remarcado en la roca junto al cuerpo de guardia del segundo recinto fortificado. El tablero está formado por cuatro cuadrados que forman otro más grande, todos ellos con las diagonales y las mitades horizontal y vertical marcadas. Se usan 24 piezas, 12 de un color y 12 de otro. Alternativamente, los jugadores mueven una de sus piezas a una posición vacía adyacente, unida por una recta. En lugar de mover, también podemos capturar (retirar piezas del oponente) mediante un salto corto sobre una pieza contraria. Las capturas se pueden encadenar, siempre con la misma pieza inicial. En algunas versiones es obligatorio capturar cuando se tiene la oportunidad y si no se hace el oponente

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

nente nos *sopla* la pieza con la que deberíamos haber capturado, retirando la pieza del juego. Gana quien captura todas las piezas del oponente o le impide moverlas.



Fotos 11 y 12. Tablero del *Alquerque de 12* y Tablero de *Mancala*

También en el Castillo de Peracense encontramos un segundo tablero de juego, en este caso parece corresponder a uno tipo *mancala*, que contaría con sus semillas o fichas de cerámica.

Existen una serie de juegos controlados o incluso prohibidos, debido a que no tienen ningún carácter lúdico, deportivo, mental o militar, sino que simplemente prima el beneficio económico y en torno al cual surgía un ambiente de delincuencia y marginación. Entre estos juegos destacan los dados, pero también otros como las apuestas o como el *Alquerque de 3*, antecedente del tres en raya. Otros testimonios arqueológicos, que se han encontrado en el Castillo de Peracense y que tienen un componente claro de juego, son las fichas de cerámica y las tabas, aunque en este segundo grupo pueden corresponder también a desperdicios alimenticios.



Foto 13. Taba encontrada en las excavaciones arqueológicas

Finalmente debemos de señalar aquellos juegos, que no nos dejan restos arqueológicos que podamos identificar, ya que no necesitan ningún material o el que usan forma parte de los elementos normales de la vida cotidiana. Así podemos encontrar juegos como la gallinita ciega, las volteretas, batallas a caballito, la sillita de la reina...

En el Castillo de Peracense pretendemos que el juego se convierta en un componente más para explicar la historia y el patrimonio. Por ese motivo, y aprovechando que en el propio castillo hay restos arqueológicos, vinculados con el tema, queremos que los escolares, que nos visitan, puedan conocer alguno de estos juegos. Para ello en un futuro cercano pretendemos desarrollar un taller en el que practicarán ejercicios (de mesa, de tiro, de bolos, de pelota...), tras los cuales podrán reflexionar sobre las diferencias del juego entre la Edad Media y la actualidad y donde la importancia de la recreación y la ambientación medieval sean muy importantes. Esperemos poder presentar el desarrollo de dicho taller en unas futuras Jornadas Nacionales de Ludotecas.



Foto 14. Recreación medieval

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

BIBLIOGRAFÍA

AUGUET, R. (1986) *Los juegos romanos*, Ayma Editora, Madrid.

ANDRÉS Y VALERO, F. (1960): "Castillos turolenses", *Teruel*, 24, pp. 46-79.

BAUTISTA I ROCA, V. (2012): "Juegos de Mancala: una breve introducción", *V Jornadas Nacionales de Ludotecas*, pp. 51-71.

BENEDICTO GIMENO, E. (2003): *Comarca del Jiloca*, DGA, Zaragoza.

BENITO JULIÁ, R. (2005): "El deporte y los juegos en la Edad Media", *Revista Medieval*, Toison Editorial, Barcelona.

CAMPO BETÉS, J. (2010): *Castillos y fortificaciones, El Patrimonio en la Comarca del Jiloca 7*, Edita Comarca del Jiloca.

CORRAL LAFUENTE, J.L. (1987): *La Comunidad de Aldeas de Daroca en los siglos XIII y XIV: origen y proceso de consolidación*, Zaragoza.

FRANCO CALVO, J.G. y HERNÁNDEZ PARDOS, A. (2014): "Talleres con Historia" en *VII Jornadas Nacionales de Ludotecas*, pp. 171-182.

GARCÍA, J.A. Y BENEDICTO, E. (coords.) (2009): *Paisajes de la Celtiberia en Aragón, Asociación para el desarrollo interregional*, Adir Iberkeltia, Zaragoza.

GARCÍA SANDOVAL, J. y GREGORIO NAVARRO, M^a.C.D., (2014) "La infancia en Roma: juegos de niñas y niños", *VII Jornadas Nacionales de Ludotecas*, pp. 71-94.

GUITART APARICIO, C. (1979): *Castillos de Aragón 2: desde el segundo cuarto del siglo XIII hasta el siglo XIX*, Librería General, Zaragoza.

HUIZINGA, J. (2002): *Homo Ludens*, Alianza Editorial-Emecé, Madrid.

IBAÑEZ GONZALEZ, E.J., (1991): "Época medieval" en *Patrimonio Histórico de Aragón, Comarca de Calamocha*, DGA, pp. 91-97.

LAVADO PARADINAS, P. J. (2011) "Tiempo de juegos y juegos para pasar el tiempo. A propósito de las fichas de juego y dados encontrados en el Castillo de San Martín de Muñatones (Vizcaya)" en *IV Jornadas nacionales de Ludotecas*, pp 53-74.

LUCAS RECIO, R. (2008): *Juegos tradicionales en las comarcas del Jiloca y Campo de Daroca*, Centro de Estudios del Jiloca.

MOLINA MOLINA, Á. L. (2000), "Los juegos de mesa en la Edad Media", en *Miscelánea Medieval Murciana*. Vol. XXI-XXII. pp. 215-238, Murcia.

ONA GONZALEZ, J.L., (1991): "Castillo de Peracense, 1988", *Arqueología Aragonesa, 1988-1989*, pp. 273-277, Zaragoza.

ONA GONZALEZ, J.L., (1991): "Castillo de Peracense, 1989", *Arqueología Aragonesa, 1988-1989*, pp. 279-282, Zaragoza.

ONA GONZALEZ, J.L., (1992): "Castillo de Peracense, 1990", *Arqueología Aragonesa, 1990*, pp. 165-168, Zaragoza.

ONA GONZALEZ, J.L., (1994): "Castillo de Peracense, 1991", *Arqueología Aragonesa, 1991*, pp. 235-240, Zaragoza.

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ J.R. (2013): *Juegos y pasatiempos de la Antigüedad*, Glyphos Publicaciones, Valladolid.

SAENZ ABAL, R. (2013): *Atlas ilustrado de la guerra en la Edad Media en España*, Susaeta, Madrid.

UBIETO ARTETA, A. (1981): *Historia de Aragón, I. La formación territorial*, Anubar, Zaragoza.

VALDEÓN VALDUQUE, J. (2004): *Vida cotidiana en la Edad Media*, Dastin Export.

VV.AA. (2016): *Los Castillos de Teruel. De fortalezas defensivas a recursos turístico-culturales*, ARCATUR, Teruel.

El Proyecto cultural de desarrollo comunitario de La Aldea (Gran Canaria)

JOSÉ PEDRO SUÁREZ ESPINO Y LIDIA SÁNCHEZ GONZÁLEZ,

LA ALDEA DE SAN NICOLÁS, GRAN CANARIA
PROYECTO CULTURAL DE DESARROLLO COMUNITARIO LA ALDEA

PROYECTO CULTURAL DE DESARROLLO COMUNITARIO DE LA ALDEA (Gran Canaria).

La experiencia didáctica y etnográfica desarrollada a partir de 1980 hasta el presente por el Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario, *del pueblo de La Aldea*, en Gran Canaria, se ha convertido por sus objetivos y por su particular metodología en un encomiable ejemplo de respeto, identificación y revalorización de la cultura popular tradicional de Canarias. Este arduo trabajo ha sido coordinado por dos maestros de La Aldea de San Nicolás, quienes más allá del ejercicio estricto de sus tareas profesionales en la Escuela Hogar de San Nicolás, Colegio Público Cuermeja y posteriormente en la Escuela de Adultos de La Aldea, han sabido implicar a la mayor parte de los miembros de su comunidad vecinal para que, de manera conjunta y simultánea por parte de tres generaciones de aldeanos, se pusiera en marcha el *Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario de La Aldea*.



Fig 1.: Medalla de Oro al Rancho de Pascuas y de Ánima

Gracias a su tesón y permanente dedicación al desarrollo armónico del citado proyecto, manteniendo un riguroso respeto a los valores de la cultura popular tradicional del Oeste de la isla de Gran Canaria, han conseguido alcanzar dos metas fundamentales: La primera se refiere al notable acierto de ofrecer a las actuales generaciones de escolares, no sólo de La Aldea sino del resto del Archipiélago Canario, la posibilidad del reencuentro con el pasado histórico más inmediato de un respectivo grupo familiar y de su pueblo en particular. En cuanto a la segunda cuestión, han sabido estimular la formación de un espíritu de orgullo legítimo entre los más viejos de La Aldea de San Nicolás, quienes han acogido como un compromiso personal la transmisión de su experiencia y saber en todos aquellos aspectos de la cultura popular tradicional (folklore musical, artesanía, juegos, oficios y cultivos tradicionales...), que desde tiempos inmemoriales les ha permitido enraizarse en la tierra sobre la que se establecieron sus antepasados.

Buena muestra de este impresionante legado colectivo se nos presenta en el Museo o Aula Etnográfica **La Gañanía**: La Aldea; creando con ésta el museo vivo más importante de toda Europa, al que acuden no sólo los propios aldeanos sino, lo que es más importante, numerosos grupos escolares de toda Canarias que avalados por la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias, pueden comprobar *in situ* los resultados obtenidos por este peculiar programa de trabajo comunitario.

Pero los logros alcanzados no sólo se limitan a lo expuesto sino que, desde el momento de iniciar sus actividades el *Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario*, se ha optado por compartir y debatir el resultado de sus investigaciones de campo, a través de numerosas muestras etnográficas en la islas, la Península o Cuba, o la celebración de las Jornadas Educativas de Cultura Popular (1991-2011). Igualmente merecen especial atención los esfuerzos desplegados para la edición de varios discos de música tradicional, libros especializados sobre la etnografía de Canarias y Unidades Didácticas para llevar nuestra cultura a la escuela.

El *Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario de La Aldea* ha trabajado durante más de treinta años en defensa de la cultura tradicional, siempre desde un planteamiento educativo, en el que nuestros mayores y toda la comunidad han sido los verdaderos protagonistas. Este proyecto desde sus inicios ha sido integrador en cuanto a las relaciones intergeneracionales y en él, prácticamente, de una manera u otra, participa todo un pueblo.

La labor de este grupo humano ha sido reconocida dentro y fuera de nuestra comunidad, a través de las diferentes muestras etnográficas que ha realizado. Las más destacadas fueron sus intervenciones en Las Jornadas Cucalambéanas de La Provincia de Las Tunas, Cuba, donde se le otorgó la **Insignia de Oro del Cucalambé**, distinción que se le otorga a las personas o colectivos que hayan contribuido a la recuperación y difusión de la **Música Tradicional campesina cubana**; **La Muestra realizada en el Museo de Antropología** en Madrid, **participación en un encuentro de Música Étnica** en Alcoy, Alicante, **Audición sobre el proceso de grano** en Navas, Asturias, **participación en la 1ª Muestra de Música de Tradición Rural a través del Proyecto de cooperación Transnacional "IDENTIDADES"** realizado en Lorca en el año 2000, **audiciones sobre música tradicional y cultura oral** dirigido a escolares y padres, a través del área de cultura del Cabildo Insular de Gran Canaria, así como en los **Conciertos Escolares dirigidos por el compositor Falcón Sanabria**.



Fig 2.: Premio Canarias Cultura Popular año 2003

Esta experiencia de participación etnográfica se encuentra como modelo ejemplarizante en una **Universidad de California**, en una asignatura de Museística. También se han publicado artículos importantes fuera de las islas como por ejemplo, en la **Revista Internacional del Museo CECA del ICOM**.

El *Proyecto de Desarrollo Comunitario de La Aldea* ha sido considerado por el **Comité Científico Internacional de Museos**, como *"el museo vivo más importante de Europa"*, por la escenificación del **Ciclo del Año** que se realizó en el teatro Guinguada de Las Palmas en 1.996. En ella, más de trescientos aldeanos ponen en escena los usos y costumbres del pueblo a principios y mediados de siglo; los personajes de este Ciclo del Año son representados por gentes que tienen o han tenido el mismo rol, trabajo o función en la vida real: sembradoras, pastores, empresario, capataz, cura, monaguillo, arrieros, loceras, guardia, alcalde, banda de música, rancho de ánimas ... etc. Por este trabajo, el Cabildo Insular de Gran Canaria le otorga en Marzo de 2000 **el Roque Nublo de Plata** y debido que el proyecto se encuentra dentro de Educación Permanente de Adultos, sus dos profesores, responsables de este proyecto, **Dña. Lidia Esther Sánchez González (2011)** y **D. José Pedro Suárez Espino (2003)**, han recibido el **Premio Viera y Clavijo de Educación**. En el año 2003 el Gobierno de Canarias les otorga el **" Premio de Canarias en la modalidad de Cultura Popular"**; **Medalla de Oro** del Gobierno de Canarias en el

2006; **Almendo de Plata** del Ayuntamiento de Tejeda; La Aldea ha sido galardonada, a nivel nacional, en la edición 2009 de los **premios nacionales e internacionales** que convoca la publicación especializada “**Viajes y Turismo**” como la “**Mejor Oferta Cultural Municipal**” por su original oferta cultural con la inclusión de la participación ciudadana, en clara mención a la oferta de la red de museos vivos del Proyecto de Desarrollo Comunitario etc.



Fig 3.: Medalla Viera y Clavijo 2012



Fig 4.: Medalla Viera y Clavijo 2003

Llevar una de las experiencias museísticas más novedosas y enriquecedoras, como son los museos vivos: *La Gañanía, La Escuela, El Almacén de Tomates, La Tienda de Aceite y Vinagre, El Molino de Gofio, La Zapatería, La Barbería, La Medicina Rural, El Centro Alfarero, La Música, La Carpintería, La Herrería y La Carnicería*, donde los niños, jóvenes y adultos de Canarias y demás visitantes que así lo soliciten, pueden disfrutar un día con las tradiciones: *ordeñar, arar, trillar, amasar, hacer el queso, conocer en vivo todas las tradiciones artesanales recuperadas de nuestro pueblo, visitar una escuela tradicional guiado por la maestra jubilada, un almacén de tomates acompañado por el capataz, también jubilado, la tienda de aceite y vinagre por un tendero de estas tiendas, etc.* Todo esto ha sido posible gracias a la participación en todas las actividades de los mayores del pueblo de una forma desinteresada y altruista: Su filosofía es que la cultura tiene que estar al alcance de todos y no tiene precio.

Cinco han sido los trabajos discográficos, tres los libros publicados y múltiples DVD con temáticas relacionadas con nuestra cultura, con un gran valor etnográfico y en los que han participado bastantes personas. También se han realizado unidades didácticas

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

para trabajar la cultura tradicional en la escuela y un video sobre el Ciclo del Año (www.proyectolaaldeia.com).

En el año 2005 se publicó: un CD y un libro en homenaje a uno de los grandes valores de la música tradicional, Juan Quintana Aguiar (conocido popularmente como "El Claca"), un DVD y un libro dedicado al folklore infantil, una oca y un dominó con tres temáticas referentes a nuestra cultura: pastoreo en Canarias, cultura del cereal y la música en las relaciones sociales.

En resumidas cuentas, nos encontramos ante un proyecto de recuperación de la cultura popular canaria de una magnitud sin precedentes e impregnado de COMPROMISO. Este hecho tiene su relevancia en la necesidad de todas estas personas involucradas en compartir absolutamente todo lo recuperado por no decir todo lo que tienen: su reconocimiento brota de la cara que pongan los visitantes, participantes y colaboradores del mismo. Y es en la escuela donde todo esto tiene un máximo sentido, donde el contacto de la última generación con la primera haga el traspaso simbólico de la experiencia. Sin embargo, por encima de todo sobrevuela el ansia innegable de nuestros mayores de que con ellos no muera su cultura y ,por lo tanto, la nuestra.

Este proyecto tiene un enorme valor cultural, en la medida en la que ellos representan la identidad de nuestra región. También un gran valor social, al sentirse útiles, valorados, reconocidos y queridos por la sociedad. Pero, sin lugar a dudas, su gran valor es el educativo, al ser nuestro mayores los guías y protagonistas en los museos, donde nos cuentan de primera mano todas sus vivencias y recrean sus propias vidas.



Fig 5.: Roque Nublo de Plata 2000



Fig 6.:1^{er} Premio de Etnografía

Taller intergeneracional: vamos a montar el Belén

JOSÉ EMILIO PALAZÓN MARÍN

DIRECTOR DEL MUSEO DE BELENES DEL MUNDO DE OJÓS (MURCIA)

OLGA M^a BRIONES JIMÉNEZ

CONSERVADORA DEL MUSEO DE BELENES DEL MUNDO DE OJÓS (MURCIA)

El Ayuntamiento de Ojós (Murcia), a través del Museo de Belenes del Mundo y de la Asociación Amigos del Belén Murciano, ha organizado un taller intergeneracional donde las piezas de un belén adquiridas por una persona mayor de Ojós a lo largo de su vida han sido el hilo conductor para realizar un taller donde se han fabricado las arquitecturas y escenografías necesarias para su exposición final en el Museo de Ojós.

Este taller ha tenido como objetivo principal impulsar el papel activo tanto de las personas mayores, como de los adultos, los jóvenes y los niños/as de la localidad y motivar su participación social, y de este modo promover las iniciativas intergeneracionales que permiten las relaciones entre personas de diferentes edades con la intención de incrementar sus vínculos y su conocimiento mutuo a través de una iniciativa lúdica, motivadora y pedagógica.

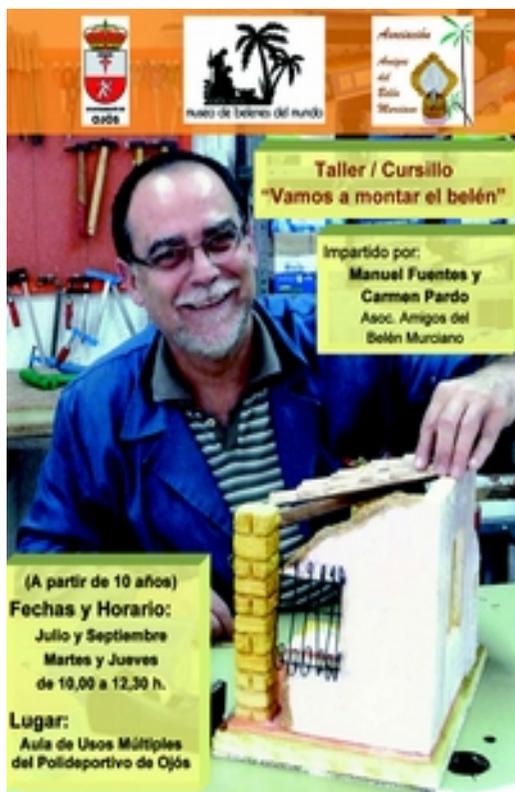


Foto 1. Cartel del taller

Además de impulsar la confluencia intergeneracional, ha sido una forma de divulgar el patrimonio, las tradiciones y costumbres culturales, ya que durante el taller se han desarrollado temas como la tradición de montar belenes en las casas tanto en el pasado como en el presente, los artesanos belenistas murcianos (las piezas para el montaje son de los Hermanos Griñán) y el patrimonio de Ojós, ya que las arquitecturas que se han construido representan diferentes elementos patrimoniales de la localidad (casas señoriales, antiguo lavadero público, el Puente Colgante, el río Segura, norias, etc.).

La idea de realizar este taller surgió durante el desarrollo de otro proyecto denominado "Recuperación de la Memoria Oral de Ojós", cuyo objetivo principal era acopiar y divulgar el patrimonio inmaterial que reside en la memoria de los habitantes de Ojós mayores de 75 años a través de entrevistas grabadas en video, que sirve para aportar a las generaciones futuras la información y el puente de conexión entre lo que fue la vida de la sociedad tradicional y las formas de vida actuales. Durante las entrevistas muchos de

nuestros mayores nos han contado que había un matrimonio en Ojós, D. Antonio Gambín Buendía y D^a. Bárbara Agustina Moreno Gomariz, que regentaban un antiguo bar llamado “La Molinera” y que por Navidad montaban un gran belén con figuras de los Hermanos Griñán que todo el pueblo podía visitar. Este belén dejaron de montarlo hace unos veinte años debido al desgraciado fallecimiento de D. Antonio. Esto nos hizo pensar que era preciso recuperar esta tradición belenista de la localidad a modo de homenaje y que la mejor forma de hacerlo era mediante el montaje de un belén donde se representara el patrimonio de la población y que fuera montado tanto por aquellas personas mayores que lo conocieron como por las generaciones presentes, como medio de transmisión de las tradiciones y costumbres culturales.



Foto 2. Figuras de los artesanos belenistas murcianos Hermanos Griñán

Para impartir el taller donde se creara la escenografía consistente en una representación ambiental de la población de Ojós y su posterior montaje en el museo, contamos con las manos expertas de algunos miembros de la Asociación Amigos del Belén Murciano, cuya sede social reside en el museo, representados por Manuel Fuentes y Carmen Pardo, que cuentan con un gran conocimiento de esta tradición y experiencia en montajes belenísticos.



Foto 3. Inicio del taller.

Antes de comenzar el taller, los monitores realizaron un boceto previo del montaje, que tuvo unas dimensiones aproximadas de 6,5 x 1,5 m., para adaptarlo a la sala de exposiciones temporales del museo y a las dimensiones, escenas y características de las figuras del belén que se iban a exponer. Contábamos con más de 60 figuras del llamado estilo hebreo de los reconocidos artesanos belenistas Hermanos Griñán, que formaban parte de diversas escenas; habían sido adquiridas a lo largo de muchos años y por este motivo estaban representadas diferentes tipologías de figuras que iban desde las iniciales realizadas completamente en barro policromado hasta las posteriores donde los ropajes eran elaborados con enlienzados (vestiduras de telas) para imprimir a la figura mayor realismo, lo que permitía dar a conocer el desarrollo de esta tradición artesanal en la Región de Murcia. Los hermanos Griñán, Manuel y Juan Antonio, se iniciaron en el arte del belenismo en el año 1946 bajo la dirección del maestro Galán (otro afamado artesano) pasando por distintos talleres hasta crear el suyo propio en 1972, donde la excelente calidad de sus figuras fue extendiéndose y consolidándose en el mercado nacional hasta lograr posteriormente exportar a Europa y América.

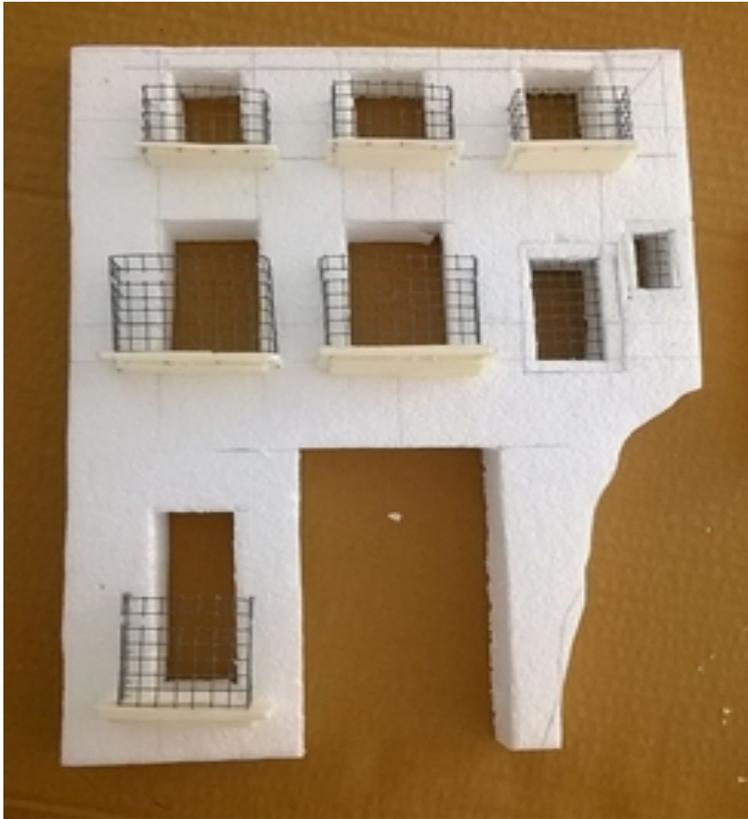


Foto 4. Proceso de construcción de una arquitectura.

Al comienzo del taller se dieron unas nociones básicas a todos los participantes sobre los materiales y herramientas a emplear para la creación y montaje del belén. El principal material empleado ha sido el corcho blanco (poliestireno o porexpan), que se trata de un elemento ideal para realizar las construcciones, ya que se puede encontrar fácilmente en comercios en forma de planchas de diversos grosores a precio económico, puede ser cortado, grabado, modelado, pegado y lijado con facilidad, el recubrimiento posterior de escayola o masilla se adhiere muy bien y pesa poco; aunque también se emplearon trozos de cañas, cartulinas y alambres para hacer palmeras, y otros muchos materiales para crear pequeños detalles de nuestra escenografía. Para la creación del decorado, además de las edificaciones, también es importante la vegetación, recreando árboles, arbustos, palmeras, etc. que le imprimen un gran realismo. El tipo de montaje utilizado es el diorama, una modalidad con gran popularidad entre los belenistas y que representa la maqueta con una visión frontal, como si fuera el escenario de un teatro.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Durante la impartición del taller también se desarrollaron diversos temas como el origen de la tradición belenista, ya que igualmente es importante aportar detalles históricos como, entre otros muchos, que el primer acontecimiento belenista tuvo lugar en el año 1.223 en Greccio (Italia), cuando San Francisco de Asís celebró una misa con un belén vi-
viente, y por este motivo fue nombrado posteriormente patrón de todos los belenistas.



Foto 5. Desarrollo del taller.

En cuanto al objetivo de la escenografía, se pretendió que aparte de acoger de forma bella y armoniosa a las figuras del belén, ésta representara parte del patrimonio de Ojós, como medio para potenciar sus raíces culturales además de su divulgación y disfrute.

La población de Ojós se localiza en el corazón del denominado Valle de Ricote de la Región de Murcia, entre la falda de una pared montañosa y el margen derecho del río Segura, que posee un extraordinario entorno natural, destacando el verde frondoso de sus huertas de cítricos de las que sobresalen esbeltas palmeras. Paseando por sus angostas calles, decoradas con vistosas flores y plantas, podemos encontrar la Iglesia de San Agustín, varias casas blasonadas, el antiguo lavadero público y el molino harinero, coloridos jardines y un sinfín de hermosos rincones para disfrutar. Ojós destaca por sus es-

pléndidos espacios naturales junto al río, con el Puente Colgante, norias, acequias, etc., siendo un auténtico oasis que recuerda la escenografía de un bello belén.



Fotos 6 y 7. Casa blasonada de Ojós y su recreación en el belén.

Por este motivo se han representado en nuestro belén lugares y elementos emblemáticos de la localidad: “La Anunciación del Ángel a la Virgen María” se desarrolla delante de una casa que posee un horno tradicional donde se comenzaron a elaborar los bizcochos borrachos de Ojós, repostería típica de la localidad; “El sueño de José” se localiza próximo al paraje conocido como Salto de la Novia, situado junto al río Segura y que encierra una antigua leyenda sobre la triste historia de amor entre la bella hija de un comendador y un oficial cristiano; “La visitación de María a su prima Isabel” se representa a las puertas de una antigua casa blasonada; “La Búsqueda de Posada de José y María en Belén” se instala delante del edificio del Ayuntamiento; los Reyes Magos cabalgan sobre sus camellos para ir a adorar al Niño Jesús pasando por otros edificios singulares

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

de la población como es el propio museo, antigua casa señorial del siglo XVIII conocida como Casa de la Inquisición que conserva un escudo nobiliario correspondiente a la familia Marín y Melgarejo, regidores de la población durante los siglos XVII y XVIII; o pasando por hermosos rincones como la calle San José, embellecida con multitud de coloridas flores y donde se encuentra la vieja casa señorial de los Masa y Pérez; “*La anunciación a los pastores*” se ubica junto al antiguo lavadero público; “*La matanza de los Inocentes por Herodes*” se escenifica en el teatro al aire libre situado junto al Jardín de los Expulsos y “*La huida a Egipto de la Sagrada Familia*” se localiza entre susurros de agua y aromas de azahar, es decir, en la huerta de Ojós, con palmeras esparcidas entre los limoneros y naranjos, con la Noria de la Ribera y el Puente Colgante junto al río Segura salpicado de cañizales. Únicamente “*El Nacimiento de Jesús*” no se representa en una localización relacionada con Ojós, sino que se sitúa en un antiguo templo derruido rodeado de ángeles, al gusto de los pesebres napolitanos, como medio para destacar la escena principal.



Foto 8. Diferentes escenas del belén



Foto 9. Nacimiento.

El montaje de este belén ha conformado la exposición temporal “La Navidad en Ojós. Homenaje a D. Antonio Gambín Buendía”, inaugurada el 18 de diciembre de 2016, coincidiendo con el II Pregón de Navidad de Ojós y dentro del marco de los actos de celebración del III Aniversario del Museo de Belenes del Mundo (MBM). Esta exposición se ha desarrollado durante los meses de diciembre de 2016 y enero de 2017, con gran afluencia de visitantes de la localidad y de numerosas poblaciones de la Región de Murcia.

Además, esta exposición ha formado parte de la Ruta Belenística de Ojós 2016-2017 denominada “Los belenes de Ojós se ven con el corazón”, junto con la exposición permanente del museo y otras exposiciones temporales como “Desde lo alto de la torre se anuncia” (belén en la Iglesia de San Agustín, diseñado por la Asociación Amigos del Belén Murciano y realizado por el alumnado de un taller de artesanía del I.E.S. Aljada de Puente Tocinos-Murcia), “Imágenes y sonidos de la Navidad” (tarjetas de Navidad y pan-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

deretas pintadas sobre pergamino con dibujos relativos a la Natividad realizadas por el artista Andrés Granado) y “Cooperando hacemos belenismo” (exposición colectiva de nacimientos y belenes de diversas asociaciones belenistas de la Región de Murcia).



Foto 10. Visitantes en la exposición temporal del MBM.

A modo de conclusión, el montaje y exposición de belenes forma parte de la liturgia navideña en la tradición católica pero al mismo tiempo se trata de una expresión cultural y, además, nosotros hemos pretendido que se trate de una forma de interrelación entre diversas personas de diferentes edades donde incentivar la creatividad de los participantes, compartir una experiencia pedagógica y lúdica, y conocer, disfrutar y difundir las tradiciones y costumbres transmitidas de generación en generación como fuente de enriquecimiento social.



Foto 11. Montaje del belén "La Navidad en Ojós".



Foto 12. Difusión de nuestras tradiciones.

Juegos de y para niños: construir, experimentar y aprender

PEDRO J. LAVADO PARADINAS,

ATENEO Y MUSEO UTOPLÍA. MADRID

Jugar no solo es el motivo de estas Jornadas, sino también lo son los propios juegos, su construcción, la experimentación con juguetes y cuanto conlleva de aprendizaje y finalmente concluye en las singulares piezas de un museo de juguetes o de juegos y en el más simple uso por los niños de todos los tiempos.

Hoy que vivimos en tiempos de producción industrial, consumo, globalización y digitalización o redes sociales, vuelvo a reflexionar sobre esos juegos y juguetes desarrollados a partir de materiales reciclados, tan abundantes en nuestra vida cotidiana, algo de los objetos que nos suministran el entorno natural y urbano, para esos juguetes que cada vez más raramente vemos en las calles de nuestras ciudades y pueblos y tan solo en algunos Países, llamados subdesarrollados. ¡Qué gran contradicción!

ESQUEMA

- 1.- Construyendo nuestro entorno: robot, máquinas y vehículos. Ciencia recreativa.
- 2.- Los clásicos: terror, bromas y piratas.
- 3.- Instrumentos musicales.
- 4.- Animales y plantas. La naturaleza nos suministra ideas y materiales.
- 5.- Tú también eres un chef! Dulces, galletas...y un volcán. Diseño, moda y punto.
- 6.- En la punta de los dedos. Huellas dactilares. Magos y títeres.
- 7.- Adenda. Actividades plásticas. Otros Recortables.

1. CONSTRUYENDO NUESTRO ENTORNO: ROBOT, MÁQUINAS Y VEHÍCULOS. CIENCIA RECREATIVA.

Nuestro mundo, no solo evoluciona científica y tecnológicamente a gran velocidad, sino que incluso nuestro entorno se transforma por el progreso. Así lo que hace unos años eran juegos de calle y patio en el exterior y de sociedad o mesa en el interior han ido cambiando hacia juegos y deportes activos e incluso de gran riesgo y los juegos familiares o "reunidos" que conocíamos se han convertido en juegos sobre pantallas, móviles o tablet. Baste mirar algunos textos sobre juegos del pasado, como el de Tole, cato-le, cuneta, o reencontrar en museos de niños o juguetes esas colecciones de objetos que formaron parte de la infancia pasada y nunca perdida del todo. Dos catálogos interesantes son el de la colección de Juan Ramírez de Lucas o el del Museo Vasco de Bilbao. Excelentes colecciones que tienen su asiento en el Museo monográfico de juguetes en Albacete, dedicado al coleccionista mencionado o en una de las secciones del Museo Arqueológico, Etnográfico e Histórico de Bilbao.

Un singular catálogo de coches de pedales para niños lo encontré en un museo al Aire Libre en Noruega, realizado por Ole Birger Gjevre, con una de las más completas selecciones que he visto de este tema, ilustrada y documentada con imágenes de época y con fichas de museo de gran calidad.

A menudo se editan selecciones de juegos de niños en el pasado en libros de un cierto sabor editorial clásico, como el de María Ballarín, o incluso llevan la denominación actual de "vintage" y donde se incluye una selección de dichos juguetes, así como láminas con reproducción de estos en cartulina, para realizar los modelos tridimensionales sugeridos. En esta línea, Tikal ha editado una serie de cinco grandes inventos o descubrimientos históricos con sus maquetas volumétrica para recrear el aparato o móvil en

cuestión. Y en Italia he encontrado el libro de Fabrizio Silei "L'inventamonstri", que tiene como fin que los niños usuarios creen a su manera diferentes tipos de monstruos o seres imaginados con las piezas suministradas y que añade un cierto movimiento gracias a los clavos de archivador que permiten un movimiento o posicionamiento de los juguetes en cuestión. Más clásico, sin embargo, es el libro de Enzo Casamento que busca desarrollar la inteligencia y creatividad con la habilidad manual.

Y es que nuestro entorno está repleto de robots, que hoy por hoy, todavía son máquinas con gran capacidad para trabajos domésticos o laborales, pero aún sin conciencia de ello. Lo mismo sucede con las máquinas y los vehículos que nos rodean. Aún precisan de nuestra intervención y dirección, aunque solo sea para ponerse en marcha y para recibir las órdenes oportunas de dirección, objetivos a realizar o parada. Posiblemente y dentro de muy poco, esas máquinas y vehículos tengan una tecnología que las haga responsables de ir de un sitio a otro y responder ante necesidades o evidencias programadas y fácilmente asumibles. Pero no creo que esto acabe aquí. El tiempo y los descubrimientos se apresuran a descubrirnos cada día nuevas propuestas.

Por ello, no es de extrañar que los juguetes de los niños del siglo XXI estén determinados por los nuevos tiempos. No solo hay vehículos espaciales, sino máquinas y robots y la nueva actividad lúdica atiende a construir y manipular dichos objetos. Y del mismo modo hemos visto reflejada en la actividad editorial un asombroso número de publicaciones que responden a esos temas, incluyendo en muchos casos maquetas o recortables tridimensionales para crear estos nuevos seres. También, la moda del terror y de los dinosaurios se ha metido en las publicaciones infantiles, donde también se sugiere y ofrece construir tu propio robot, monstruo, zombie, enano, alien... Este es el caso de una serie creada por Ivy Kids en dos libros y de HF Ullmann, que ha recopilado en otros dos libros una importante serie de robots y monstruos de papel recortable, dibujados por una cincuentena de los mejores diseñadores de este tipo que hay en la red. En la misma línea, se encuentran los libros de Sato Hisao que sirven para construir títeres de animales o de robots, mucho más sencillos y que permiten una mayor expresividad y acción en su manipulación.

[https://www.google.es/search?q=modelos+3d+robots+reciclaje+pinterest&noj=1&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj1J-xq4X-TAhVBvBQKHVP3CYoQsAQIGw&biw=1366&bih=589\)](https://www.google.es/search?q=modelos+3d+robots+reciclaje+pinterest&noj=1&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj1J-xq4X-TAhVBvBQKHVP3CYoQsAQIGw&biw=1366&bih=589)

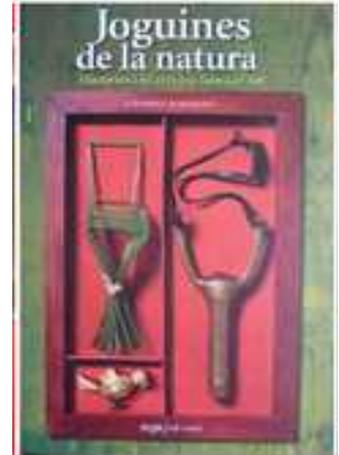
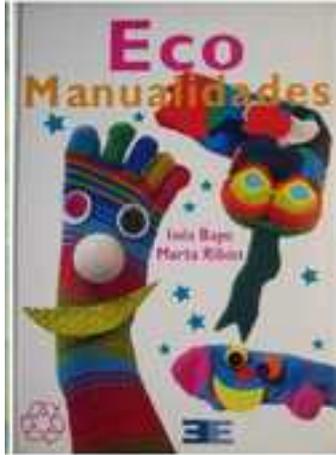
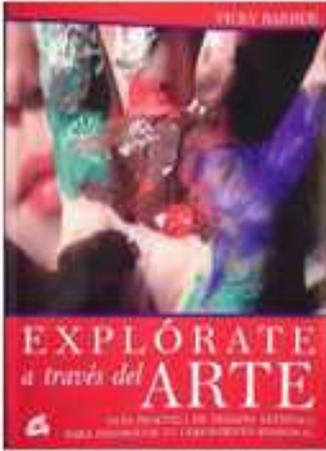
<https://es.pinterest.com/pin/481885228858516290/>

<https://es.pinterest.com/explore/recycled-robot/>



El libro de Mary Beth Cryan, que encontré en un museo de Australia es un buen ejemplo del atractivo que despiertan actualmente los dinosaurios y que en este ejemplar permite crear hasta 24 ejemplares de éstos, a partir de láminas troqueladas al efecto. Y es que los nuevos libros han quitado todo lo que tenía de habilidad y dificultad el recordado de los modelos y se ha sustituido por la rapidez e inmediatez que eliminan la impaciencia de los niños actuales por llegar enseguida a una realización completa, que antes se alargaba en varios días.

Un paso más en esta línea de juegos, nos lo da la cada vez más frecuente oferta de ciencia recreativa para niños y a veces para adultos. Y es que el éxito de los museos de Ciencia y Tecnología con sus talleres y experiencias, o los mismos programas de televisión que día a día muestran alguno de estos experimentos, han ganado adeptos para el tema. No hay que olvidar asimismo que internet está lleno de videos tutoriales sobre ciencia recreativa, alguno incluso con problemas de seguridad y que van más allá de lo que sería un experimento casero por los productos o instrumental que requieren. Apartándonos de eso, que buenos quebraderos de cabeza trae para padres y educadores, creo sin embargo imprescindible la familiarización con todo ese mecanismo de experimentación que ayuda a despertar inquietudes y el aprendizaje de técnicas sencillas de química, física o biología. No olvidemos que es un camino de futuro de una posible vocación, pero que en modo alguno debe obviar el control o conocimiento de los adultos, o caer en su despreocupación. Hay numerosos talleres y libros de este tipo y más los editados o comercializados por los mencionados museos.



2. LOS CLÁSICOS: TERROR, BROMAS Y PIRATAS.

Al igual que registrábamos la presencia de materiales y textos relativos en la actualidad a las máquinas y seres que rodean nuestro entorno, y que se convierten en objetos de juego y diversión, hay que contemplar la importancia de un aspecto enormemente atrayente, como es el de los disfraces, que no puede quedar solo restringido al período festivo o de carnavales. Vestirse de los principales personajes del cine, la televisión o de las historias y cuentos infantiles es un tema que recogen libros, kits de montaje y disfraces y que hace las delicias de grandes y pequeños. No son solo las indumentarias de *Caperucita*, los enanitos, *Blancanieves*, *Peter Pan* u otros, sino que los personajes de actualidad y de series televisivas o dibujos animados gozan asimismo de gran atracción.

Aparte de los trajes y de los disfraces improvisados de vaqueros, policías, médicos, piratas y de otros tantos oficios cotidianos, y tanto para niños, como para niñas, este tipo de actividad cuenta con la posibilidad de incorporación de nuevos elementos y la recreación de un guión nuevo para cada ocasión. Quizás el juego de las familias o de las casitas, al que tanto niños como niñas jugábamos hace unos años, se convierta ahora con esa moderna o improvisada indumentaria y un *attrezzo* o escenografías improvisadas en más que un simple divertimento, en un juego de roles o en una actividad en la que tiene muchos que ver los papeles asignados a uno u otro sexo y el desarrollo de una mini obra de teatro.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Insisto en que no solo por asignarse unos papeles u otros podemos concluir que estos juegos están solo adscritos a un sexo u otro, sino que es el mejor método para desarrollar juegos de participación y de una cierta transversalidad.

3. INSTRUMENTOS MUSICALES.

El tema de la dinamización teatral que veíamos en el apartado anterior, cobra aquí un valor añadido en cuanto a lo que supone la música incorporada a esta actividad. Y es que asistimos a una enorme difusión de la música entre los niños y niñas, y la realización de simples instrumentos de música con objetos reciclados, con otros de cartulina o siguiendo alguna de las propuestas que hace internet y las de Pinterest. Véase el caso de la orquesta paraguaya Cateura. Durante los años anteriores José Moltó que participó en estas Jornadas de Ludotecas con una serie de charlas-concierto nos fue ilustrando y abriendo a las posibilidades que tienen algunos instrumentos de música popular o tradicional y su facilidad para elaborar dichos instrumentos y tocarlos. De esta manera, a la vez que podíamos usar y manipular alguno de los aportados por el conferenciante, produjimos varios tipos de flautas e idiófonos con cañas.

Entre los elementos que se recogen en varios libros de manualidades y música para niños están los cocos, chapas, cañas, nueces, huesos de albaricoque y naturalmente cuantos otros pueden ser imaginados e improvisados a partir del uso de cartón, madera de contrachapado y otros materiales sencillos con los que construir castañuelas, flautas y pitos, carracas, tambores, maracas, panderetas...

(<https://es.pinterest.com/explore/instrumentos-caseros-960382522604/>)

(<http://trabajandoenedinf.blogspot.com.es/2014/06/10-instrumentos-musicales-para-hacer.html>)

4.- ANIMALES Y PLANTAS. LA NATURALEZA NOS SUMINISTRA IDEAS Y MATERIALES.

Un libro que también conocí a través de José Moltó, y luego localice en catalán, es el de Juguetes de la Naturaleza de Christine Armengaud que no solo recoge gran cantidad de juegos y juguetes elaborados con materiales vegetales de los que es fácil hallar en nuestro entorno y que hace unos años eran la gran cantera de nuestros padres y de nosotros mismos. Estos no solo servían para elaborar instrumentos de música, pitos e idiófonos y objetos de percusión con cañas, calabazas, piñas, cortezas y otros elementos vegetales, sino que incluso podíamos llegar a elaborar asimismo el socorrido tirachinas con

una rama en Y griega, zumbadores, hélices y todo tipo de animales y seres de nuestro entorno con maderas, hojas y frutos secos, así como los barcos hechos con roñas de pino que servían para competiciones y carreras en cualquier arroyo y que talladas se convertían en aves y cuadrúpedos, característicos de la vida agrícola.

Recuerdo que alguno de mis amigos del pueblo, más vinculados con la agricultura y ganadería de la zona jugaban con ovejas, toros y caballos de palos, cortezas y piñas, mientras que nosotros dentro de la modernidad aportábamos los indios y americanos de plástico como novedad, de la misma forma que un niño actual haría con su tablet, gameboy o teléfono, frente al abuelo que trate de enseñarle a jugar con uno de estos objetos populares.

Quizás lo más importante, que se ha perdido, es la técnica de realización de tales instrumentos de música y juguetes y aunque rastreando en la red es posible hallar alguna muestra e incluso un tutorial detallado para la fabricación de tales objetos, se echa de menos la presencia de libros de este tipo, si bien se ha incrementado tanto en la escuela, los talleres infantiles y en muchas propuestas urbanas el uso de materiales reciclados de plástico, como botellas, tapones, cajas, así como la utilización de restos de embalajes de poliuretano o corcho blanco, cartones y envases de huevos, fruta o en algún caso de vidrio.

Toda la naturaleza nos suministra ideas y materiales para desarrollar una actividad creativa y dinámica a la vez. No solo es la imitación de tales seres o plantas lo que motiva una actividad lúdica, sino que a veces una creatividad plástica está favorecida por estos elementos comunes del entorno y de la misma manera que los objetos reciclados forman parte de esta actividad artística y lúdica infantil, sirven para crear esos seres y monstruos que parece que son ya parte de nuestra vida cotidiana, tal y como veíamos en el primer apartado de esta disertación.

5.- TÚ TAMBIÉN ERES UN CHEF! DULCES, GALLETAS...Y UN VOLCÁN. DISEÑO, MODA Y PUNTO.

La moda y desarrollo actual de temas gastronómicos que inundan los medios de comunicación y en especial la pequeña pantalla doméstica con programas de Grand Chef, el Chef Junior y otros similares o de idénticas características ha hecho que la gastronomía empiece a entrar en algunas cabezas, como un elemento a su vez lúdico y de gran aceptación. Por ello, lo que en un principio fueron talleres para desarrollar los sentidos

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

en la etapa infantil y hacer reconocer olores y gustos se convierte ahora en un producto de consumo y de juego, si cabe. Pues también podemos proponer hacer de gran chef o cocinero-pastelero a nuestros infantes.

Mitad ensayo casi químico, más que gustativo, se puede lograr que los niños adquieran una cierta familiaridad con la cocina y quieran ensayar algún dulce, quizás lo más apetitoso, o en su caso elaborar algún plato que mezcle la creatividad y la imaginación. Desde siempre los niños han ayudado en épocas festivas a elaborar galletas y dulces de navidad, tartas de cumpleaños, torrijas en Semana Santa o pasteles para alguno de los miembros de la familia a quien homenajear en su cumpleaños o a ellos mismos. Partiendo de esa ayuda que procura no solo el placer del aprendizaje y de la sensibilización hacia el trabajo de las madres en especial, hay la gratificante oferta de poder gustar y rebañar alguno de los cuencos y cucharas empleadas en el proceso de fabricación y de paso ver minuto a minuto algunos efectos de cocina, como la subida de un soufflé, los cambios de color en líquidos y productos tras su mezcla y paso por el horno o la siempre sorpresa del resultado final.

Ponerse un delantal o gorro, hace entrar en una cofradía y espacio solo reservado a los mayores e incluso a las abuelas, para de una manera alegre ser aceptados en esta actividad y sentirse útiles. No solo es hacer galletas de jengibre, bizcochos o llegado el caso preparar una tarta de varios pisos, sino que de forma divertida podemos fabricar un volcán con colores y productos efervescentes que causará el asombro de todos, o fabricar todo tipo de animales y personajes favoritos en galletas y dulces glaseados. (<http://blogs.20minutos.es/madrereciente/2016/05/02/te-cuento-la-cocina-ferran-adria-y-disney-en-un-libro-que-incluye-mucho-mas-que-recetas/>)

Otras actividades, también de antiguo destinadas a las niñas, pueden compatibilizarse y de manera muy gratificante formar parte de un juego y formación de los niños, para un futuro más equiparable y similar. Este es el caso de la costura que antes incluso se convertía en una asignatura propia de las féminas y que los niños hacían manualidades y juegos, las niñas aprendían costura o la anteriormente descrita actividad de cocina. Ahora son aspectos que se contemplan en la escuela y en la enseñanza, equiparables y recomendados. Hay libros y tutoriales en este sentido para aprender a coser y a fabricar muñecos, peluches y amigurumis, muñecos de ganchillo o crochet, según la moda japonesa. Y de los que existen numerosas publicaciones con patrones y que enseñan a elaborarlos. Otro tanto sucede con las muñecas japonesas llamadas Kokeshis y de las que hay ya publicaciones y modelos en toda la red. (<https://www.google.es/search?q=kokes->

[hi&noj=1&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwieulNqYXTAhWHbx-QKHdRQBjUQsAQIjw&biw=1366&bih=589\)](https://www.google.es/search?nojs=1&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwieulNqYXTAhWHbx-QKHdRQBjUQsAQIjw&biw=1366&bih=589)

[https://www.google.es/search?nojs=1&biw=1366&bih=589&tbm=isch&sa=1&q=kokeshi+pinterest&oq=kokeshi+pinterest&gs_l=img..3..0i24k1.17647.19926.0.20239.10.5.0.5.5.0.72.259.5.5.0....0...1c.1.64.img..0.10.262...0j0i67k1j0i30k1j0i8i30k1.xvwuznQO-h0\)](https://www.google.es/search?nojs=1&biw=1366&bih=589&tbm=isch&sa=1&q=kokeshi+pinterest&oq=kokeshi+pinterest&gs_l=img..3..0i24k1.17647.19926.0.20239.10.5.0.5.5.0.72.259.5.5.0....0...1c.1.64.img..0.10.262...0j0i67k1j0i30k1j0i8i30k1.xvwuznQO-h0)

[https://www.google.es/search?nojs=1&biw=1366&bih=589&tbm=isch&sa=1&q=pinterest+amigurumi+crochet&oq=amigurumi+pinterest&gs_l=img.1.3.0j0i5i30k112j0i8i30k113j0i24k1.5588.8058.0.16240.10.10.0.0.0.126.566.9j1.10.0....0...1c.1.64.img..0.10.560..0i67k1j0i30k1.tN6NPKHHXg\)](https://www.google.es/search?nojs=1&biw=1366&bih=589&tbm=isch&sa=1&q=pinterest+amigurumi+crochet&oq=amigurumi+pinterest&gs_l=img.1.3.0j0i5i30k112j0i8i30k113j0i24k1.5588.8058.0.16240.10.10.0.0.0.126.566.9j1.10.0....0...1c.1.64.img..0.10.560..0i67k1j0i30k1.tN6NPKHHXg)

Un sondeo por la red o a través de Amazon nos descubrirá no solo juguetes y títeres de dedo, instrumentos de música, puzzles, animales y motivos troquelados para montar y crear tridimensionalmente, sino que saturaría en este momento esta aportación con toda una reflexión sobre los juguetes tradicionales japoneses que nos llegan por el comercio informático.

6. EN LA PUNTA DE LOS DEDOS. HUELLAS DACTILARES. MAGOS Y TÍTERES.

Un último apartado de juegos que aquí pueden ser reseñados en cuanto a su novedad y por la bibliografía actual registrada es el relativo, como otras tantas cosas, a programas televisivos. En este caso no se trata de monstruos, robots, cocineros, o influencias de juegos y juguetes del mundo oriental, tan fecundo en lo productivo y comercial, sino de lo relativo a uno de los juegos más clásicos al que hemos jugado todos: detectives, ladrones, espías y técnicas de investigación policial. Indudablemente los programas relativos a inspectores y detectives americanos que inundan la pequeña y gran pantalla es un buen ejemplo de los juegos que se nos proponen a este respecto. Se pretende reproducir los trabajos e investigaciones de estos personajes con juegos y el desarrollo de habilidades entre la que está, analizar huellas dactilares, copiarlas y estudiarlas, obtener pruebas y muestras de las actividades de espías y desarrollar alguna técnica como la creación de claves, mensajes ocultos, criptografía y alfabetos o lenguajes creados para este fin. Toda una serie de propuestas que dentro del juego sirven para estimular actividades técnicas de gran entretenimiento y misterio. Jugamos con fingidas situaciones de espías y delincuentes en situaciones imaginadas y que a su vez con participantes mayores pueden ser vistas dentro de un juego de rol. (<https://artes.uncomo.com/trucos-de-magia-para-ninos/>) (<http://www.educaborras.com/products/catalog/7/language:es>)

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Este mismo juego de huellas dactilares ha desarrollado en la actualidad una gran cantidad de publicaciones y obras artísticas que se definen en el apartado de Fingerprints y su conversión en figuras, personajes y la creación de historias y situaciones a partir de las marcas de nuestros dedos impresos en un papel. Un juego que permite competir en cómo desarrollar formas y personajes distintos, a cual más creativo, a partir de esas marcas hechas y propuestas entre varios participantes. Son varios los libros y páginas de la red o de Pinterest que se dedican a este tema y sugieren propuestas diferentes. El ejemplo del de Ilona Molnar es uno entre tantos de los visualizados recientemente e incluso empieza a haber grupos y redes que intercambian estos personajes, figuras o manchas creadas.

[https://www.google.es/searchq=hirameki&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwi1cGwqIXTAhUE0xOKHTWLBgEQsAQIKg&biw=1366&bih=589#tbm=isch&q=fingerprints+pinterest&*\)](https://www.google.es/searchq=hirameki&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwi1cGwqIXTAhUE0xOKHTWLBgEQsAQIKg&biw=1366&bih=589#tbm=isch&q=fingerprints+pinterest&*))

Y dentro de ese juego creado a partir de manchas de Hirameri que sugiere crear personajes e historias a partir de manchas indefinidas de color, trazadas sobre un papel o lienzo y al que se suman líneas y trazos para devenir en reconocibles formas artísticas y humanas o animales. Hirameki significa tan solo “rayo de la inspiración” y es la actividad que permite que cualquier mancha tenga una cierta capacidad de ser otra cosa y que en inicio fue un proyecto diseñado por los artistas Peng y Hu para establecer una especie de juego, a la manera de sudoku creativo de manchas y garabatos combinados.

<http://elasombrario.com/hirameki-divertido-sudoku-las-manchas-los-garabatos/>

https://www.google.es/searchq=hirameki&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjt5iHqIXTAhVFthQKHxU8Ct0QsAQIKg&biw=1366&bih=589&dpr=1

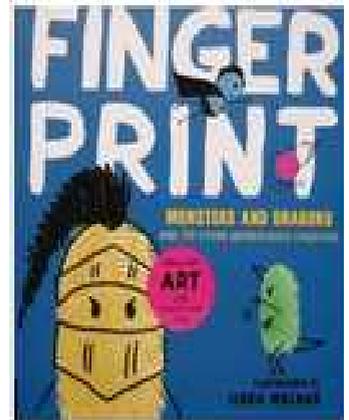
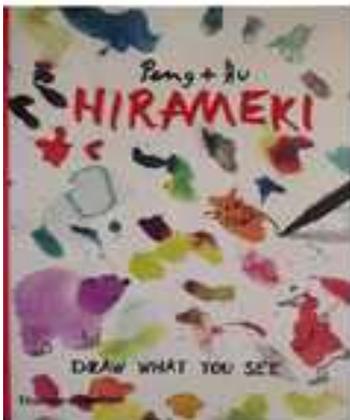
Otro aspecto que favorece un nuevo tipo de juego, es el relativo a la magia. Ya he señalado el aspecto de mago y creador que existe en el cocinero o chef. Otra de las actividades lúdicas descubiertas en los juegos contemporáneos y de los que rastreamos huellas en bibliografía y en actividades de hoy día es la de mago. La magia recreativa que contemplaban algunos juegos del siglo pasado y que ofrecía a los jugadores una alternativa a realizar con cartas, monedas, bolas y otros pequeños objetos, también tiene aquí su oferta con la que crear algunos juegos de manos y lograr con ello una habilidad deseada por niños y niñas, que no solo quieren así asombrar a su compañeros, padres o amigos, sino que encuentran en ello una actividad gratificante y llena de reconocimiento. Asimismo junto a estos juegos de magia se encuentran algunos que con libros o tu-

toriales de la red permiten conocer lo relativo a ventriloquía o a la creación y manipulación de títeres y sombras. Temas en los que siempre he tenido gran afición y de los que a menudo localizo libros interesantes.

En este caso he de señalar tan solo el libro *Mundinovi* de Juan Carlos Martín Ramos que ofrece un repaso a la actividad y tipología de títeres y marionetas más representativas de diferentes lugares del mundo. Otro tanto sucede con el teatro de sombras del cual muestro el ya clásico manual de Henry Mursill que editado entre 1859-1860 ha conocido alguna reedición facsímil, como la de la editorial Dover de 1997. Un curioso ejemplar de cuento con teatro de sombras lo localicé hace poco y no de una edición muy antigua, pues pertenece a 2006. "*Una abuela un poco bruja*" de Nathalie Dieterlé, es un cuento con troquelados bidimensionales y una pantalla de proyección sobre la que proyectan unas sombras sorprendentes que dan al cuento una nueva visión mágica. (<http://blogelartedeeducar.blogspot.com.es/2013/12/como-hacer-teatro-de-sombras.html>)

(<https://es.pinterest.com/explore/teatro-de-sombras-931057884266/>)

(<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/las-marionetas-como-recurso-educativo-para-ninos/>)



7.- ADDENDA. ACTIVIDADES PLÁSTICAS. OTROS RECORTABLES.

A todo ello puede sumarse la reflexión sobre juegos creados y realizados a partir de trabajos propios que incorporan nuestras realizaciones de elementos manuales a un cuento tan archiconocido, como el de Alicia en el país de las maravillas, en su edición de

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Parramón y Círculo de Lectores. Junto al cuento y su guión literario, el niño desarrolla un trabajo personal para crear su propio cuento y realizar los elementos escenográficos o la indumentaria de los personajes de la historia. Así la corbata o el reloj del conejo, el abanico y la corona de la Reina, el conejo, el gato, el flamenco y el tiovivo de las cartas, vienen a sumarse a un pastel de Alicia o a un juego de puntería y bolas en el bosque de Alicia. Juegos y actividades, que en no más de una tarde, permiten recrear e interpretar el cuento clásico y convertirlo en una historia más cercana.

Considero en esta línea que el libro editado por Blume, como de "*Juegos y actividades para niños*", es una de las buenas propuestas para todos estos tipos de actividades. La propuesta principal es construir tú mismo tu juguete o juego con materiales reciclados y en un proceso discursivo, en el que tanto se sugieren robots, experimentos con volcanes, bromas y trajes de terror, experimentos musicales, ciencia recreativa, cocina experimental y temas relativos a animales y a obras de arte o del patrimonio mundial. Asimismo el texto de Inés Bayo y Marta Ribón sobre manualidades nos permite desvelar otros mil caminos creativos para las ludotecas, los talleres infantiles y las actividades lúdicas en general. Su amplia propuesta atiende a todos los campos posibles de actividad y trabajo lúdico ya reseñadas, como las marionetas, los instrumentos de música, los tejidos, los jardines en miniatura, los kits de explorador, pirata o aventurero, bolsos, animales, aviones y coches.

[\(http://www.orientacionandujar.es/2015/01/20/mas-de-150-juegos-y-dinamicas-para-el-aula-patio-y-extraescolar/\)](http://www.orientacionandujar.es/2015/01/20/mas-de-150-juegos-y-dinamicas-para-el-aula-patio-y-extraescolar/)

[\(https://es.pinterest.com/explore/actividades-para-ni%C3%B1os-902500110832/\)](https://es.pinterest.com/explore/actividades-para-ni%C3%B1os-902500110832/)

http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/juegos_dinamicas.htm

Un tema como "Explórate a través del Arte" permite conjugar diferentes experiencias artísticas que no solo se quedan en una creatividad, sino que buscan aspectos nuevos como la arteterapia y el crecimiento personal. El proceso que va del garabato al dibujo, de la mancha al volumen, de manipular la arcilla a la máscara, o de construir espacios a una ceremonia ritual son pasos en un descubrimiento personal y en un desarrollo artístico. <https://www.lifeder.com/ejercicios-arteterapia/>

[https://www.google.es/search?q=arteterapia+ni%C3%B1os&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&sqj=2&ved=0ahUKEwi2wsv2pYXTAhXGVRQKHUfvBq00sAQIKw&biw=1366&bih=638&dpr=\)](https://www.google.es/search?q=arteterapia+ni%C3%B1os&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&sqj=2&ved=0ahUKEwi2wsv2pYXTAhXGVRQKHUfvBq00sAQIKw&biw=1366&bih=638&dpr=))

Y llegados a este punto, resaltar la cada vez mayor edición de libros de recortables y de juegos con papel o cartulina y que se recogen en la bibliografía. A los ya clásicos de la Enciclopedia de las aficiones de Santillana o del Trébol de Papel de la misma editorial y con varios tomos dedicados al papel, la cartulina, el corcho o la madera, hay que sumar los recientemente aparecidos en el extranjero, pero que están empezando a ser traducidos y llegar, como la Historia de los Aviones o de los coches en un libro doble que permite conservar una ficha documental sobre hasta 50 modelos de estos aviones o coches desde el pasado, y utilizar el resto de las páginas en cartulina para plegar y montar vehículos de estas características a escala. No he visto llegar todavía al ejemplar que recoge los 25 edificios más importantes del patrimonio mundial con sus fichas y láminas de plegado y montaje adjuntas. Tan solo Larousse en Barcelona ha editado un pequeño ejemplar de este tipo sobre los 10 monumentos más famosos del mundo con su ficha adjunta.

[https://www.google.es/search?](https://www.google.es/search?q=maquetas+ale+hop&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj0jcDcplXTAhUFWxQKHdnCDYMQsAQIOg&biw=1366&bih=638&dpr=1#tbm=isch&q=historia+de+monumentos+3D&*))

[q=maquetas+ale+hop&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj0jcDcplXTAhUFWxQKHdnCDYMQsAQIOg&biw=1366&bih=638&dpr=1#tbm=isch&q=historia+de+monumentos+3D&*\)](https://www.google.es/search?q=maquetas+ale+hop&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj0jcDcplXTAhUFWxQKHdnCDYMQsAQIOg&biw=1366&bih=638&dpr=1#tbm=isch&q=historia+de+monumentos+3D&*))

Un ejemplar alusivo a modelos decorativos recortables es el recogido en “Recorta este libro”, donde se ofrecen propuestas creativas para realizar manualmente tarjetas, siluetas, sombras y objetos de regalo. Todo a partir de diseños troquelados y láminas con ideas que pueden ser personalizadas.

Quizás en esta línea, habría que contemplar cuanto se está editando para niños y no tan niños sobre monumentos por parte de Alehop (Sagrada Familia de Barcelona, Giralda de Sevilla, Torre Eiffel, Burj el Arab de Dubai, y respecto a teatritos de Cuentos de Perrault y otros personajes infantiles. Hay asimismo otras maquetas del mundo, editadas en China (formidables maquetas de Santiago de Compostela, la Ópera de Sidney, la muralla china y Tianamen, las catedrales de Moscú y el Kremlin, Monumentos de San Petersburgo, Nueva York, Londres o París..., que en parte tienen una singular y económica oferta en modelos de cartulina o madera fina de contrachapado por un costo muy reducido al ser modelos chinos de gran tirada.

[\(http://www.ale-hop.org/puzzle-3d-sagrada-familia-p-1-50-819/\)](http://www.ale-hop.org/puzzle-3d-sagrada-familia-p-1-50-819/)

[https://www.google.es/search?q=maquetas+ale+hop&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj0jcDcplXTAhUFWxQKHdnCDYMQsAQIOg&biw=1366&bih=638&dpr=1\)](https://www.google.es/search?q=maquetas+ale+hop&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj0jcDcplXTAhUFWxQKHdnCDYMQsAQIOg&biw=1366&bih=638&dpr=1)

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

(https://www.google.es/search?q=maquetas+ale+hop&rlz=1C2SKPL_enES438ES479&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj0jcDcplXTAhUFWxQKHdnCDYMQsAQIOg&biw=1366&bih=638&dpr=1#tbm=isch&q=maquetas+3d+arquitectura+recortables+chinos&*)

Como puede verse, todo esto no es más que un hilo, que nos descubre todas las posibilidades de juego y desarrollo personal que facilitan algunos libros y juguetes contemporáneos, que no por ello dejan de ser clásicos y en algún caso adaptaciones de época a las demandas y efectos publicitarios, que hoy la televisión o la sociedad de consumo e internet nos introducen subrepticamente.



El milagro unificador del juego, juegos y juguetes de nuestros mayores

JOSÉ PEDRO SUÁREZ ESPINO Y LIDIA SÁNCHEZ GONZÁLEZ,

LA ALDEA DE SAN NICOLÁS, GRAN CANARIA
PROYECTO CULTURAL DE DESARROLLO COMUNITARIO LA ALDEA

PRESENTACIÓN

Desde hace muchos años hemos tenido en mente no dejar que lo nuestro desaparezca como sí lo ha hecho gran parte del acervo folclórico de nuestras islas como resultado de una dejadez visible en todos los responsables de no dejar que ocurriera. Ante ello nos hemos mostrado inflexibles: no dejaremos pasar una de las posibilidades que tenemos para rescatar todo aquello que en el fondo supone lo que nosotros mismos somos. Dentro de esta idea surge una obra recopilatoria para reconocernos en lo que fuimos pero también para que se reconozcan los que no lo vivieron o lo olvidaron. Como dice Rolf Oerter *"el juego es una escuela para la vida ulterior"* y en este sentido creemos que tratar el tema del juego como expresión de una forma de entender el mundo por parte de nuestros mayores se hacía imprescindible.

Así nace la Colección *"El milagro unificador del Juego, Juegos y Juguetes de Nuestros Mayores"* Volumen 1, como resultado de una investigación oral encuadrada en el medio natural de La Aldea de San Nicolás.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Esta obra es una muestra de un trabajo de recopilación y de investigación del medio llevado a cabo en los talleres de música del Colegio de Cuermeja en los años 90 del siglo XX y en colaboración con jóvenes del aula etnográfica del municipio.

El trabajo del alumnado en el taller de juego ha supuesto un aprendizaje de su entorno: un conocimiento de la historia social de nuestro pueblo y sus formas de manifestarla, un interés por la conservación de las tradiciones y, sobre todo lo más importante, reconocer todo ello como propio e identificador de su cultura. Echaron la vista atrás hacia una época en la que los niños y niñas tenían algo como denominador común: el juego, las canciones infantiles traídas muchas de ellas por las maestras que llegaban a los campos y que luego las niñas hacían propias y los juguetes, contruidos en su mayoría por los padres y con materiales que les ofrecía el entorno: cañas, palos, tuneras y desechos^{1/4}. En suma, los alumnos y las alumnas han sido los verdaderos protagonistas de este trabajo consistente en recopilar de sus mayores aquellos juegos, juguetes y canciones que se creían totalmente olvidados pero que de forma imperecedera permanecen todavía en la mente de los que lo vivieron.

Con este trabajo, tanto los profesores como los alumnos de los talleres mostramos nuestro agradecimiento a todas las personas que han colaborado, especialmente a los mayores del Proyecto Comunitario de La Aldea por enseñarnos tantas cosas y hacer que nos hayamos sentido una gran familia.

JUEGOS Y JUGUETES DE NUESTROS MAYORES

1. JUSTIFICACIÓN.

Durante la mayor parte del siglo XX la sociedad canaria ha ido evolucionando progresivamente hasta llegar en la actualidad a cotas insospechadas hace tan sólo unas décadas.

Hacia la mitad del siglo XX eran notorias las diferencias existentes entre el medio urbano y el mundo rural. Cuando en las ciudades comenzaba a producirse un despegue lento hacia el desarrollo, en las comunidades rurales parecía que el tiempo permanecía estancado en épocas del pasado donde los poderes económicos, políticos y culturales recaían aún de unas pocas personas, y donde las normas morales imponían una filosofía y un modo de entender la vida que daba pie al fortalecimiento de patrones de conducta del pasado como la superstición, la herejía y el pecado, o la represión social y política ante cualquier intento de rebelarse contra la moral establecida.

Pues bien, salvando estas dificultades en los diversos órdenes de la vida, ésta transcurría relativamente tranquila en el mundo rural, todo parecía preestablecido de antemano, cada uno se dedicaba a lo que sabía o podía hacer para sobrevivir, contando, eso sí, con el apoyo de la familia y de los vecinos para aquellas tareas que requerían la colaboración de mano de obra para su realización, tales como una cosecha, la construcción de una casa, “una descamisada”, etc.

En este entorno lleno de precariedad los niños crecían más o menos felices, ajenos en la mayoría de los casos a las dificultades materiales que sus padres podían ocultar en la medida de sus posibilidades. Bien es cierto que algunos niños y niñas nunca pudieron asistir a la escuela, otros debieron compartir los estudios con las labores de la casa y del campo, y tan sólo unos pocos pudieron dedicarse únicamente a estudiar. Sin embargo todos ellos tenían un denominador común: el juego. Tanto si tenían que trabajar o estudiar siempre contaban con un ratito donde poder compartir sus juegos con otros niños.

Los juegos infantiles eran algo consustancial a la vida de los niños, no podía haber un lugar o un momento del día donde la imaginación no permitiera la realización de algún juego o la construcción de algún juguete que sirviera para entretenerse.

Por otro lado sabemos que, ante las situaciones de precariedad en que vivían, la naturaleza fue siempre un aliado para aplicar el ingenio en la construcción de pequeños juguetes para los niños y niñas.

En las últimas décadas del siglo XX comenzó en las zonas interiores de las islas el despegue hacia el mundo desarrollado, sacrificando en el camino gran parte de los bienes culturales y morales que sustentaron esta sociedad rural durante los siglos anteriores, quedando tan sólo una parte de esa vasta cultura en la memoria de unos pocos mayores, aferrados al pasado cultural que durante tanto tiempo les sirvió como patrón de vida.

Salvando las circunstancias particulares de algunas familias, podríamos generalizar que en las familias donde había hijos se establecían unos patrones sociales de relación familiar entre abuelos, padres e hijos en los que el juego formaba parte desde los primeros momentos de la vida.

Así se entendía que una madre tuviera entre tantas tareas un tiempo dedicado a jugar con sus hijos, cantarles canciones, enseñarles adivinanzas, etc.

En esta labor de enseñanza de juegos intervenían también las abuelas, otros familiares e incluso las vecinas más próximas. Cada una de ellas intentaba entretener a los críos

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

transmitiendo de forma oral aquellos conocimientos que les habían sido legados por sus antepasados durante varias generaciones.

Y no se limitaban a los momentos que transcurrían en el hogar, también se recurría al juego cuando las circunstancias hicieran necesario entretener a los niños para que los mayores pudieran trabajar, tal es el caso de las juntas de trabajo, donde las familias acudían con sus hijos para ayudar en las “descamisadas”, en las cosechas, etc., recayendo siempre sobre alguno de los asistentes el tener que entretener a los niños con cuentos, canciones, adivinanzas, etc. mientras los adultos trabajaban.

Pero el escenario donde verdaderamente eran los niños los principales protagonistas de los juegos era la calle donde vivían, el camino y el barranco más próximo a la casa o a la escuela, las plazas de los barrios donde vivían y por supuesto la escuela, si bien era este un lugar que bien podía servir de intercambio de experiencias entre los niños, aprendizaje de juegos nuevos, confrontación de las normas establecidas sobre un mismo juego, peleas por apropiación de algún lugar donde poder jugar, discusiones entre los niños y niñas por hacer prevalecer su condición de prepotencia, etc.

Hemos querido, con este trabajo reconstruir para futuras generaciones aquellos valores culturales rescatados de la memoria colectiva que hacen mención a los juegos y juguetes tradicionales en La Aldea, y ofrecerlo como homenaje y como muestra de agradecimiento a todas las personas mayores que desde hace años se han volcado en abrirnos su cajón de los recuerdos para dar luz a toda esta cultura que permanecía oculta en la memoria de todas ellas.

2. EL FOLCLORE INFANTIL.

Seguramente habrán oído hablar alguna vez del folclore de nuestras islas, me imagino que habrán oído cantar una isa, unas folías, unas malagueñas, incluso es posible que hayan aprendido a cantarla o bailarla pero, ¿sabías que en Canarias y en otras partes del mundo también existe un folclore infantil? Este está compuesto por todas las canciones, adivinanzas, trabalenguas, retahílas y, por supuesto, todos los juegos de habilidad, de coros y de competición, los cuales eran practicados por nuestros abuelos y abuelas en sus casas, en la escuela o en las calles y plazas de los barrios donde vivían cuando eran niños.

Nuestro folclore infantil es muy rico y variado; se ha ido ampliando con todos los niños y niñas que a lo largo del tiempo han venido a las islas y han jugado con nosotros, con las maestras que enseñaban muchos juegos y canciones en las escuelas y con los

que aprendíamos en casa con nuestras madres y abuelas; además, seguramente ha ido cambiando desde que nos lo enseñaron y lo jugábamos hasta que nosotros volvamos a enseñarlo a otros niños. Esto es debido a que, como se aprende escuchando y practicándolo, es posible que con el paso del tiempo se cambiaran palabras, frases o algunas normas del juego porque se olvidaban o por conveniencia.

Antiguamente, al poco tiempo de nacer, los primeros juegos eran enseñados por los familiares de los pequeños ya que muchos de ellos servían para estimular los sentidos y desarrollar sus articulaciones y reflejos. Por supuesto no debemos olvidar las canciones de cuna que servían para relajarlos y dormir.

Con unos pocos años jugaban en casa con los hermanos y otros familiares al tiempo que iban aprendiendo las primeras canciones infantiles enseñadas por los adultos ("recotín, aserrín", "rema que rema", "mi padre mató un cochino", "pico pico menorico", "al pasar la barca", "dónde vas Alfonso XII", "soy la molinera",...).

A partir de los seis años aproximadamente comenzaban a relacionarse con otros niños o niñas en la escuela o en la calle, practicando los distintos juegos que habían aprendido desde los primeros años de vida y sobre todo de los niños y niñas mayores, que eran los mejores maestros que tenían para aprender a jugar ("al escondite", "a la sogá", "el calimbre", "el palo quemado", "la señorita X", "el fandango", "la tångara", "el tejo", "eché un limón a rodar", ¼).

Pasados unos años, cuando estos niños ya eran mayores, cumplían con la importante tarea de enseñar a los más pequeños aquellos juegos más comunes practicados en el barrio, siendo en este momento cuando podían surgir modificaciones en las letras de las canciones o en las normas de los juegos, bien porque se olvidaban de alguna parte del juego, porque les convenía a los que jugaban, adaptándolo a la cantidad de participantes o al lugar donde jugaran, o porque era enseñado por algún niño o niña que había llegado recientemente al barrio o a la escuela, sin embargo esas modificaciones debían ser aceptadas por la mayoría de los participantes.

Actualmente puede suceder que todos estos juegos y canciones se olviden para siempre. Por eso es muy importante que aprendamos canciones y juegos antiguos de nuestros abuelos y abuelas, pues ellos son los que aún recuerdan muchas cosas del folclore infantil.

3. RESEÑAS HISTÓRICAS SOBRE EL JUEGO EN CANARIAS.

El juego entre los niños es algo tan antiguo como la vida misma. Desde las civilizaciones más antiguas el juego ha estado presente entre los niños como una forma de ocupar el tiempo libre, pero también como un modo de preparación para el aprendizaje de las habilidades y destrezas que de mayores necesitarán, les servirán, se les requerirá dentro de la sociedad en la que vivirán.

En Canarias, a pesar de los escasos datos aportados por historiadores en sus crónicas sobre el pueblo aborígen y el período posterior a la conquista, es evidente que los niños también se entretenían en sus ratos libres con juegos que imitaban las actividades de los mayores, prueba de ello son las reproducciones de miniaturas de la cerámica aborígen, aparecidas en distintos yacimientos, y que utilizarían posiblemente los pequeños para jugar a las mismas tareas domésticas que realizaban los mayores; o el hecho de que algunos juegos competitivos de destrezas, habilidades, inteligencia, etc., que practicaron los aborígenes canarios hayan pervivido hasta hace unos pocos años en el mundo rural y sobre todo pastoril, siendo practicados por los niños gracias a la transmisión oral de los mayores.

A continuación citamos algunos de estos juegos cuya procedencia, a través de las investigaciones realizadas sobre el tema, podría acercarnos a una realidad primitiva del mundo infantil aborígen:

“La dama”, con muchas variantes en todas las islas. “El ich-ich”, conocido así en el Hierro, y con características similares a “la billarda”, nombre con el que se conoce este juego en otras islas. “El tângano”, conocido también como “la tângara”. Todos ellos han pervivido hasta la actualidad en distintas zonas de las islas.

Entre los siglos XVI al XVIII se produce una afluencia de nuevos juegos traídos de Europa a través de las rutas de emigración hacia el continente americano y de colonos asentados en las islas. A partir de esta época se constata una serie de juegos en los que el lenguaje tiene una gran relevancia, representados por los romances, retahílas, adivinanzas, cancioncillas, nanas, etc., que las madres se encargaban de transmitir a sus hijas, conviviendo aún con algunos juegos de los primitivos aborígenes que perduraron en las zonas rurales y en las cumbres más inaccesibles para los nuevos colonos. Precisamente el fenómeno de la insularidad y las características geográficas de algunas zonas de las islas ha propiciado la pervivencia de algunos juegos antiguos, conservándose de manera más arcaica, pero también el desconocimiento de otros juegos que en zonas mejor co-

municadas se extendieron con mayor facilidad, apareciendo incluso un gran número de variantes del mismo juego.

No obstante, sería a partir del siglo XIX cuando la influencia peninsular y europea, sobre todo inglesa, sería determinante en Canarias, de modo que los niños canarios jugaban prácticamente a los mismos juegos que en el resto de la Península, pero sin dejar de practicar algunos de los juegos de los antiguos canarios. Un claro ejemplo de esta aculturación es la inclusión de vocablos ingleses dentro de algún juego, claro está, adaptado a la forma de hablar de los niños canarios, así podemos encontrar en un juego de pelota la siguiente frase: "manchufli olere, forfasí se lere, se meneará lere, guachi que livoy $\frac{1}{4}$ " que nos indica los números del uno al seis en inglés.

En la actualidad, sobre todo a partir de las últimas décadas del siglo XX, el juego infantil ha ido desapareciendo paulatinamente de las calles y plazas, debido principalmente al ritmo vivo de desarrollo de la sociedad, fomentando la individualidad y el sometimiento a los medios de comunicación.

4. VISIÓN ANTROPOLÓGICA Y ACADÉMICA DEL JUEGO.

Es tal la importancia que tiene el juego en la vida y en el proceso evolutivo del niño que ha llevado a decir a autores como MIRA, uno de los que han tratado el tema con mayor profundidad, que "no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia". GROSS llega a afirmar que "la infancia se tiene para jugar".

Pero aún me atrevería a decir más: incitemos y enseñemos (repito: enseñemos, para evitar ludopatías posteriores) a los niños a jugar. Les haremos más felices. Y, además, les enseñaremos a vivir la vida desde otra perspectiva: la de ver las cosas y los acontecimientos bajo el prisma del placer, que se mide en segundos, como la felicidad.

El juego como actividad de enseñanza.

Son muchos los textos tanto técnicos como legales en los que los planificadores de la Reforma Educativa ponen de relieve la importancia del juego como actividad de enseñanza.

La intervención pedagógica del uso del juego como actividad de enseñanza se realiza necesariamente sobre los dos elementos fundamentales de toda actividad lúdica:

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- La forma o tipo de juego que condiciona las propuestas que el profesor realiza y que pueden ser modificadas por vía de experimentación o modificación de patrones o transferencia de otras situaciones de aprendizaje ya adquiridas.
- Las normas y condiciones de juego que nos permiten introducir elementos de progresión, de cambios en la actuación, de solución, de socialización, el número de participantes, el espacio, el tiempo y otros elementos del juego.

Los diferentes documentos de la Consejería de Educación insisten en que:

"el juego constituye, especialmente en los primeros años de la etapa, el eje en torno al cual deben girar las actividades motrices. Tanto aquel que se realiza de forma reglada como el considerado espontáneo tiene su lugar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno y otro conforman un tratamiento metodológico que favorece el trabajo libre en los primeros años y que atiende a normas y reglas cada vez más complejas. Ello favorece la progresión en los niveles de socialización y en el desarrollo físico".

El juego de simulación.

Partiendo del principio psicopedagógico que afirma que el aprendizaje, sobre todo en la etapa básica del sistema escolar, es fundamentalmente global y vivenciado, haciendo cosas actuando, el juego de simulación es considerado como recurso didáctico sumamente importante como actividad de enseñanza.

Los juegos de simulación tratan fundamentalmente de simplificar la realidad, reproducirla con menos elementos, construyendo modelos. Mediante ellos lo que se hace es representar una situación real de una forma esquemática, construyendo un modelo de la situación y analizar distintos aspectos de la dinámica y las interacciones de ese modelo. Son aplicables tanto a fenómenos físicos como sociales y la aplicación de la simulación, que tiene siempre un componente lúdico, tiene grandes valores desde un punto de vista educativo.

Esta condición lúdica no solamente ofrece al alumno un gran placer, que es una de las características del juego, sino que tiene un importante carácter motivador.

Los juegos de simulación obligan a los alumnos a convertirse en actores y no en espectadores de la situación y poder descubrir y experimentar los conflictos de intereses, la diversidad de puntos de vista sobre un mismo problema.

La diversidad de juegos de simulación debe estar en función de la realidad, sea social o física que se desea ejemplificar o concretar en sencillos modelos elaborados entre el alumno y el profesor de forma participativa y de mutua colaboración.

Los juegos y juguetes recopilados los pueden extraer de la página de la Consejería de Educación en Canarias

BIBLIOGRAFÍA

www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/publicaciones/?attachment_id=2135.

www.gobiernodecanarias.org/opencmsweb/export/sites/educacion/web/programas-redes-educativas/galerias/galeria_documentos/encolaboracion/aldea/Cuaderno_JUEGOS_JUGUETES.pdf

www.proyectolaaldea.com/

Las ludotecas. Tres décadas de juego

MARÍA AGUIRRE ARROYO,

LUDOTECA MUNICIPAL DE ALCOBENDAS

Desde la perspectiva de las alternativas encaminadas al crecimiento y la transformación de las instituciones culturales en España, los primeros ayuntamientos democráticos representaron un antes y un después a comienzos de los años ochenta del siglo pasado. Momento político de transición, incierto, pero a la vez esperanzador, donde comenzaron a desarrollarse en nuestro país, proyectos y experiencias de Ocio y Tiempo libre muy interesantes y novedosas. Y entre ellas las Ludotecas, que como servicios públicos destinados al juego, llegaron en un momento donde los niños y niñas no habían tenido muchas posibilidades y carecían de un material de juego, como el que conocemos en nuestros días. Por lo general no había juguetes en las casas, y donde se tenía algún material, se reducía a balones, cuerda de saltar y alguna muñeca en caso de las niñas.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Para estas X^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas, existía un objetivo general de cerrar adecuadamente, un primer ciclo de encuentros, exposiciones y relaciones desde distintos ámbitos educativos. También suponían un reencuentro de amigos que año tras año hemos intercambiado información, conocimiento e innovación sobre diferentes contenidos muy valiosos para nuestras profesiones.

Por todo ello, la aportación de la Ludoteca Municipal de Alcobendas en esta ocasión, se centrará exclusivamente en la evolución de las ludotecas durante todos estos años. Más de tres décadas definiendo qué es y qué no es una ludoteca. La exposición para estos encuentros se contempla desde una perspectiva observacional y con ánimo de seguir aportando y avanzando en la mejora y desarrollo de las mismas, para que las ludotecas ofrezcan en un servicio de calidad para los niños y sus familias. Por tanto, los datos expresados en este documento, no están basados en ningún estudio científico cuantitativo y sistematizado, pero sí cuenta con la mirada honesta y profesional y desde un prisma de observación, conocimiento y práctica de más de treinta años de trabajo como ludotecaria. Si partimos de una definición ambiciosa y deseable, pero no por eso inalcanzable, debemos hacer hincapié en recordar lo que para muchos profesionales de distintos países es una ludoteca y en la que nos posicionamos:

“Centro de Ocio cuyo objetivo principal es garantizar el derecho del niño al juego. Es un espacio dotado con juguetes y otros elementos lúdicos seleccionados para todas las edades y que responden a demandas pedagógicas del juego. Cuenta con profesionales, quienes planifican, diseñan y desarrollan actividades lúdicas, orientan y dan apoyo a padres y personas vinculadas a ámbitos educativos, sociales y profesionales. La formación continua y la investigación activa, son sin duda, responsabilidades que garantizan el progreso, la inclusión y las adaptaciones a las necesidades de los niños en la ludoteca. En ningún caso contemplará actividades que suponga el cuidado y /o custodia temporal o total del niño”.

La ONU, reconoce el derecho al juego en la declaración de 1959 y lo ratifica en la “Declaración de los Derechos del niño” en 1989. Y el Ministerio de Cultura ya considera a la industria del juguete un elemento esencial del patrimonio cultural por su potencial pedagógico (publicada en el BOE la orden CUL/3009/2011). Esos son dos de los avales, en los que se apoyan las instituciones y organismos desde todos los ámbitos educativos y sociales, para defender el juego como elemento fundamental en el desarrollo integral del niño.

Muchos son los cambios que se han producido en nuestra sociedad desde las primeras iniciativas de ludotecas en España. Comienzan en los años ochenta del siglo pasado, salpicando el país de propuestas lúdicas con mayor o menor información del exterior, pero con mucha ambición de avanzar en una idea clara, proporcionar a los niños y niñas la posibilidad de acercar el mundo lúdico desde otra perspectiva más comunitaria. Con esa idea muchos fueron los Ayuntamientos que tomaron la iniciativa de desarrollar proyectos de ludotecas en sus municipios. En 1976 se celebró en Madrid el primer Simposio sobre juegos infantiles y juegos didácticos, siendo muy importantes el número de asistentes y la repercusión de ese encuentro. Ese mismo año, tiene lugar el Congreso Internacional sobre el juego y el juguete celebrados en Barcelona y se vuelve a repetir al año siguiente, en 1977 con tanto o más éxito que el anterior. Fue también importante el impulso que en 1979 da María Borja, al realizar su Tesis Doctoral sobre la Red de Ludotecas de la Generalitat de Barcelona. Estas actuaciones y aunque escasas publicaciones todavía, animaron a otros colectivos a buscar más información sobre ludotecas, juegos y juguetes. Por tanto, podemos hablar de tres periodos que a nuestro parecer, quedan bien diferenciados en la evolución y desarrollo de las ludotecas en nuestro país.

Existen distintos componentes que demuestran la evolución y la trayectoria de las ludotecas como respuesta a fenómenos sociales, pedagógicos y de intereses políticos. Por tanto, el análisis lo vamos enmarcar en tres intervalos más que significativos en de tiempo. Podemos decir que hay tres décadas que marcan sus peculiaridades y que responden a situaciones diferentes en el propio desarrollo del país. Estas etapas quedarían delimitadas de la siguiente manera: una primera etapa que fueron los comienzos en 1980, un periodo de expansión en 1990 y a partir del 2000 hasta nuestros días, una idea extendida de ludoteca, cuanto más, interesante de estudio. Por un lado, el paso espectacular en la sociedad española donde se esperaba un cambio político que en esos momentos se figuraba apasionante. Existían fuertes convicciones de la carencia real de servicios públicos y políticas educativas. La transición obligaba a realizar cambios sociales estructurales de gran calado, estaba todo por descubrir y había muchas ganas de crear; de potenciar servicios municipales, tanto educativos, como culturales y también sociales. Eran prioridades en la mayoría de las agendas de los políticos y de los agentes sociales primerizos. Surgen asociaciones de todo tipo, asociaciones de barrio, deportivas, culturales, etc., es un reto decidido de muchos municipios. Los primeros Ayuntamientos Democráticos hacen una apuesta clara por progresar y ofrecer alternativas de todo tipo a la ciudadanía. Se ven capacitados para cambiar las cosas y apuestan por ello. Son valientes en sus decisiones y progresos de entonces, han dejado posos que se pueden apreciar todavía. Existía una necesidad real de diseñar espacios públicos para todos. Había una carencia im-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

portante de servicios municipales en los barrios de las grandes ciudades y en los pueblos aún mayor, los servicios colectivos no existían. Las clases sociales estaban muy marcadas y definidas, y los poderes públicos no se habían ocupado de otra cosa que de recortar libertades, crear pobreza y cualquier iniciativa colectiva era una amenaza para el régimen del que intentábamos salir. Las dotaciones públicas para la creación y mantenimiento de esos nuevos servicios, el entusiasmo y las ganas de algunos políticos por el convencimiento de cambiar las cosas, hacía que con mayores o menores recursos se pudieran analizar y planificar las actuaciones con criterios objetivos para avanzar con estas iniciativas.

Existe un compromiso para dotar a la ciudadanía de algunos servicios públicos asumidos íntegramente como servicios municipales, es justo así, en ese contexto como se diseñan y se crean las primeras ludotecas en España. Firme compromiso social de participación colectiva, eran momentos difíciles sin duda, sin una ruta fijada, ni establecida, pero había que empezar a caminar. El llamamiento a la ciudadanía de algunos políticos fue la mecha para emprender proyectos que sin lugar a duda, son de una autenticidad y generosidad asombrosa. Un ejemplo a destacar es el asociacionismo producido y desarrollado en esta primera década de los ochenta. Las primeras ludotecas de carácter permanente en Cataluña fueron la "*Ludoteca Margarita Bedós*" en 1980 en Sabadell y poco después, en 1981 se inaugura "*La Guineu*", siendo la primera ludoteca del Ayuntamiento de Barcelona (CAROL, 2010). En 1982 se crea la "*Ludoteca Municipal de Alcobendas*" en Madrid (con dos años de gestación) y poco a poco se fueron creando más ludotecas en otras Comunidades Autónomas con un apoyo mayoritario de gestión pública. A finales de los años ochenta, solo en Madrid, ya se registraron veintidós ludotecas en diferentes municipios y distritos, todas ellas de gestión pública.

Pero es durante la década de los años noventa del siglo pasado, cuando se produce una expansión destacable y las ludotecas experimentan un salto espectacular. Se produce un aumento considerable en número y variedad, donde cambia la filosofía y la funcionalidad de las ludotecas en nuestro país. Surgen los primeros intentos de asociacionismo de ludotecas, como ATZAR, asociación de ludotecas catalanas creada en 1992, siendo la primera asociación de ludotecarios en España.

A partir del comienzo de la nueva década de los noventa, es cuando surgen nuevas iniciativas entorno al concepto. Negocios que utilizan el término con fines lucrativos, guarderías encubiertas e incluso establecimientos sin garantías. Esa proliferación de supuestas "*ludotecas*", confusas y nada definidas surgen por la inatención de los poderes

públicos a la necesidad real de una sociedad que paulatinamente ha ido cambiando y avanzando hacia sociedades mucho más desarrolladas y mucho más complejas. La incorporación a la vida laboral de muchas mujeres al mercado de trabajo, hace que surjan como setas negocios donde se queden al cuidado de los niños. Si a esto añadimos, los déficits de Escuelas Infantiles Públicas, y la falta de reconocimiento de la educación infantil como parte de la enseñanza obligatoria (al no estar asumida como necesaria), se deja a las familias desprotegidas y con un problema nada fácil de solventar. Esta situación, hace que los padres busquen alternativas para poder coordinar y gestionar la vida familiar, una necesidad social y familiar que, lejos de ser atendida por las instituciones públicas, es asumida en la mayoría de los casos por los padres (necesidad real de custodiar al niño o a la niña por necesidades laborales de los padres). La falta de políticas adaptadas a primera infancia, la necesidad vital de atender y dar respuesta a una adecuada conciliación de la vida laboral y la vida familiar, repercute a una sociedad infantil con menos posibilidades educativas. La situación descrita, ha afectado de forma considerable en el desarrollo de las ludotecas en nuestro país, ya que el marco de referencia impregnado en las ludotecas pioneras de este país, se han ido moldeando a otros intereses, a las circunstancias y necesidades del momento. Esas necesidades no vienen de la mano de lo que es más interesante para la niña o el niño, para su desarrollo, para sus relaciones con otros niños, en definitiva para su bienestar o para su felicidad. Vienen forzadas por las necesidades de los adultos y por las prioridades de la sociedad en general. Poca opinión tienen ahí los niños y niñas, siendo la racionalización de los horarios en los trabajos un ejemplo de solución, que se puedan hacer compatibles con las vidas de los ciudadanos. Las ludotecas se han transformado atendiendo a demandas que poco tienen que ver con las actividades pedagógicas necesarias en esas etapas de la vida.

Analizando la situación y habiendo hecho un recorrido cronológico de su historia, llegaríamos al año 2000, observándose que ha pasado a redefinirse el término y el concepto de ludoteca, pues se ha generalizado y reducido a sinónimo de actividad extraescolar. O también como un término que se utiliza como concepción amplia para catalogar a un centro donde se ofrecen actividades para la infancia fuera del horario escolar. Así lo asegura Natalia Reyes, que en su Tesis Doctoral *Las Ludotecas: Orígenes, Modelos Educativos y nuevos Espacios de Socialización Infantil* afirma que (2012):

“En la actualidad, las ludotecas son espacios que sirven para solventar problemas, como la conciliación familiar y laboral, la falta de espacios y de compañeros/as de juego en las viviendas o la problemática de niños y niñas jugando en

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

calles castigadas por la delincuencia como ocurren en algunas zonas de diferentes ciudades”

Esta idea generalizada a lo que ahora mismo se ha denominado ludoteca, como bien describe Natalia Reyes en su trabajo, hay que añadirle las diferentes situaciones comprometidas que a lo largo de estas décadas han sucedido en varias Comunidades Autónomas. Nos referimos a accidentes y no pocos disgustos a causa de ofrecer servicios deficientes e incluso peligrosos con esta denominación. Las instituciones han tenido que sacar normativas y decretos a raíz de estos sucesos y poco a poco, las ludotecas han ido configurándose para que no todo valga, amparándose en este tipo de servicios. Ante este vacío legal, surgen las primeras iniciativas en muchos lugares donde existen ludotecas. En el 2002, se promovió la Resolución 1582/VI del Parlamento de Cataluña, sobre regulación del régimen aplicable a los establecimientos destinados a ludoteca, en la que se instaba al Gobierno a elaborar una normativa que regulase el régimen general de estos establecimientos, teniendo en cuenta que las principales personas destinatarias son los niños y las familias. Por otro lado, en el 2003 en Galicia, se aprobó el Decreto 354/2003 por el que se regulan las ludotecas como centros de servicios sociales. La norma UNE 172401 se puso en funcionamiento en el 2006, tras la constitución de un grupo de trabajo en el seno de AENOR. Este trabajo dio como resultado que en octubre de 2007 se publicara la primera norma relativa a ludotecas infantiles en España, siendo un documento de referencia pero no de obligado cumplimiento. Todas estas medidas para regular las ludotecas vienen en parte motivadas por las sucesivas incidencias que se produjeron durante años, y fue la muerte de un bebé de cuatro meses en una ludoteca de Barcelona la que desató la urgencia de regulación. Debemos recordar que para abrir un negocio de este tipo, sólo se requería una licencia que otorgaban los ayuntamientos. Por tanto, siempre que se cumplieran una serie de requisitos respecto a las características del local, era suficiente para abrir una ludoteca sin tener en cuenta aspectos pedagógicos. Esta licencia, nada tenía que ver con la actividad que se realizara dentro del mismo. Definitivamente sale el Decreto 94/2009, de 9 de junio en Barcelona, por el que se regulan las ludotecas para evitar fraudes. Pero sigue siendo insuficiente para valorar y asegurar la calidad de una ludoteca, por consiguiente debemos seguir trabajando en ello hasta conseguirlo.

Si pudiéramos hacer una radiografía de la evolución de cómo se han gestionado las Ludotecas hasta estos momentos, podríamos aproximarnos de alguna forma intuitiva y observacional a la realidad después de tantos años de existencia. En primer lugar, y como algo a considerar de forma generalizada, podemos decir que a partir de los años

noventa se produce un descenso considerable de ludotecas públicas, servicios que hasta ese momento se habían considerado necesarios en la gestión pública, como sucede con las bibliotecas. Y cuando decimos públicas queremos decir, que los costes eran asumidos plenamente por las instituciones públicas, tanto el espacio, como el material y también el personal dependía totalmente por los ayuntamientos.

Se empiezan a crear ludotecas cambiando totalmente la filosofía inicial, que fue la verdadera magia e innovación de este servicio para el ocio y tiempo libre de los niños y las familias. Se aprecian modificaciones en aspectos tan importantes como la estabilidad de las mismas. Este factor, ha sido definitorio para la propia evolución y desarrollo de las ludotecas. Ha supuesto unos efectos negativos bastante importantes en la trayectoria de su consolidación como servicio público necesario en la vida del niño. Uno de los primeros pasos y decisiones más significativas para el cambio del que hablamos, ha sido sin lugar a dudas, la gestión privada con fondos públicos. Es la modalidad más extendida y parece que ya está muy asentada en nuestro país. Suelen ser convenios con empresas o asociaciones, cesiones de instalaciones y dotación de presupuesto para recursos materiales y humanos. Con esta fórmula, quedan poco garantizados los proyectos y tampoco su continuidad. En estos casos, los niños y niñas que acuden a estas ludotecas están expuestos a la inestabilidad y a cambios importantes en actividades, metodologías y planificación a medio y largo plazo. Estas relaciones establecidas con las entidades suelen ser renovables pero no garantizan la continuidad, dependerá de las partidas presupuestarias, siendo estas causas ajenas a las necesidades reales de la infancia y a la calidad del servicio dado.

Mientras todo esto sucede, paralelamente surgen otras modalidades de negocios privados, todavía más preocupantes. Estos negocios privados se rigen por otras normativas diferentes a las de las ludotecas, aunque así les llamen. Se caracterizan por tener objetivos distintos a los que persigue una ludoteca y que debe tratar de conseguir. La diferencia más clara es la rentabilidad económica que persiguen los establecimientos privados, muy distinta a la rentabilidad social que si puede garantizar las ludotecas municipales y gestionadas por las instituciones públicas. Pondremos algunos ejemplos de este tipo de locales que todos conocemos, consumimos y que algunos de ellos también tienen que existir, pero dejando claro que **NO SON LUDOTECAS**, aunque así los llamen. Esta diferenciación es importante hacerla desde la perspectiva educacional, ya que los fines son distintos. La Educación en el Ocio y Tiempo libre es tan importante como la que se establece en horario escolar. Debemos tomarnos en serio esta premisa, por tanto debemos discernir entre estos conceptos. Todos hemos conocido establecimientos llamados ludo-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

tecas destinados a niños en pisos, locales sin ningún tipo de adecuación, e incluso guarderías llamadas ludotecas para salvar determinadas normativas vigentes en materia de seguridad para escuelas infantiles. No hay nada más que visitar los anuncios de algunas páginas webs y darse cuenta de la amplia oferta destinada a esta denominación “ludotecas”. Pondremos algunos ejemplos de este tipo de negocios con ánimo de lucro al que lo llaman ludotecas: locales para celebrar fiestas de cumpleaños, parques de bolas, establecimientos para ayudar con las tareas escolares a las niñas y niños, ludotecas por horas, etc. En estas últimas, nos podemos encontrar con ofertas de cero a ocho años, de uno a tres años, etc. Aunque lo más escandaloso que nos hemos encontrado en las redes, han sido las ofertas en horarios que nunca se nos habrían ocurrido pensar que existieran, ludotecas nocturnas. Verdaderamente sorprendente, ludotecas de noche para que los padres mejoren su vida de pareja, así son anunciadas. Sus ofertas son variadas, tanto en las edades, como en actividades propuestas. Nos encontramos ludotecas desde seis meses a diez años con horarios de veinte a veinticuatro horas o ludotecas de toda la noche, donde te garantizan la vigilancia, o también ludotecas nocturnas de fines de semana, con horarios desde las veintiuna horas hasta la una de la madrugada. En fin, las redes están llenas de ejemplos que nos deberían hacer reflexionar un poco, pero en lo que nos toca, tenemos de exigir a los poderes públicos seriedad con estos temas y la regulación de forma definitiva y coherente de las ludotecas en nuestro país. Contando con profesionales y atendiendo exclusivamente por razones pedagógicas, que deriven en diseños convenientes para el desarrollo integral del niño. Una ludoteca nunca puede ser un negocio privado, y tampoco subvencionado, ha de tener una entidad mayor, un peso importante dentro del ámbito educacional y por supuesto, la garantía de permanencia. Tiene que ser un servicio, al igual que las bibliotecas, atendido y defendido por la administración pública. Las ludotecas tienen que tener proyectos integrales para garantizar el derecho al juego de los niños y niñas de este país. Ha de contar con nuevos retos para su defensa. Tenemos que trabajar para que se respete ese derecho. Hay que conseguir que las instituciones públicas desarrollen ludotecas públicas por convicción. Concienciar de las posibilidades que ofrece el juego y las ludotecas en beneficio del desarrollo de las personas y especialmente en la etapa infantil.

Todos sabemos que tarde o temprano tenemos que poner remedio a la falta de espacios destinados a desarrollar el juego infantil de las niñas y niños de hoy en día. El juego libre proporciona una serie de habilidades necesarias para su desarrollo y muy difíciles de sustituir por otro tipo de juegos más sedentarios. Las ludotecas han llegado para quedarse y seguro que más pronto que tarde se irán perfilando hacia lo que dictan las necesidades verdaderas de esta etapa tan efímera de la vida, que no es otra que la in-

fancia. Los hábitos sabemos que han cambiado y en las calles cada vez es más difícil jugar. Sorprende también el poco valor que los adultos brindan a la acción de jugar. La familiarización con la que asumimos determinados carteles prohibiendo jugar a los niños en los pueblos y barrios de nuestras ciudades. Carteles con rotulaciones e imágenes de prohibido jugar al balón, prohibido rodar con patines, e incluso hay bandos municipales con estas prohibiciones. Nos llaman la atención también prohibiciones que son aún más difíciles de comprender, como la de un pueblo que establece multas por hacer castillos en la playa.

Somos conscientes de que las alarmas están puestas en los índices de sedentarismo que se están produciendo en la infancia por el crecimiento del ocio digital, que hace más solitario al niño, y por tanto, sus habilidades sociales se ven disminuidas considerablemente. Son muchas las voces de expertos que están poniendo el foco en el peligro que supone la obesidad creciente en edades cada vez más tempranas; los malos hábitos y la falta de habilidades sociales a causa del exceso de horas con los soportes electrónicos, etc. Todas estas circunstancias dificultan la posibilidad de desarrollo de ciertas capacidades físicas, sensoriales y de comunicación con otros niños y niñas que favorezcan las relaciones entre ellos. Las ludotecas pueden ser la alternativa más idónea para propiciar proyectos excelentes de juego. Tenemos que dar oportunidades a la infancia para ejercitar habilidades tan importantes como las imaginativas, las creativas y por supuesto, ofrecer ocasiones donde el niño o la niña tengan que dar la mejor respuesta ante una situación no resuelta. Espacios para que la comunicación con otros niños siga sus cauces naturales para la adaptación, para el respeto y para inclusión. Los valores se trabajan haciendo, será la manera más efectiva para que lleguen las habilidades madurativas de forma progresiva. Los adultos tenemos la capacidad y los medios al alcance para que la infancia de los niños y niñas sea diferente. No lo dejemos para mañana, porque entonces será tarde.

BIBLIOGRAFÍA

AGUIRRE, M^a. (1996). La ludoteca y el proyecto alternativo del polideportivo municipal de Alcobendas. *SEAE/INFO*, 33, 32-36.

AGUIRRE, M^a. (2009). *Ludoteca municipal de Alcobendas. Proyecto de ocio activo y saludable en el tiempo libre*. Ponencia publicada en el libro Educación y Ocio. Red estatal de ciudades educadoras. Zaragoza: Ayuntamiento de Zaragoza (p. 127-139). El libro y la ponencia son accesibles en https://issuu.com/proyectoeducativozaragoza/docs/educacion_y_ocio

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

CAROL (2010). *Historia y evolución de las ludotecas*. Ver <http://lasludotecas.blogspot.com.es/2010/01/historia-y-evolucion-de-las-ludotecas.html>

MARTÍNEZ DEL CASTILLO, J., JIMÉNEZ-BEATTY, J.E. (2003). *Las ludotecas deportivas: una alternativa al ocio del siglo XXI*. Ponencia publicada en Libro de Actas del II Congreso Mundial de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, "Deporte y Calidad de Vida", Facultad de CC. del Deporte-Universidad de Granada, 2003, p. 140-151. Acceso directo en http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000892_docu1.pdf

REYES, N. (2012). *Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil*. Tesis Doctoral: Universidad de Granada.

OTROS DOCUMENTOS DE INTERÉS

JUEGORAMA de Famosa 2010. Investigación sobre las preferencias de los niños. Ver <https://es.slideshare.net/kateharries/famosa-el-juego-y-el-juguete-en-la-sociedad-actual-presentacin-medios-madrid>

IMAGINARIUM. Estudio de los Reyes Magos 2011. Ver <http://www.pequesymas.com/juguetes/un-estudio-de-los-reyes-magos-2011-de-imaginarium-revela-que-gastaremos-en-navidad-alrededor-de-75-euros-por-nino>

IV^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas. 2010 "Materiales en los juegos infantiles" Raquel Lucas Recio Técnico de Deportes de la Comarca de Jiloca (Teruel) 2010. Ver <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=475469>

MICRÓPOLIS. Estudio sobre el Ocio Infantil en la Comunidad de Madrid 2011. Ver http://www.ucm.es/info/polinfan/2011/estudio_ocio.pdf

THE NOW GENERATION. Caracterización, datos y perfiles sociales infantiles. Estudio de AIJU 2010. Ver http://www.sicaiju.com/observatorio_tendencias/

Quince años de ludotecas, juegos y juguetes

MUNIA CORCUERA PASCUAL

Quince años de ludotecas, juegos y juguetes... parece mentira. Entonces me doy cuenta de que ha pasado el tiempo y de que estas jornadas ya forman parte de mi vida desde hace mucho.

Sin duda alguna en estas jornadas siempre he venido con ideas nuevas, ilusionantes, divertidas, atrevidas... algunas de ellas las he puesto en práctica en mi vida profesional, con mis alumnos, y otras en mi vida personal, con mis hijos.

Siempre he vuelto con la sensación de sentirme pequeña e inexperta en el tema y de descubrir un mundo precioso e inabarcable cuando empiezas a entrar en él. Un mundo que conquista a cualquiera. A cualquiera que se haga niño y que sea capaz de seguir ju-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

gando y disfrutando de hacer jugar. Que sea feliz haciendo felices a los demás y sacando lo mejor de ellos con una sonrisa.

Volver a casa, al trabajo, y a la vida diaria con aire fresco y renovado ha sido una de las cosas que merece la pena de estas jornadas.

Sin embargo, no es todo esto por lo que he mantenido un cariño especial a estas jornadas ni siquiera por lo que las recordaré.

Recuerdo que la primera vez que llegué a una de estas jornadas sin conocer a nadie...quizá guiada por un sexto sentido, me sorprendió la acogida de cada una de las personas con las que me encontré, de sus sonrisas y de su cariño.

De repente y sin darme cuenta, me encontré como en casa y con mi familia. Taqui y Rosa (junto con su hija y su nieto), Pedro y Paloma, Pochis y Enrique, Víctor...hicieron de cada una de las jornadas a las que asistí, no unas jornadas cualquiera sino un lugar de encuentro, de generosidad, de magia y de amistad.

Por diferentes motivos, he faltado unos cuantos años pero no me he olvidado de ellos aportándome una especial sonrisa a la cara cuando pienso en cada uno.

Su cariño concreto llegó hasta Albalatillo un pequeño pueblecito de la zona de Los Monegros. Hasta allí fue Taqui con Rosa y algunos amigos a mostrar a los alumnos de una escuela unitaria el taller de soldaditos de plomo. Fue un día que nunca olvidaré. Llevaron a esos niños una ilusión que les hizo vibrar, soñar y emocionarse...y a su maestra la certeza de que con amor se puede llegar al fin del mundo para simplemente acercar a los niños el mundo del juego, del juguete y arrancar a los niños una cara de felicidad que difícilmente se les borrará de sus vidas.

Quince años de juegos, ludotecas y juguetes

RAQUEL LUCAS RECIO,
COMARCA DEL JILOCA. TERUEL

Desde el Jiloca, hago hincapié del lugar de mi procedencia, por ser una zona rural y además por suerte cercana a Albarracín.

Mi Comarca a nivel de patrimonio natural y material es algo más pobre que la de Albarracín, pero a nivel de patrimonio inmaterial no tiene nada que envidiar, ya que es muy rica e interesante.

Pero sí, hay algo que envidio, por suerte una envidia sana muy sana, y es el trabajo que desde el museo del juguete hacen Eustaquio, su familia y amigos, con la gran ayuda de Víctor desde el área de cultura de la Comarca de la Sierra de Albarracín.

Me refiero entre muchas otras cosas a las jornadas nacionales de Ludotecas, que este año ha celebrado su décima edición, diez años de constante trabajo para que pudiera ver la luz y se merecen por ello un fuerte aplauso y una gran ovación.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Cuando personalmente tuve mi primer contacto con las Jornadas ya habían transcurrido dos ediciones, la casualidad quiso que me llegara la información de la tercera edición, al ver los contenidos y que se realizaba muy cerca de mi entorno no dude en inscribirme y participar.

Fue una experiencia muy interesante, ya que los ponentes eran muy buenos profesionales y también lo eran los participantes.

Desde el primer momento note una cálida acogida, y teniendo en cuenta que los temas que se trabajaban eran de gran interés para mí, tanto a nivel laboral como personal, no dude en seguir participando año tras año, siempre que me ha sido posible.

Las Jornadas a través de sus ponentes me han abierto los ojos en torno a la importancia del juego, no solo en la edad infantil, sino en todo momento a lo largo de la vida.

El juego es un elemento educativo, socializador, que nos aporta cultura, en definitiva un hecho importante que en ocasiones olvidamos.

Estas Jornadas son un bonito recordatorio de ello.

Por lo tanto hay que seguir luchando para que ocupen en el panorama nacional, el sitio que se merecen como lugar de encuentro del **JUEGO** con Mayúsculas.

Bibliografía actualizada sobre juguetes y juegos

PEDRO J. LAVADO PARADINAS,

MUSEO UTOPLIA. MADRID

Prosiguiendo con la preocupación que nos ha movido en estos años, hemos añadido una serie de libros actuales y asequibles sobre los temas ofrecidos en estas X^{as} Jornadas de Ludotecas. Es nuestra preocupación, que no solo sirvan para enriquecer la formación e investigación de cuantos se dedican al estudio de los aspectos lúdicos del ser humano, sino de aficionados, curiosos y gran público o familias que a menudo preguntan por algún libro de utilidad para regalar o para leer con sus hijos.

A.: *Grandes construcciones en recortables.* Madrid 2007, Libro Hobby Club.

A.: *Recortables de casas.* Madrid 2008, Libro Hobby Club.

A.: *Taller de juguetes.* Madrid 2010, Newspaper Systems S.L. para Adif.

A.: *Mi gran libro de monstruos y dinos.* Barcelona 2015, Parragon Books Ltd. 192 pp.

A.A.V.V.: *Paper Toys. Vintage.* Co & Bear Productions (UK) / Thames & Hudson. Impreso en Malasia, 157 pp. (Recortables tridimensionales o móviles).

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Alles, H. y Lawrence, David (ilust.), Hawcock, D. (ingeniería de papel), Moon, Jess (diseño): *Catálogo Notable y crónica Histórica. Inventos y Descubrimientos. (Contiene 5 increíbles modelos para armar).* Madrid 2016?, Arcturus Holdings Limited, Susaeta Edcs. S.A. y Tikal Edcs. S.A.

Armengaud, Christine: *Joguines de la Natura. Històries i secrets per fabricar-les.* Barcelona, Saga Editorial, Imp. Ormoprint. 172 pp.

Ballarín, María: *Juegos de Niños.* Madrid 2016, Editorial Libsa. 152 pp.

Barber, Vicky: *Explórate a través del Arte. Guía práctica de terapia artística para favorecer tu crecimiento personal.* Madrid 2005, Gaia Edics. Colección Cuerpo Mente, 160 pp.

Bayan, Jennifer: *Paper Aliens. 20 aliens to make. Just press out, glue together and play!* Lewes East Sussex 2012, Ivy Kids. 88 pp + 4 de cartas.

Bayo, Inés y Ribón, Marta: *Eco Manualidades. Por un mundo mejor.* Barcelona 2008, Edcs. Erola S.L., Impreso en Graficas Mármol S.L. 223 pp.

Bothuon, Rozenn (ilustración), Le Saint, Jonas (ingeniero de papel) y Le Loarer, Bénédicte (redacción y revisión histórica). *Monumentos del mundo. Recortables. 10 monumentos para montar (con un mapa gigante del mundo).* Barcelona 2016, Larousse Editorial S.L. Impreso en China.

Bursill, Henry: *Hand Shadows and more hand shadows to be thrown upon the wall.* (dibujos originales de ... en 1859-1860). Mineola, Nueva York, Dover Publications,

Casamento, Enzo: *Juegos para desarrollar la inteligencia, la creatividad y la habilidad manual para niños y jóvenes.* Barcelona 2001, Ed. de Vecchi S.A., imp Barna Offset, S.L. 172 pp.

Castelforte, Brian y 24 de los principales diseñadores de juguetes de papel de todo el mundo: *Monstruos de papel. 50 fantásticos monstruos de papel para montar.* Barcelona 2013, h.f Ullmann publishing GmbH. 281 pp.

Chapman, Tony: *Buildings, Bridges and Landmarks. A complete History. With 25 easy-to-make models.* Newton, Australia, 2016. Walker Books Australia Pty Ltd. Quarto Children's Books Ltd. 116 pp. Impreso en Shenzhen, China.

Dieterlee, Nathalie: *Una abuela un poco bruja. Un libro-teatro de sombras de...* Barcelona 2005, Ed. Combel. (Con pantalla de proyección y linterna).

Estrada, Sylvie (editora) Edo, Pilar y García, Rocío (actividades), Villar, Mónica (maquetación): *Crea tu propio mundo marino. DIY KIDS.* S.l. 2014, impreso en España. The Handy Books. 64 pp. (2 tomos).

Grant, R.G.: *Aviones. Historia y 50 maquetas.* Madrid, s.a. Ed. Susaeta. 116 pp.

Gjvre, Ole Birger: *Pa kjoretøyet skal smafolk kjennes. Norske trabil og andre barnebiler.* Introducción de Anne-Mette Nielsen. Faberg 2002, Norsk Vegmuseum, Statens Vegvesens. 127 pp. (Exposición y catálogo de coches de niños con pedales).

Gwynne, Alexander: *Paper Robots. 20 robots to make. Just press out, glue together and play!* Lewes East Sussex 2012, Ivy Kids. 88 pp + 4 de cartas.

Heptinstall, Simon: *Coches. Historia y 50 maquetas.* Madrid, s.a. Ed. Susaeta. 116 pp.

Hirameki, Peng + Hu: *Draw what you see.* Londres 2016, Thames & Hudson.

Hisao, Sato: *Make & Move Robots.* Londres 2016, Laurence King Publishing. 12 marionetas de papel troqueladas para cortar y jugar.

Hisao, Sato: *Make & Move Animals.* Londres 2016, Laurence King Publishing. 12 marionetas de papel troqueladas para cortar y jugar.

Hogart, Emily: *Recorta este libro. Guía completa para aprender a recortar el papel y crear composiciones artísticas, tarjetas de felicitación, objetos de regalo, y ¡mucho más!* Barcelona 2014, Naturart para Ed. Blume. 144 pp.

Knite, Nick: *Robots de Papel. 25 fantásticos robots para montar. Plantillas precortadas con los pliegues marcados // separa, dobla, pega y listo!* Postdam, 2013, h.f. Ullmann Publishing GmbH. 128 pp.

Jiménez, M^a Teresa (catálogo): *Juegos y juguetes del Museo vasco de Bilbao.* Bilbao 1998, Museo Arqueológico, Etnográfico e Histórico Vasco /Fundación de la Caja Bilbao Vizcaya. 127 pp. (Catálogo de la exposición de octubre de 1998 a enero de 1999). Bilingüe.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Martín, Manuela: *Enciclopedia de Manualidades*. Madrid, s.a., Todolibro, Edcs. S.A. 125 pp.

Martín Ramos, Juan Carlos: *Mundinovi. El gran teatrillo del mundo*. Ilustraciones de Federico Delicado. Pontevedra 2016, Edit. Kalandraka. Factoría K de Libros. Impreso en Grafts. Anduriña, 55 pp.

Minguet, Anna y Eva: *Super Cute Paper Toys, DIY*. Barcelona 2016, Instituto Monsa de Ediciones, 26 pp. y 35 recortables tridimensionales.

Mitchem, J., Redhead, G., Sims, N., Smith, P. et alia: *Construye, experimenta y aprende Juegos y Actividades para niños*. Barcelona 2013, Art Blume, S.L. 128 pp.

Molina, F., Agudo, A. y Cadenas, R.: *Museos de Sevilla*. Sevilla, Camas 1987, Imprenta Pinelo. Libro de cromos patrocinado por el Monte de Piedad y Caja de Ahorros de Sevilla.

Molnár, Ilona: *Fingerprint. Monsters and dragons and 100 other adventurous creatures*. Beverly, Mass., 2016, Quarry Books Quarto Publishing group. Ilustraciones de ... 160 pp.

Picazo, Cristina y Llongueras, Montserrat (texto), Filella, Luis (ilustraciones). *Alicia en el país de las Maravillas. Trabaja tu cuento*. Barcelona 1999, Parramón Editores para el Círculo de Lectores. 48 pp.

Ramírez de Lucas, Juan: *Arte popular*. Madrid 1976, Más Actual, S.A. Edcs. Imp. Hauser y Menet. 299 pp.

Silei, Fabrizio: *L'Inventamostri*. Bolonia 2014, Fatatrac, Edizioni del Borgo Srl. (libro y 309 piezas para montaje).

Timón, José: *Papel y tijeras*. Madrid 8ª ed. 1971, Ed. Santillana S.A. Enciclopedia de las Aficiones. 111 pp.

Valero, Constantino, Fuentes, Josefina y Vento, José: *El trébol de Papel*. 2º ed. Madrid 1970. Ed. Santillana S.A. Tomo I /creaciones con papel. 191 pp. Tomo II/ Cartón y cartulina. 175 pp. y tomo IV/ Madera, corcho, alambre. 173 pp.

Villán, Javier: *Tole, catole, cuneta. Juegos de la infancia perdida*. Madrid 1999 Edit. Akal, S.A. 123 pp.

White, Amy, Pulham, Mark H. & Blankenship, Dallin: *Dressing the naked hand. The world's greatest guide to making, staging, and performing with puppets.* S.I. 2015, publicado por Familius LLC, editado por Brooke Jordan. 160 pp. y un Dvd de aprendizaje.

Zschock, H. (diseño), Cryan, M.B. (ingeniería de papel), Lorenz, D. (fotos) y Levy, Talia, (Textos): *Paper crafts dinosaurs. Just fold and glue the punch-out shapes to make the coolest dinos ever!* Nueva York 2012, Peter Pauper Press, 100 pp. 24 dinosaurios tridimensionales.



ADENDA
***Los museos de juegos y juguetes en España.
Estado de la cuestión y su papel vertebrador***

JUAN GARCÍA SANDOVAL

INTRODUCCIÓN

Abordar el estudio del panorama general que presentan los museos y centros dedicados al juego y a los juguetes presenta la problemática de la escasez del número de estudios referentes a su concepción y desarrollo, así como el de aquellos que recogen y analizan dichos museos, el cual es casi nulo en relación al total de la bibliografía museológica existente en relación a otros tipos de museos o al análisis del pensamiento que subyace detrás de los mismos. Todo esto dificulta bastante al estudioso interesado en la materia la tarea del acercamiento inicial al estado de la cuestión de este tipo de museos.

En la ponencia se desarrolla un acercamiento a este tipo de museos, bien por visitas realizadas "*in situ*" o por la información de las páginas Web, que, si bien es verdad, no ofrecen excesivos datos, sí que permiten al menos determinar una serie de pautas comunes en todos ellos, así como establecer sus principales diferencias y analizar mínimamente los montajes expositivos y actividades que ofertan.

Así mismo se estudiará el papel vertebrador de este tipo de museos para mantener la identidad, el crecimiento y garantizar en muchos casos la sostenibilidad, por un lado en zonas rurales y ciudades, junto con la evolución como espacios de cultura y de aprendi-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

zaje en la enseñanza no-formal a lo largo de las últimas décadas. También, la forma en que estos museos y sus colecciones crean conexiones como vertebradores de espacios culturales y como garantes de la identidad del ser humano, al igual que su papel de nexo de unión entre diferentes generaciones y civilizaciones distintas.

FUNCIONES DE LOS MUSEOS

Una de las funciones primordiales de los Museos se lleva a cabo por medio de sus propias instalaciones y proporcionando las condiciones idóneas para la conservación de las obras.

- Catalogación de los fondos del Museo.
- Investigación y documentación: Actividad investigadora; publicaciones de libros y catálogos, mejora y especialización de la biblioteca.
- Comunicación y difusión: campaña de comunicación de los museos y sus actividades, cursos de diversa índole, actividades del Museo dirigidas a todo tipo de público.
- Exhibición: exhibición en salas de exposición permanente, exposiciones temporales, política de exposiciones temporales.
- Didáctica (mejora del mensaje).

Con el fin de conocer y profundizar en el estudio de los museos de juegos y juguetes se procedió a la realización del siguiente cuestionario con el fin de conocer las características esenciales de los mismos.

Encuesta/Cuestionario

- 1.- Museo y año de fundación
- 2.- Pertenece a alguna Red de Museos,
- 3.- Última renovación Museológica/museográfica. Modelo de Gestión. Pública, Privada, Mixta, Otro.
- 4.- Indique el número de visitantes anuales (aproximado):
- 5.- Conoce la procedencia, son residentes y no residentes en la ciudad o en la zona.
- 6.- Colección (Bienes muebles). -Obras/piezas expuestas: -Piezas en almacén:
- 7.- Espacios dedicados en metros cuadrados y número de salas:-Espacio expositivo permanente, temporal, didáctica/difusión, investigación/biblioteca, Almacenes...Otros:
- 8.- Recursos humanos: -Indique el número personas que trabajan en el Museo:-Tiene evolución en los últimos años y situación actual.
- 9.- Página Web o repositorio de información del Museo.
- 10.- ¿Su museo dispone de las medidas de accesibilidad para todo tipo de público?

11.- Dentro de las actividades didácticas y de difusión que desarrolla el Museo, ¿se tienen actividades para familias, grupos de escolares, capacidades diferentes? Si la respuesta es afirmativa, indíquenos cuáles.

12.- ¿De qué forma contribuye el Museo en el desarrollo turístico y económico de la zona?

MUSEOS DE JUEGOS

Museo de Juegos Tradicionales, 1998. (Campo, Huesca)

La exposición presenta juegos procedentes de la mayor parte de las comunidades autónomas españolas. Además de la gran variedad de juegos, la exposición muestra al visitante una perspectiva inusual sobre los procesos sociales y culturales del mundo rural que giran alrededor del juego.

Los objetivos del Museo de Campo son: investigar, documentar y promocionar los juegos tradicionales. Además, se ha convertido en un referente a nivel nacional y europeo, cumple otra función importante, que es promocionar y divulgar la localidad que lo acoge: Campo en la Comarca del Sobrarbe, provincia de Huesca.



Museo de los Bolos de Asturias, 2003. (Panes, Peñamellera Baja)

Surge de una idea de la Asociación "Pico Peñamellera" y su construcción fue impulsada por dicha asociación, el Ayuntamiento de Peñamellera Baja, la Consejería de Cultura Comunicación Social y Turismo del Gobierno del Principado de Asturias, el consorcio del Oriente de Asturias y el programa LEADER+. Los bolos en sus distintas modalidades que se juegan en Asturias son uno de los elementos lúdico-deportivos que forman parte de las raíces del pueblo asturiano.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

El museo, anexo a la bolera, está situado en un edificio de dos plantas: En la planta baja se presenta el proceso de construcción de bolos y bolas y la preparación del terreno de juego. Se expone una colección de herramientas relacionadas con estas actividades, acompañada de textos y fotografías.

En la planta alta se representan las catorce modalidades de bolos que se practican en Asturias, divididas en dos grandes grupos: derribo y aventado, que aluden a la manera en que se golpea a los bolos, bien sea para derribarlos o para lanzarlos a distancia con el impacto de la bola. Todas las modalidades van acompañadas de la maqueta de una bolera, de un juego de bolos y bolas reales, un texto explicativo y un conjunto de fotografías entre las que destacan las series de cinco tomas de gestos técnicos en el lanzamiento de la bola en cada modalidad.

Un mapa muestra la distribución geográfica de las modalidades bolísticas asturianas. Un espacio se dedica a los trofeos, carteles anunciadores de fiestas con partidas de bolos o de concursos de bolos, camisetas de jugadores y escudos de peñas bolísticas. La visita finaliza con un gran panel en el que aparecen fotografiados personajes relevantes del mundo de los bolos, jugadores míticos de todas las modalidades, y otras personas que contribuyeron al mantenimiento de este juego tradicional que aún se sigue practicando con mucha afición en todo el Principado.



Museo y Parque de Juegos Tradicionales en Serrada de la Fuente (Madrid)

Se encuentra situado en un edificio de nueva construcción en piedra y madera, el Museo de los Juegos Tradicionales presenta un doble espacio expositivo. En el interior del Museo, podemos admirar diferentes réplicas de juegos castellanos tradicionales así como las referencias históricas y los aspectos antropológicos más importantes relacionados con los mismos. El Museo cuenta con una amplia exposición permanente de juegos tradicionales, muchos de ellos, olvidados en el tiempo. En el exterior del Museo se habi-

litan varias zonas lúdicas donde podemos disfrutar de juegos tan populares como la Petanca, la Herradura, la Rana, etc.



El Museo Etnolúdico de Ponteceso, 2013 (GALICIA)

Más de mil metros cuadrados en los que se recoge la historia y la evolución del juego y del deporte desde la antigüedad hasta la actualidad. La colección, ubicada en la planta baja de la Casa da Cultura, está compuesta por las más de 5.000 piezas que Ricardo Pérez y Verdes, promotor del proyecto, acumuló a lo largo de toda su vida.



Los juguetes se suceden en las estanterías: juegos populares gallegos, instrumentos musicales fabricados de modo tradicional o muñecos hechos con las hojas del maíz. Hasta el más mínimo elemento puede sorprender a pequeños o mayores. El museo clasi-

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

fica los juguetes concienzudamente por su época histórica, su tipología, su función pedagógica. Los más antiguos son reproducciones muy bien explicados en paneles y fueron hallados en tumbas de la civilización egipcia.

Museo de Juegos Tradicionales de Aranda de Duero, (Burgos)

Impulsado la Asociación Cultural "La Tanguilla", cuyos miembros nos acogieron con gran amabilidad. Esta asociación fue creada en 1996 y, desde entonces, ha venido realizando una importante labor en el ámbito de la recuperación y difusión de las tradiciones lúdicas y recreativas de carácter popular. Uno de sus objetivos fundamentales es el de la formación, a través de cursos de iniciación en este tipo de deportes y de preparación de animadores. Realiza exposiciones itinerantes y colabora con otras asociaciones y municipios en la realización de exhibiciones y jornadas culturales.

El museo está instalado en unos locales cedidos por el Ayuntamiento de Aranda de Duero y dispone de varias salas y una zona de proyecciones. Dispone de importantes colecciones que no se circunscriben al ámbito local, ya que cuenta con piezas procedentes de los más diversos lugares y continuamente está incorporando otras nuevas. Especial interés tiene la colección relacionada con el juego de bolos, una de las más completas de Europa, en la que destacan por su belleza las "boules cloutées", elaboradas con esferas de madera torneada y recubiertas con clavos. En una de sus vitrinas hay también testimonios del juego de bola aragonés, con piezas procedentes de Monreal del Campo. Pero hay muchas más cosas, incluso la reproducción de una antigua escuela y muestras de deportes tan curiosos como el de lanzamiento de queso.



Museo de la Lucha Canaria, 2010 Sauzal (Tenerife-Canarias)

El Museo, ubicado en la Casa de Los Callejones, es un edificio de titularidad municipal que ocupa una superficie en planta de 228,20 m², con dos plantas de altura. Es un proyecto impulsado por la Federación de Lucha Canaria gracias al patrocinio de la Dirección General de Cooperación y Patrimonio Cultural de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias y del propio Ayuntamiento de El Sauzal. Los trabajos de montaje de este museo, entendido más bien como Centro de Interpretación, ha sido desarrollado por parte de la Asociación Cultural Pinolere y El Alfar Canarias S.L., el cual ha consistido en diseñar y ejecutar un museo de la lucha canaria en base a un guión previamente consensuado con la Federación de Lucha Canaria, que persigue el acercamiento histórico a uno de los símbolos más importantes que tienen los canarios, la lucha.

- Sala "Luchas del mundo": se encuentra un panel que expone Luchas en el Mundo donde se muestran las diferentes luchas cuerpo a cuerpo, a brazo partido, sin armas, convertidas algunas en deporte universal y otras formando parte del folklore de los distintos países y regiones geográficas del mundo.
- Sala de Lucha Indígena.
- Sala Lucha en la emigración donde se plasma cuando algunos luchadores emigraron a América.
- Sala Verde. (Finales de la Conquista hasta finales del S. XIX) donde una vez finalizada la Conquista de las Islas, muchas de las costumbres de los indígenas canarios se vieron abocadas a la progresiva desaparición o transformación.
- Sala Cocina se habla de la reglamentación y los procesos de creación de las Federaciones.
- Sala Audiovisual denominada "El Terrero" donde se simula una taquilla y entrada a una grada de un terrero de Lucha donde se visualizan diferentes imágenes de algunas de las luchadas históricas.
- Planta Alta: Los medios de comunicación social y la lucha; La irrupción de las nuevas tecnologías, entre ellas internet, como medio de expresión del mundo de la Lucha Canaria; La Ropa de brega. La indumentaria que debe vestir el luchador; Las formas de agarre; El Terrero;.... El Arte en la Lucha: Obras escultóricas y pictóricas. Literatura y música dedicada a numerosas obras a la Lucha y a los luchadores más destacados y La Mujer en la Lucha. Aparición de los equipos femeninos.
- Parte trasera de la casa: en el exterior se encuentra una simulación de la mitad de un terrero de lucha que sirve para exhibiciones a los visitantes



Museu de la pilota valenciana, 2003. Genovés (Valencia)

El Museu de la Pilota está dotado con toda la información que cualquier aficionado o estudioso pueda necesitar sobre el mundo de la pelota valenciana. Hay paneles explicativos con breve historia de este deporte y descripción de las distintas modalidades del juego.



Museo del Juego. (On-line y más)

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 el Inef de Madrid). Un Museo del deporte, concebido, preparado, establecido, 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 investigar, 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 de-

portivas 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 función deportiva, como a su función simbólica.

MUSEOS DE JUGUETES DE ESPAÑA

Una visita a un museo del Juguete podemos distinguir estos aspectos entre otros:

a) Aproximación de los visitantes al mundo de las instituciones museísticas de manera que puedan valorar la importancia de conservar y difundir el patrimonio que les rodea, sea del tipo que sea, y las actitudes adecuadas a la hora de visitar un espacio público cultural.

b) Introducción de distintos nuevos puntos de reflexión alrededor de un tema muy familiar tanto para los niños como para los adultos, los juegos y los juguetes. En general los juguetes se agrupan por temas, cada juguete consta de su ficha explicativa (nombre, fecha, fabricante, origen, etc.).

Todos estos elementos que conforman la visita al Museo permiten a los visitantes entrar en contacto con diferentes aspectos orientativos, para trabajarlos o más o menos considerarlos, antes o durante la visita al Museo: • Pasado, presente y futuro a partir de la evolución de los juegos y de los juguetes (antes y después de la industrialización, aparición de nuevos materiales, evolución de la sociedad y de las condiciones de vida, etc.). Hechos y fenómenos relacionados con el medio natural y con la ciencia viendo las múltiples aplicaciones posibles de los avances científicos en los juguetes. • Los rasgos estéticos propios de los juegos y de los juguetes teniendo en cuenta las épocas, los países de origen, o el público masculino o femenino como destinatario de los juegos y de los juguetes.

Museo del Juguete de Albarracín (Teruel)

Como indica su lema "*saliendo del tiempo*" es un viaje a nuestros recuerdos más queridos, a lo mejor de nuestra infancia: el mundo del juego y el juguete. En el Museo, se pueden contemplar una gran variedad de juguetes, que hicieron las delicias de niños y niñas.

El Museo se dispone en un edificio de tres plantas en el que se puede hacer un recorrido por la historia de los juguetes. La colección de Eustaquio Castellano Zapater es una de las más importantes del país.



Museo del Juguete de Catalunya, 1982. Figueres (Girona)

Cuenta con más de 4000 juguetes, entre los que se encuentran algunos que fueron propiedad de Dalí y García Lorca, entre otros. Tiene una exhibición permanente en la que hay juguetes centenarios: Coches, muñecas, mecanos; con un centro de documentación sobre los juegos y los juguetes. 50.000 visitantes al año aproximadamente; 16.000 juguetes (3500 expuestos); 1950 m² y 900 dedicados a la exposición permanente.



Museo de la Joguina, 2000. Sant Feliú de Guixols (Girona)

La colección está formada por más de 3.500 juguetes, datados entre los años 1875-1975, básicamente de fabricación española. Podemos encontrar los emblemáticos ju-

guetes de lata de las firmas españolas Payá y Rico de Ibi, los juguetes de madera y las "Pepas" de la posguerra, los teatros de Seix & Barral y los juegos de mesa de la casa Borràs... 25.000 visitantes al año. 7000 (2000 expuestos). Exp. Permanente: 750 m²/1500 m² Tiene visitas adaptadas.



Museo del Juguete, 2002 Dénia (Alicante)

Muestra de la producción juguetera en Dénia desde principios del S. XX hasta la década de los 60. Se halla situado en la antigua estación de tren Dénia-Carcaixent, en la primera planta. En dicho edificio se sitúa el Centro de Arte "L'Estació" en la planta baja y el museo del juguete en la primera planta. La primera industria juguetera en Dénia, en el año 1904 está dedicada exclusivamente a juguetes de hojalata litografiada, con maquinaria y modelos importados de Alemania. Diez años después, se crea una fábrica de juguete de madera, torneado y barnizado y con primorosos acabados, decorados con apliques metálicos. En los años veinte, frente al desarrollo del juguete del metal, toma cuerpo una producción de juguetes de madera que con el tiempo caracteriza el juguete de Dénia.



Museo del juguete de la Universidad Politécnica de Valencia

Este museo tiene su sede en La Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Industrial de Valencia. Tiene la opción de hacer visitas guiadas y concertadas.

Recoge gran parte de la tradicional industrial juguetera de la Comunidad Valenciana, es el único instalado en una Universidad, por lo que su valor cultural, se le añaden los otros valores didácticos y de investigación.

El recorrido del Museo comprende una sala principal, los pasillos de la planta baja y segunda planta de la ETSID. Se pueden observar las diferentes temáticas de las vitrinas de exhibición, donde el visitante podrá percibir los valores lúdicos, históricos, sociales, culturales y tecnológicos que todo juguete transmite.



Museo Valenciano del Juguete, 1990. Ibi (Alicante)

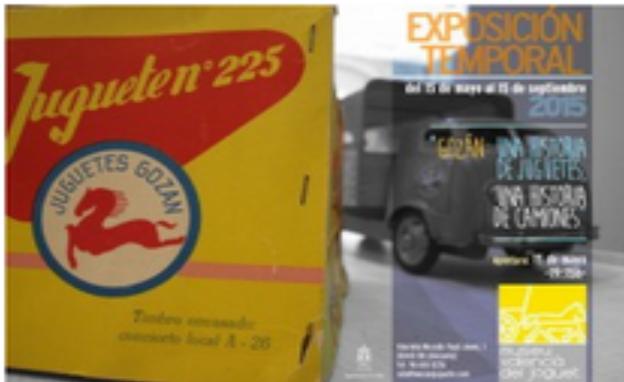
El Museo Valenciano del Juguete es un centro para la conservación, la investigación y la difusión del patrimonio juguetero. Un espacio extraordinario que nos permite viajar al pasado y dejar que los juguetes nos hablen de las infancias vividas y los modos de entender el mundo en otras épocas. El Museo Valenciano del Juguete se creó en Ibi, pueblo reconocido a nivel mundial como centro español del juguete. Empezó a fraguarse en 1986 con la creación de una Fundación constituida por el Ayuntamiento de Ibi, la Cooperativa Payá, la Generalitat Valenciana y la entonces Caja de Ahorros de Alicante y Murcia.



EXPOSICIONES TEMPORALES

Gozán: una historia de juguetes, una historia de camiones

Muestra parte de los juguetes fabricados por la firma ibense Gozán durante sus más de cincuenta años de existencia. Las piezas exhibidas forman parte de la colección donada en 2005 por los socios de la propia empresa tras el cese de su actividad.



Hotel del Juguete en Ibi Ludoteca de Ibi (1994)

La ludoteca de AIJU nace en 1994, dentro del proyecto valle del juguete. Se creó para dar a conocer el complejo industrial y cultural de Ibi y de la comarca a colegios, niños y niñas de cualquier municipio de la Comunidad y de España, dando la posibilidad de realizar visitas organizadas y conocer de forma divertida e instructiva el mundo de los juguetes.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



Ludoteca de Ibi (1994)

La ludoteca de AIJU nace en 1994, dentro del proyecto valle del juguete. Se creó para dar a conocer el complejo industrial y cultural de Ibi y de la comarca a colegios, niños y niñas de cualquier municipio de la Comunidad y de España, dando la posibilidad de realizar visitas organizadas y conocer de forma divertida e instructiva el mundo de los juguetes.



Museo Gallego del Juguete en Allariz, 1995 (remodelación 2013) (Ourense)

Esta iniciativa fue promovida por el Ayuntamiento como consecuencia de la donación de una importante colección de juguetes recopilada durante años por Alberto Oro Claro de 600 piezas (actualmente 1500), un vecino de Allariz. Destaca un conjunto de muñecas de M^a del Carmen Encinas de Ourense y unas fantásticas casas de muñecas.

Situado en la planta baja del palacio de los antiguos juzgados. Desde el año 2013 el museo vivió una profunda remodelación para continuar siendo un espacio en el cual los mayores pueden recordar su pasado, y los niños y niñas, descubrir a que jugaban sus padres y abuelos, en una colección que, en la actualidad, va desde 1910 a 1978.



Museu de sa Jugueta de Palma de Mallorca

La colección se compone de unas 3.000 piezas de las 7.000 de las que consta la colección particular de Ton Roig Clar, que incluye juguetes de todo el mundo y temáticas, que van desde el siglo XIX hasta la actualidad. El museo además realiza talleres para niños y exposiciones temporales, y dispone de un completo servicio de bar y restaurante, que está disponible para todo tipo de celebraciones.



Exposición de Juguetes antiguos de Alfarnate, 2010 (Málaga) Asociación Lata de Ley

Entre los juguetes más antiguos sobresalen una decena de muñecas de finales del siglo XIX, que conviven perfectamente con otros mucho más contemporáneos. Todos los artículos que se exponen en este Museo del Juguete Antiguo de Alfarnate. Juan Alberto Vivas, un maestro de 54 años en el colegio público Clara Campoamor de la capital, que lleva tres décadas recopilando juguetes clásicos.



Museo del Juguete de Urrea de Gaén, 2015 (Teruel)

El Museo nace de la iniciativa de la familia Martínez-Ramírez, que comienzan a coleccionar juguetes y miniaturas años atrás, dada su afición al modelismo y miniaturismo. El edificio consta de dos plantas, siendo la planta baja la dedicada al Museo. La planta superior está ocupada por una vivienda y tiene acceso independiente. El aspecto exterior de la obra se integra estéticamente en el conjunto urbano, si bien destaca, cuando el Museo está abierto, una placa de alabastro, material propio y característico de la zona, que hace de soporte a un rótulo en acero color oxidón con la palabra MUSEO en letras caladas. El edificio consta de dos plantas, siendo la planta baja la dedicada al Museo. La planta superior está ocupada por una vivienda y tiene acceso independiente.



Museo de juguetes y autómatas de Verdú, 2004-12 (Lleida)

Iniciativa de la familia Mayoral, en el Museo podíamos encontrar una colección de más de 1.000 objetos, a donde destacan bicicletas, atracciones de feria, futbolines, juguetes de lata, coches de pedales, autómatas, patinetes, muñecas, entre otros. Cerró para convertirse en un espacio de arte.



Museo de juguete de Hojalata, Casa de las Flores", Candeleda (Ávila)

Museo que alberga más de 2000 piezas de juguetes de hojalata. Está situado en una de las construcciones tradicionales más llamativas de la localidad en la Plaza Mayor del pueblo. La realización de exposiciones temporales y una tienda valiosamente surtida, completan la oferta de este singular museo, ideal para visitar en familia. Colección privada de Luis Figuerola-Ferretti y de Francisco Gil. Tartanas, motoristas, autobuses, cochecitos, camiones y otras muchas piezas de marcas como Payá, Rico, San Juan, Verdú Y Hermanos, Jyesa Otros juguetes del mundo: En esta sección pueden verse unas mil piezas, que permiten observar la evolución del juguete de hojalata y cómo se han perfeccionado las diferentes técnicas a través de las generaciones, adaptándose al mercado del juguete.



Museo del juguete Gigantea, Poyales del Hoyo, Ávila.

El cartón se utilizó durante mucho tiempo para la elaboración de entrañables juguetes hasta la aparición del plástico. Gigantea recupera este material ligero y resistente, que transforma, con las técnicas tradicionales, en figuras decorativas llenas de fantasía y color. El Museo del Juguete Gigantea reúne una interesante exposición de juguetes y figuras de cartón en un espacio de homenaje y recuerdo de los antiguos juguetes y juegos tradicionales nos ayudaron a crecer y comprender nuestro entorno.



Museo del Trompo de Antequera (Málaga)

La Asociación Cultural Antequerana del Trompo se ha constituido oficialmente con la intención de divulgar, extender y recuperar la práctica de los Juegos Tradicionales que tanto nos aportaron en nuestros primeros años de la niñez. Sin ser conscientes de ello, la práctica de estos juegos nos permitió relacionarnos, educarnos, hacer deporte, y aprender, aspectos hoy especialmente valorados en los centros educativos. Por ello, tomando como referencia el juego del trompo, pretendemos dedicar, dentro de nuestras posibilidades, algo de nuestro tiempo a este fin. Los juegos son una expresión social y cultural que evidencia la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación a su entorno.



Casa-Museo del ratoncito Pérez, Madrid

Situado en el número 8 de la calle Arenal donde, según el cuento original del Padre Luis Coloma de finales del XIX, vivía el ratoncito Pérez y su familia. Lo más llamativo es la maqueta de la casa donde vivía. Para los que no conocen el cuento, la casita de los Pérez se encontraba dentro de una lata de galletas Huntley y él dormía en una caja de cerillas.

Museo de la Muñeca de Onil (Alicante)

En la localidad alicantina de Onil, en pleno Valle del Juguete, podemos visitar el museo que recorre en varias plantas el hoy y el ayer de los juguetes. Desde los más tradicionales e inolvidables como Mariquita Pérez a los modernos Playmobils. El recorrido lo realizamos acompañados de unas muñecas vivientes que nos van mostrando “la fábrica de sueños”.

Museo Casas de Muñecas de Málaga, (cerrado 2014)

Este museo, único en España, reúne cualidades que hacen que el visitante quede impactado y gratamente sorprendido al descubrir la colección que alberga. Este museo es posible gracias al tesón, trabajo de recopilación y restauración de Voria Harras, que ha dedicado su vida a ello y, en solitario, ha conseguido poner en valor estas piezas únicas.

Museo Antonio Marco en el Castell de Guadalest (Alicante)

Propiedad de Antonio Marco, indispensable para aquellos que les gustan las cosas hechas a mano. Sorprenden las maquetas de casas e Iglesias de 70 cm. de altura y un belén de grandes dimensiones, recordando a una ciudad antigua. Este museo ha sido reconocido por el empeño y el esfuerzo, así como por la dedicación de su dueño durante años.

Museo de la Nina, 1997. Castell d’Aro, (Girona)

El equipamiento consta de dos partes: en la planta baja se encuentran piezas de todo el mundo y en la planta superior pueden verse muñecas más antiguas, del s.XIX y primera mitad del XX, que muestran su evolución a través de sus materiales y acabados, una transformación que ha hecho posible que la muñeca pase de ser un objeto de lujo, a un juguete popular. Para conmemorar su 15º aniversario, doce artistas de prestigio han personalizado la figura de la muñeca tradicional catalana “La Pepa” pero con proporciones humanas.

Fábrica-Museo de Muñecos Marín, 1997. Chiclana de la Frontera (Cádiz)

Recoge la historia de la fábrica Marín y su tradicional creación de muñecas. Merece la pena visitarlo aunque solo sea por las curiosidades que se esconden en él. Está instalado en la misma fábrica, donde se recoge la singladura a través de la historia de las Muñecas Marín.

El museo Marín es uno de los principales atractivos de nuestra ciudad, Chiclana de la Frontera. Estamos encantados en recibirles, embarcándose en nuestra historia y haciéndoles partícipes de ella. Inaugurado en 1997, el objetivo del museo es exponer los diversos tipos creados por el taller artesanal Muñecas Marín, desde sus orígenes en 1928. Cuenta con una gran colección de muñecas hechas a mano, así como moldes, diseños antiguos y originales esculturas, guiados por un audiovisual explicativo.

ARTLandya. Museo de Muñecas, 2012. Icod de los vinos (Tenerife)

No es un museo en el sentido tradicional, sino un pueblo-museo entero. Esta finca sorprende al visitante con su maravillosa exposición de muñecas y peluches (teddy). Más de 600 ositos de peluche y originales muñecas de porcelana, vinilo, madera y otros materiales procedentes de distintas partes del mundo.

Museo de Muñecas antiguas de Ayamonte, 2014 (Huelva)

Abierto desde el 12 de abril de 2014. Es un interesante museo de muñecas antiguas, en él se pueden ver la completísima colección privada de muñecas antiguas de Teresa Martín y Francisco Pérez Solleiro. Merece la pena verla.

Colección de muñecas antiguas de Irene Comas, Sta. Coloma de Farners (Girona)

Museo de la fantástica colección privada de muñecas antiguas de Irene Comas. Abre sus puertas a horas convenientes.

Museo Romántico de Sitges (Barcelona)

Situado en una casa de finales del siglo XVIII, el Museo Romántico "Can Llopis" refleja la forma de vida de una familia de propietarios catalanes en pleno romanticismo. Sobresalen, entre otras cosas, la decoración del interior y una colección de más de 400 muñecas.

Museo de Art Nouveau y Art Déco, Salamanca

La colección de muñecas de porcelana es, con 300 piezas, la mejor muestra pública a nivel mundial con muestras de las compañías francesas y alemanas más significativas: Ju-meau, Bru, Steiner, Simon & Halbig Kestner. Entre los juguetes que se muestran en el museo cabe mencionar la colección de muñecos de circo del alemán Steif, los Piano Babies de Heubach y los Kewpies basados en los dibujos de Rose O'Neill.

Exposición de Muñecas y juguetes antiguos de Sevilla

El museo está situado en una casa sevillana de primeros de siglo XIX, fue recopilada por la familia Rodríguez Contreras durante más de 30 años. Sala A: Entrañables muñecas de mediados del siglo XIX hasta mediados del siglo XX. Muestra de cromos y estampas religiosas de primeros de siglo XX. Colección de porcelana de niños. Sala B: Libros de colegio, cuentos, recuerdos y primera comunión, recortables y tebeos. Sala C: Famosas, muñecas mediados del siglo XX. Juegos de mesa, libros y juguetes de lata con cuerda y cartón. Sala D: Entrañable casita de muñecas, juguetes, proyectores de diapositivas y primero cines.

OTROS MUSEOS/COLECCIONES

Museo Màgic Món del Tren, 2011. Santa Eugènia de Berga (Barcelona)

Un museo muy interesante donde podemos encontrar maquetas en HO y 1: 750 locomotoras y 3.500 vagones; objetos relacionados con el mundo del ferrocarril, dioramas de ambiente ferroviario, casas de muñecas, reproducciones de tiendas antiguas en miniatura, recepción y zona de descanso. El museo tiene 1.000 metros cuadrados.



L'iber, Museo de los soldaditos de plomo, Valencia

El mayor y más completo museo de figuras históricas en miniatura del mundo, tanto por el número de piezas, como por la variedad de marcas y su calidad. Expone hoy en día más de 95.000 piezas al público y crece día a día. Constituye uno de los museos más visitados de la Comunidad Valenciana. L'iber, Museo de los soldaditos de plomo está situado en un antiguo palacio de estilo gótico ubicado en la calle Caballeros, próximo a la Catedral de Valencia. En su origen fue residencia del Marqués de Malferit, siendo uno de los edificios de la época mejor conservados. D. Álvaro Noguera Giménez es el artífice de este museo. Con juguetes conservados desde su niñez y muchísimos más atesorados con el paso del tiempo, dan origen a este museo con más de un millón de piezas. Cuenta con material de exposición, almacenado o en restauración en sus talleres.



Museo de Jaca (Huesca) Colección Allende Salazar

El origen de este Museo se halla en la colección de figuras de plomo que desde los años 60 fue reunida por Carlos Royo-Villanova, entusiasta miniaturista y amante de la historia. Los soldaditos de plomo y sus accesorios, todos a la misma escala: 1:87 -unos 20 mm de altura-, estaban elaborados en su mayoría por la firma valenciana Alymer, que comercializaba dichas figuras bajo el nombre de Miniplomos. Con ilusión y paciencia fue formando ejércitos de todo el mundo y de todas las épocas hasta reunir más de 35.000 piezas. Dicha colección fue adquirida por el Ayuntamiento de Jaca en 1984 y expuesta en el Fuerte Rapián.

En el año 2001, se propuso el traslado de la colección al Castillo de San Pedro, más conocido como La Ciudadela, firmándose un acuerdo entre el Ayuntamiento de Jaca (propietario de la colección) y el Ejército (propietario de las instalaciones) por el cual se

crearía el nuevo Museo de Miniaturas Militares. Al año siguiente, el Ministerio de Defensa autorizó al Patronato del Castillo el uso de una de las estancias de la fortificación, de casi 700 metros cuadrados, para su acondicionamiento como museo.



Museo de Figuras de Juguete Antiguas de Sepúlveda

La colección reúne por encima de 14.000 figuras, la mitad aproximadamente de fabricación española y el resto producido en otros 43 países, por más de 320 fabricantes diferentes. Más del 80% de las figuras son consideradas "antiguas" por los expertos es decir anteriores a 1960. El objetivo de nuestra colección es despertar la imaginación de los jóvenes y no tan jóvenes visitantes, a través de un mundo fantástico. Fomentar el interés por la artesanía industrial del juguete, española y mundial, y por el entorno social e histórico en que floreció. Tras una breve introducción visual sobre cómo se hacían y se comercializaban las figuras de juguete se pasa a las siguientes salas: Sala temática, escenas y conjuntos, fabricantes españoles y figuras de todo el mundo.



MUSEOS ETNOLÓGICOS Y ETNOGRÁFICOS Y DONDE UNA PARTE IMPORTANTE DE SUS COLECCIONES TIENEN JUGUETES Y/O JUEGOS:

Museo de la escuela Rural de Asturias. Viñón, Canbranes (Asturias)

El Museo de la escuela rural de Asturias ofrece un recorrido por la historia de la educación en la región basado en la evocación de recuerdos y vivencias de tiempos pasados.

Museo Etnográfico "Casa de las Doñas". Enterrías (Cantabria)

Se trata de un salto de más de un siglo en el que podemos ver cómo se vivía en una casa señorial de la época. Es la Casa de las Doñas un conjunto etnográfico que nos permite reencontrarnos con objetos, usos y costumbres de la comarca.

Museo del Niño, 1989. Albacete . CERRADO TEMPORALMENTE.

El Museo del Niño, situado en la ciudad de Albacete, es también el Centro de Documentación Histórica de la Escuela, que fue creado en el año 1989 con el objetivo fundamental de rescatar, custodiar, estudiar y exponer cuantos testimonios tienen que ver con la historia de la infancia, de la educación en general.

Museo Pedagógico de Huesca y Museo Pedagógico Gallego en Santiago de Compostela.

Dos museos dedicados a la educación, sus materiales y recursos y por extensión un amplio apartado dedicado a los juguetes infantiles.

Museo Etnográfico de Don Benito (Badajoz)

Las piezas de la colección permanente del museo ofrecen información que permite estudiar y conocer las bases económicas, sociales e ideológicas que han guiado la evolución histórica de la localidad desde el siglo XIX. Hay un espacio dedicado íntegramente al Ocio y la diversión (juegos y juguetes)

Museo de Artes y Costumbres populares de Jaén

Muestra los modos de vida populares anteriores a la industrialización, de ahí la gran variedad de temas que muestra el Museo. Merece especial atención las salas dedicadas a infancia, en ellas podemos ver muñecas, juguetes y juegos antiguos, además de un espacio dedicado a la escuela antigua con la recreación de un aula y todo lo que había en ella.

Museo de Artes y Costumbres populares de Sevilla.

La Consejería de Cultura ha adquirido de Doña Carmen Contreras una colección de más de 150 juguetes extraordinariamente variada. La colección se compone de más de 70 muñecas, cromos, estampas, comics, juguetes de lata, de cartón y de madera, el mobiliario de una casita de muñecas, mecanos, juegos educativos, proyectores de películas, etc.

Museo del Traje de Madrid.

Con una buena colección de juguetes que a menudo protagoniza exposiciones temporales.

CONCLUSIONES

Museos que en la mayoría de los casos son de gestión privada en los museos de los juguetes (salvo el de Figueras e Ibi) y en el de los juegos tradicionales son de gestión pública, respaldo asociativo en general tienen más respaldo. En el caso de los de gestión privada apenas tienen apoyo por parte de las administraciones.

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

En la mayoría de los museos del juguetes proceden de donaciones o se iniciaron desde el coleccionismo particular y el de juegos desde el asociacionismo.--Suponen un elemento clave en las zonas donde se insertan con papel vertebrador del Turismo y dinámicas culturales de la zona, con reconocimiento con Museos realmente fascinantes. Tienen poca presencia en la Redes sociales y en Internet.

La museografía es muchos museos es escasa, y esto hace que la parte del contexto social, antropológico, cultural,... apenas componentes de intermediación. En general los *museos disponen de poco personal*, en algunos casos, una sola persona por museo. La mayor parte de los museos permanecen ajenos al debate sobre acerca de la museología social, nueva museología. Cierta tranquilidad respecto a los movimientos que se vienen dando en otros países. La museografía Didáctica y comprensiva, así como la interpretación en algunos museos o colecciones museográfica es escasa. De momento, la opción del empleo de nuevos discursos y planteamientos sólo está instalada en algunos museos e instituciones. Escaso discurso museológico y algunos casos son acumulaciones de juguetes. En otros el discurso no es claro y se mezclan ideas y conceptos. En muchos casos ausencia de valor de los grupos sociales de las sociedades (es decir no se exponen conceptos y procesos sociales en su lugar los simples objetos careciendo de contexto). En la mayoría ausencia de los postulados que requiere la disciplina científica, como la antropología. Museos que transmitan reflexiones sobre los hechos culturales y que evolucione al ritmo que cambian los modos de pensar la cultura.

Son escasas las actividades didácticas y divulgación que podemos encontrar en los museos de juguetes y más en los museos de juegos. Están sirviendo para revitalizar el interés de los habitantes y en particular de la zona por su Cultura a través de sus costumbres, tradiciones,..., así como en la protección del Patrimonio Cultural. Otorga un valor añadido o de diferenciación en los destinos de Turismo Cultural y complementario a los de Patrimonio Natural. Contribuye a atenuar o romper la estacionalidad de los destinos cuya oferta se basa en productos de marcada estacionalidad. Ofrece posibilidades de desarrollo de pequeñas localidades o comunidades rurales que, ante el emerger de las nuevas demandas turísticas, encuentran en el Turismo Cultural una oportunidad de desarrollo y diversificación de sus economías. Fortalece el desarrollo de políticas y programas conjuntos entre el sector turístico y cultural. Promueve la comprensión y entendimiento entre pueblos, a partir del conocimiento más profundo de la zona donde este el Museo y a través de los propios juguetes. Brinda el marco ideal para la promoción de productos locales y artesanías locales con sus tiendas, o eventos paralelos. Recupera "Viejos recursos para nuevos turismos, visitantes,... es decir a través de la puesta en valor de recursos patrimonio tangible e intangible se recupera la herencia de los antepasados, nuestras tradiciones y se integra a proyectos de desarrollo local, comarcal,... a través del Turismo.

HIPERVÍNCULOS DE LOS MUSEOS CITADOS:

<http://museodeljuego.org/>
<http://www.abcjuegos.net/b/museo>
<http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/museo-de-juegos-tradicionales-campo>
<http://www.minube.com/rincon/museo-de-juegos-tradicionales-a113460>
<http://museodeljuego.org/colecci%C3%B3n/juegos-tradicionales/>
<http://www.pirineosordesa.com/museos/4-campo-museo-de-juegos-tradicionales>
http://www.revistaiberica.com/museos/museo_del_juego_tradicional.htm
<http://lacolectiblogdecampohuesca.blogspot.com.es/2010/12/el-museo-de-los-juegos-tradicionales-y.html>
<http://www.latanguilla.com/>
<http://cesbor.blogspot.com.es/2014/10/museo-de-juegos-tradicionales-de-aranda.html>
<http://www.latanguilla.com/asociacion.htm>
<http://www.aytopanespbaja.com/museo-de-los-bolos>
<http://www.picopenamellera.es/museo.php>
<http://www.educastur.princast.es/asturias/espacio/150recursos/recursos/ficha.php?id=33>
<http://www.embalsedelatazar.es/museo-y-parque-de-juegos-tradicionales/>
<http://www.madrid.org/cs/Satellite?blobcol=urldata&blobheader=application%2Fpdf&blobheadervalue1=filename%3DMuseos+Mancomunidad+Embalse+El+Atazar.pdf&blobkey=id&blobtable=MungoBlobs&blobwhere=1271972364835&ssbinary=true>
<http://slideplayer.es/slide/3390078/>
<http://escapalandia.blogspot.com.es/2014/07/el-museo-etnoludico-del-juguete-melga.html>
<http://www.melgaponteceso.com/los-fondos-de-agader-relanzan-el-museo-etnoludico-de-ponteceso/museo-do-xoguete-de-ponteceso-melga/>
<http://www.elidealgallego.com/articulo/area-metropolitana/museo-etnoludico-galicia-realidad-villa-ponteceso/20130927232710150325.html>
<http://bienmesabe.org/atlas/atlas-museistico-de-canarias-tenerife-museo-de-la-lucha-canaria>
<http://www.elsauzal.es/el-municipio/turismo/museos-2/museo-de-la-lucha/>
<http://www.genoves.es/content/museu-de-la-pilota>
<http://www.museuvalenciaetnologia.es/es/content/museu-de-la-pilota-genoves>
<http://museodeljuego.org/>
<http://museodeljuego.org/colecci%C3%B3n/>
<http://museodeljuego.org/bibliopediapublicaciones/>
<https://www.facebook.com/museodeljuego>

<http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/museo-de-juegos-tradicionales-campo>
<http://www.museodejuguetes.com/>
http://museos.comarcadelasierradealbarracin.es/001-4_museos.php
<http://www.mjc.cat/es/>
<http://museudelajoguina.com/>
<http://www.denia.com/museo-del-juguete/>
<http://www.denia.net/museo-del-juguete>
<http://www.museojuguete.upv.es/>
<http://www.museojuguete.com/es/>
<http://www.conmishijos.com/planes/museos/museo-valenciano-del-juguete-en-ibi-alicante/>
<http://www.hoteldeljuguete.com/es/home.html?src=af>
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.224280397686146.49388.120308351416685&type=3>
<http://museos.xunta.gal/es/xoguete>
<http://www.museogalegodoxoguete.com/>
<http://www.museudesajugueta.es/?lang=es>
<https://www.facebook.com/MuseuDeSaJugueta/>
<http://latadeley.es/?p=63>
http://article.wn.com/view-lemonde/2004/05/19/Verdu_prepara_un_museo_de_juguetes_y_automatas/#/related_news
<http://valletietar.com/museocasadelasflores/>
<https://www.facebook.com/museodeljuguetedehojalatadecandeleda>
<http://www.gigantea.es/museo.htm>
<http://www.museodeltrompodeantequera.com/>
<http://www.casamuseoratonperez.com/>
<https://casamuseoratonperez.wordpress.com/>
<http://www.museo-de-la-muneca-onil.com/>
<https://www.facebook.com/museodelamunecaonil>
<http://www.minube.com/rincon/museo-casa-de-munecas-a3662>
<http://www.diariosur.es/v/20130930/cultura/munecas-cierran-casitas-20130930.html>
<http://www.destinogadalest.com/museos/ficha.asp?id=3>
<http://www.gadalestmuseos.com/es/>
<http://www.conmishijos.com/planes/museos/museu-de-la-nina-en-castell-platja-daro-girona/>
<http://emporda-costabrava.com/spot/museu-de-la-nina/>
<http://marindolls.olemyspain.com/museo/>
<https://www.facebook.com/MarinDolls>
<http://www.artlandya.com/spanisch/artlandya.html>
<https://www.facebook.com/pages/ARTlandya-la-Finca/368172238388>

<https://www.facebook.com/museodemunecas>
<http://www.teresamartin.org/>
<http://www.lamemoriarevvida.com/p/museos.html>
<https://www.facebook.com/irene.comas.3>
<http://museusdesitges.cat/es/museo/romantic/museo-romantico>
<http://www.museocasalis.org/nuevaweb/>
<http://www.guiadelocio.com/sevilla/arte/sevilla/museo-de-munecas-y-juguetes-antiguos>
<http://losjuguetesdeolivia.com/enlaces/>
<http://museodeltraje.mcu.es/>
<http://www.embalsedelatazar.es/museo-y-parque-de-juegos-tradicionales/>
http://www.spain.info/es/que-quieres/arte/museos/jaen/museo_de_artes_y_costumbres_populares.html
<http://www.magicmondeltren.com/esp/elmagicmondeltren.php>
<http://www.museodelnino.es/>
<http://www.guiadelocio.com/ourense/arte/ourense/coleccion-del-museo-de-miniaturas-michi>
<http://www.sevillaguia.com/sevillaguia/Museos/sevillamuseodearteycostumbrespopulares.htm>
http://dipualba.es/municipios/Higueruela/aminguez/museo_juguete/Museo_del_juguete.html
<http://www.magicmondeltren.com/>
<http://www.museodefiguras.es/>
<http://www.juguetesantiguos.net/>
<http://jugosyjuguetesdelaabuela.blogspot.com.es/2011/08/nuestros-juguetes-antiguos.html>
<http://www.museoliber.org/>
<http://www.museominiaturasjaca.es/>
<http://institucional.cadiz.es/area/Museo%20Iberoamericano%20del%20t%C3%ADtere/767>
<http://www.museodetiteres.es/>
<http://www.gipuzkoakomuseoak.net/museos/museo.php?id=es&Nmuseo=1268833062>
http://www.araba.eus/cs/Satellite?c=DPA_Cultura_FA&cid=1223982963093&language=es_ES&pageid=1193045487374&pagename=DiputacionAlava%2FDPA_Cultura_FA%2FDPA_museo
<http://www.hoy.es/v/20101102/merida/museo-muneca-juguete-ubicaran-20101102.html>
<http://www.museodefiguras.es/>
http://www.museodelaescuelarural.com/museo-de-la-escuela-rural/museo-de-la-escuela-rural/portada_4_1_ap.html
<http://www.cantabriarural.com/costumbres-y-tradiciones/museo-etnografico-casa-de-las-donas.html>

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

<http://www.museopedagogicodearagon.com/>

<http://www.edu.xunta.es/mupega/>

<http://www.santiagoturismo.com/museos/mupega-museo-pedagogico-de-galicia>

<http://revista.muesca.es/index.php/articulos5/197--la-recuperacion-del-patrimonio-historico-educativo-museos-de-pedagogia-ensenanza-educacion-y-posibilidades-didacticas?start=4>

<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/web/revista-andalucia-educativa/noticias/-/noticia/detalle/museo-pedagogico-de-la-facultad-de-ciencias-de-la-informacion-universidad-de-sevilla-1>

<https://www.ucm.es/mupai>

<https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-436/GUIA%20MUSEOS%20Y%20COLECCIONES%20UCM.pdf>

<http://educacion.ucm.es/museo-manuel-bartolome-cossio>

<https://www.facebook.com/museo.historia.educacion.mbc>

<http://www.turismoextremadura.com/viajar/turismo/es/explora/Museo-Etnografico-de-Don-Benito/>

<http://museodeljuguetesi.org.ar/>

(El texto, fotos e hipervínculos bibliográficos y documentales en la red han sido elaborados por los editores de las X^{as} Jornadas de Ludotecas en Albarracín, 2016, a partir de un esquema del autor mencionado)



CONCLUSIONES DE LAS X^{as} JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Estas X^{as} Jornadas se plantean como una revisión histórica de los contenidos expuestos y debatidos a lo largo de quince años de trabajo. De esta revisión y de las aportaciones realizadas en la presente edición, extraemos las siguientes conclusiones:

1^a) La realización de estas Jornadas ha dado lugar a experiencias educativas de las que se ha beneficiado la Comarca de la Sierra de Albarracín, como las Ludotecas itinerantes por la Sierra que se mantuvieron durante dos años de forma satisfactoria para los niños y los pueblos participantes, y que desaparecieron por ausencia de voluntad política en su mantenimiento. De aquí surgió también la iniciativa de la Asociación de Mujeres "Caranjaina" que organizaron una ludoteca mensual (un sábado al mes) con la colaboración del Museo de Juguetes de Albarracín, o la divulgación y enseñanza de juegos tradicionales de la zona, a partir de las experiencias lúdicas y públicas desarrolladas al final de cada edición de las Jornadas.

2^a) Otra conclusión extraíble sobre las Jornadas es la trascendencia cultural que las experiencias expuestas poseen y el poco aprovechamiento que las instituciones públicas han realizado de las mismas. Se podrían valorar estas jornadas como "semillero de ideas".

3^a) El juego como recurso didáctico es una tesis defendida ya en anteriores ediciones. En estas jornadas se emplea en su relación con la enseñanza de la historia, aunque integrada de forma interdisciplinar con otras materias. Pero la cuestión a plantearnos sería si solo es necesario cuestionar la metodología tradicional, adoptando el juego como instrumento de enseñanza-aprendizaje, o también revisar críticamente los contenidos curriculares con los que se trabaja, preguntándonos si estos desarrollan el pensamiento crítico de los alumnos y les proporcionan herramientas para la interpretación crítica de nuestro presente. La cuestión central es: aprender jugando sí, pero ¿Qué aprendemos? Y ¿para qué?

X JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

4ª) De la experiencia presentada en el Proyecto de la Aldea, en Gran Canaria, podemos concluir que los juegos, entendidos como muestra de una forma de vida y de una cultura, pueden convertirse en un instrumento de cohesión e integración social. Este proyecto tiene como núcleo la cultura tradicional y pone en valor los conocimientos y experiencias vividas por las personas mayores de la zona rural, dignificando su saber y mejorando su autoestima, al ser reconocidas como portadoras de cultura. Dicho proyecto que pone en contacto a las diferentes generaciones de un pueblo, crea un tejido social integrado, con identidad comunitaria, y solidario. Esto significa que la cultura rural entendida como patrimonio inmaterial valioso puede ser un recurso, no solo de desarrollo social local, sino de comunidades de orígenes culturales diversos.

5ª) También se puede concluir que el juego y la actitud lúdica nos unifican como especie humana, por encima de la diversidad cultural o étnica, tal como se ha ido mostrando en las sucesivas jornadas, a través de las fotografías y narrativas del director del museo Utopía, Pedro J. Lavado Paradinas, convirtiendo se esta diversidad en un factor que incrementa su atractivo. El juego nos une y nos enriquece culturalmente.

6ª) Otra de las conclusiones extraíbles de las experiencias presentadas en esta edición es que la interacción intergeneracional, es decir, las interacciones entre personas mayores y niños con una tarea común (como la construcción de belenes o la elaboración de un pan...) son un instrumento formativo de primer orden, pues aúnan la implicación de los mayores que se sienten reconocidos y valiosos, con la motivación de los niños, a quienes el saber de sus antecesores despierta curiosidad, al tiempo que les educa en el respeto y valoración de estas personas como portadoras de una cultura fundamental. A esto hay que añadir la importancia dada al método etnográfico como herramienta de acceso al conocimiento y a la memoria histórica.

7ª) Se confirma una vez más, que la tesis defendida desde el origen de estas jornadas, de que un museo no debe ser un depósito de objetos, sino un dinamizador cultural, es una realidad posible. Y este año lo ha vuelto a ratificar el Museo de Belenes de Ojós en Murcia.

8ª) Por último, de lo aprendido a lo largo de estas diez ediciones de Jornadas Nacionales de Ludotecas, juegos y juguetes extraemos la conclusión final de que el valor de los juegos y juguetes reside en su potencial educativo para generar cultura, individuos y sociedades más justas y solidarias. De nada servirían si éstos solo fueran objetos de consumo o transmisores de actitudes conformistas o pasivas ante la vida.

Albarracín (Teruel), 24 de octubre de 2016

Este libro se terminó de elaborar en Albarracín, provincia de Teruel.
el día 23 de abril de 2017, Día Internacional del Libro en el que se conmemora
la muerte Miguel de Cervantes y William Shakespeare hace 401 años.

