

Una mirada a los juegos y juguetes del ayer. Encuentro intergeneracional entre abuelos/as y nietos/as para la recuperación del patrimonio educativo¹

**A look at the games and toys of yesterday.
Intergenerational encounter between grandparents
and grandchildren for the recovery of educational heritage**

**Josefa Ortiz Moreno
Pablo Álvarez Domínguez²
Universidad de Sevilla**

Resumen

El patrimonio histórico educativo forma parte del patrimonio cultural de la humanidad. Conscientes de ello, muchos son los trabajos que, especialmente en la última década, están contribuyendo al estudio, investigación, recuperación, puesta en valor y difusión de la memoria y el patrimonio de la educación. En este artículo, la preocupación por sensibilizar a los más pequeños de la sociedad en la salvaguarda y conservación del patrimonio histórico educativo nos lleva a describir una experiencia didáctica consistente en el diseño e implementación de un encuentro intergeneracional entre niños/as y abuelos/as, desarrollado en el marco universitario desde el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. Se trata de una práctica pedagógica concebida para que pequeños y mayores intercambien pensamientos, vivencias y sentimientos, relacionados con los juegos y juguetes del ayer. Todo ello, con la intención de reconocer la importancia que tiene propiciar oportunidades didácticas que contribuyan a reconocer que tanto los juegos, como los juguetes del pasado, son una parte importante de nuestra herencia patrimonial histórico educativa.

Palabras clave: patrimonio histórico educativo; didáctica del patrimonio; educación primaria; abuelos; juegos; juguetes.

¹ Este trabajo se ha llevado a cabo en el marco de una Beca de Colaboración otorgada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España (2014-15).

² Datos de contacto: pabloalvarez@us.es Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Sevilla. C/ Pirotecnia, s/n; 41013; Sevilla.

Abstract

The educational heritage is part of the cultural heritage of humanity. In the last decade, there are many trials that are contributing to the study, research, recovery, valorisation and dissemination of memory and heritage education. This article describes a teaching experience in the design and implementation of an intergenerational encounter between children and grandparents, developed from the Pedagogical Museum of the Faculty of Education at the University of Seville. The experience is to sensitize younger members of the society in safeguarding and preservation of historical heritage education. This is a pedagogical practice designed for young and old alike to exchange thoughts, experiences and feelings related to yesterday games and toys. The intention is to recognize the importance of promoting educational opportunities that contribute to recognize that both games, and toys of the past, are an important part of our historical and education heritage.

Key words: educational historical heritage; didactic heritage; primary education; grandparents; games; toys.

Introducción

El estudio del patrimonio histórico educativo como nuevo campo de investigación para la Historia de la Educación está aportando en la actualidad interesantes proyectos, investigaciones, trabajos y experiencias orientados a conservar, salvaguardar y poner en valor nuestra memoria educativa. En esta ocasión, nos interesa poner de manifiesto el importante papel que están ejerciendo en la sociedad los múltiples museos pedagógicos que existen en la geografía española³. Sin duda alguna, excelentes espacios educativos que están siendo capaces de acercar el patrimonio de la educación a la ciudadanía, a través de interesantes propuestas y actividades didácticas de importante calado social. El museo pedagógico como puerta de la cultura educativa del ayer, se presenta en este contexto como un instrumento comunicativo (Metos Rusillo, 2012), especialmente propicio para la explicación e interpretación (Martín Piñol, 2013) del patrimonio educativo.

Y, desde estas consideraciones, al museo pedagógico le corresponde trabajar para ser capaz de establecer vínculos entre el pasado y el futuro de la educación. El patrimonio educativo tiene un valor histórico como fuente para el conocimiento del pasado y como poder evocador que favorece la conformación de la memoria individual y colectiva, propiciando la construcción de identidades

³ Cfr. <http://www.patrimonioeducativo.es/2011/12/centros-de-patrimonio-educativo-espanol.html> (Consultada el 09/05/2017).

compartidas. Éste, tanto por su naturaleza histórica, como por su capacidad para estimular el recuerdo y la proyección personal y social, merece y requiere ser preservado, difundido, interpretado y puesto al servicio de la comunidad. Los museos pedagógicos tienen deberes de memoria. A ellos, no solamente nos acercamos a ver o a conocer, sino que vamos a pasear por una época o cultura educativa concreta, a entender acontecimientos histórico-educativos, sociales, políticos, culturales, económicos, etc. A través de las piezas y contenidos museísticos, estamos obligados a crear la que podemos denominar cultura del aprendizaje museístico pedagógico e histórico educativo. Somos conscientes de que los visitantes de los museos van a ser cada vez más exigentes, motivo por el que se necesitan de nuevas respuestas didácticas procedentes de la educación patrimonial (Fontal, 2003). Así, el museo pedagógico actual tiene en sus manos la oportunidad de convertirse en una buena herramienta capaz de contribuir al desarrollo de los procesos educativos de las personas, a través de la interpretación circunstancial y limitada de los hechos histórico educativos que se gestaron en el pasado, y de la comunicación del patrimonio histórico educativo a la sociedad, a través de referentes y e innovadores modelos de discursos museográficos y actividades didácticas.

Desde la creación del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla en octubre de 2012 (Álvarez Domínguez, Núñez Gil y Rebollo Espinosa, 2012; 2015), uno de sus objetivos principales se ha centrado en difundir su apertura a la comunidad para que pueda ser conocido y visitado por el mayor número de personas posible. Así mismo, otro de los grandes objetivos se ha concretado en establecer una amplia propuesta didáctica orientada a sensibilizar a la población en la necesidad de recuperar y salvaguardar nuestro patrimonio educativo material e inmaterial. En este sentido, especial interés viene poniendo el Museo en organizar encuentros académicos e intergeneracionales concebidos para poner en valor nuestra herencia patrimonial histórico educativa. El diseño de encuentros pedagógicos y actividades didácticas que nos permitan compartir conocimientos y experiencias con respecto al patrimonio histórico educativo, se ha convertido en una tarea pedagógica fundamental a la que viene haciendo frente conienzudamente nuestro Museo.

Conviene tener en cuenta que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación vienen invadiendo los hogares españoles a un paso agigantado. Es esta situación la que desemboca en que cada vez más niños y niñas optan por no salir a jugar a la calle, y prefieran quedarse acomodados en un sillón, valiéndose de algún instrumento tecnológico para desarrollar la actividad lúdica. De este modo, la ilusión por jugar fuera de casa está siendo desplazada por otras actividades lúdicas, que contribuyen en menor medida al desarrollo de las relaciones sociales, la creatividad, la movilidad, etc. Sabemos que el ser humano se encuentra en un constante proceso de evolución, lo que nos obliga a adaptarnos al medio y a las circunstancias de manera continuada. Sin embargo, no debemos olvidar que ante todo somos seres humanos y sociales, que necesitamos relacionarnos con los demás. Las tecnologías están ahí para utilizarlas, ya que si se usan adecuadamente son bastante beneficiosas en general, y nos facilitan mucho los procesos didácticos.

Al hilo de lo comentado, no podemos olvidar que tanto el juego, como los juguetes tradicionales, representan una muestra importante del patrimonio educativo de nuestra sociedad. A través del juego aprendemos a ser personas y a adquirir muchas de las habilidades sociales, cognitivas y físicas que necesitamos para enfrentarnos a la vida. De esta forma, podemos decir que en este trabajo se dan cita la necesidad de construir una nueva Historia de la Educación más social y participativa, la puesta en valor de los juegos y los juguetes como patrimonio de la educación, el diálogo intergeneracional para la construcción del conocimiento, y la posibilidad de desentrañar el ajuar etnográfico de la escuela, a través de la interpretación patrimonial que puede desarrollarse desde un Museo Pedagógico.

Así, atendiendo a las anteriores consideraciones, justificamos en este trabajo dos necesidades básicas. Por un lado, la celebración de un encuentro intergeneracional de carácter histórico educativo en el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, y por otro, la oportunidad de concienciar a una parte de la población, de la importancia de no olvidar que los juegos y juguetes tradicionales son parte del patrimonio y memoria de la educación. El tipo de encuentro intergeneracional que planteamos nos va a resultar fundamental para que nietos y abuelos puedan poner en valor experiencias del pasado de la escuela, especialmente relacionadas con los juegos y juguetes del ayer, y para compartir experiencias educativas personales que contribuyan a destacar las posibilidades sociales que tiene la Historia de la Educación como disciplina científica. De esta forma, en este trabajo que presentamos, nos encargaremos de exponer y concretar el diseño, desarrollo e implementación de un encuentro intergeneracional entre niños, niñas, abuelas y abuelos de uno de los colegios más antiguos de Sevilla -el CEIP Altos Colegios Macarena-, que paradójicamente, también cuenta con un museo pedagógico dedicado a la recreación de la cultura del pasado escolar. El tema central de dicho encuentro se enmarca en el conocimiento de juegos y juguetes tradicionales, juegos y juguetes del ayer, que concebidos como bienes patrimoniales histórico educativos, se tratarán de dignificar a través del diálogo y la participación intergeneracional. Junto a ello, se pretende propiciar la revalorización del rol del abuelo/a en la familia como transmisor de tradiciones y vivencias pasadas. Especial énfasis se pone en que los/as niños/as sean capaces de descubrir otros juguetes y formas de juego históricas, que con algunas variantes en cuanto a sus formas y materiales, pueden seguir utilizándose hoy día.

La recuperación del patrimonio educativo como objeto de estudio y su uso como recurso didáctico: juegos y juguetes

En relativamente poco tiempo, se ha hecho patente el protagonismo que han ido adquiriendo poco a poco los trabajos dedicados al estudio tanto de los elementos, como de los materiales pertenecientes a la cultura escolar dentro del área de Historia de la Educación, contribuyendo de esta forma a obtener una visión más amplia y comprensiva de los fenómenos de carácter histórico educativos y de la época concreta que los enmarcó. Estudiar la cultura histórico educativa, en general, y la escolar, en particular, supone un intento justificado, coherente y lógico, de esclarecer elementos y aspectos de la misma en tiempos pasados, pues, ciertamente, tal y como señala López Martín

(2001:12), “*el mundo escolar posee normas, códigos, rasgos y prácticas diferentes a la estructura social general que, sin aislarse de un contexto global al que pertenece, conforma una cultura con señas de identidad diferenciadas*”. Realmente somos conscientes de la importancia que el patrimonio histórico educativo ha llegado a tener como expresión de las diferentes identidades de nuestros pueblos y ciudades, memoria del pasado educativo y depositario de valores socioculturales. Tanto su salvaguarda, como su conservación, se nos presenta como una responsabilidad moral que nos compete a todos como ciudadanos, en cuanto nos reconocemos social, histórica, cultural, educativa e incluso antropológicamente en este legado.

Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico, cultural y educativo, en particular, es un reto importante al que ha de hacer frente nuestra sociedad. Ni qué decir tiene que, a este respecto, especialmente significativa resulta la labor que vienen desarrollando los museos pedagógicos españoles. Una correcta recuperación y difusión del patrimonio sigue siendo una asignatura pendiente en nuestra sociedad. Recuperar el patrimonio supone poner en valor nuestra herencia del ayer. Trabajar desde el presente para legar a los más jóvenes de nuestra sociedad las huellas de nuestros antepasados, conlleva desarrollar un compromiso firme con nuestra cultura. Conseguir una implicación de la población local con su entorno patrimonial potencia una interacción intergeneracional que, sin duda, repercutirá en el desarrollo de las relaciones sociales. Recuperar nuestro patrimonio educativo en la actualidad a través del desarrollo de experiencias didácticas, es una actividad que garantiza legar a las generaciones futuras una muestra importante de cuantos restos y huellas conforman el mundo de la escuela de antaño (Álvarez, 2010).

El patrimonio está siempre ligado a la identidad de los individuos, y por lo tanto, a su cultura. Por ello, cualquier objeto material, no tendría ningún significado sin su parte simbólica. Con esto podremos decir que un objeto por sí sólo puede no significar nada, ni transmitir nada, a no ser que sepamos cosas de él. De ese modo conviene siempre hacerse una idea de lo que pasó en torno a ese objeto y comprender qué ocurrió en el pasado en relación con él. Es a partir de ese momento, cuando ese objeto que no tenía ningún significado, puede llegar a formar parte del patrimonio cultural. En este sentido, tal y como señala Álvarez, (2009: 144), “la contemplación, la valoración y el estudio del patrimonio contribuyen a incrementar el saber de los ciudadanos, a aumentar los conocimientos sobre la sociedad”.

Cuando nos referimos al patrimonio histórico educativo, estamos aludiendo a la memoria individual o colectiva del pasado de la educación. Todo ello, visto a través de sus objetos heredados o sus testimonios, a sabiendas que lo recordado sólo será una parte de lo ocurrido. Sabemos que el patrimonio y la memoria están unidos por un denominador común que es la historia; y de esta forma, los hechos pasados se unen con la realidad presente, dándoles sentido a la interpretación de la realidad (Viñao Frago, 2010).

El patrimonio educativo hay que concebirlo desde su valor histórico, en aras de conocer desde los vestigios escolares el pasado de la educación y sus características principales. Los objetos de la escuela, una vez recuperados e investigados, nos ayudan a reflejar diferentes formas de vida escolar vigentes en la sociedad de antaño, nos muestran como se enseñaba y cómo se aprendía, como se adquirirían conocimientos, valores y pensamientos acordes a la instrucción en la que se estudiaba, etc. Resulta indudable que a través del patrimonio histórico educativo tenemos la oportunidad de acercarnos a un conocimiento más profundo de la Historia de la Educación. Este patrimonio, concebido como un materialpreciado y trascendental, para poder ser difundido, hay que conservarlo y protegerlo; y, en este caso, tenemos que reconocer nuevamente la importancia de los museos pedagógicos como entes concebidos para salvaguardar, poner en valor, difundir y exponer las muestras y huellas más representativas del pasado escolar (Álvarez, 2009). Se trata de fomentar oportunidades didácticas orientadas a conocer, a comunicar a través de la interpretación, a enseñar para emocionar, y a conseguir que se produzca un aprendizaje significativo por parte de las personas.

El estudio exhaustivo de los bienes patrimoniales de la escuela puede ayudarnos a reconstruir y repensar la Historia de la Educación, convirtiéndola en un recurso educativo al servicio de la escuela y de la sociedad, en general. La Universidad, y con ella, los museos pedagógicos, se presentan como una vía fundamental para trabajar en la conservación, exposición y difusión didáctica del patrimonio educativo. El museo pedagógico nos permite descifrar emociones sentidas en relación con el pasado de la escuela, y otras tantas experiencias que tienen que ver con los sentimientos y con los recuerdos escolares. Todo ello, nos ayuda a buscar nuestra identidad, y a conocer una parte importante de nuestro pasado cultural. Y, en base a ello, nos corresponde seguir trabajando para obtener una mayor rentabilidad social del patrimonio histórico educativo como bien social (Campos Carrasco, 2001).

Los bienes materiales e inmateriales que conforman el patrimonio histórico educativo reflejan formas de vida, formas de enseñar y aprender, conocimientos, valores y pensamientos de quienes fueron educados, instruidos y/ o formados valiéndose de los mismos. A través del patrimonio histórico educativo entramos en contacto directo con la Historia de la Educación de todas las épocas y culturas, experimentamos la diversidad del mundo educativo y ampliamos nuestra comprensión de lo que significa y ha significado educar, instruir y enseñar en el presente y a lo largo de la historia. Consideramos que el descubrimiento de nuestro patrimonio histórico educativo estimula en las personas la conciencia crítica respecto a sus creencias y sus particulares identidades, así como el respeto hacia las de los demás, a la vez que constatamos la existencia de diversidad de valores compartidos que unen a los pueblos de las distintas culturas. En cualquier caso, el patrimonio cultural e histórico educativo, a la misma vez que nos permite entender mejor el papel de la humanidad en el mundo a través del tiempo, nos puede ayudar a apreciar con más intensidad las dimensiones moral y ética de la vida del individuo.

Desde estos planteamientos, queremos reconocer que los juegos y los juguetes son patrimonio intangible de la humanidad. Tanto los juguetes, como los juegos tradicionales cumplen una función de enculturación importante, al conservar y transmitir los valores de una determinada cultura, proporcionando una actividad acorde con las características de sus participantes. Recordar los juegos y juguetes del ayer nos ayuda a conservar las tradiciones lúdicas a través de la memoria oral. Somos conscientes de que los tiempos modernos han cambiado de manera importante las formas y maneras que tiene el juego en las nuevas generaciones. En este sentido, conviene mirar atrás para rescatar en la actualidad aquellos juguetes con los que jugaban nuestros antepasados, y aquellos juegos que ayudaban a la infancia del ayer a sonreír y ser feliz. La rayuela, el teje, las escondidas, las rondas, la carrera de sacos, ... han sido reemplazadas por otros juegos de carácter más tecnológico. Y lo mismo ocurre con los juguetes. En esta línea, consideramos especialmente recomendable, que los adultos se encarguen de jugar a esos juegos de cuando eran pequeños con las nuevas generaciones y de transmitirlos como valor cultural, social e identitario. Los juguetes de antaño, junto con los juegos tradicionales en nuestro país, forman parte importante de la identidad nacional, cultura y folklore popular; son sin duda alguna, parte de nuestro patrimonio educativo.

Sabemos que la didáctica como ciencia pedagógica, tiene como objeto estudiar e intervenir en los procesos de enseñanza aprendizaje, contribuyendo a la formación intelectual del educando. En este sentido, el objetivo primordial de la didáctica se tiene que centrar en construir conocimientos, elaborar teorías y realizar prácticas, que nos permitan conseguir un desarrollo armónico de los procesos de enseñanza aprendizaje (Mattozzi, 2001). El aprendizaje es siempre algo social que tiene lugar en la comunidad. Nuestra sociedad necesita de personas activas que sean capaces de participar en su entorno cultural, tanto tomando decisiones, como tratando de interpretar todo lo que le rodea. Los museos pedagógicos como centros de creación, han de fomentar un aprendizaje dialógico e interpretativo. Así, el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje vinculados con el patrimonio, ha de ser un reto importante al que ha de hacer frente la educación patrimonial (Sevillano García, 2004).

Justamente, en este trabajo, tratamos de poner en valor la aplicación de programaciones, actividades y talleres didácticos relacionados con la salvaguarda y difusión de nuestro patrimonio histórico educativo. En esta línea, especial significativas resultan las relaciones entre Universidad y Centros Educativos de Infantil, Primaria y Secundaria, encauzadas a desarrollar actividades conjuntas que garanticen exponer y propagar dignamente nuestra memoria patrimonial histórico educativa. Toda una tarea importante a la que hay que hacer frente si queremos que la ciudadanía dialogue con el patrimonio educativo de una manera dinámica, activa, constructiva, lúdica, emocional y sentimental.

Marco contextual de la experiencia didáctica

La propuesta didáctica que presentamos en este trabajo tiene que ver con la configuración de un encuentro intergeneracional entre abuelo/as y nietos/as, concebido para intercambiar y poner en

valor entre unos y otros, cómo eran los juegos y juguetes del ayer, cómo han cambiado, cómo ha evolucionado, y cómo son los de hoy. El contexto de implementación del mencionado encuentro se enmarca en el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. En la experiencia participa el alumnado de 5º curso de Educación Primaria del CEIP “Altos Colegios, Macarena”, de Sevilla, junto con una parte importante de sus abuelos/as.

Diseño de un Encuentro Intergeneracional en el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla

Objetivos

- Objetivo General: Generar desde el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla nuevos espacios y oportunidades didácticas orientadas a sensibilizar a la población infantil en la recuperación del patrimonio educativo.

Este objetivo general se concreta a su vez en los siguientes objetivos específicos:

- Diseñar e implementar desde el Museo Pedagógico un encuentro pedagógico intergeneracional entre abuelos/as y nietos/as, orientado a recuperar los juegos y los juguetes tradicionales, como parte importante de nuestro patrimonio histórico educativo.
- Acercar al alumnado de 5º curso del CEIP. “Altos Colegios, Macarena” de Sevilla, el conocimiento histórico de juegos y juguetes, concebidos como una parte del patrimonio histórico educativo, para que tome conciencia de su valor social y cultural.
- Dar a conocer los distintos juegos y juguetes del ayer en comparación con los actuales, desde la práctica y el diálogo intergeneracional entre abuelos/as y nietos/as.
- Sensibilizar al alumnado y sus abuelos/as en la importancia de conservar el patrimonio inmaterial histórico educativo, compartiendo recuerdos y vivencias escolares relacionadas con la infancia, lo lúdico y la educación del ayer.
- Establecer una conexión más cercana entre el Museo Pedagógico “Altos Colegios” y el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

Competencias

A través de la propuesta didáctica que presentamos, nos proponemos trabajar, especialmente con el alumnado de 5º curso de Educación Primaria, y en base a su programación curricular, las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: a través de la interiorización y redacción de conceptos específicos en un cuadernillo de actividades y del diálogo cara a cara con los abuelos/as.

- Competencia matemática: al utilizar en algunos juegos las figuras geométricas y al realizar series numéricas.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: las actividades se realizarán al aire libre y con materiales en su mayor parte reciclados.
- Competencia social y ciudadana: al tener lugar interacciones y conversaciones entre dos generaciones, desarrollándose actividades conjuntas.
- Competencia cultural y artística: al conocer, apreciar y valorar críticamente los juegos como patrimonio histórico educativo, a través de la representación artística de juegos y juguetes del ayer en sus correspondientes murales.
- Competencia para aprender a aprender: al pedírsele al alumnado que interiorice las normas necesarias para aprender a jugar a través de los juegos y juguetes de antaño.
- Autonomía e iniciativa personal: al tenerse que trabajar el control emocional entre las dos generaciones y la capacidad para afrontar las dificultades y contrariedades que se presenten.

Destinatarios

Directos: alumnado de 5º curso de Educación Primaria del CEIP “Altos Colegios, Macarena”, de Sevilla, junto con una parte importante de sus abuelos/as.

Indirectos: la comunidad educativa del CEIP “Altos Colegios, Macarena”, de Sevilla, en general, juntos con los familiares de los participantes, la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla y la ciudadanía, en general.

Esta propuesta puede ser transferible a cualquier grupo de alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria.

Contenidos

Los contenidos en torno a los cuales se apoya nuestra propuesta didáctica son los siguientes:

Contenidos conceptuales:

- Juegos y juguetes como patrimonio histórico educativo.
- Juegos y juguetes del ayer y de hoy.
- Juegos y juguetes: clasificación y tipología.
- La memoria oral de los abuelos/as en la puesta en valor del juego y el juguete como patrimonio histórico educativo.

Contenidos procedimentales:

- Fomento del diálogo y la comunicación.
- Capacidad de reflexión, análisis y comparación.
- Aplicación y puesta en práctica de una muestra de los juegos del ayer.
- Diseño y construcción de juegos con material reciclable.
- Representación artística de juegos y juguetes de antaño.

Contenidos actitudinales:

- Respeto por las opiniones de los mayores y escucha activa.
- Motivación del alumnado con respecto al trabajo en grupo.
- Respeto y sensibilización por el patrimonio histórico educativo.
- Deseo de conocimiento por nuestra herencia patrimonial e implicación en el desarrollo de actividades y talleres.

Recursos y materiales

Recursos humanos:

- Una alumna de prácticas de Pedagogía para desarrollar en el centro escolar las sesiones previas y posteriores al encuentro celebrado en el Museo Pedagógico.
- Seis personas voluntarias, que como monitoras, ayudarán al desarrollo y ejecución del encuentro intergeneracional en el marco del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

Recursos materiales:

- Un aula o espacio que contenga proyector, pantalla de proyección, ordenador, etc.
- Museo Pedagógico.
- Un cuadernillo de trabajo para cada alumno/a.
- Una invitación para los abuelos, para incitarlos a participar en el encuentro.
- Conexión a Internet.
- Power Point con imágenes de juguetes antiguos en comparación con los actuales.
- Un ejemplar del DVD: *“El Museo Pedagógico de la Facultad de CCE de la Universidad de Sevilla: un espacio para contar historias”* (Álvarez Domínguez; Núñez Gil y Rebollo Espinosa, 2014).
- Distintos materiales para la elaboración de algunos juegos y juguetes tradicionales, a utilizar en el desarrollo del encuentro: recortables, cartón, pegamento, canicas, tablas, paneles, tizas de colores, una cuerda, una pelota, cartulinas, tijeras, pinturas de colores, cinta adhesiva, etc.

Temporalización

Sesión 1.	60 minutos	En el aula (una semana antes del encuentro)
Sesión 2.	180 minutos	En la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla (Museo Pedagógico)
Sesión 3.	60 minutos	En el aula (una semana después del encuentro)

Desarrollo de las actividades

Sesión 1. (60 minutos)

Se desarrolla en el centro educativo una semana antes del encuentro, teniendo lugar las siguientes actividades:

Presentación de la programación y actividades que se van a realizar

Se da la bienvenida a los participantes y se le describe el proyecto que se va a desarrollar. Se explica al alumnado que se van a realizar varias actividades referentes al patrimonio histórico educativo, concretamente sobre los juegos y juguetes con los que jugaron sus abuelos y abuelas en el pasado.

Seguidamente se reparte los cuadernillos al alumnado y se le explica cómo utilizarlo durante las diferentes sesiones que se van a mantener.

Trabajando el concepto “Patrimonio Histórico Educativo”

Se comienza con una lluvia de ideas en torno al concepto de patrimonio, en primer lugar, y de patrimonio histórico educativo, en segundo lugar, orientada a conocer los conocimientos previos de los estudiantes.

Seguidamente se le pide al alumnado que explique por escrito qué cree que es un Museo Pedagógico. Se le solicita además que construya su propia definición de patrimonio histórico educativo.

Los juguetes del Museo Pedagógico

Se proyecta el vídeo: “El Museo Pedagógico de la Facultad de CCE de la Universidad de Sevilla: un espacio para contar historias”, para conseguir que el alumnado reconozca algunos de los diferentes juguetes que se encuentran en el Museo Pedagógico.

Seguidamente se realiza un pequeño debate sobre las impresiones que han surgido tras el visionado del vídeo.

Sesión 2. (180 minutos)

Celebración del Encuentro Intergeneracional en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla:

Presentación del Encuentro Intergeneracional

Durante la presentación del encuentro, en primer lugar se les da la bienvenida a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla y al Museo Pedagógico.

Se les pide a los abuelos y las abuelas que se presenten, ya que son ellos los protagonistas del encuentro.

Introducimos una presentación en power point que refleja algunos juegos y juguetes del ayer, evidenciándose la diferencias principales que existen en relación con los de hoy día. Todo ello, de cara a incitar a la reflexión e iniciar un diálogo al respecto entre mayores y pequeños. Así mismo, se invita a las personas mayores a que expliquen a qué jugaban ellos cuando eran pequeños y qué recuerdos o anécdotas tienen en relación con esos juegos. También se les pide a algunos niños/as que expliquen a qué juegan ellos en la actualidad y a qué dedican su tiempo libre. Durante la actividad, se fomenta un diálogo intergeneracional en el que se plantean preguntas y dudas y se resuelven con las mejores respuestas.

Para la siguiente actividad, se divide el grupo completo en dos más pequeños. Mientras uno de ellos representa en un mural sus juegos o juguetes favoritos de cuando eran pequeños, el otro grupo visita el Museo Pedagógico. Cuando terminan las actividades se intercambian los grupos.

Seguidamente bajamos al patio de la Facultad y se informa a los asistentes sobre los distintos juegos con los que se van a encontrar en el espacio destinado a ello. Se forman cinco grupos, se le asigna un monitor a cada uno de ellos y, posteriormente, cada grupo irá pasando por los diferentes juegos que se han preparado. Los estudiantes irán familiarizándose con ellos, tanto con la ayuda del monitor, como con la ayuda de los abuelos/as.

Se cierra el encuentro con el juego del corro y con la participación de todos los implicados.

Vamos a jugar

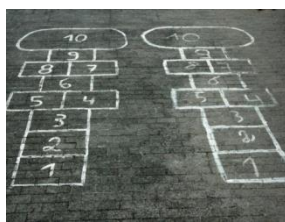
Se trata de que todos los participantes pasen por los diferentes juegos preparados para disfrutar del encuentro, y que son los siguientes:

- Un puzzle de piezas geométricas de colores, donde tendrán que realizar algunas figuras.
- El juego del tejo que se dibuja en el suelo con tiza blanca.
- El juego de la comba.
- El juego de tres en raya.
- El juego del corro de la patata.
- Los recortables gigantes. Vístete tú mismo.
- Juego de bolas “pin ball”.
- Carrera con chapas.

A continuación, en la siguiente galería fotográfica, se recoge una muestra de los diferentes juegos que se consideraron para que abuelos/as y nietos/as intercambiaran experiencias lúdicas de antaño:



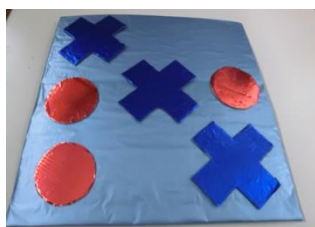
Puzzle



Tejo



Comba



Tres en raya



Corro



Recortables



Juego de bolas “pinball”



Carrera con chapas



Mural

Imagen 1: Cuadro recopilatorio de juegos de antaño diseñados para la celebración del Encuentro Intergeneracional.

Puesta en común, valoración de la experiencia y despedida

Una vez que el alumnado ha participado en el desarrollo de todas las actividades lúdicas, nos pasamos al espacio destinado para la clausura del encuentro.

Se realiza una última actividad donde se entrega a cada grupo un sobre que contiene varias tarjetas con distintas sílabas. Se les encomienda la tarea de descubrir dos palabras (Mu-se-o Pe-da-gó-gi-co).

Seguidamente se realiza una puesta en común sobre el encuentro, con la valoración oportuna de la experiencia tenida.

Se finaliza el encuentro con el agradecimiento por la participación activa y por el interés de todos los participantes.

A mayores y menos les obsequiamos con un cuadernillo y un lápiz, regalo del Museo.

Sesión 3. (60 minutos)

Tiene lugar en el centro educativo una semana después del encuentro. La sesión consiste en:

Reflexión y evaluación colectiva

En primer lugar, se realiza la actividad que aparece al final del cuadernillo, que consiste en unir con flechas los juegos del ayer con su similar hoy día. Una vez realizada se comentarán las diferencias que se encuentran entre estos juguetes.

Seguidamente, se les da una pequeña charla sobre el transcurso del encuentro que tuvo lugar en la Facultad y nuestra percepción al respecto.

Se les pide sus impresiones y reflexiones sobre la experiencia vivida en el encuentro.

Se les sugiere que expresen en el cuadernillo sus reflexiones finales a modo de autoevaluación. También se les pide que escriban una carta a sus abuelos/as rindiéndoles un pequeño homenaje y dándole las gracias por lo que les han aportado en sus cortas vidas.

Finalmente, se recogen los cuadernillos para la evaluación final del encuentro y el establecimiento de las oportunas conclusiones. Los cuadernillos formarán parte de los fondos del Museo Pedagógico.

Metodología

En el desarrollo de las distintas sesiones de la propuesta didáctica que presentamos, se lleva a cabo una metodología activa, participativa, lúdica y colaborativa, tanto por parte del alumnado, como por parte de los abuelos/as que intervienen en las actividades. Mediante el encuentro se pretende entablar un diálogo entre los participantes, a través del cual se pongan en valor los juegos y los juguetes del ayer, como importantes bienes patrimoniales de carácter histórico educativo. Así mismo, se pretende fomentar una reflexión empática y crítica sobre el tema a tratar entre todos los participantes. Las aportaciones de Freire (2007), nos parecen especialmente interesantes para el desarrollo del planteamiento metodológico que nos ocupa. Un diálogo intergeneracional coherente y asertivo resulta elemento imprescindible en las cuestiones que nos ocupan.

Ni qué decir tiene que en esta experiencia el alumnado tiene un papel primordial en el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje. El estudiante adquiere un papel activo, dinámico, crítico y empático. Los abuelos/as por otra parte, se convierten en agentes educadores por excelencia, tanto en cuanto se encargan de transmitir un conocimiento experiencial al alumnado participante.

Implementación y ejecución de la propuesta pedagógica

a) Primera sesión en el centro educativo

En el aula del centro educativo

Tras llegar al centro educativo a la hora prevista, en primer lugar, se comenzó explicando a las veinticinco niñas/os lo que se iba a hacer durante las distintas sesiones. Después, se repartieron los oportunos cuadernillos y se les explicó cómo tenían que realizar las actividades en compañía de sus abuelos/as, pasándose seguidamente a resolver cuantas dudas se plantearon.

A continuación, los alumnos/as se encargaron de responder a una serie de preguntas que se recogieron en los cuadernillos: definición de museo y de museo pedagógico; descripción de experiencias vividas en museos y en el Museo Pedagógico “Altos Colegios”; concepto de patrimonio histórico educativo; diferencia entre patrimonio tangible y patrimonio intangible; ejemplos de piezas patrimoniales histórico educativas. Tras las respuestas a estas cuestiones, se procedió al desarrollo de una puesta en común.

b) Segunda sesión: Desarrollo del Encuentro Intergeneracional en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. Actividades y visita al Museo Pedagógico

Encuentro Intergeneracional

Llegado el día del encuentro, todo estaba previamente preparado para poder celebrarlo junto con los abuelos/as y niños/as participantes. A primera hora de la mañana, se recibe en el patio de entrada de la Facultad a mayores y pequeños y, tras la oportuna bienvenida, los trasladamos al lugar en el que tendrían lugar las sesiones de trabajo. Al encuentro asistieron finalmente veinticinco niños/as y casi una decena de abuelos/as, quienes vinieron acompañados de dos maestros y una

estudiante de magisterio en prácticas. Participaron además tres profesoras/es del equipo ejecutivo del museo y 6 alumnas/os colaboradores/as adscritas al mismo como estudiantes internas.

El encuentro comenzó con la presentación personal e individual de cada uno de los abuelos/as participantes. Tras ello, los alumnos/as se encargaron de expresar y exponer oralmente los contenidos que se trabajaron en la primera sesión celebrada en el centro escolar. Todo lo cual, con la intención de hacer partícipes de los mimos a los abuelos/as. Así, unos y otros trataron de intercambiar ideas, opiniones y perspectivas, particularmente en relación con la temática del encuentro: juegos y juguetes.

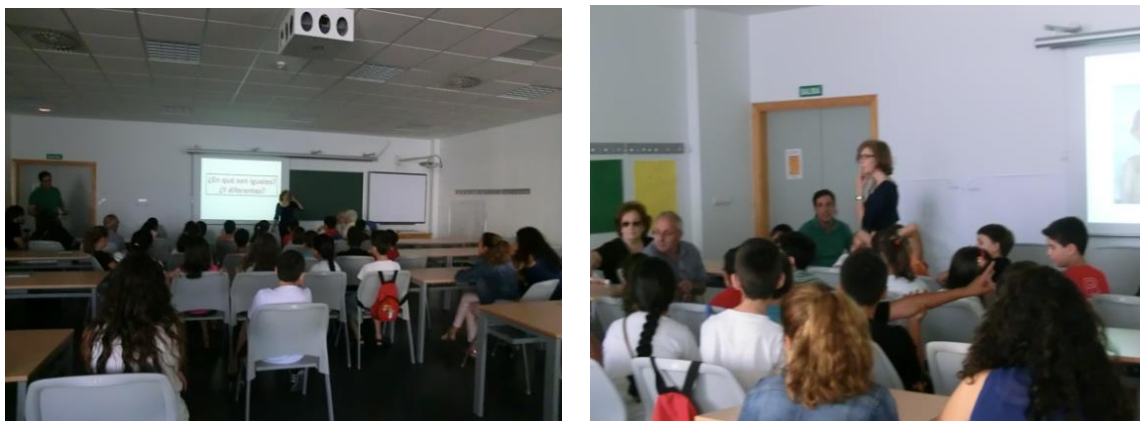


Imagen 2: Desarrollo del Encuentro Intergeneracional. Mayores y niños/as intercambiando ideas y conceptos en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla

Seguidamente se procedió a poner el power point elaborado para la ocasión, con algunas imágenes de juegos y juguetes de ayer y de hoy, que se había preparado para incitar a los participantes al diálogo con respecto al tema propuesto. Se presentaron imágenes relacionadas con: muñecas/os de antaño y en la actualidad; trenes de lata; caballos, canicas, peonzas, etc. En base a ellas, muchas fueron las intervenciones de abuelos/as y niños/as relacionadas con la puesta en valor de los juguetes y juegos de ayer y las diferenciaciones existentes en relación con los de hoy. Interesantes debates se desarrollaron en torno al tipo de juegos y juguetes que utilizan, los niños por un lado, y las niñas por otro. Tema que sin duda alguna suscitó mucho interés, sobre todo por parte del alumnado participante.



Imagen 4: Recopilación de los diferentes juegos a los que se jugaron en el patio de la Facultad con motivo del Encuentro Intergeneracional.

c) Tercera sesión en el centro educativo

En el centro educativo

A la llegada al CEIP. “Altos Colegios, Macarena”, de Sevilla, en la tercera sesión programada -de nuevo en el centro educativo-, nos encargamos de poner en común con el alumnado el resultado de las actividades realizadas en el cuadernillo de trabajo con ayuda de sus abuelos/as.



Imagen 5. Corrección de actividades en el CEIP. “Altos Colegios, Macarena”.

Los estudiantes, muy ilusionados con el proyecto en general, se encargaron de poner en común el resultado de las actividades realizadas. Especialmente, dedicamos un tiempo importante a dar a conocer las anécdotas escolares que habían dado a conocer a sus nietos los abuelos/as de los alumnos/as.

En esta sesión, aprovechamos para que pusieran en común las características que tenían los juegos y juguetes del ayer, en comparación con los de hoy. Se les preguntó a los niños/as si todavía jugaban a alguno de los juegos tradicionales de antaño y contestaron que sí. Así, aprovechamos para hablarles de la importancia de tales juegos, tanto por su antigüedad, como por sus beneficios para el desarrollo de nuestra personalidad. Esta actividad se completó con la puesta en común de otras realizadas en el cuadernillo de actividades. Tras algunas aportaciones del grupo clase, se aprovechó para contarles que antes se realizaban los juguetes de manera manual y artesana y ahora con la industria y las nuevas tecnologías se fabrican los juguetes en grandes cantidades y son económicamente más asequibles que antes.



Imagen 6: Estudiantes realizando actividades en sus cuadernillos.

Para finalizar esta sesión se les pidió a los estudiantes que realizaran un dibujo sobre juegos y juguetes tradicionales como conclusión final de la propuesta didáctica. Tras ello, no nos quedaba otra cosa que no fuera agradecer a los participantes el trabajo realizado y su implicación para con el proyecto desarrollado.

A modo de evaluación: reflexiones finales

El patrimonio educativo tiene un importante valor histórico y didáctico como fuente para la comprensión y el conocimiento del pasado, al tiempo que un poder insinuante que favorece la construcción de la memoria individual y colectiva, contribuyendo a propiciar la cimentación de las identidades de las personas. Tanto por su condición de fuente histórica, como por su capacidad didáctica para evocar el recuerdo personal y social, aquél, merece y requiere -simultáneamente-, ser preservado, salvaguardado, difundido, divulgado y puesto al servicio de la comunidad. Recuperar nuestra memoria histórico educativa, supone rescatar la memoria de las personas que aprendieron en la escuela de múltiples maneras; la de quienes innovaron y contribuyeron a su evolución; la de quienes hicieron de ella expresión de su ideología; y, la de quienes de forma anónima -con su tesón y lucidez-, fueron capaces de transmitir a su alumnado una serie de valores científicos y culturales, solidarios y de participación ciudadana, de responsabilidad y del trabajo. Traer a colación en el presente los recuerdos escolares de las personas mayores, contribuye firmemente a reconstruir la memoria del pasado de la educación. En este sentido, la organización de encuentros intergeneracionales, concebidos para poner en valor los testimonios de la escuela, ligados a las viejas generaciones, se convierte en interesantes propuestas didácticas, capaces de propiciar espacios para sensibilizar a los más pequeños en el estudio y recuperación de la memoria tangible e intangible de la educación. En esta ocasión, los juegos y juguetes como patrimonio educativo de la humanidad, se ha convertido en una temática de especial interés para mayores y pequeños, en la medida en que juntos han reconstruido conceptos, pensamientos y sentimientos ligados a una particular sensibilidad patrimonial histórico educativa.

Llegados a este punto, procederemos a continuación a destacar los aspectos más relevantes de la propuesta didáctica que hemos diseñado e implementado, con la intención principal de poner en valor los juegos y juguetes del ayer como patrimonio de la educación.

Resulta oportuno destacar en primer lugar, el activo papel que han mantenido los alumnos participantes en el proyecto que nos ocupa. Podemos decir que tras su implicación, pequeños y también mayores, han podido tomar conciencia del valor e importancia de los juegos y juguetes como bienes patrimoniales. Es destacable cómo el alumnado participante ha podido conocer una gran cantidad de juegos tradicionales de la mano de sus abuelos/as. Éstos, con ilusión y compromiso han actuado como relatores de experiencias lúdicas del ayer, que también hoy adquieren un valor patrimonial importante. Niños/as han tenido una buena oportunidad para aprender a poner en valor los juegos y juguetes con los que jugaban sus abuelos/as, así como las diversas dificultades a las que los mayores tenían que hacer frente cuando eran pequeños para conseguir un juguete.

El desarrollo de esta propuesta didáctica ha supuesto un reto importante para el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, en la medida en que se ha puesto a disposición de la comunidad educativa y de la ciudadanía una atractiva experiencia pedagógica que ha permitido que nietos/as y abuelos/as se encuentren y dialoguen en aras de que los más pequeños de nuestra sociedad sean capaces de valorar las dificultades con las que los mayores fueron educados en otros tiempos. Podemos decir que en esta ocasión y gracias a la actividad lúdica, unos y otros han sido capaces de dialogar para juntos construir pensamiento y conocimiento. En la misma línea, fomentar desde la Universidad experiencias didácticas en consonancia con centros educativos de educación primaria, constituye una interesante propuesta que contribuye a hacer de la institución universitaria un órgano preocupado por la educación en otros niveles educativos. Abrir las puertas del Museo Pedagógico a la comunidad educativa de educación primaria es y seguirá siendo una interesante alternativa pedagógica que enriquece sin duda a ambas instituciones. Este tipo de actividades resultan de especial interés para el alumnado, y además, a través de ellas, se trabaja de forma transversal múltiples competencias de carácter transversal ligadas al currículo escolar. Junto a ello, se les introduce en el conocimiento de una parte de la Historia de la Educación y se les transmiten valores y actitudes relacionadas con la necesidad de contribuir desde lo local en el estudio, recuperación y difusión del patrimonio histórico educativo.

En definitiva, queremos señalar que el Encuentro Intergeneracional diseñado e implementado en el marco del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, ha puesto de manifiesto una serie de posibilidades pedagógicas importantes, relacionadas con la necesidad de poner en valor nuestro patrimonio histórico educativo a través de la puesta en valor de testimonios orales de abuelos/as que han colaborado activamente con sus nietos/as en la experiencia educativa que hemos descrito. A través de esta experiencia, al igual que ocurre con otras tantas, podemos decir que convertimos al Museo Pedagógico en un verdadero espacio de memoria, en un lugar que nos permite visibilizar el pasado de la escuela, en un sitio en el que se encuentran generaciones del ayer y del hoy para dialogar y reflexionar sobre las características de los juegos y los juguetes a lo largo de la historia.

Referencias bibliográficas

- ÁLVAREZ DOMINGUEZ, P. (2009). *Museos de Pedagogía, enseñanza y educación: El museo pedagógico andaluz y sus posibilidades didácticas*. Tesis Doctoral Inédita. Universidad de Sevilla.
- ÁLVAREZ DOMINGUEZ, P. (2010). Aquellos libros, aquellas escuelas: configuración de una conciencia patrimonial histórico-educativa en la ESO. *Cuestiones pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, 20, 283-306.
- ÁLVAREZ DOMINGUEZ, P. (2011). Museos virtuales de Pedagogía, Enseñanza y educación. Hacia una didáctica del Patrimonio Histórico-Educativo. *Educación artística, Revista de Investigación*. 2, 23-27.

- ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, P.; NÚÑEZ GIL, M. y REBOLLO ESPINOSA, M. J. (2012): Viaje hacia una realidad inacabada: el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. *CABÁS: patrimonio histórico-educativo*, nº 8, diciembre, 157-176. En línea: <http://revista.muesca.es/documentos/cabas8/MUPEFASE.pdf>
[ISSN 1989-5909](http://revista.muesca.es)
- ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, P., NÚÑEZ GIL, M. y REBOLLO ESPINOSA, M.J. (2014): *El Museo Pedagógico de la Facultad de CCE de la Universidad de Sevilla: un espacio para contar historias*. Sevilla: Secretariado de Recursos Audiovisuales de la Universidad de Sevilla (DVD).
- ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, P.; NÚÑEZ GIL, M. y REBOLLO ESPINOSA, M.J. (2015): El Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla: el patrimonio escolar como recurso científico y didáctico. En RUIZ DE LACANAL RUIZ-MATEOS, M^a D. (ed.): *Colecciones Educativas de la Universidad de Sevilla*. Sevilla: Real Academia de Santa Isabel de Hungría, 43-62.
- CAMPOS CARRASCO, J.M. (2001). El patrimonio histórico-arqueológico: Investigación y difusión. En ESTEPA JIMÉNEZ, J.; DOMÍNGUEZ DOMÍNGUEZ, C. y CUENCA LÓPEZ, J. M. (Eds.). *Museo y Patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales*. Universidad de Huelva, 97-105.
- FONTAL MERILLAS, O. (2003). *La Educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e internet*. Gijón: Trea.
- FREIRE, P. (2007). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI Argentina Editores, S.A.
- LÓPEZ MARTÍN, R. (2001). *La escuela por dentro. Perspectiva de la cultura escolar en la España del siglo XX*. Valencia: Universidad.
- MARTÍN PIÑOL, C (2013). *Manual del centro de interpretación*. Gijón: TREA.
- MATTOZZI, I. (2001). La didáctica de los bienes culturales: a la búsqueda de una definición. En ESTEPA JIMÉNEZ, J.; DOMÍNGUEZ DOMÍNGUEZ, C. Y CUENCA LÓPEZ, J. M. (Eds.). *Museo y Patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales*. Universidad de Huelva, 57,95.
- METOS RUSILLO, S.M. (2012). *Manual de comunicación para museos y atractivos patrimoniales*. Gijón: TREA.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. (2004). *Didáctica en el siglo XXI. Ejes en el aprendizaje y enseñanza de calidad*. Madrid: McCRAW. HILL.
- VIÑAO FRAGO, A. (2010). Memoria, patrimonio y educación. *Educatio Siglo XXI. Revista de la Facultad de Educación*. 28(2). 17-42.