



DOCUMENTOS DE TRABAJO ESCUELA DE GOBIERNO



MÁSTER PROPIO EN GESTIÓN CULTURAL
INTERNACIONAL E INNOVACIÓN SOCIAL

MUSEO COMPARTIDO

Encuentros Intergeneracionales alrededor del Juego Popular en la España Rural

María del Castillo García Romero
Sandra Stephanie García Cabrera
Nesrine Khoury
María Pastor Sánchez
Javier Roche Martínez

2021/22



Edita:
Escuela de Gobierno
Universidad Complutense de Madrid

Colección Trabajos Fin de Máster

Autores: María del Castillo García Romero
Sandra Stephanie García Cabrera
Nesrine Khoury
María Pastor Sánchez
Javi Roche Martínez

ISSN: 2952-0169

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

Madrid, 2022





U N I V E R S I D A D
COMPLUTENSE
M A D R I D



**Máster en Gestión Cultural Internacional e
Innovación Social 2021- 2022**

Museo Compartido

***Encuentros intergeneracionales alrededor del
juego popular en la España rural***

Tutor: DAVID MÁRQUEZ MARTÍN

Autoría:

**MARÍA DEL CASTILLO GARCÍA ROMERO
SANDRA STEPHANIE GARCÍA CABRERA
NESRINE KHOURY
MARÍA PASTOR SÁNCHEZ
JAVI ROCHE MARTINEZ**

Madrid a 04 de julio de 2022



Nota a la lectora

A lo largo de este documento hemos combinado la utilización de términos colectivos y el uso de términos en femenino, con el objetivo de emplear un lenguaje inclusivo, que armonice la sencillez y claridad expresiva, con el rechazo del sexismo en la información. Tan solo cuando la oposición de sexos sea un factor relevante en el contexto, se explicitarán ambos géneros



ÍNDICE

Nota a la lectora	4
Vivir dentro de una historia.....	6
1. RESUMEN / ABSTRACT.....	7
2. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	8
2.1. El papel del juego como elemento patrimonial de conexión intergeneracional	9
3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	13
3.1. Objetivos	13
3.2. Marco metodológico	14
4. INTERÉS Y PERTINENCIA	17
5. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y CONTEXTO ACTUAL	18
5.1. Marco conceptual	19
5.2. Conclusión contextual	25
6. PROPUESTA: MUSEO COMPARTIDO	27
6.1. Estudio del contexto	27
6.2. Definición del proyecto	29
6.3. Gestión y producción del proyecto	39
6.4. Plan de comunicación	40
6.5. Documentación	41
6.6. Evaluación e impacto	42
6.7. Conclusiones	43
7. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES	46
Webgrafía	48
8. ANEXOS	52
8.1. ANEXO 1. CRONOGRAMA	53
8.2. ANEXO 2. VÍAS DE FINANCIACIÓN	54
8.3. ANEXO 3. PRESUPUESTO	56



VIVIR DENTRO DE UNA HISTORIA

Hay una historia muy conmovedora en el mundo de la literatura, que tuvo lugar en 1923 en Berlín, y cuyos hechos fueron narrados por Dora Diamant, el último amor de Kafka. Un día Franz Kafka estando en un parque, encontró a una niña sola, apenada y llorando, imbuida de gran tristeza. Se acercó a ella y le preguntó por qué estaba triste, entonces la niña le contestó que había perdido su muñeca. Kafka le dijo que en realidad su muñeca no se había perdido, sino que simplemente había viajado, y que él era el cartero que diariamente le llevaría las cartas de su muñeca viajera. Así, durante tres semanas, el gran Franz Kafka estuvo ocupado escribiendo las cartas de la muñeca dirigidas a la niña.

La primera vez que leí sobre esta historia fue en la novela de Paul Auster, Brooklyn Follies (2005), donde dice: “las cartas la han aliviado de su desgracia. La niña tiene la historia, y cuando una persona es lo bastante afortunada para vivir dentro de una historia, para habitar un mundo imaginario, las penas de este mundo desaparecen”.

El autor español Jordi Sierra i Fabra, quien escribió un relato de ficción (Kafka y la muñeca viajera, 2006) sobre el contenido de aquellas cartas —cartas que nadie ha encontrado hasta el día de hoy—, reflexiona en su texto: “¿Salvar a una niña no era como salvar al mundo?”. Pienso en esta maravillosa historia mientras veo a mi hija crecer ante mis ojos, rodeada de amor y juegos; la veo relacionarse con la gente en parques y playas, y contemplo cómo el grupo con el que más se comunica son las mayores. Pienso en mis padres, sus abuelos, que están lejos de ella y que tienen tantas historias que contarle... Pienso en el paso que estaba a punto de dar cuando me planteé irme a vivir a uno de los pueblos con encanto de España, y el motivo que me lo impedía es que estos pueblos están desiertos y olvidados, lo que sembró en mí el miedo a un futuro en el que mi hija estaría sola, sin historias. Kafka no era viejo cuando conoció a la citada niña en un parque de una ciudad bulliciosa y animada como Berlín, pero estaba enfermo y cansado, aunque tenía el amor de los abuelos en el corazón. Y esa muñeca, aun en su ausencia, creó un vínculo humano entre Kafka y la niña. Todo lo que deseo para mi hija y para todas las niñas de lugares bulliciosos, y lugares olvidados, es vivir dentro de una historia, y jugar, jugar mucho. Y para mis padres y para toda la gente de lugares bulliciosos, y lugares olvidados, es contar sus propias historias, y también jugar, jugar mucho.

Nesrine Khoury

Aira, C., (2004), La muñeca viajera. Disponible en: https://elpais.com/diario/2004/05/08/babelia/1083973160_850215.html (Fecha de consulta 19 de junio de 2022). Auster, P. (2005), Brooklyn Follies. Barcelona: Anagrama. Sierra i Fabra, J. (2006), Kafka y la muñeca viajera. Madrid: Siruela.



1. RESUMEN / ABSTRACT

El presente trabajo nace de una preocupación compartida por la problemática social que supone el aislamiento hoy en día, especialmente en el mundo rural, donde existe una acuciante despoblación. Este aislamiento se suele relacionar con el envejecimiento de la población, pero en pueblos de menor tamaño, también puede darse en la población infantil. Inicialmente, ofrecemos un análisis teórico, incorporando conceptos como los municipios en peligro de extinción, la intergeneracionalidad, el juego popular como patrimonio inmaterial y la importancia de la innovación social, para dar respuesta a esta problemática desde la Cultura; así como la investigación de proyectos referentes en estas categorías. A partir de este análisis, proponemos un modelo de proyecto cultural replicable en este tipo de municipios (200 a 500 habitantes) y dedicado principalmente a los colectivos de niñas y mayores. Un proyecto que, a lo largo de todo un año escolar, cree un espacio de encuentro cultural, a través de un proceso de investigación y de co-creación intergeneracional, desde el arte y de la mano de la innovación social y la participación ciudadana, generando un Museo Compartido y vivo; un dispositivo que retome todas las vivencias y virtudes del juego popular como catalizador social y promueva espacios de encuentro y apropiación en la comunidad.

Palabras clave: Ruralidad. Juego popular. Intergeneracionalidad. Patrimonio inmaterial. Museo compartido. Proyecto cultural



2. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Actualmente, el medio rural afronta problemas (...). Las posibilidades de crecimiento y desarrollo de las zonas rurales están ligadas a la permanencia de la población con edades intermedias. Por ello, resulta tan perjudicial el hecho de que jóvenes y personas de media edad abandonen el medio rural, lo que da una perspectiva de descenso vegetativo de la población (Vallespí, A., 2018).

Según las estadísticas que proporciona periódicamente el Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación, en España, las áreas rurales suponen el 84% de la superficie del país. Es decir, que la mayor parte de la geografía española se encuentra sorteada por un alto porcentaje de municipios de tipología rural, considerados estos todos aquellos que poseen una población de menos de 30.000 habitantes, lo que reúne a día de hoy el 15,9% de la población censada. Más concretamente, un 78% de los municipios españoles posee menos de 5.000 habitantes, aglutinando el 9,4% de la población (Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación, 2020), un porcentaje nada desdeñable, que más allá de los indicadores demográficos, nos traslada una realidad cualitativa en la que viven su día a día millones de españolas. Realidad atravesada por las necesidades, que muchas veces obviadas por las políticas públicas nacionales, precisan de una mirada atenta y regional, a poder ser, local y localizada.

En estos pueblos —término tantas veces omitido y sustituido por los sustantivos municipio y localidad casi como si de eufemismos se tratara-, se han agudizado una serie de problemáticas que condicionan el mantenimiento de estas comunidades y obligan en muchos casos a la migración. La principal de ellas es la soledad, el aislamiento, al que diversos grupos poblacionales se encuentran expuestos en estas áreas. Comúnmente, dado el evidente envejecimiento de la población, se piensa en la exclusión social del colectivo de la tercera edad. No obstante, esta no se trata de la única realidad en los pueblos menos habitados.¹

La soledad en la infancia es otra realidad, quizás invisibilizada, pero igualmente patente, que marca el día a día de las niñas que habitan lugares poco poblados. El porcentaje de población infantil en el mundo rural es bajo; no obstante, su existencia condiciona el crecimiento, el aprendizaje y el proceso de socialización primaria de este grupo social, que carece en muchos casos de los servicios, actividades y oportunidades mínimas para su óptimo desarrollo en una etapa decisiva como la infancia.

¹ Sobre los prejuicios sobre la soledad en el mundo rural se han venido desarrollando distintos proyectos de investigación que ahondan en este concepto desde una perspectiva histórica. Al respecto de algunos resultados, remitimos a la publicación de García González, 2017.



En este sentido, atendiendo a ambas realidades, aunque no parezcan paralelas consideramos crucial plantear un proyecto cultural centrado en este contexto compartido por tantos pueblos, y, que, por tanto, sea extrapolable, plausible y realizable en cada uno de ellos. En suma, un proyecto que estimule la creatividad a partir de estos entornos, y que sirva como nexo de unión entre las distintas generaciones en riesgo de exclusión, para favorecer el intercambio social, cultural, la promoción de la salud física y mental, la mejora de la autoestima, el trabajo comunitario, y el sentimiento de identidad y pertenencia de estos grupos a los respectivos territorios que habitan.

2.1. EL PAPEL DEL JUEGO COMO ELEMENTO PATRIMONIAL DE CONEXIÓN INTERGENERACIONAL

En la línea del proyecto que planteamos, se han realizado en los últimos años algunas incursiones que abordan temas conectados con los propios contenidos o conceptos desarrollados en nuestro trabajo, desde perspectivas muy diversas². Si bien, nuestro trabajo tiene un claro planteamiento: convertir en eje vertebrador para la conexión de las dos generaciones objeto de nuestro proyecto el desarrollo de los juegos populares desde una perspectiva múltiple; un patrimonio inmaterial que, más allá de sus propios valores, sirve como punto de partida de un programa de acciones para estimular el acceso a la cultura en el mundo rural por parte de la infancia, así como para combatir el descenso de la participación en el hecho cultural por parte de personas de más de 55 años, realidad palpable cuantitativamente según las estadísticas³ [Fig. 1]. Ello, sumado a la centralización de las infraestructuras en las ciudades, además de la precarización de los museos y de otros espacios culturales en estos entornos ajenos al hecho urbano. En este sentido, nos centramos en dos grupos poblacionales clave, cuya interrelación permitirá, en primer lugar, poner en práctica la inclusión como uno de los criterios de aplicación en las acciones conducentes al proyecto; en segundo lugar, paliar la cada vez más evidente pérdida de la tradición de la transmisión oral –dada la frecuencia con la que la tecnología monopoliza el juego infantil-, y pondrá sobre la mesa la necesidad de plantear desde las instituciones públicas –tanto nacionales, como regionales y locales-, una serie de políticas culturales de apoyo en el medio rural que activen programas y articulen acciones para resolver esta problemática común.

² Sobre esta cuestión profundizamos en el capítulo 5. Estado de la cuestión y contexto actual.

³ También, a este nivel de evaluación de resultados, es destacable el hecho de que CULTURA Base solo ofrece datos de poblaciones mayores y menores de 50.000, esto es significativo ya que no solo es mucho menor el acceso a la cultura en poblaciones con pocos habitantes, sino que los datos estadísticos directamente obvian a estas poblaciones



Actividades artísticas

	Escribir	Pintar o dibujar	Fotografía	Teatro	Danza, ballet, baile	Flamenco o baile español	Tocar un instrumento	Cantar en un coro
								
15 a 24	16,1	31,3	43	4,3	10	2,9	20,1	16,3,9
25 a 34	10,7	19,6	37,9	3,1	7,2	2,5	15	2,5
35 a 44	8,1	16,3	35	2,1	6,2	1,6	10,2	1,9
45 a 54	7,6	13,8	30,1	1,9	5,9	2,3	8,4	2,3
55 y +	6,5	11,1	17,5	1,4	4,8	2,1	4,8	3,1

Fig. 1. Personas que han realizado actividades artísticas en el ejercicio 2018-2019 según tipo de actividad por edad. Fuente: CULTURABase. Encuesta de hábitos y prácticas culturales. (MECD).

Pretendemos así, que, de forma conjunta, se implique a la ciudadanía de ambos grupos poblacionales en la transmisión y conservación de sus patrimonios culturales locales, convirtiéndolos en agentes activos de su disfrute, regeneración dinámica y mantenimiento y puesta en valor. Por otro lado, se realizará un aporte sustancial a la mejora de la calidad de vida de estos lugares marcados por la despoblación, lo cual supondrá un paso adelante para la atracción de familias que tengan como residencia habitual áreas poco pobladas, donde cada día más, se implementará la creación de redes interpersonales que sustentarán las necesidades de unos y otros grupos sociales. Espacios de seguridad y confianza que supongan lugares de intercambio y conexión intergeneracional, produciendo de manera orgánica lazos a través del juego, que tengan como valores más allá de la tradición per se, o, por contraposición, lo tecnológico; y como espacios de encuentro, más que residencias, escuelas o el propio hogar en soledad, espacios en común para pequeñas y mayores. En suma, verdaderos museos compartidos, vivos, una suerte de dispositivos generados en torno a aportaciones vivenciales, objetos, aprendizajes, desde un punto de vista colectivo, participativo y activo, articulado sobre valores diferenciales de la concepción tradicional del término.

El abordaje conceptual del proyecto mediante el juego puede servirnos como conector para dar una base sólida a la relación que se pretende establecer y/o potenciar entre ambos grupos; el juego sirve a las mayores para poner en valor experiencias, destrezas y habilidades, cobrando importancia el recuerdo, la memoria, y su implementación dinámica en el proceso de transmisión hacia las generaciones jóvenes, como vía expresión personal y social, y, a la vez, actividad lúdica para este colectivo. Por otro lado, para la infancia, el juego constituye una forma de vivir, especialmente en edad de escolarización, por lo que, estos, vistos desde una perspectiva cultural, enriquecerán la experiencia del grupo y servirán como hilo conductor de su aportación contemporánea, estimulando por una parte la observación, y, por otra, poniendo el acento sobre el carácter artístico y educativo del propio proyecto, abierto a cambios y adaptaciones según el discurrir del mismo en su desarrollo, y condicionado por

las necesidades que se detecten en el proceso, ya que perseguimos que las personas sean verdaderamente el epicentro del mismo.

Resumidamente, se pretende, mediante un programa basado en conceptos y metodologías aplicadas con rigurosidad en el ámbito de la gestión cultural y la innovación social, elaborar un proyecto cultural que sirva, a su vez, como conclusión a la investigación conducente al presente Trabajo Fin de Máster centrado en el juego desde una perspectiva intergeneracional, como medio de sociabilidad y de aprendizaje colectivo, dejando lugar a la creatividad de los grupos implicados, y con carácter adaptativo en función de la realidad socioeconómica y cultural del propio mundo rural al que va dirigido. En este sentido, aunque se trata de un proyecto acotado, se pretende dotar de continuidad a la huella que este deje en su discurrir temporal por el espacio rural, de manera que cada pueblo lo pueda reconvertir y resignificar, según sus necesidades e intereses, hacia otras actividades o acciones que prosigan, en su caso, la relación intergeneracional sobre la que en este trabajo queremos sentar las bases.

Por último, hacer constar cómo este proyecto pretende alinearse con algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, impulsados por la Organización de Naciones Unidas (UN, 2020). En concreto, contribuimos al cumplimiento de los siguientes:

- “Objetivo 3: Salud y bienestar. Garantizar una vida sana y promover el bienestar en todas las edades es esencial para el desarrollo sostenible”; nos ocupamos de promover una buena salud física y mental, resultado de la sociabilización, de la puesta en valor del juego como elemento de conexión para diversos grupos de edad.
- “Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”; el juego, así como las relaciones establecidas entre generaciones, procuran un valor educativo al proyecto, que pretende ser igualitario y horizontal, tanto en sus métodos como en sus prácticas.
- “Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas”; el proyecto, aunque no especifique su dedicación exclusiva al colectivo femenino, es inclusivo y suscita la participación activa del mismo. En este sentido, nuestra contribución se centra en emplear un lenguaje inclusivo a lo largo de todo el trabajo de investigación y el proyecto resultante.
- “Objetivo 8: Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos”; el desarrollo de proyectos culturales encuadrados en marcos socioeconómicos rurales puede fomentar la creación, aunque tangencial, de puestos de trabajo, así como favorecer la atracción de talento a estos ámbitos, además de la estabilización de personas y familias como futuros residentes, lo cual retroalimentaría el propio crecimiento del medio rural en todos los sentidos.
- “Objetivo 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación”; este proyecto puede ser el punto de partida para repensar la necesidad de construir exprofeso en el mundo rural espacios de cultura compartida, o bien, adaptar la funcionalidad de otros para el mismo fin, lo cual supone un paso más hacia la innovación social.
- “Objetivo 10: Reducir la desigualdad en y entre los países”; la desigualdad como punto de abordaje glocal (en referencia tanto a coordenadas tanto globales como locales), y, por



tanto, desde múltiples perspectivas, especialmente, dentro del propio país, en lo que se refiere al acceso al hecho cultural, en paralelo a otros objetivos del propio proyecto.

- “Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas”; en correlación al objetivo anterior, la inclusión como eje central del proyecto cultural implica de forma automática un necesario proceso de transformación social, donde primen la equidad y la igualdad de oportunidades.



3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

3.1. OBJETIVOS

El objetivo principal del TFM ha sido definir, mediante una profunda investigación, la realidad cultural en el mundo rural, especialmente en lo que se refiere a las relaciones sociales intergeneracionales, en municipios de reducida población, donde el aislamiento y la soledad para niñas y mayores son una realidad constante. Para ello, teniendo como punto de partida el juego como elemento patrimonial, hemos propiciado el desarrollo de un proyecto cultural que sirva como impulso, conclusión o respuesta a la hipótesis de partida, es decir, un proyecto que aporte una solución a la problemática existente en estos entornos.

En paralelo a este, hemos articulado una serie de objetivos secundarios donde especificar las distintas cuestiones teóricas que dan cuerpo a nuestra investigación. El primero de ellos, ha sido analizar el concepto de municipio en riesgo de extinción, para conocer la realidad de un buen número de pueblos que, a lo largo y ancho de la geografía española, por sus peculiaridades demográficas, padecen diversos condicionantes, que inciden directamente sobre el aislamiento y la (im)posibilidad de acceso al hecho cultural de forma igualitaria respecto del resto de la población.

A continuación, hemos tomado el concepto de intergeneracionalidad como un medio para conectar personas de distintos grupos de edad, con ocupaciones e intereses diversos, que puedan encontrar en este nexo de unión el enriquecedor encuentro que supone conocer e intercambiar experiencias vitales con la alteridad, a veces no tan diferente como a priori pueda parecer.

Asimismo, hemos querido abordar el juego popular como elemento patrimonial, concretamente como patrimonio cultural inmaterial, resituándolo en el contexto actual y poniéndolo en valor desde múltiples perspectivas (cultural, social, educativa), donde prime el valor de la aportación colectiva.

Por último, se han sentado las bases sobre el concepto de innovación social y sobre la generación de nuevas políticas e instituciones en la cultura a raíz de las nuevas necesidades de la contemporaneidad, todo ello, a través del análisis de la propuesta cultural que emana de las distintas administraciones en esta materia, y cómo esta incide sobre la intergeneracionalidad, el juego como patrimonio inmaterial, etc., bajo el prisma del mundo rural.



3.2. MARCO METODOLÓGICO

El presente TFM se ha desarrollado en base a una metodología adecuada a los fines de la investigación, habiéndose llevado a cabo una serie de labores de documentación, análisis e información fundamentales en el proceso de conocimiento del tema en cuestión. En lo que se refiere al diseño de la investigación, esta, al circunscribirse a unas líneas concretas, se rige por un modelo metodológico específico, es decir, empleando un enfoque cuya fundamentación teórica y procedimental responde a una historiografía particular, lo cual abordamos convenientemente como punto de partida del propio planteamiento del trabajo y, a posteriori, del proyecto cultural.

Las fuentes de consulta se exponen en el siguiente apartado, de forma que referimos todas las tipologías a las que recurrimos en la búsqueda de información acerca de nuestro objeto de estudio.

En cuanto a los aspectos formales, hemos centrado nuestras miras tanto en la generación como en la gestión de la diversa información que ha ido arrojando el proceso de investigación, a lo que sumamos la conformación de aparato crítico y bibliografía al uso académico que nos ha permitido la identificación precisa de las fuentes de nuestro estudio. Por último, en lo referente a las actividades desarrolladas, establecemos dos campos diferenciados: las acciones encaminadas a la formación en el curso del Máster, así como otras actividades complementarias, como la asistencia por parte de algunas compañeras que integran este equipo al V Foro Cultura y Ruralidades, organizado por el Ministerio de Cultura y Deporte. Por otro lado, señalar que hemos concurrido con nuestro trabajo a las Becas de Investigación del Observatorio Cultural del Proyecto Atalaya, en su línea de investigación “Cultura y patrimonio en el mundo rural”.

3.2.1. Consideraciones metodológicas

Esta investigación se ha regido por una serie de líneas que han marcado las directrices tanto teóricas como metodológicas en su aplicación respecto de nuestro objeto de estudio. Este marco teórico es múltiple, pues hemos recurrido a diversas disciplinas en un intento por dilucidar la hipótesis de partida, ofreciendo argumentos que aclaren o resuelvan las diversas cuestiones a abordar.

La selección del modelo metodológico ha sido resultado de la revisión del marco teórico y los procedimientos correspondientes a la disciplina base de nuestro estudio, así como de los métodos de investigación aplicados con anterioridad a los elementos objeto de esta investigación.

Se ha recurrido fundamentalmente al método analítico-sintético, el cual nos permite descomponer el hecho cultural en sus dimensiones social, económica, política, artística, etc. El análisis diferenciado de las cuestiones de diversa naturaleza antes mencionadas nos

ha hecho posible tanto reconstruir la secuencia histórica actual, sintetizando y explicando cada uno de los hechos, como llevar a cabo la revisión crítica de la historiografía precedente, de forma que se han podido refutar o confirmar, según los casos, las hipótesis y conceptos que arguye dicha bibliografía.



En este sentido, el empleo de los métodos heurístico y hermenéutico –que hacen referencia a los procedimientos de análisis y síntesis respectivamente–, ha consistido, en primer lugar, en la selección, manejo y estudio crítico de una amplia serie de fuentes que nos han permitido arrojar resultados y documentar toda cuestión relativa a nuestro TFM.

Otro de los métodos empleados en la fase inicial de dicho proceso de documentación ha consistido en la realización de búsquedas o muestreos en las diversas fuentes, sobre todo bibliográficas y web, de forma que un determinado número de consultas nos ha permitido evaluar la amplitud de contenidos que es posible localizar y así estimar el tiempo necesario para su búsqueda, consulta y selección. Al llevar a cabo sondeos estandarizados de forma paralela, entre todas las compañeras que formamos el grupo, hemos verificado de forma horizontal y consensuada, en su caso, la utilidad de determinadas fuentes que en principio no presentaban información relacionada con el objeto de estudio. Todo ello nos ha servido tanto para realizar una mejor distribución del tiempo dedicado a la búsqueda en cada una de ellas, como para evaluar de antemano un volumen aproximado de resultados y planificar la consulta específica para construir cada capítulo que compone este TFM.

En segundo lugar, una vez localizados los datos en la primera fase de análisis, se han interpretado de una manera objetiva. Para ello ha sido aplicado el método hermenéutico, el cual nos ha permitido sintetizar los datos, el conocimiento alcanzado, en teorías que demuestran y explican resultados concernientes a las hipótesis iniciales.

De forma paralela, nuestra investigación ha estado vertebrada por el método deductivo inductivo, de forma que se han hallado los resultados a través del razonamiento de una serie de principios o supuestos iniciales, partiendo de cuestiones generales que nos lleven a lo particular. Esto ha sido completado asimismo a la inversa, con los procesos de razonamiento que partan de los hechos singulares con el fin de recabar proposiciones generales.

En cuanto a las coordenadas espaciales, si bien nuestro estudio se ha centrado en un ámbito geográfico local tipo, ha primado en la investigación el análisis comparativo respecto del territorio nacional español. Ello se ha basado presumiblemente en criterios estadísticos, sobre cuestiones como la demografía y el acceso al hecho cultural por parte de la población.

Todas estas tendencias han inferido en nuestro trabajo una filosofía analítica combinada, según los supuestos. Con estos principios hemos dado lugar a una investigación basada en el análisis, documentación e interpretación particular de nuestro objeto de estudio, un planteamiento integrador y consideramos innovador, en el marco teórico y metodológico de la disciplina en cuestión.

3.2.2. Fuentes de consulta

El diseño de la investigación, según la expuesta metodología, se materializó inicialmente en la selección de una serie de fuentes de consulta, lo que denominamos la fase teórica de búsqueda y revisión bibliográfica, y de otra documentación, tanto en formato papel como digital.

Las consultadas responden a una tipología muy diversa, tratándose de fuentes bibliográficas, hemerográficas, gráficas, audiovisuales, legislativas, normativas, aparte de fuentes web.



Para facilitar los procesos de documentación, realizamos un vaciado previo de dichas fuentes, que por sus características y origen resultaban instrumentos de conocimiento para nuestro estudio.

El acceso a estas obras ha determinado que la consulta en bibliotecas físicas y vía web sea una constante en nuestro trabajo, consultándose los catálogos de multitud de fondos, de lo cual se realizó una amplia selección bibliográfica en base a lo argüido anteriormente, comprobándose su idoneidad respecto de nuestras labores de investigación.

3.2.3. Aspectos formales y organizativos

En cuanto a los aspectos formales tenidos en cuenta en la realización de este TFM, hemos seguido una serie de criterios y empleado procedimientos específicos en la consecución del presente.

3.2.3.1. Generación y gestión de la documentación

En primer lugar, referimos que en el proceso de investigación ha jugado un papel primordial la gestión directa de la propia información.

Esta es la razón por la que se generó desde el inicio, entre otros, un corpus bibliográfico integrado por publicaciones y referencias, que documentan nuestro objeto de estudio, todas ellas recogidas en nuestro sitio web en Drive, como herramienta principal de trabajo, en paralelo al procesador de textos, hoja de cálculo, etc.

Atendiendo a la continuidad de la investigación en este ámbito, más allá del propio TFM, nuestro objetivo respecto del manejo y muestra de información ha sido su inicial clasificación, pues el volumen de referencias bibliográficas ha resultado muy amplio en relación con las fuentes de consulta antes referidas.

Es por ello que hemos volcado en Drive la diversa información obtenida de los medios a modo de “base de datos”, organizando y jerarquizando los archivos en carpetas y en distintos documentos, según su funcionalidad y cometido. En primer término, para facilitar su consulta en el proceso de elaboración colectivo del TFM y, paralelamente, para crear un instrumento de clasificación de la misma información orientado a futuros trabajos que realicen una revisión de esta investigación.

3.2.3.2. Conformación de aparato crítico y referencias bibliográficas

Finalmente, entre las consideraciones metodológicas, referimos la elaboración de un aparato crítico, así como la unificación de la serie de referencias bibliográficas consultadas, todo ello, al uso académico.

Con este fin se asumió el sistema de citas y referencias proporcionado por la organización del Máster. Es por ello que para la citación y consiguiente redacción bibliográfica tomamos como guía el sistema mencionado, norma de descripción internacional, la cual proporciona las directrices para la preparación de referencias bibliográficas y citas de todo tipo de recursos.



4. INTERÉS Y PERTINENCIA

Este trabajo parte de una situación vivida por una de las personas del equipo y compartida por otras compañeras que viven, o han vivido en pueblos en peligro de extinción. Situación que expone las reticencias que puede generar a una familia con hijas de corta edad, el establecerse en este tipo de pueblos, en contra de otras localidades donde van a encontrar más posibilidades de interrelación y los servicios necesarios para que estas sucedan.

Aun viendo esta problemática, el hecho es que estos pueblos, en muchas ocasiones, siguen teniendo población infantil, y, por supuesto, población mayor.

Partiendo de esta situación y después de haber realizado la investigación inicial, podemos destacar diferentes niveles en los que el proyecto cultural en cuestión puede tener una incidencia social que ayude a sobrellevar dicha situación.

Atendiendo a las participantes infantiles, el proyecto les puede proporcionar un tiempo dedicado a lo lúdico desde un carácter pedagógico; generar interrelaciones con otras personas del pueblo con las que, aun siendo una localidad pequeña, las dinámicas establecidas por las personas mayores, pueden hacer que estas no existan; proporcionar diferentes caracteres identitarios de la comunidad en la que viven; y, esperamos, cultiven un interés por el patrimonio inmaterial.

A las personas de mayor edad y que puedan estar sufriendo un proceso de soledad, les puede aportar nuevas relaciones sociales; mejora de la salud comunitaria; un objetivo común con el que tener la mente ejercitada y una puesta en valor de sus conocimientos tradicionales, conocimientos importantes que el progreso económico ha desvirtuado. Son muchas las oportunidades para estas localidades, no solo a nivel social, sino a nivel económico y de progreso que pueden generarse desde la cultura; sería difícil y atrevido por nuestra parte enumerarlas, diremos algunos ejemplos que por supuesto no está en nuestras manos prevenir vayan a suceder: mejor conservación del medio ambiente, recuperación de tradiciones o fiestas patronales fomentando la visita de aquellas personas que han emigrado a las ciudades, fomento de la vida cultural y social en la localidad creando un mayor arraigo que puede llegar a evitar la emigración a la ciudad de las personas jóvenes y familias.

Factores-oportunidades que podemos observar, y en los que actualmente están incidiendo desde sus políticas públicas para las zonas rurales tanto en el Ministerio de Transición Ecológica y Reto Demográfico como el Ministerio de Cultura y Deporte. Esto demuestra, que ya no solo es un grupo de personas interesadas en desarrollar un proyecto cultural, sino que hay una intención política (puede que por la insistencia de otros grupos de personas) en solucionar este tipo de problemáticas en el medio rural.



5. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y CONTEXTO ACTUAL

Teniendo en cuenta que la cultura y el arte nacen de una socialización; son un elemento de comunicación; cohesionan grupos de personas o les crea una base identitaria, podemos encontrar una gran variedad de proyectos que tangencialmente han podido incidir en la problemática planteada y que analizamos a partir de las seis categorías de investigación: patrimonio inmaterial (rojo), participación y colaboración (naranja), juego (amarillo), intergeneracionalidad (azul), ruralidad (verde) e innovación y nuevas prácticas (morado). Cada referencia está situada en un plano cartesiano que grafica en el eje x: si las actividades son dirigidas o participativas y en el eje y: si los proyectos son más cerrados o más abiertos o flexibles en su concepción y desarrollo. **[Fig. 2]**.

De esta manera generamos un radar de proyectos donde pudimos encontrar que varias categorías se cruzan, pero no necesariamente todas las que queríamos abordar. Así, vimos que la mayoría de los proyectos de juego como patrimonio se realizan en espacios como museos, donde no necesariamente se apoyan de la innovación social, y que la participación no es necesaria para su desarrollo. Por otro lado, encontramos proyectos que tratan el tema de la intergeneracionalidad como talleres de convivencia pero que no se enfocan en la creación o en la innovación artístico-cultural de la participación entre generaciones.

Por lo tanto, buscamos un proyecto que sea un proceso abierto, buscando la participación de las comunidades donde podamos abarcar sobre todo el tema de la intergeneracionalidad, la ruralidad y el juego como patrimonio a partir de estos principios



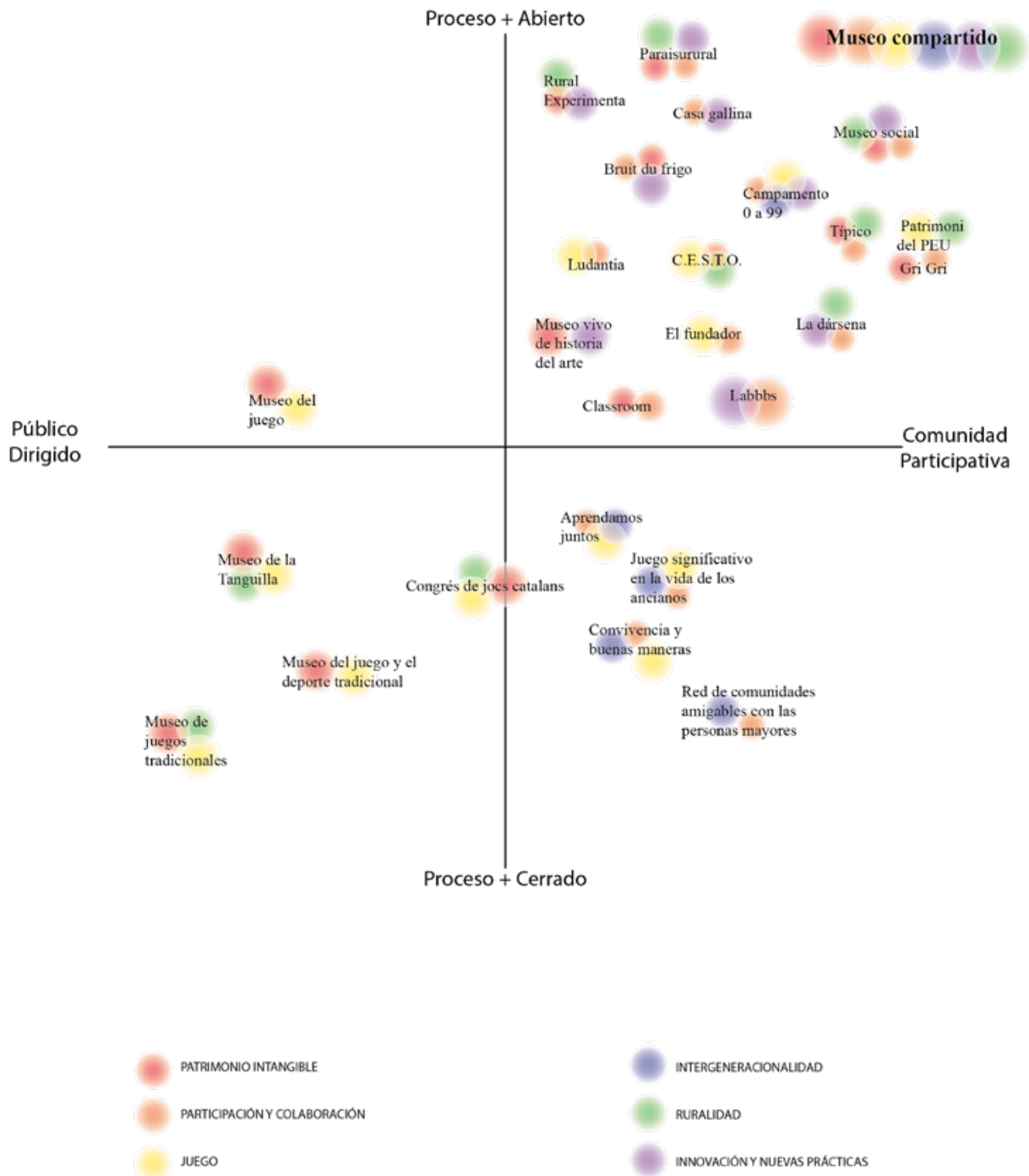


Fig. 2. Proyectos culturales distribuidos en función de su alineación a principios de participación.
Fuente: Elaboración propia.

5.1. MARCO CONCEPTUAL

Hemos seleccionado por el momento cuatro enfoques conceptuales sobre los que gravita nuestro planteamiento investigador. En primer lugar, como aterrizaje territorial del proyecto, el municipio en peligro de extinción, como pueblo tipo sobre el que queremos desarrollar el proyecto cultural. A continuación, la intergeneracionalidad, como proceso a desarrollar bajo la lógica resolutoria de la investigación. Asimismo, el juego popular como patrimonio inmaterial,



como razón o medio por el cual potenciar y revalorizar la relación entre generaciones. Y, por último, abordamos el concepto de innovación social, y en paralelo, las nuevas políticas e instituciones operantes en el ámbito de la cultura.

5.1.1. Municipios en peligro de extinción

En este apartado abordamos el tema de los municipios españoles en riesgo de extinción, o lo que se denomina “La España despoblada” (Bandrés, Azón. 2021) **[Fig. 3]**. Según ONU-Hábitat (2017), “Más del 50% de la población mundial vive en áreas urbanas y se proyecta que para 2050 ese porcentaje aumentará al 66%. Una alta proporción de quienes se mudan a las ciudades y pueblos grandes provienen de áreas rurales”.

La proporción de población rural en la población nacional difiere mucho de un país a otro, al igual que la profundidad del desafío del desarrollo rural. Alrededor del 90% de la población rural del mundo vive en países donde se constituyen al menos, como el 30% de la población nacional (UN, 2021).

La Organización para la Alimentación y la Agricultura (FAO, 2020) se ocupa de la migración rural, hacia, desde y entre zonas rurales, independientemente de la duración, la dirección o las causas del movimiento migratorio. Dicha organización se centra tanto en las migraciones internacionales como internas, reconociendo que estas últimas superan ampliamente la migración internacional a medida que los países van transitando de sociedades predominantemente rurales a sociedades cada vez más urbanas.

En ese sentido, según la FAO (2020), *“Los factores impulsores de la migración desde zonas rurales incluyen la pobreza y la inseguridad alimentaria, así como las escasas oportunidades de empleo y de generación de ingresos. La desigualdad con respecto a las zonas urbanas y las mejores oportunidades de empleo que ofrecen, el limitado acceso a servicios de salud, educación y protección social, y el agotamiento de recursos naturales también son factores que impulsan la migración rural. Entre los factores determinantes de la migración rural, la creciente amenaza que representa el cambio climático. La migración puede ser una estrategia de adaptación que permite a las familias diversificar sus fuentes de ingresos”*.

Generalmente, las personas migran a las ciudades por razones económicas y porque perciben mejores condiciones de vida, pero también pueden terminar en las ciudades como resultado de disturbios civiles y políticos, guerras o desastres naturales. La globalización, el crecimiento de las ciudades y el movimiento global de personas son procesos cada vez más interrelacionados (UNESCO, ONU-Habitat. 2012).

La Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP) advierte de los riesgos de la despoblación, señalando que más de la mitad de los municipios españoles están en riesgo de extinción.



Habitantes por población	0 a 50	50 a 100	100 a 200	200 a 500	500 a 1000	1000 a 2000	2000 a 3000
Número de poblaciones	3.321	2.999	3.451	4.218	2.788	1.213	1.213

Fig. 3. Datos extraídos y tratados sobre las cifras oficiales de población de los municipios españoles.
Fuente: INE. Fecha 2021

5.1.2. Intergeneracionalidad

En el marco de este proyecto, rescatamos el concepto de intergeneracionalidad en su sentido más social o relacional, entendiendo que son las relaciones intergeneracionales las que permiten la construcción y preservación de nuestras sociedades. En este sentido, hacemos referencia al horizonte descrito como *“una sociedad para todas las edades”* que viene formulando Naciones Unidas desde mediados de la década de los noventa. Así, en las conclusiones de la Segunda Asamblea Mundial sobre el Envejecimiento, celebrada en Madrid en 2002, Naciones Unidas reconoció *“la necesidad de fortalecer la solidaridad entre las generaciones y las asociaciones intergeneracionales, teniendo presentes las necesidades particulares de los más mayores y los más jóvenes, y de alentar las relaciones solidarias entre generaciones”*.

Con este marco conceptual establecido por Naciones Unidas, comienzan a surgir en las décadas siguientes los llamados programas intergeneracionales, que el Consorcio Internacional para los Programas Intergeneracionales (ICIP) definió en 1999 de esta forma: *“Los programas intergeneracionales son vehículos para el intercambio determinado y continuado de recursos y aprendizaje entre las generaciones mayores y las más jóvenes con el fin de conseguir beneficios individuales y sociales”*.

Más tarde, en octubre de 2008, un grupo de profesionales latinoamericanos decidieron revisar y reformular la anterior definición dejándola en: *“los programas intergeneracionales son medios, estrategias, oportunidades y formas de creación de espacios para el encuentro, la sensibilización, la promoción del apoyo social y el intercambio recíproco, intencionado, comprometido y voluntario de recursos, aprendizajes, ideas y valores encaminados a producir entre las distintas generaciones lazos afectivos, cambios y beneficios individuales, familiares y comunitarios, entre otros, que permitan la construcción de sociedades, más justas, integradas y solidarias”*.

Respecto a los tipos de programas intergeneracionales existentes, hay un criterio taxonómico, el de la dirección del servicio/s que el programa presta; según este criterio se pueden distinguir cuatro tipos:

- Las personas mayores sirven a niñas y jóvenes (como tutoras, mentoras, preceptoras y amigas cuidadoras,...)
- Las niñas y jóvenes sirven a las mayores (les visitan, les acompañan, tutorizan algunas tareas realizadas por las mayores,...)
- Las mayores colaboran con niñas y jóvenes para servir a la comunidad (por ejemplo, en proyectos de desarrollo medioambiental o en atención a problemas sociales)



- Las mayores, jóvenes y niñas se comprometen juntas y se prestan mutuo servicio (en actividades informales de aprendizaje, recreación, ocio, deporte, exposiciones...).

Los resultados y conclusiones generados en estos programas, evidencian que el contacto intergeneracional mejora las actitudes que las generaciones más jóvenes tienen hacia las personas mayores, disminuye los estereotipos negativos asociados con la edad, puede reducir comportamientos depresivos, disipar los sentimientos de soledad o de abandono, reducir el aislamiento entre ellos y también el sentimiento de cierta ansiedad que a algunas personas les produce su propio envejecer. Igualmente ponen de manifiesto que las personas jóvenes que han participado en proyectos intergeneracionales han aumentado su autoestima y la confianza en sí mismas y han aprendido nuevas destrezas al poder acceder al conocimiento de personas más experimentadas (Sánchez, M., 2018).

En el caso de las niñas, a través de la intergeneracionalidad, se pretende modificar la percepción que suelen tener sobre las personas mayores. También aumenta su facilidad para entenderlas, pues reciben conocimientos de personas con una gran experiencia vital y van teniendo conciencia de los asuntos que le preocupan a las generaciones más avanzadas. En definitiva, estos programas ayudan también a educar desde edades muy tempranas para tener una percepción positiva de los mayores.

Lo que nos muestra la experiencia de todos estos programas y proyectos que hemos tomado de inspiración y modelo, es que allí donde existen oportunidades para mantener buenas relaciones intergeneracionales, se logra crear capital social, confianza, apoyo mutuo y mayores conexiones, lo que permite contar con comunidades y sociedades más cohesionadas, menos fragmentadas.

5.1.3. El juego popular como patrimonio inmaterial

“El juego es más viejo que la cultura”.
(Huizinga, 1972)

Los juegos siempre han estado muy relacionados con la cultura y la historia de los pueblos, son un nexo entre estos y también entre las generaciones, facilitan el proceso de comunicación entre las personas, son considerados un símbolo de humanidad, de paz y de conexión entre las personas sin prejuicios. Hace que niñas y ancianas se entiendan sin necesidad de ninguna otra forma de comunicación. Es un medio de comunicación humana por derecho propio (Carmona Ruiz, 2012). En este apartado abordamos el concepto de juego popular, ya que es más amplio que el de juego tradicional o juego autóctono.

“El concepto del juego popular se refiere a actividades lúdicas que están extendidas, son conocidas y practicadas por un gran número de personas en un momento o lugar, (Rebollo, 2002; García, 2009; Agramonte, 2011) señalando que dependiendo de si el juego popular es nacido o no en la región, sería autóctono o tradicional. nos quiere decir que cualquier juego puede ser popular” (Carriedo Cayón, 2012). Según la Convención de la UNESCO para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, 2003, edición 2020:

“Patrimonio cultural inmaterial” se refiere a las prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos y habilidades, así como las herramientas, objetos, artefactos y espacios



culturales asociados, que son reconocidos por sociedades, grupos y, en algunos casos, individuos como parte de su cultura. Este patrimonio cultural inmaterial, transmitido de generación en generación, es constantemente recreado por las sociedades y grupos en respuesta a su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, y les otorga un sentido de identidad y continuidad, fomentando así el respeto a la diversidad cultural y creatividad humana”.

La importancia de los juegos populares se sostiene porque son una forma interactiva efectiva de crear vínculos entre generaciones, además de ser fundamentales para mejorar la salud física y mental, y principalmente porque son altamente efectivos en el proceso educativo (Dongil y Sánchez, 2020). Sería de gran importancia preservarlos y promoverlos, en el torbellino que vive la sociedad de consumo, y el gran dominio de los juegos electrónicos individuales, que exacerbaban el sentimiento de soledad en la infancia. Por tanto, vemos importante la visión tomada de las Comunidades Patrimoniales (Consejo de Europa, 2005)⁴ que reclama y evidencia la necesidad del desarrollo de espacios alojados en contextos participativos para su reflexión y ampliación; haciendo especial hincapié en la dimensión social y en el valor de la transversalidad para una construcción colaborativa de su concepto y caracterización. Sería, así, interesante trabajar desde el juego popular como un medio de diálogo e interacción entre generaciones, como un patrimonio inmaterial que debe ser preservado a través de un museo compartido y colaborativo.

5.1.4. Innovación social y nuevas políticas e instituciones en la cultura

Partiendo de la postura de que existe cierta limitación de las instituciones y gobiernos para dar respuesta a territorios apartados del centro territorial, la definición de políticas dirigidas a un tipo de públicos modelo y la musealización de los contenidos privilegiados a manera de exhibición, nos interesa abordar discursos que promuevan otra forma de acercarnos a la cultura en busca de la descentralización de los apoyos culturales y poner en valor los saberes locales y populares a partir de la activación de la misma ciudadanía. De esta manera, promover la cultura para la mejora social de las comunidades. En las últimas décadas, se podría decir que, acentuándose con la crisis económica del 2008, se han posicionado discursos y prácticas como respuesta a ciertas limitaciones en el espectro institucional para ofrecer soluciones a las demandas ciudadanas cada vez más complejas (Resina, 2019). Entre las limitaciones, se encuentra: la rigidez y falta de flexibilidad de los modelos institucionales; la jerarquía y la unidireccionalidad de los diálogos, poca interacción y cooperación entre actores e instituciones sin conectar, sobre todo, con la ciudadanía; la generalización y centralización de programas y proyectos marginando a los entornos rurales y territorios periféricos o comunidades minoritarias. Como respuesta, se han desarrollado prácticas y discursos diversos poniendo el foco en una variedad de temas como la democratización de la cultura, la innovación social, la cultura abierta, la participación ciudadana, el procomún, entre otros, insistiendo en que el papel de la cultura no es solo ocio y entretenimiento, sino un espacio y una herramienta para cuestionarlo y cuestionar el presente (Quiroga, F., 2020). De esta manera la importancia de la innovación social como ideas aterrizadas que benefician a una comunidad y mejoren

⁴ Para la definición de este concepto tomamos como referencia el Artículo 2 de la Convención de Faro, que entiende la comunidad patrimonial como aquella “compuesta por personas que valoran aspectos específicos de un patrimonio cultural que desean conservar y transmitir a futuras generaciones, en el marco de la actuación de los poderes públicos”.



su capacidad de actuar (Ortega y Martín, 2019). En este sentido, la Comisión delegada para el Reto Demográfico considera en su Plan de Medidas el fomento de la actividad cultural en áreas rurales como actividad esencial para la dinamización de estos territorios (La Moncloa, 2021). Así, se pone de manera incipiente el foco de interés de las instituciones públicas en desarrollar una serie de políticas públicas que sobre el ámbito rural conduzcan al desarrollo y la innovación. Sobre este último punto, destacar el papel de la Red Rural Nacional (2022), en cuya cartografía de buenas prácticas es posible encontrar proyectos tecnológicos como Museos Vivos (2022), centrados en infraestructuras culturales en pueblos, algunos de ellos, de menos de 100 habitantes.

Ante esta situación, se ha desarrollado el papel de la mediación, dentro y fuera de las instituciones, como proceso que habilite espacios de enunciación, no sólo como portavoz, ni como promotor de contenido, sino como facilitador de herramientas o espacios para que las comunidades puedan dar cuenta de sus realidades o posiciones (Quiroga, 2020). Basándonos en *“el modelo elaborado a fines de la década de los ‘80 por la Reinwardt Academie de Ámsterdam, la museología distingue tres funciones: la preservación (que comprende la adquisición, la conservación y la gestión de colecciones), la investigación y la comunicación”*, la cual ha tenido un peso importante basado en la educación y que finalmente ha adquirido el nombre de mediación (Desvallées y Mairesse, 2009).

Asimismo, se han planteado nuevos enfoques de instituciones o infraestructuras culturales que puedan abrirse a estas nuevas necesidades e inquietudes como los laboratorios ciudadanos, los centros culturales de autogestión comunitaria, entre otros. Incluso su vertiente en la esfera digital ha sido importante por el coste económico, la apertura a más públicos y la autogestión que esta ha promovido. En este sentido, cabe destacar la actividad promovida por el programa público Cultura y Ciudadanía (2022), que pone el foco sobre el papel universal de la cultura sostenida sobre el eje de la participación social, activa y abierta. Entre sus líneas de trabajo, destaca la labor realizada para con los pueblos en Cultura y Ruralidades (2022), donde tanto en las iniciativas del Foro homónimo, como en Rural Experimenta, se conciben lugares de encuentro, colaborativos, de experimentación y puesta en común de proyectos diversos relacionados con el ecosistema cultural y social, atendiendo tanto a sector público como privado.

Algunas instituciones como las bibliotecas, los museos, las universidades, los colegios, los teatros, entre otros, también han tenido que modificar su forma de interacción y de creación de públicos. O desde otra perspectiva, se ha cuestionado el papel de estas dándole una nueva versión desde su concepción para crear nuevas instituciones, como es el caso de los museos vivos, los museos abiertos, los museos situados. En esta línea, destacar cómo también desde las políticas públicas han surgido iniciativas, que, aunque discretamente, han puesto sobre la mesa la necesidad de nuevas prácticas y la concepción de un espacio museístico renovado en sus planteamientos. Así, Museos + Sociales (2022), pretende desde 2015 que estas instituciones sean accesibles y flexibilicen su acercamiento a todas las realidades sociales posibles, luchando contra la exclusión, a través del diálogo, la creatividad, y la responsabilidad social.

Para este proyecto, nos planteamos repensar la idea de museo como espacio experimental que además de ser un espacio para la difusión y salvaguardar la cultura, sea un espacio de creación, de experimentación y de poner en valor la cultura local y patrimonio desde sus habitantes (Burgos, 2020). Tomando la descripción de museo como *“una institución permanente, sin fines*



de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público que adquiere, conserva, estudia, expone y transmite el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y de su medio ambiente con fines de educación y deleite” (Desvallées y Mairesse, 2009), podemos ver que sus acepciones van mutando desde el aspecto filosófico del mismo, tratando de abarcar otras experiencias de acercamiento a la comunidad y su contexto como la concepción que se plantea del ecomuseo: “institución museal que asocia el desarrollo de una comunidad a la conservación, presentación e interpretación de un patrimonio natural y cultural detentado por la misma comunidad, representativo de un medio de vida y de trabajo en un territorio dado y de la investigación vinculada al mismo” (Desvallées y Mairesse, 2009).

De esta manera poder entender el patrimonio, investigarlo, exponerlo y adaptarlo como plantea Quiroga, *“no es tanto recuperar aquello que ha desaparecido y musealizarlo, sino hacerlo vivo, que siga leyendo y cuestionando la vida común, como ocurría en aquel ahora del pasado”* (Quiroga, F., 2020). Y que además pueda entender su entorno y dar valor a los territorios descentralizando las infraestructuras culturales y llevándolas a espacios que por su lejanía y la densidad demográfica no están dentro del foco de las industrias culturales actuales.

5.2. CONCLUSIÓN CONTEXTUAL

Dado que enmarcamos conceptualmente la investigación previa sobre los problemas de soledad y aislamiento intergeneracional en la España rural como una realidad patente y palpable, hacemos constar de forma concluyente la necesidad de dinamizar los pueblos, dando respuesta a sus necesidades socioculturales, lo que nosotras proponemos se haga a través de un elemento patrimonial como el juego popular, en un sentido global.

Esto nos permite tener un punto de partida desde el que poder definir desde un punto de vista técnico el tipo de pueblo al que nos dirigimos. No obstante, dada la variabilidad de condiciones de este pueblo modelo, teniendo en cuenta la diversidad de la población rural española, concebimos el proyecto como escalable –desde un ámbito muy reducido a una proporción intermedia-, bajo un abordaje demográfico y cualitativo respecto de la población. Gravitando nuestro trabajo desde una perspectiva territorial, el objetivo final de la investigación acometida es su concreción en un proyecto, cuyo planteamiento y desarrollo sean escalables, con el fin de alcanzar su materialización desde un punto de vista múltiple.

Es por ello que tras el análisis de conceptos, metodologías, políticas, prácticas y proyectos que circundan a la problemática objeto de nuestro TFM, consideramos que la mejor conclusión a la investigación es el diseño de dicho proyecto cultural, con el fin de ofrecer posibles vías de resolución a las cuestiones problematizadas, en este caso, a través de un Museo compartido, resultado de los encuentros intergeneracionales que a continuación proponemos.

De este modo, a pesar de que su consecución queda trazada a través de una serie de líneas generales a contemplar –con sus respectivas especificidades en todos los aspectos y/o fases del mismo-, se valora que en su aplicación puedan darse posibles modificaciones según el contexto en el que se plasme, o situaciones surgidas en derredor del mismo.

En ese sentido, con este trabajo se pretende, no solo dar cuerpo al proyecto, si no, en paralelo, guiar en el proceso de aterrizaje del mismo a través de la modelización de las características de los pueblos a los que este va dirigido. De ahí nuestra elección del municipio en peligro de



extinción, sobre el que ya hemos disertado, como municipio tipo. Es por ello que el nivel de replicabilidad del proyecto es alto, aun dándose alteraciones del modelo inicial o variables que interfieran en la escalabilidad del mismo, y supusieran diferentes casuísticas; cuestiones a tener en cuenta de cara a su futura ejecución, bien sea única o múltiple.



6. PROPUESTA: MUSEO COMPARTIDO

ENCUENTROS INTERGENERACIONALES ALREDEDOR DEL JUEGO POPULAR EN LA ESPAÑA RURAL

En este punto de la investigación, vuelven a resonar en mi memoria las palabras que Paul Auster recoge sobre la historia antes narrada, protagonizada por Kafka, la niña y la muñeca viajera: *“las cartas la han aliviado de su desgracia. La niña tiene la historia, y cuando una persona es lo bastante afortunada para vivir dentro de una historia, para habitar un mundo imaginario, las penas de este mundo desaparecen”*. Con esto se demostraba que esa muñeca, a pesar de su ausencia, había creado un vínculo humano entre Kafka y la niña.

Pero ¿y si trasladáramos esta historia, desde la bulliciosa ciudad de Berlín, al mundo rural? ¿Qué pasaría si la niña estuviera deambulando por un pueblo olvidado y desierto? ¿Qué cambiaría si la muñeca fuera ahora un juego popular para la niña, sus padres y abuelas? ¿Qué acontecería, si en vez de Kafka, el autor fuera una persona mayor en este pueblo? ¿Qué pasaría si las cartas escritas por él fueran ahora el museo compartido?

“Una niña, un juego, una abuela”. Es todo lo que se requiere para crear una historia, en la que poder vivir, y la que poder contar a las generaciones futuras. De estas preguntas y reflexiones hechas por las compañeras de nuestro equipo, nace el proyecto “Museo compartido”.

6.1. ESTUDIO DEL CONTEXTO

Tal como nos relata Nesrine en su historia, para el “Museo Compartido”, una de las variables importantes a tener en cuenta es el territorio en el que se enmarca, especialmente los habitantes que posee la población.

A continuación, definiremos las características generales y específicas de un pueblo tipo en el que se desarrollará el proyecto, teniendo presente que cada pueblo en cada territorio tiene su particularidad.

Pensando que el proyecto pueda ser replicable en otras poblaciones, intentaremos hacer una valoración de la aplicación del proyecto en pueblos de mayor tamaño. Llegadas a este punto, y pensando en el futuro desarrollo del proyecto por el grupo de autoras que lo estamos diseñando, ya que cada una residimos en diferentes lugares de la geografía española, hemos decidido establecer un marco referencial lo más objetivo posible, donde aplicar de manera plausible dicho proyecto, y donde su desarrollo sería óptimo con la definición a partir de datos



demográficos. Así pues, dado que el grupo de localidades que se enmarca en una población entre 200 y 500 habitantes es el más numeroso del estado español –con un total de 4.218 localidades–, tomaremos el promedio de este grupo como tipo de pueblo donde desarrollar el proyecto, quedando este con una población sobre los 300 habitantes donde el 45% son mayores de 55 años y el 9% son menores de 14 años. **[Fig. 4].**

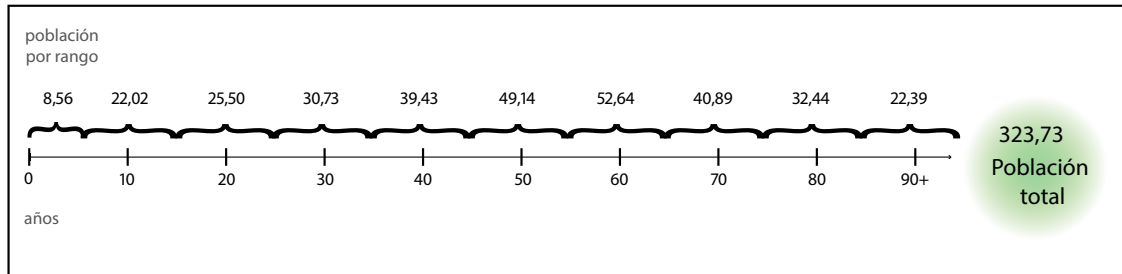


Fig.4. Datos extraídos y tratados sobre las cifras oficiales de población de los municipios españoles.
Fuente: INE. Fecha 2021

Para definir con una mayor precisión las características socioeconómicas del municipio, establecemos como referencia algunos ítems que permiten obtener evidencias sobre la vida en el pueblo tipo. **[Fig. 5]**

Características base de localidad		
<p>Población 323 hab</p>	<p>Renta 14.000 €</p>	<p>Desempleo 7 %</p>
Servicios privados	Servicios públicos	
Tienda alimentación Horno artesano Carnicería Bar - Restaurante	Autobús: 2 viajes diarios ida y vuelta a la capital Médico 3 días/semana Servicios sociales 2 d/s Servicios deportes comarcal Servicios de cultura comarcal en el pueblo Espacio multiusos culturales Servicio de educación para adultos 2 d/s Educación: CREA en la localidad vecina	

Fig. 5 Ficha técnica de características de pueblo tipo.



6.2. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

¿Cómo guardamos nuestros recuerdos?

Dependerá a quién le preguntemos, habrá gente que conteste que en su cabeza, tal vez las fotografías te dirán que en sus imágenes, quizá las escritoras tengan un diario, las investigadoras en sus libros, las administraciones públicas dirán que en sus bibliotecas y museos, pero, y si se nos pasa por alto una forma de guardar muy antigua, quizá de las más importantes, la que nos ha hecho evolucionar como sociedad, compartiendo las memorias con otras personas, de boca a boca, de generación en generación.

La transmisión oral de recuerdos o conocimientos es mucho más que el simple hecho de guardado, interviene una relación social, conocerse, empatizar y recibir esos recuerdos con múltiples lenguajes y sensaciones al mismo tiempo.

Con este proyecto nos gustaría trabajar esta maravillosa forma de transmisión de recuerdos, poniendo la mirada en dos generaciones concretas para intentar fortalecer sus vínculos, las personas mayores y las niñas, y desde uno de los recuerdos más lúdicos, el juego popular.

No vamos a obviar el resto de las formas de transmisión de recuerdos, pero sí que vamos a dejar en manos de las personas que participen cómo las quieren utilizar. Posiblemente veamos fotografías, objetos, relatos y otras expresiones artísticas que nos aproximen a los recuerdos del juego popular.

¿Cómo se guarda el juego?

Con todo eso crearemos un museo, pero no cualquier museo, será el museo que ellas decidan, sin tener en cuenta las típicas estructuras de los museos, horarios, espacios, visitantes, personal, obras de arte...

Por lo tanto planteamos “Museo Compartido”, un proyecto cultural colaborativo, lúdico y experimental a partir de activaciones artísticas que se adaptan y se moldean a las costumbres de la comunidad (y no viceversa) tomando como eje el juego popular. Este proceso se realizará durante un periodo escolar y tiene como objetivo recolectar, revivir, reinterpretar, conservar, compartir los juegos populares de las memorias y vivencias que surjan junto con la comunidad, principalmente entre niñas y mayores. De esta manera poner en valor las experiencias intergeneracionales para construir memorias y crear lazos afectivos más allá de los cotidianos y familiares que pueden surgir a través de la cultura.

6.2.1. Comunidades objetivo

La línea principal que marca el proyecto es el público al que se dirige, nace de una preocupación de una de nosotras, cómo se desarrolla socialmente una niña que llega a un pueblo con pocos habitantes, suponiendo esto el tener pocas niñas con las que jugar. Reflexionando sobre la problemática vimos que aplicando el factor intergeneracional con personas más mayores podríamos estar interviniendo en otra de las problemáticas que se pueden dar en estos pueblos; el aislamiento de las personas más mayores. De esta forma tenemos dos comunidades objetivo principales, niñas y niños entre 6 y 12 años (educación primaria) y personas de unos 55 años o más.



Teniendo en cuenta que las niñas en ocasiones irán acompañadas de sus familias, podemos considerar que estas formarán parte del proyecto en segundo nivel junto a los diferentes organismos del pueblo y el público que pueda participar en el museo compartido.

6.2.2. Objetivos del proyecto

1. Crear lazos de unión intergeneracionales a partir del juego popular como elemento patrimonial.
 - a. Reducir la incidencia del aislamiento en el ámbito rural. Por una parte, en relación a la población infantil escolarizada, en aquellos lugares donde las posibilidades de interrelación social son reducidas. Y por otra, el aislamiento de las personas mayores, favoreciendo paralelamente un envejecimiento activo de la tercera edad, contribuyendo a su actividad física y mental, en interrelación con otros grupos más jóvenes.
 - b. Poner en valor el juego popular como elemento para el desarrollo de competencias sociales y como nexo de unión entre diferentes generaciones.
 - c. Utilizar diversas disciplinas artísticas para facilitar esa cohesión intergeneracional, entendiendo la creación artística y el patrimonio como punto de encuentro y aprendizaje colectivo.
 - d. Impulsar y promover, en último término, la generación de una comunidad que sirva como elemento fortalecedor del pueblo, dando continuidad a los lazos intergeneracionales creados, y proponiendo la reconversión del proyecto cultural hacia otras actividades y programas que respondan a nuevos intereses de los grupos implicados, favoreciendo su evolución dinámica.
2. Generar un Museo compartido entre la comunidad, que permita conservar y activar el proyecto de forma colaborativa.
 - a. Crear un proceso participativo, en el cual el pueblo pueda decidir qué patrimonio inmaterial desea conservar y cómo hacerlo.
 - b. Cuestionar y repensar la idea hegemónica de Museo, convirtiendo esta institución en un espacio abierto y vivo; generado desde y por la comunidad; inclusivo y democrático.
 - c. Apostar por la descentralización de las instituciones culturales, llevando simbólicamente el Museo a estos pueblos de la España rural.
3. Fomentar la construcción identitaria y cultural de los espacios rurales, por parte de la infancia
 - a. Priorizar a las niñas como el grupo social menos numeroso, para así despertar su capacidad creativa, sus habilidades de socialización primaria y expresión personal, para resignificar y reinterpretar los lugares que habitan.



6.2.3. Metodología de mediación⁵

Se propondrá un equipo de mediación que acompañe todo el proceso. En el equipo de mediación es importante contar mínimo con una persona local que pueda darle continuidad al proyecto.

La mediadora es la responsable de crear las condiciones de encuentro y cooperación entre personas diversas y que deberá tener la cualidad de asumir el conflicto a partir de la escucha y los cuidados. Generalmente este es el equipo base y remunerado que además de generar ciertas actividades específicas, durante todo el proceso será el encargado de difundir, comunicar y gestionar el proceso.

Entre las actividades que desarrolla son: escuchar y observar el contexto, lo cual le servirá para: convocar a proyectos, convocar a colaboradores, gestionar y acompañar los talleres de producción y gestionar el cierre del proyecto. Uno de los objetivos clave de las mediadoras es la de generar redes distribuidas y crear nodos en el territorio.

A pesar de que el taller de prototipado es solo una parte del proyecto, se tomarán principios importantes de los laboratorios que acompañarán el proceso:

1. Tratar de crear una nueva institución que cambie el rol de la ciudadanía de consumidora a productora activa.
2. Generar diversidad a partir de poner en valor todo tipo de saberes, experiencias y perfiles, aceptando la confrontación, pero sobre todo que lo que no define a los grupos es su identidad o su experticia, sino un objetivo en común.
3. Conectar con el entorno, pensando de manera holística y situada. Este punto se basa también en que las ciudadanas son las que pueden aportar conocimiento más aterrizado de las problemáticas del entorno y será importante navegar entre el trabajo en grupo y el trabajo con el afuera.
4. Experimentar y prototipar dando lugar al error como aprendizaje y no como limitación. De esta manera poder aterrizar nuestras ideas y generar proyectos y grupos de manera orgánica.
5. Promover una cultura libre a través de registrar y compartir el proceso y los prototipos y que otras personas puedan utilizar y modificarlos según sus necesidades. Sabiendo cómo se puede aplicar y los resultados obtenidos. 6. Crear comunidades de producción y aprendizaje como horizonte final.

6.2.4. Actividades propuesta y coordinación

Museo compartido consiste en: recolectar, conectar y revivir, reinterpretar, conservar y compartir los juegos populares de las memorias y vivencias que surjan junto con la comunidad.

[Fig. 6]

⁵ Esta información es el resultado de los apuntes del Curso de Cómo montar un Laboratorio Ciudadano, impartido por Media lab Prado en 2020.



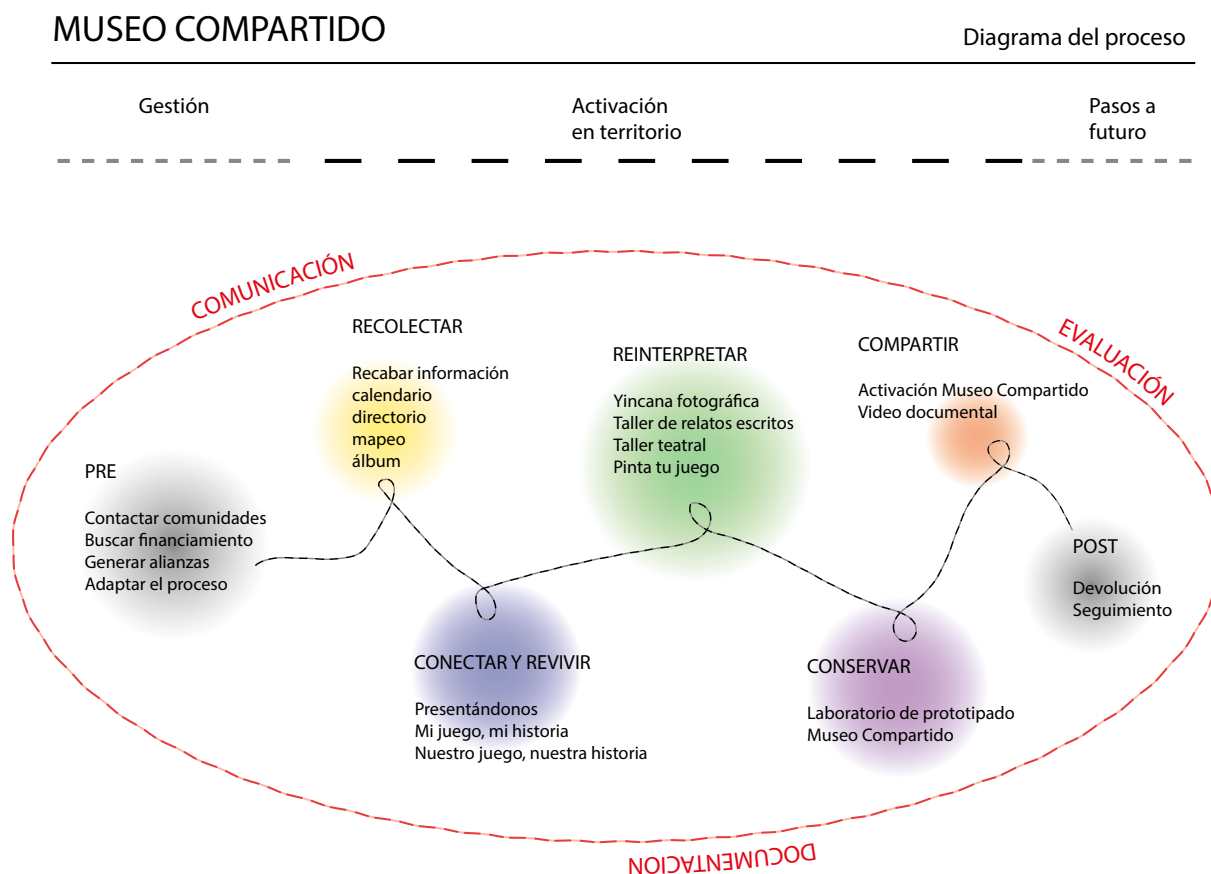


Fig. 6. Diagrama del proceso. Elaboración propia.

El proceso se dividirá en:

2 fases de coordinación y administrativas al inicio y al final del proceso; **5 fases** de intervención junto con la comunidad que acoge el proyecto: Este proceso está pensado para realizar intermitentemente durante un año escolar.

3 actividades paralelas de acompañamiento: De manera transversal se plantean como actividades la documentación constante del proceso para después poner en abierto; la comunicación del proceso tanto de manera interna con la comunidad como para comunicar los hitos e invitaciones para que las personas ajenas lo conozcan, y; la evaluación que se hará antes, durante y después del proyecto con la idea de replicarlo y poder mejorar la metodología a partir de la experiencia y objetivos cumplidos. Estas actividades transversales se explicarán más adelante.

PREVIO. COORDINACIÓN Y FINANCIACIÓN

Antes de empezar el trabajo de mediación y desarrollo de actividades con la comunidad es necesario un trabajo de gestión para contactar con las comunidades con las que se va a trabajar y buscar financiación base que nos pueda permitir desarrollar el proyecto.

Objetivo: Generar un acuerdo con comunidades interesadas en participar en el proyecto.

Duración: Un mes para desarrollar la convocatoria y dos meses a partir de la financiación inicial (pensando en un apoyo de un año)

Participantes: Equipo interno, líderes comunitarios, administraciones locales, instituciones aliadas. Actividades:

- Búsqueda de financiación para proyecto. La financiación que proponemos también trata de tener diferentes fuentes, tanto públicas como privadas. – Investigación de posibles territorios a invitar
- Contactos con líderes comunitarios y administraciones locales para el planteamiento del proyecto
- Acuerdos de trabajo conjunto y responsabilidades de cada parte. Entregables: Acuerdo entre actores. Financiación para el desarrollo de proyecto. Coordinación general , cronograma, presupuesto

FASE 1. RECOLECTAR (ARAR)

Como primer momento, nos interesa generar confianza y diálogo con las comunidades a partir de una integración activa con la comunidad para el reconocimiento del territorio, horarios, costumbres, personas, gastronomías y todo lo necesario para poder entender y adaptar las actividades al contexto local.

Objetivo: Generar un espacio de confianza, interés y de cooperación con la comunidad.

Duración: Dos semanas. Las actividades se realizan en paralelo.

Participantes: Equipo interno, líderes comunitarios, administraciones locales, instituciones aliadas.

Actividades:

- Calendario. Registro y elaboración de un calendario y horario de actividades cotidianas comunitarias e hitos tradicionales a partir de diálogos informales.
Duración: Un mes de manera intermitente.
Participación: Cualquier persona que quiera compartir algo. Preguntar de 3 a 6 personas.
Dinamización: Una mediadora
Entregable: Calendario anual y horario de tiempos semanales.
- Directorio: Registro y elaboración de un directorio de contacto con instituciones, líderes comunitarios, comercios locales a partir de diálogos informales.
Duración: Un mes de manera intermitente.
Participación: Cualquier persona que quiera compartir algo. Preguntar de 3 a 6 personas.
Dinamización: Una mediadora
Entregable: Calendario anual y horario de tiempos semanales.
- Mapeo. Recorridos y registro en mapa de servicios, comercios, rutas de transporte, espacios comunitarios.
Duración: Un mes de manera intermitente.



Participación: Cualquier persona que quiera compartir algo. Preguntar de 3 a 6 personas.

Dinamización: Una mediadora

Entregable: Calendario anual y horario de tiempos semanales.

- Álbum de imágenes, sonidos, objetos. Registro y documentación fotográfica de elementos estéticos de identidad de la comunidad ya sean tipologías arquitectónicas, carteles, imágenes, vegetación, espacios, gastronomía, actividades sociales. Nutrir y evaluar a partir de diálogos informales.

Duración: Un mes de manera intermitente. Las actividades se realizan en paralelo.

Participación: Cualquier persona que quiera compartir algo. Preguntar de 3 a 6 personas.

Dinamización: Una mediadora

Entregable: Registro de imágenes

FASE 2. REVIVIR

Una vez habiendo generado un espacio de cooperación e interés por participar en el proyecto, se desarrollarán actividades para crear lazos intergeneracionales a través de activar memorias y vivencias a partir de jugar. Se utilizarán las experiencias obtenidas para definir dónde, cuándo y qué se va a jugar. De esta manera romper el hielo y visibilizarnos como una comunidad lúdica. Esto también buscará motivar a otras personas que no hayan tenido oportunidad de participar.

Objetivo: Crear vínculos intergeneracionales a partir de jugar, poner en práctica las memorias y generar encuentros inesperados.

Duración: seis semanas. Activaciones un día por semana.

Participantes: dirigido a todas las personas y en especial a niñas y mayores

Actividades:

- Invitar. A partir de la información obtenida, se realizará la difusión e invitación al proyecto de manera que la mayoría de las personas estén informadas y adecuando los tiempos al que mejor convenga para la actividad y participación.

Duración: 2 semanas

Participación: dirigido a todas las personas y en especial a niñas y mayores

Dinamización: Dos o tres mediadoras. (se adaptará a la cantidad de participantes)

Entregable: Taller de dinamización.

- Presentándonos. Se realizará un taller dinámico y lúdico donde se presentará al equipo mediador y a las participantes. Esta actividad utilizará herramientas de participación y de dinamización según la cantidad de participantes y las motivaciones que hayan surgido en la etapa anterior. También se seleccionará el espacio según los mapeos y el directorio.

Duración: 2 horas un fin de semana,

Participación: dirigido a todas las personas y en especial a niñas y mayores

Dinamización: Dos o tres mediadoras. (se adaptará a la cantidad de participantes)

Entregable: Lista de participantes, chapas o distintivo de participación con sus nombres.

- Mi juego, mi historia. Recopilación de historias en torno al juego popular para contar por qué nos gusta, con quién lo jugamos, cuándo lo jugamos y cómo se juega.



Esta actividad se documentará a través de video, de manera colaborativa e intergeneracional para que nos vayamos conociendo mejor. Niñas entrevistan a mayores y viceversa.

Duración: 2 horas un fin de semana / 2 horas otro fin de semana

Participación: dirigido a todas las personas y en especial a niñas y mayores

Dinamización: Dos a cinco mediadoras (se adaptará a la cantidad de participantes). Un documentalista.

Entregable: Un taller de memorias / un registro audiovisual

Materiales: cámaras de video, tablets con cámara o móviles con cámara. (mínimo 4 para formar equipos)

- Nuestro juego, nuestra historia. A partir de la lista de juegos que salieron de los relatos, se activarán los juegos seleccionados que más se identifiquen con la mayoría y en que todas podamos participar de manera activa. También se presentará una tabla de las personas participantes y los juegos obtenidos a través de las historias.

Duración: 2 horas un fin de semana,

Participación: dirigido a todas las personas y en especial a niñas y mayores

Dinamización: Dos a cinco mediadoras (se adaptará a la cantidad de participantes)

Entregable: Activación de juegos populares.

Materiales: Papelógrafo, gomets, un espacio abierto para jugar, altavoces, micrófono o megáfono.

FASE 3. REINTERPRETAR

Teniendo ya una pequeña comunidad creada con la que hemos revivido los juegos populares, pasaremos a la fase de reinterpretar en la que a través de diferentes disciplinas artísticas revisaremos los juegos populares, las historias que hay a su alrededor y los espacios que los albergaron.

Proponemos cuatro actividades diferentes que desde los diferentes perfiles del equipo podemos desarrollar, en otros lugares y situaciones se podrían realizar multitud de actividades diferentes desde cualquier rama artística.

Pensando en que el proyecto se pudiera celebrar en un pueblo de mayor tamaño, habría que valorar hacer más sesiones con diferentes grupos ya que el número máximo de participantes está marcado por la actividad y no tanto por el lugar donde se celebran.

Objetivo: Expandir las memorias sobre el juego popular desde el arte. Acercar diferentes disciplinas artísticas desde la práctica a las personas de la población.

Participantes: Estas actividades serán abiertas a cualquier persona que quiera participar, insistiendo particularmente en las personas que han participado en las sesiones anteriores.

Actividades:

- Yincana fotográfica y cartografía. Un paseo por el pueblo sin rumbo marcado, superando pruebas fotográficas facilitadas por el azar para crear una cartografía del juego popular. En la primera sesión, daremos un paseo por el pueblo dirigiéndonos a diferentes lugares que irán decidiendo las participantes, se entregará un testigo (objeto que identifica a la persona) que llevará hasta que se llegue al destino planteado por esta participante, una



vez en el lugar se comentará lo vivido en el lugar y se fotografiará. Durante el paseo, cada cierto tiempo y con una limitación temporal para realizarlo, se irá planteando una prueba fotográfica extrayendo un concepto o tipo de fotografía a realizar.

En la segunda sesión, trabajaremos sobre un mapa del pueblo de gran formato posicionando y comentando las fotografías realizadas de los espacios visitados y las sensaciones extraídas de los conceptos.

Duración: Primera sesión 2 horas de duración, segunda sesión 1,5 horas.

Participación: Se establece un máximo de 25 personas en cada sesión.

Dinamización: Serán necesarias dos personas por sesión.

Entregable: Colección de fotografías y mapa intervenido.

- Taller de relatos escritos. Durante todo el proyecto y por varios medios iremos recogiendo los relatos orales presentes en las participantes. Con esta actividad pretendemos hacer partícipes en primera persona a las participantes, dándoles herramientas para plasmar sus relatos orales de forma escrita e invitándoles a realizar una escritura creativa.

En las dos primeras sesiones se revisarán conceptos básicos de estructura en la redacción, dando pie a que las participantes puedan plasmar sus relatos o bien poniendo en común algunos relatos para realizar una escritura colaborativa. En las dos últimas sesiones se practicará la escritura creativa, favoreciendo una mayor libertad de escritura incluso pudiendo llegar a ficcionar los diferentes relatos.

Duración: Cuatro sesiones de 2 horas de duración.

Participación: Se establece un máximo de 10 personas en cada sesión.

Dinamización: Cada una de las sesiones será dinamizada por una persona.

Entregable: Relatos escritos sobre vivencias en torno al juego popular.

- Taller teatral sobre los relatos del juego. Ya tenemos una cantidad notable de historias y relatos relacionados con el juego, también un grupo de personas implicadas en el proyecto ¿y si las invitamos a interpretar sus vidas o las de sus vecinas?

A pesar de lo que pudiera parecer, el teatro, planteado desde un marco metodológico inclusivo, puede llegar a ser desarrollado por cualquier persona independientemente de su edad o condición.

Trabajaremos en varias líneas de formación, transmisión de herramientas básicas de actuación, música y canto, improvisación teatral y producción por parte de las vecinas junto a profesionales con una visión de consecución de un hecho artístico de calidad y creación de una mirada sin dejar atrás la parte lúdica, liberadora y transformadora que nos ofrece el teatro.

Duración: Doce sesiones de 2 horas de duración.

Participación: Se establece un máximo de 25 personas.

Dinamización: Cada una de las sesiones será dinamizada por dos personas.

Entregable: Pequeña obra teatral que se podrá mostrar en la jornada de presentación del proyecto.

- Pinta tu juego. Es curioso que no se encuentren juegos populares relacionados con el dibujo o la pintura, quizá sea por lo raro que es practicar estas disciplinas de una forma lúdica y colaborativa.

No queríamos apartar esta disciplina que sí es muy practicada por las personas pequeñas y por las que aun habiendo crecido han sido capaces de mantenerlo en su vida.



Organizaremos una pequeña fiesta del dibujo y la música en un espacio al aire libre en el pueblo.

Se facilitarán unos tótems de madera similares a los bolos (juego popular ampliamente extendido) pero en formato rectangular para que sean intervenidos con dibujo y texto, trabajando sobre la experiencia vivida en el proyecto y sobre todo las personas implicadas. Todo esto amenizado por una sesión de dj con música infantil feminista y electrónica.

Duración: Una sesión de 3 horas de duración.

Participación: Actividad abierta en la que podrán ir pasando a pintar.

Dinamización: La sesión estará dinamizada por una dj y una dinamizadora.

Entregable: Taller de artes plásticas. Tótems intervenidos, algunos se quedarán para el museo, pero otros se los podrán llevar las participantes.

FASE 4. CONSERVAR

Una vez producidas las interpretaciones del juego popular, se pensará en una forma de poder guardar y transmitir los proyectos creados para seguirlos produciendo y manteniendo en el tiempo a partir de la generación de un Museo Compartido. El formato de este museo lo definirá la comunidad, esperando que sea un impulso para el encuentro y seguir reforzando los lazos a través del juego popular donde se incluyan nuevas personas y se integren nuevas generaciones.

Objetivo: Crear un formato para preservar el proceso, las memorias, las personas y las experiencias vividas del proyecto a partir de un laboratorio ciudadano, llevándolo al diseño de materialización y posteriormente a su producción. Se dejarán dos semanas extras para imprevistos o de descanso.

Duración: 10 semanas Participantes: de 4 a 10 participantes

Actividades:

- Convocatoria. Se diseñará y se invitará a un grupo que quiera pensar en la preservación del museo, tratando de involucrar a las otras generaciones que no estuvieron en otras actividades. Tratando de que sea un grupo diverso con ganas de seguir el proyecto adelante. Esperamos que esta convocatoria surja de la comunidad. Por un lado se organizará un grupo promotor, otro grupo de mentorías que nos puedan enseñar técnicas específicas necesarias y otro de colaboradoras. También se hará hincapié en que participe la administración local.

Duración: 2 semanas

Participación: Dirigido a todas las personas y en especial a niñas y mayores, técnicos especializados, administración local.

Dinamización: Dos a cinco mediadoras (se adaptará a la cantidad de participantes)

Entregable: Evento de difusión, carteles, flyers... adaptándose a los usos y costumbres de la comunidad.

Materiales: Impresiones, papelería, altavoces, micrófono o megáfono.

- Laboratorio de prototipado: Se realizará un taller de prototipado donde se presentará la idea, se pondrá en crisis, se reformulará y se diseñará para definir qué necesita para llevarla a cabo, el tiempo, el funcionamiento, los materiales y los saberes necesarios para materializarla.



Duración: 24 horas de taller acompañado y dos semanas de trabajo autogestionado con actividades paralelas. (tres semanas)

Participación: Dirigido a todas las personas y en especial a niñas y mayores, técnicos especializados, administración local.

Dinamización: Dos a cinco mediadoras (se adaptará a la cantidad de participantes)

Entregable: Prototipado

Materiales: Papelógrafo, gomets, materiales de papelería, un espacio de trabajo con mesas y techado. Altavoces, micrófono o megáfono.

- Diseño de materialización. Teniendo el prototipo se pasará a diseñadores visuales, industriales, gráficos, o técnicos especialistas en poder llevar el prototipo a un diseño realizable según los recursos, las ideas y los tiempos con los que contamos. Se dará prioridad a las estéticas y materiales locales.

Una vez obtenido el diseño, se presentará a la comunidad participante y se evaluará o se modificará según lo esperado.

Duración: 3 semanas

Participación: Equipo de proyecto y diseñador

Dinamización: 1 o 2 mediadores

Materiales: Los necesarios especificados por técnico.

- Producción. Teniendo el visto bueno, se llevará a producción. Según los requerimientos, se harán de manera colaborativa las partes que sean accesibles de hacer a partir de producción participativa, con la guía de técnicos especialistas y artistas involucrados. Las partes que requieran de una producción profesional se realizará por contratación. Siempre se tratará de utilizar los materiales del lugar, los conocimientos locales y una estética que identifique a la comunidad.

Duración: 4 semanas

Participación: dirigido a todas las personas y en especial a niñas y mayores. Técnicos especialistas.

Dinamización: Dos a cinco mediadoras (se adaptará a la cantidad de participantes)

Entregable: Museo Compartido

Materiales: Los que se definan en la actividad de diseño, ateniéndonos a un presupuesto base.

FASE 5. COMPARTIR

El Museo Compartido tiene como naturaleza el compartir, por lo que se aprovecharán las fiestas patronales, el verano o alguna fiesta importante del pueblo para activar este museo y mostrar los proyectos que se desarrollaron a través del proceso con la idea de jugarlos. Las acciones – actividades a realizar en esta fase serán ideadas en la fase anterior, por lo que no podemos tener demasiada información de cómo se desarrollará. En la fase anterior también definirán los pasos de cómo se compartirá el museo entre sus habitantes y cómo se organizarán para mantenerlo y volverlo activar.

Este también será el momento de mayor celebración en el que todas las personas participantes podrán poner en valor el gran trabajo realizado durante los últimos meses y, quien sabe si pensar nuevos proyectos a realizar en el futuro.



Teniendo presente la incertidumbre de lo que se realizará en esta fase, sí que será necesario estipular un presupuesto al que atenerse.

Objetivo: Visibilizar los resultados y el proceso realizado en el proyecto. Poner en valor que cualquier persona puede crear cultura y que los conocimientos populares son importantes para el pueblo. Seguir promoviendo los vínculos intergeneracionales.

Duración: Las actividades se podrían realizar en varios días.

Participantes: Las participantes en las fases anteriores y toda persona-vecina del pueblo o alrededores.

Actividades:

- Activación Museo Compartido y proyección de vídeo documental. Se realizarán uno o varios eventos de activación para mostrar cómo funciona el museo compartido, mostrar los resultados generados e invitar a más personas a participar de él. Estas activaciones se decidirán según las fechas importantes en la comunidad donde se pueda congregarse a más gente como fiestas patronales, días de fiesta, verano, etc... En esta actividad se proyectará el documental realizado durante el proceso.

Se deberá desarrollar independientemente de las decisiones tomadas en la anterior fase es la proyección del documental realizado durante el proceso.

Duración: Variable

Participación: dirigido a toda la comunidad, sobre todo gente que no haya participado en el proceso. Dinamización: Tratar de que todo el equipo esté presente.

Entregable: Museo Compartido

Materiales: Los que se definan en la actividad de diseño, ateniéndonos a un presupuesto base. Lugar para proyectar, sillas, proyector, pantalla, altavoces.

6.3. GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DEL PROYECTO

6.3.1. Cronograma

El grueso de las actividades se desarrollará en un curso lectivo de octubre a junio quedando la muestra final a realizar en fechas del verano, quizá en las fiestas patronales. Existirán

momentos de mediación en la primera fase y en la quinta fase, por lo que tendrá que haber un trabajo constante e intensivo en esas fases. Las otras fases tendrán actividades puntuales por lo que no es necesario que el equipo esté residiendo en el pueblo en esta etapa, pero sí acudir en días puntuales. Se plantea un cronograma general que se adaptará y tendrá cierta flexibilidad a los tiempos y calendario del pueblo, enfocándonos a días en los que puedan participar más sin extendernos más de un año escolar. **(ANEXO 1)**

6.3.2. Vías de financiación

Dado que en parte pretendemos que nuestro proyecto sea un modelo, estamos tratando de diversificar y ampliar el plan de financiación para que pueda usarse en cualquier lugar donde se



implemente el proyecto. La financiación que proponemos también trata de tener diferentes fuentes, tanto públicas como privadas.

Financiación de tipología general: Elegimos fuentes locales, regionales y centrales. Teniendo en cuenta que las fuentes locales diferirán según la localidad, por supuesto, si la fuente es un ayuntamiento o una diputación. Lo mismo se aplica a las fuentes regionales. También buscamos estar abiertas a oportunidades de financiación europea, como Europa Creativa Cultura. Financiación de tipología privada: Elegimos modelos para fundaciones con convocatorias que encajen con nuestro proyecto, dado que es un proyecto cultural en un entorno rural. También nos centramos en el patrocinio y elegimos modelos que puedan estar interesados en patrocinar nuestro proyecto, como empresas inmobiliarias o turísticas. Además, estamos abiertas a probar la opción de Crowdfunding, aunque sabemos que es relativamente difícil.

Cabe señalar aquí que algunas de las convocatorias propuestas, han finalizado hace meses, o lo harán próximamente. Pero consideramos que el plan de financiación de esta forma es como una guía útil para las diferentes opciones disponibles y apropiadas para el proyecto. **(ANEXO 2)**

6.3.3. Presupuesto estimado

Varias de las personas que están en el equipo pertenecemos a asociaciones y sería desde una de estas desde la que se gestionaría el proyecto permitiéndonos realizar la contratación de la coordinación y gestionar como servicios el resto de actividades. Consideramos que la figura de asociación para este tipo de proyectos es adecuada ya que da un carácter democrático al proyecto, proporciona apoyo de más personas que no necesariamente pueden estar implicadas al 100% en el proyecto y facilita trabajar desde una inteligencia colectiva desde la experiencia de más personas. Sin olvidarnos que algunas de las vías de financiación requieren de figuras sin ánimo de lucro. El cálculo del presupuesto lo hemos realizado en base al cálculo de sesiones, personas implicadas y horas dedicadas, estando en un rango de 40€ a 60€ la hora para las actividades.

En la fase de creación del museo compartido intentaremos reutilizar materiales y/o buscarlos en la zona proporcionando un menor coste monetario y de huella ecológica. **(ANEXO 3)**

6.4. PLAN DE COMUNICACIÓN

El plan de comunicación atraviesa todas las fases del proyecto. En este pondremos el foco en las personas que habitan el pueblo, en especial las que puedan llegar a participar. Aunque no dejaremos de lado una comunicación hacia la comunidad de la cultura que pueda nutrirse con nuestros procesos.

Teniendo en cuenta que el público objetivo es la población mayor y la infantil y que la actividad se desarrollará en un pueblo de pequeño tamaño, se hará especial hincapié en la comunicación boca a boca, cartelería y los pregones del municipio. Si la realización del proyecto es en un pueblo de mayor tamaño, se deberá considerar la creación de una red social y el correspondiente contenido. Esto ayudará a llegar a más público, con el boca a boca al ser un pueblo de mayor tamaño necesitaría un esfuerzo considerable.



Una vez terminado el proyecto y para la visibilización de nuestro trabajo así como los resultados y procesos vividos se hará difusión del documental por nuestras redes, presentándolo a diferentes convocatorias y optando a contar el proyecto en encuentros por el territorio nacional.

Objetivos:

- Dar a conocer las diferentes actividades que se desarrollarán.
- Visibilización de los progresos en el proyecto.



6.5. DOCUMENTACIÓN

En un proyecto como este en el que trabajamos con patrimonios inmateriales que se están perdiendo, consideramos que el registro y la documentación es una parte importante del proceso.

Este registro lo centraremos principalmente en la elaboración de un documental de unos 25 minutos de duración y un resumen de 3 minutos para una comunicación rápida por redes.

El documental estará centrado en la experiencia de las diferentes actividades y resultados, aunque también se irá recurriendo a la toma de relatos en un formato más formal. Por suerte una de las personas del equipo tiene conocimientos audiovisuales permitiéndonos hacer un seguimiento continuo de todo el proceso sin dispararse mucho el presupuesto.

En la fase “Revivir” en la que recogeremos los juegos populares que quedan en el recuerdo de las participantes daremos importancia a la recogida de información en formato escrito. Durante todo el proceso se irán tomando fotografías por la misma persona encargada del documental para una comunicación más inmediata y la realización de memorias. El proyecto al tener una concepción de replicabilidad, en el caso de que esta sucediera, consideramos será importante crear una plataforma en la que documentar la metodología y la materialización



de todos los registros obtenidos. Quizá esta se podría incluir en el presupuesto de futuras ediciones.

6.6. EVALUACIÓN E IMPACTO

A la hora de medir el impacto para nosotras las personas son el centro del proyecto y en las que nos debemos centrar en la evaluación, dejaremos de lado las mediciones que se centran en la visibilidad que genera el proyecto o el impacto económico. La evaluación será en términos iguales cuantitativa y cualitativa.

Evaluación e impacto			
Objetivo específico	Resultados esperados	Estrategia de evaluación	Fuentes de verificación
Mejorar las relaciones sociales entre vecinas.	<ul style="list-style-type: none"> · Aumento del número de relaciones entre vecinas. · Aumento del conocimiento de las vidas y experiencias entre vecinas. 	Se realizará una evaluación en términos temporales durante el desarrollo del proyecto con técnicas como la escucha activa, pregunta clave al iniciar la sesión y encuestas al finalizar actividades o fases.	Encuestas y preguntas, conteos y comprobación de evolución en rutinas.
Conocimiento de los juegos populares y la importancia del patrimonio inmaterial para la identidad de las colectividades.	<ul style="list-style-type: none"> · En este objetivo encontraremos diferencias entre los distintos perfiles. En los perfiles más jóvenes se esperan grandes descubrimientos de juegos populares. En las personas mayores no tantos. · Incentivación del interés sobre el patrimonio inmaterial. 	Se realizará una evaluación en términos temporales durante el desarrollo del proyecto con técnicas como la escucha activa, pregunta clave al iniciar la sesión y encuestas al finalizar actividades o fases.	Encuestas y preguntas. Lista de juegos populares descubiertos.
Mejora de la actividad en tiempo libre.	<ul style="list-style-type: none"> · Aumento de las actividades culturales. · Disminución del tiempo pasado en soledad o en grupos solo familiares. 	Se realizará una evaluación en términos temporales durante el desarrollo del proyecto con técnicas como la escucha activa, pregunta clave al iniciar la sesión y encuestas al finalizar actividades o fases.	Encuestas y preguntas.
Promover vínculos intergeneracionales en la comunidad	<ul style="list-style-type: none"> · Esperamos que as actividades tengan una participación de infantes menores de 14 años como adultos mayores de 55 años 	Se hará un conteo por actividad para evaluar el porcentaje de participación de cada edad.	Lista de asistencia por nombre, edad y género.

6.7. CONCLUSIONES

Tras la articulación del proyecto cultural, dado que su objetivo es su materialización, replicable y escalable a futuro en las áreas rurales de España, es necesario reflexionar acerca de diversas casuísticas que pudieran darse, y que condicionarían el desarrollo del mismo. Circunstancias que, aún alterando el modelo inicial, no interferirían en su ejecución, si tenemos en cuenta las líneas generales de la modelización realizada.

Si bien, nos anticipamos a concretizar de forma crítica algunas de estas posibles casuísticas de manera más aterrizada, como breves apuntes o recomendaciones de adaptación, a tener en cuenta para la activación del Museo compartido:

- Los rasgos distintivos y particulares del pueblo donde desarrollar el proyecto. Condicionantes múltiples que van desde el punto de vista demográfico, considerándolos los más importantes para la modificación de las pautas establecidas en el proyecto propuesto; las territoriales, relacionadas con la anterior, y también determinantes; las características climáticas, que podrían limitar, el desarrollo de algunas actividades al aire libre; la posible multiculturalidad y diversidad presente entre los habitantes del pueblo, que supondría la necesidad de replantear, y serviría como punto de partida para reconducir algunas cuestiones, bien sean de carácter lingüístico, comunicativo, en lo referente a adaptaciones por diversidad funcional (física o intelectual), etc., para hacer de este un proyecto inclusivo para todas. Por otro lado, no olvidamos otras cuestiones como el género de las personas interesadas, la capacidad económica, o la cohesión del tejido social del municipio, como importantes condicionantes para la accesibilidad y consecución del proyecto; cuestiones a tener en cuenta de cara a una futura ejecución.
- La vinculación del equipo con el pueblo. Para el desarrollo de un proyecto de estas características vemos necesario que al menos una persona del equipo tenga un vínculo estable con el pueblo donde se vaya a realizar. Asimismo, es necesario que el resto de las personas implicadas en el proyecto residan a corta distancia –mediadores y artistas-, ya que de otra forma el presupuesto y la huella ecológica de los desplazamientos durante un año escolar sería demasiado alta. En ese sentido, para su replicabilidad se puede contemplar la preparación de una guía de buenas prácticas –basada en la guía que constituye el propio proyecto– para ofrecer a mediadores locales con el fin de que puedan desarrollar el proyecto, evitándose así dichos gastos.
- La necesidad de profundizar en la investigación, experimentación y abordaje de los juegos relacionados con la creación artística. Revisando diverso material, proyectos, catalogaciones, no se encuentran juegos relacionados con el dibujo o la pintura, aun siendo este uno de los grandes pasatiempos y expresiones artísticas de las personas más pequeñas. Quizá se deba a la ausencia de su puesta en práctica de manera colaborativa, y estableciendo unas dinámicas lúdicas, como aquí formulamos.
- La temporalización del proyecto respecto del año natural y las posibilidades de financiación. El proyecto se desarrolla de octubre a junio, lo que hace que la gran mayoría de subvenciones públicas no sean válidas, ya que suelen ser anuales y con cierre a finales de año o a principios del siguiente.



- La investigación aterrizada: conocer y conectar. A pesar de que proponemos un proyecto modelo, abierto y participativo, como ya anticipábamos, sería necesario realizar una investigación previa y definitiva sobre el terreno para adecuarnos a las necesidades de la comunidad; es por ello que, por la dificultad de definir un territorio y acercarnos a una comunidad concreta, optamos por el juego popular como pretexto para encontrar esas activaciones entre las dos generaciones. Por lo tanto, articulamos los encuentros en una parte organizada en fases concretas y la búsqueda de una creación final que es el Museo compartido. Sin embargo, se plantean actividades de mediación que puedan buscar una escucha activa, flexibilidad, una comunicación cercana y tratando que el laboratorio sea el espacio donde puedan crear desde su perspectiva y necesidades.

Llegadas a este término, a modo de conclusión final, volvemos la vista atrás al punto de arranque de la investigación: paliar una problemática existente y compartida por niñas y mayores en el mundo rural. Y hacerlo a través de la cultura como medio para romper ese aislamiento generando lazos de unión intergeneracionales con el diseño de este proyecto. Proyecto que nace con la intención de que estas relaciones enraicen de la manera que ellas dispongan, creando así un espacio de confianza, bienestar, acompañamiento, donde en paralelo a la revalorización del juego como patrimonio cultural inmaterial, se revalorice el papel de niñas y mayores en la sociedad rural actual, se escuche su voz, se prioricen sus necesidades... En suma, queremos humanizar la cultura en todos los sentidos, haciéndola inclusiva respecto de lo local, y primando la mediación como parte de la innovación social en el ámbito de la gestión cultural.

El proceso de análisis y reflexión inicial sobre la temática elegida nos condujo a plantear una hipótesis de partida y un estado de la cuestión sobre el que investigamos en profundidad, alineándonos con los ODS en nuestro planteamiento.

Sobre este marco teórico, valorando la pertinencia y necesidad de esta línea de trabajo, consideramos que con el diseño de nuestro proyecto damos una de múltiples respuestas a la expuesta problemática suscitada por la contemporaneidad. Para sentar las bases de esta realidad, organizamos previamente la investigación bajo el paraguas de cuatro conceptos cuya definición, abordaje y comprensión consideramos cruciales: los municipios en peligro de extinción, la intergeneracionalidad, el juego popular como patrimonio inmaterial, y la perspectiva de las nuevas instituciones, prácticas, políticas y proyectos culturales que gravitan sobre los citados términos.

Una declaración de intenciones, que, de manera transversal, y más allá de su interés práctico, quiere poner en valor, reivindicar, interpelar, invitar... en suma a poner el foco de atención sobre la esencial dinamización social de las áreas rurales a través del poder transformador de la cultura.

Trabajar en esta línea ha supuesto articular una metodología marco de carácter científico, que también consideramos extrapolable a otros proyectos de índole similar, lo que ha permitido poner en práctica el binomio análisis-síntesis, los métodos heurístico y hermenéutico, inductivo y deductivo, el muestreo, la estandarización, la gestión directa y cruzada de la información, etc., todo ello aplicado a una selección de fuentes de consulta de variada tipología y procedencia, y consolidado con el bagaje profesional del grupo, en diversos procesos de trabajo colaborativo, horizontal y consensuado que han permitido la creación de Museo compartido como conclusión activa del presente TFM.



Terminamos, no sin antes agradecer la labor de las profesionales que nos han orientado en la realización de este trabajo. A nuestro tutor, David Márquez Martín de la Leona, gracias por ponernos a prueba desde las primeras sesiones en esta experiencia compartida, por los valiosos consejos, por aprendernos, y, sobre todo, por escucharnos; a la directora de este Máster, Carmen Mitxelena Camiruaga, por su atento seguimiento y recomendaciones a lo largo del curso académico; y, por último, aunque no menos importante, agradecer el apoyo constante de las coordinadoras de este Máster, en especial a Macarena Pérez Torrecusa e Ivana Slipakoff Quintans, así como al equipo de una más una.



7. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES

- Alpízar, I (2016). Las relaciones intergeneracionales en la construcción de una sociedad para todas las edades. *Nuevo Humanismo*, 4, 41-71. Disponible en: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo/article/view/7770/10801> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Bandrés, E. y Azón, V. 2021. La despoblación de la España interior, *Funcas*. Disponible en: https://www.funcas.es/documentos_trabajo/la-despoblacion-de-la-espana-interior/ Consultado el 19 de mayo de 2022.
- Burgos, B., Sanz, R. y Quiroga, F. (coord.) (2020). *Pensar y hacer en el medio rural. Prácticas culturales en contexto*. Madrid: Ministerio de Cultura y Deporte. Disponible en: <https://culturayciudadania.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:fc60db21-3e5f-458b8e2c-a4deb753f3a4/pensar-hacer-compressed.pdf> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Carmona Ruiz, R. (2012). Juegos tradicionales, Patrimonio cultural inmaterial de la Humanidad. Una revisión a través de la pintura. *Emás F, Revista Digital de Educación Física*, 3 (15), 7-20.
- Carriedo Cayón, A. (2012). Juegos y deportes tradicionales asturianos en el currículo de Educación Física. *EFDeportes.com. Revista Digital*, 169. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd169/juegos-y-deportes-tradicionales-asturianos.htm> . Consultado el 15 de mayo de 2022.
- Consejo de Europa (2005). *Convenio Marco del Consejo de Europa sobre el valor del Patrimonio Cultural para la sociedad (Convención de Faro)*. Faro: Tratados del Consejo de Europa, 199. Disponible en: <https://rm.coe.int/16806a18d3> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Desvallées, A y Mairesse, F. (2010) *Conceptos claves de museología*. Paris: Armand Colin. Disponible en: https://www.academia.edu/26792135/Conceptos_claves_de_museolog%C3%ADa . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Dongil y Sánchez, M. (2020). Los juegos y deportes tradicionales y su inclusión en el currículo educativo, como práctica física y como patrimonio inmaterial cultural: El Caso del Principado de Asturias (España). Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/348136335_Los_juegos_y_deportes_tradicionales_y_su_inclusion_en_el_curriculo_educativo_como_practica_fisica_y_como_patrimonio_inmaterial_cultural_El_Caso_del_Principado_de_Asturias_Espana. Consultado el 15 de mayo de 2022.
- Federación Española de Municipios y Provincias. La FEMP advierte de los riesgos de la despoblación. Disponible en: http://femp.femp.es/CartaLocal/Front/Noticias/CL_ContentoDetalle/_sYcniRvuy5ljA2 iFR6E-UOdA1sorPECihPW6df4vMdE
- García Cornejo, E. (2009). Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física. *Revista Digital*, 132. Disponible en: <https://www.efdeportes.com>



- com/efd132/juegos-populares-y-tradicionales-en-educacion fisica.htm . Consultado el 15 de mayo de 2022.
- García González, F. (2017). Mujeres al frente de sus hogares. Soledad y mundo rural en la España interior del Antiguo Régimen. *Revista de Historiografía*, 25, 19-46. Disponible en: <https://doi.org/10.20318/revhisto.2017.3697> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Gutiérrez, M. y Hernández, D. (2013) Los beneficios de los programas intergeneracionales desde la perspectiva de los profesionales. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 21, 213-235. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4092197> Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lantigua Hernández, J. (2007). El deterioro de los juegos tradicionales. *Revista Digital*, 106. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm> . Consultado el 15 de mayo de 2022.
- La Ponte-Ecomuséu (2020). "Laboratorios ciudadanos. Una aproximación metodológica desde Rural Experimenta". En Burgos, B. et al. (coord.), *Pensar y hacer en el medio rural. Prácticas culturales en contexto* (pp. 247-265). Madrid: Ministerio de Cultura y Deporte.
- Medialab Prado (2020). *Laboratorios ciudadanos. Una aproximación a Medialab Prado*. Madrid: Medialab Prado. Disponible en: https://www.medialabmatadero.es/sites/default/files/multimedia/documentos/202106/Laboratorios_ciudadanos._Una_aproximacion_a_Medialab_Prado_ESP.pdf . Consultado el 15 de marzo de 2022.
- Morita, K. y Kobayashi, M. (2013). Interactive programs with preschool children bring smiles and conversation to older adults: time-sampling study. *BMC geriatrics*, 13, 111. Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3856535/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Muñoz Díaz, J. C. (ed.) *EmásF*. *Revista Digital de Educación Física*, 3 (15) (marzo-abril de 2012). Disponible en: http://emasf2.webcindario.com/EMASF_NUM_15.pdf . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Ortega, A. J. y Marín, K. (2019). La innovación social como herramienta para la transformación social de comunidades rurales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 57, 87-99. Disponible en: <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1056/1497> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Quiroga, F. (2020). "Mediación Inacabada". En Burgos, B. et al. (coord.), *Pensar y hacer en el medio rural. Prácticas culturales en contexto* (pp. 185-203). Madrid: Ministerio de Cultura y Deporte.
- Resina, J. (2019). ¿Qué es y para qué sirve un Laboratorio de Innovación Ciudadana? El caso del LABICxlaPaz. *Revista del CLAD Reforma y Democracia*, 74, 31-62. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/3575/357560862002/html/> . Consultado el 15 de abril de 2022.
- Ruiz, L. (2020 a) ¿Qué es un laboratorio ciudadano? ¿Por qué en bibliotecas y en otras instituciones en este momento?. En: *Laboratorios Ciudadanos Distribuidos. Innovación ciudadana en bibliotecas y otras instituciones culturales*. Madrid: Medialab Prado. Disponible en: <https://www.medialab-matadero.es/noticias/modulo-1-laboratorios-ciudadanos-en-el-contexto-actual> . Consultado el 15 de marzo de 2022.



- Ruiz, L. (2020 b) Plan de Mediación. Cómo buscar proyectos y colaboradores en el contexto próximo. En: Laboratorios Ciudadanos Distribuidos. Innovación ciudadana en bibliotecas y otras instituciones culturales. Madrid: Medialab Prado. Disponible en: <https://www.medialab-matadero.es/noticias/modulo-1-laboratorios-ciudadanos-en-el-contexto-actual> . Consultado el 15 de marzo de 2022.
- Saez Carreras, J. (2008). La intergeneracionalidad o la potencialidad de un concepto inexplorado. Spai Social. Revista del colegio oficial d'educadores i educadors socials de la Comunitat Valenciana, 9, II época, 4-7. Disponible en: https://www.gerontologia.org/portal/archivosUpload/uploadManual/La_intergeneracionalidad_Juan_Saez_Carreras.pdf . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Sánchez, M. (coord.) (2007). Programas intergeneracionales. Hacia una sociedad para todas las edades. Barcelona: Fundación La Caixa. Disponible en: https://www.aepumayores.org/sites/default/files/Programas_Intergeneracionales_Coleccion_Estudios_Sociales_vol23_es.pdf . Consultado el 14 de mayo de 2022. Sánchez, M. (2018, agosto). La intergeneracional mejora las actitudes de los más jóvenes hacia las personas mayores. Geriatricarea. Disponible en: <https://www.geriatricarea.com/2018/08/27/la-intergeneracional-mejora-las-actitudes-de-los-mas-jovenes-hacia-las-personas-mayores/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- United Nations. (1948). The Universal Declaration of Human Rights. Disponible en: http://www.claiminghumanrights.org/udhr_article_27.html?&L=ofefghqitmbv%2Finde x.p#at29. Consultado el 15 de mayo de 2022.
- UNESCO (2020). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural
- UNESCO, ONU-Habitat. (2012). Inclusión de migrantes en las ciudades, Políticas y prácticas urbanas innovadoras.
- UN-Habitat. (2017). Implementing the New Urban Agenda by Strengthening Urban Rural Linkages – Leave No One And No Space Behind.
- United Nations (2021). World Social Report 2021 Reconsidering Rural Development.

Webgrafía:

- Aprendizaje colaborativo. Disponible en: <http://tallerabierto.info/aprendizaje-colaborativo-talleres-para-ninos-y-adultos-2/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Asociación Ludantia. Disponible en: <https://www.asociacionludantia.org/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Convivencia y Buenas Maneras. Disponible en: <https://blogciudades.imserso.es/proyecto-intergeneracional-convivencia-y-buenas-maneras/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- CULTURABase. Ministerio de Cultura y Deporte. Disponible en: <https://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/culturabase/portada.html> . Consultado el 14 de mayo de 2022. Cultural Heritage Projects for Kids. Disponible en: <https://classroom.synonym.com/cultural-heritage-projects-kids-8545891.html> . Consultado el 14 de mayo de 2022.



- Estrategia para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd125/estrategia-para-la-conservacion-y-fomento-de-los-juegos-populares-tradicionales.htm> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Family and Culture Lab. Disponible en: <https://zhoulab.berkeley.edu/projects/> . Consultado el 14 de mayo de 2022. Federació Catalana de Jocs, Esports i Deports Tradicionals. Disponible en: <https://www.fedejocstradicional.cat/qui-som> . Consultado el 14 de mayo de 2022. Federación Española de Municipios y Provincias. La FEMP advierte de los riesgos de la despoblación. Disponible en: http://femp.femp.es/CartaLocal/Front/Noticias/CL_ContentidoDetalle/_sYcniRvuy5ljA2 iFR6E-UOdA1sorPECihPW6df4vMdE . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Instituto Nacional de Estadística (INE) (2021). Cifras oficiales de población de los municipios españoles distribuidos en función de la edad. Disponible en: <https://www.ine.es/jaxiT3/Tabla.htm?t=4925> . Consultado el 15 de mayo de 2022.
- Interactive programs with preschool children bring smiles and conversation to older adults: time-sampling study. Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3856535/> Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Islas Permeables. Disponible en: <https://www.medialab-matadero.es/videos/islas-permeables-un-ano-en-un-dia-2019-0> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- La Dársena Cultura en Movimiento, «haciendo comarca». Disponible en: <https://igeca.net/blog/414la-darsena-cultura-en-movimiento> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Laboratorio Típico. Disponible en: <https://labsbibliotecarios.es/laboratorio/tipico/> . Consultado el 14 de mayo de 2022. Laboratorio Rural. (I+D+I). Disponible en: <https://paraisurural.wordpress.com/laboratorio-rural/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- La Moncloa. Transición Ecológica y el Reto Demográfico. El Plan de Medidas ante el Reto Demográfico destinará más de 10.000 millones y 130 políticas activas a luchar contra la despoblación y garantizar la cohesión territorial y social. 16 de marzo de 2021. Disponible en: <https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/transicion-ecologica/Paginas/2021/160321-planreto-demografico.aspx> . Consultado el 15 de junio de 2022.
- Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación. Nota de prensa. “La población de las áreas rurales en España supera los 7,5 millones de personas”. Disponible en: https://www.mapa.gob.es/es/prensa/211227poblacionrural_tcm30-583989.pdf . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD). CULTURABase. Encuesta de hábitos y prácticas culturales (2018-2019). Disponible en: <https://estadisticas.mecd.gob.es/CulturaJaxiPx/Tabla.htm?path=/t9/p9/a1a2018-2019/c11//l0/&file=11001.px&type=pcaxis&L=0> . Consultado el 15 de mayo de 2022.
- Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico. “130 Medidas ante el Reto Demográfico”. Disponible en: <https://www.miteco.gob.es/es/reto-demografico/temas/medidas-reto-demografico/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Miró Alaix, M. (2009). Museo abierto y territorio museo, nuevos conceptos para la interpretación territorial del patrimonio cultural. Disponible en: <https://manelmiro.com/2009/07/01/museo-abiertoy-territorio-museo-nuevos-conceptos-para-la-interpretacion-territorial-del-patrimoniocultural/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.



- Proyecto Museos Vivos/Living Museums. Disponible en: <https://museosvivos.com/> . Consultado el 15 de junio de 2022.
- Proyecto LabsBibliotecarios. Dirección General del Libro y Fomento de la Lectura, Subdirección General de Coordinación Bibliotecaria (Ministerio de Cultura y Deporte). Disponible en: <https://labsbibliotecarios.es/#> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Proyecto Patrimoni, Universidad de Castellón. Disponible en <https://www.uji.es/cultura/base/peu/p-acompanyament/patrimoni/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- RED de Ciudades y Comunidades amigables con las Personas Mayores. Disponible en: https://ciudadesamigables.imserso.es/ccaa_01/index.htm . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Red Rural Nacional. Políticas de Desarrollo Rural. Innovación: Buenas prácticas. Disponible en: <https://www.redruralnacional.es/buenas-practicas-innovacion> . Consultado el 15 de junio de 2022.
- Sessions périurbaines à Pey-Harry. Bruit du frigo. Disponible en: <https://bruitdufrigo.com/projets/fiche/sessions-periurbaines-a-pey-harry/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- United Nations. Objetivos de Desarrollo Sostenible. Disponible en: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Vallespí Marqués, A. “La soledad de nuestros pueblos”, El País. Opinión: Cartas al director, 23 de mayo de 2018. Disponible en: https://elpais.com/elpais/2018/05/22/opinion/1527002890_300215.html. Consultado el 14 de mayo de 2022. Zhoulab Projects. Disponible en: <https://zhoulab.berkeley.edu/projects/> . Consultado el 14 de mayo de 2022.
- Plan de Recuperación para Cultura “Acuerdo de distribución a las comunidades y ciudades autónomas de 115,4 millones de euros del.” <https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/cultura/Paginas/2022/070422-conferencia-sectorial-fondos-prtr.aspx> . Consultado el 20 de mayo de 2022.



8. ANEXOS



8.2. ANEXO 2. VÍAS DE FINANCIACIÓN

Tipología		Fuente		Explicación	Notas	Disponible en
PÚBLICA	LOCAL	Diputación de Castellón	Subvenciones eventos culturales 2022	Programas subvencionables: - Producciones de carácter audiovisual cuyos contenidos estén vinculados a aspectos histórico-culturales, patrimoniales o artísticos de la provincia. - Cultura tradicional.		https://www.dipc.es/es/subvenciones.html?f=12410
		Diputación de Valencia	Convocatorias y subvenciones de asociaciones	Solicitud de subvención de concesión directa por razones de interés público, social, económico, humanitario u otras justificadas que dificultan la convocatoria pública		https://www.dival.es/content/convocatories-i-subvencions-dassociacions
	REGIONAL	Generalitat Valenciana	Solicitud de subvenciones por la organización de actividades culturales y artísticas.	Objeto del trámite: Contribuir a la organización de actividades culturales y artísticas en el territorio de la Comunidad Valenciana.		https://www.gva.es/es/inicio/procedimientos?id_proc=191&version=amp
		Gobierno de Navarra	Subvención a entidades culturales para proyectos de Patrimonio Cultural Inmaterial 2022.	La convocatoria tiene por objeto regular las ayudas a entidades culturales para la realización de proyectos de salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial	Proyectos de documentación, investigación, transmisión, perpetuación, difusión y promoción del Patrimonio Cultural Inmaterial de Navarra y que se desarrollen entre el 1 de noviembre de 2021 y el 31 de octubre de 2022	https://www.navarra.es/es/tramites/on/-/linea/subvencion-a-entidades-culturales-para-proyectos-de-patrimonio-cultural-inmaterial-2022-sustraiak-raices
	NACIONAL	Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico	Las convocatorias de ayudas del Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico para proyectos de transformación territorial y lucha contra la despoblación.	Modalidad B: Proyectos sociales promovidos por entidades sin ánimo de lucro, que tengan como finalidad incentivar y desarrollar la participación social en proyectos que tengan como objetivo la transformación territorial.	Las solicitudes se podrán presentar en un plazo de 30 días hábiles, a partir del 05 de mayo de 2022.	https://www.miteco.gob.es/es/reto-demografico/legislacion/?fbclid=IwAR0h3PPKq3U7IUz4QFgCnQFUG6dgN_AtwHMLrraKUdz1hzeMnMx2eAOWSYs
	EUROPEA	Europa Creativa Cultura	Líneas de financiación: Cooperación europea. (Pequeña escala)	Objetivo 2 – Innovación: mejorar la capacidad de los sectores cultural y creativo europeos para fortalecer talentos, innovar, prosperar y generar empleo y crecimiento.	Las convocatorias 2022(del 1 de febrero al 5 de mayo de 2022)	https://europacreativa.es/cultura/lineas-de-financiacion/cooperacion-europea/
		Banco Europeo de Inversiones (Instituto BEI)	El Torneo de Innovación Social	Objetivo: Generar un impacto social, ético o ambiental.	La fecha límite para las propuestas era el 24 de febrero	https://institute.eib.org/social-innovation-tournament-2/frequently-asked-questions-2/

Tipología	Fuente	Explicación	Notas	Disponible en	
P R I V A D A	F U N D A C I O N E S	Fundación Daniel y Nina Carasso	La convocatoria 'Alianzas para una Democracia cultural'	Para apoyar proyectos en los que diversos agentes culturales generen alianzas para impulsar iniciativas que promuevan una mayor democracia cultural, permitiendo la participación plena de la ciudadanía en la vida cultural.	Fecha límite: 31 de marzo https://www.fondationcarasso.org/es/arte-ciudadano/alianzas-2022/
		Fundación Iacaixa	Convocatoria acción social en el ámbito rural 2022	Para promover proyectos en municipios de menos de 10.000 habitantes, para mejorar las condiciones de vida y generar oportunidades para las familias, la infancia y la adolescencia, las mujeres, las personas mayores y las personas en riesgo de exclusión social.	La fecha límite: 9 de junio de 2022, a las 17 h. https://fundacionlacaixa.org/es/convocatorias-sociales-ambito-rural
		Fundación BBVA	Las Becas Leonardo a Investigadores y Creadores Culturales concedidas	Para apoyar directamente el trabajo de investigadores y creadores culturales de entre 30 y 45 años que, encontrándose en estadios intermedios de su carrera, desarrollen un proyecto marcadamente personal e innovador en múltiples ámbitos, entre ellos: Creación Literaria y Artes Escénicas.	La fecha límite: 28-06-2022, a las 18 h. https://www.redleonardo.es/becas-leonardo-investigadores-creadores-culturales-2022/
	C R O W D F U N D I N G	Produzioni Dal Basso	Crowdfunding	Es una plataforma web italiana abierta a cualquier persona que quiera presentar su proyecto o idea, ya sea un proyecto social, cultural o personal, o promocionar un producto o servicio	https://www.produzioni.dalbasso.com/
		Bank Austria UNICREDIT	Bank and crowdfunding Unaccredited Bank		https://www.bankaustria.at/en/about-us-sustainability-art-and-culture.jsp
		GOTEO (Spain)	mixed crowdfunding and feeder capital GOTEO	Es una plataforma de crowdfunding o financiación colectiva y colaboración distribuida	www.goteo.org
	P A T R O C I N I O	Grupo Iberdrola	Arte, patrocinio y mecenazgo.	Apoyando iniciativas y programas orientados a conservar y dar a conocer el patrimonio, así como acciones que alientan y contribuyen a divulgar la fuerza creativa contemporánea.	https://www.iberdrola.com/cultura/arte-patrocinio-mecenazgo
		Consejería de Turismo	Ej: Junta de Andalucía		https://www.juntadeandalucia.es/organismos/turismoregeneracionjusticiayadministracionlocal/areas/turismo/patrocinios-colaboraciones.html
		Empresa inmobiliaria			
		Equipo deportivo local			



8.3. ANEXO 3. PRESUPUESTO

Partidas	Pueblo sobre los 300 habitantes	Pueblo de 1000 a 3000 habitantes	Consideraciones
Gastos de personal	7.161 €	8.272 €	
Coordinación del proyecto y mediación	7.161 €	8.272 €	Contratación de una persona 14 horas a la semana durante 11 meses. Será la persona que lleve la mayor parte del peso del proyecto y la que tiene relación con el pueblo.
Gastos de funcionamiento	700 €	700 €	
Gestoría	700 €	700 €	
Gastos honorarios	9.220 €	12.490 €	
Ideación del proyecto	600 €	600 €	Nota interna. Aquí se incluye reuniones de ideación de proyecto, presentación a subvención y primera toma de contacto con el pueblo donde desarrollarlo.
Fase 2 Presentándonos	250 €	350 €	Una sesión con dos dinamizadoras
Fase 2 Mi juego..	500 €	1.000 €	Dos sesiones con dos a cinco dinamizadoras
Fase 2 Nuestro juego..	250 €	600 €	Una sesión con dos dinamizadoras
Fase 3 Yincana-Cartografía	600 €	600 €	Dos sesiones con dos dinamizadoras
Fase 3 Taller de relatos	800 €	800 €	Cuatro sesiones con una dinamizadora
Fase 3 Taller teatral	3.000 €	3.000 €	Doce sesiones con dos dinamizadoras
Fase 3 Pinta tu juego	500 €	600 €	Una sesión con una dinamizadora y dj
Fase 4 Laboratorio de prototipado	1.920 €	3.840 €	Sesiones en dos fines de semana de taller con 12 horas / 24 horas de taller
Fase 5 Compartir museo y documental	800 €	1.100 €	Planteamiento de la muestra final
Gastos de comunicación	3.840 €	6.380 €	
Impresión de carteles	40 €	80 €	Impresión de carteles a poner en el pueblo y alrededores
Notas de prensa y contactos	200 €	200 €	
Grabación y montaje documental	2.800 €	2.800 €	Creación de un documental, este será grabado por una persona del equipo con conocimientos audiovisuales
Reportajes fotográficos	800 €	800 €	Al mismo tiempo que se graba el documental y con el mismo personal se irán realizando fotografías como registro.
Gestión de redes sociales	-	2.500 €	Creación de una red social y creación de contenido regular.
Gastos de desplazamiento	1.550 €	1.600 €	Se estipulan 50€ por sesión
Fase 2	200 €	250 €	
Fase 3	950 €	950 €	
Fase 4	100 €	100 €	
Documental	300 €	300 €	
Otros	6.250 €	6.800 €	
Gastos museo compartido	3.000 €	3.000 €	
Gastos muestra final	3.000 €	3.500 €	
Materiales varios	250 €	300 €	
Imprevistos 15%			
Total sin IVA:	28.721 €	36.242 €	

