

LA HERENCIA EDUCATIVA DE ANDRÉS MANJÓN: APRENDER JUGANDO EN LAS ESCUELAS DEL AVE MARÍA.

Cristina M^a Moreno Fernández. Universidad de Granada

Resumen

El presente artículo tiene como tema central el papel de los juegos dentro de la pedagogía manjoniana y su estudio a partir de la metodología del Patrimonio Histórico. Para ello, se toma como ejemplo los diversos juegos que aún persisten en las Escuelas del Ave María del Sacromonte en Granada.

Introducción

En el primer número de esta revista me propuse hacer un breve resumen de lo que supusieron las Escuelas del Ave María en Granada y la labor de su creador, el Padre Andrés Manjón¹. Así mismo me centraba en su patrimonio arquitectónico que era y es un fiel reflejo de su función educativa y daba algunas pinceladas sobre los juegos que en sus plazas y edificios podemos encontrar. Pero es ahora cuando me gustaría destacar este ingente patrimonio nacido de la imaginación que supuso uno de los aspectos más significativos de la pedagogía manjoniana: enseñar jugando.

El juego en la pedagogía manjoniana

El juego es uno de los principales aspectos de la pedagogía manjoniana, si bien, Andrés Manjón no fue el creador de este concepto, supo desarrollarlo extraordinariamente en las Escuelas del Ave María. Este concepto se basaba en la necesidad del niño, sobre todo del párvulo, de jugar, pues es algo innato en su naturaleza activa. Es por ello que desarrollará una amplia teoría, que no ha quedado en desuso, en la que propugna el hecho de enseñar jugando. Teoría, que implanta en aquellas actividades que son susceptibles de ello, ayudando con esto a la comprensión y mayor retención de la materia en la mente del niño.

Por esta razón y observando los juegos de los niños de las Escuelas del Ave María, ideará varios "títeres pedagógicos" que podemos dividir en dos grupos. El primero de ellos está compuesto por los juegos que construirá en las plazas de los cármenes. Estos, han llegado hasta nosotros debido a la naturaleza de su materialidad ya que fueron contruidos con materiales

¹ MORENO FERNÁNDEZ, Cristina María. "Una escuela de Cármenes: El patrimonio arquitectónico de las Escuelas del Ave María de Granada" [en línea]. En *Cabás: Revista del Centro de Recursos, Interpretación y Estudios en materia educativa (CRIEME) de la Consejería de Educación del Gobierno de Cantabria (España)* [publicación seriada en línea]. Nº 1. Junio 2009.

muy resistentes, lo que unido a la tradición de las técnicas constructivas empleadas, típicas de la zona²: empedrado granadino y ladrillos de barro cocido, ha permitido su fácil mantenimiento y reparación. Así, podemos encontrar todo tipo de juegos a lo largo del recorrido de las Escuelas. Rayuelas, mapas, planetarios, etc., pueblan un espacio mágico que se desarrolla en plena naturaleza a los pies del Conjunto monumental de la Alhambra y el Generalife. El segundo grupo se compone por lo que hoy podríamos llamar juguetes: fichas, tablillas de madera, petos con letras y números,..., en definitiva todos aquellos objetos cuya finalidad era enseñar jugando.

Las materias educativas y sus juegos

Como ya hemos expresado antes, los juegos son por su materialidad susceptibles de ser divididos en dos grupos pero para una mejor comprensión de los mismos vamos a desarrollarlos dentro de una clasificación por materias atendiendo a las nombradas por Andrés Manjón en sus escritos (Matemáticas, Gramática, Geografía...).

1. Matemáticas:

Baraja de números: Sobre este juego encontramos la primera referencia en el Diario del Padre Manjón el día 24 de agosto de 1895. Así nos dice: "*Se hallan estos días útilmente entretenidos los niños mayores jugando durante las horas de recreo con barajas de números, que les hace su profesor, y con las cuales suman y restan y hacen otras operaciones. Los niños son hombres en pequeño, y tienen, como los mayores, inclinación al azar y la pugna: dirigir estas inclinaciones a objetos útiles debe ser una de las principales miras del educador*" (PRELLEZO, 1973:41). De estas barajas no se ha conservado ninguna ya que lo más probable es que estuvieran realizadas en papel u otro material de difícil preservación.

Bloques de números: Se trata de un juego compuesto por una serie de bloques de madera de los que sólo se conservan unos pocos en la Cueva de la Maestra Amiga, habilitada hoy en día como un pequeño museo de estas Escuelas. Este juego tenía el objetivo de enseñar a los niños el sistema de numeración decimal. Según aumenta el número de unidades aumenta la altura del bloque llegando a formar una escalera. Los bloques de madera llevan un número y sobre éste los símbolos que lo identifican según las unidades que representan. Posiblemente se trate del juego que Andrés Manjón anota en su Diario el día 10 de noviembre de 1901 con el nombre de "Lugares aritméticos": "*Así llamamos a un juego cuyo fin es dar a conocer los números por el lugar que ocupan, y lo hemos hecho hoy*" (Ibidem, 1973:271).

² Las Escuelas del Ave María se extienden entre los barrios del Albayzín y Sacromonte granadinos.



Niños del Ave María jugando con los bloques de números.

Las tiendas: Este juego tenía como objetivo trabajar las unidades del sistema métrico, las capacidades y monedas: *"Para facilitar la explicación, conviene tener las medidas de capacidad del sistema métrico y verlas, manejarlas y comprobarlas, llenándolas, vaciándolas y comparándolas. Al efecto, se puede imaginar un mercado, almacén o tienda, donde los niños compran, venden, permutan, miden, contratan o pagan"* (Idem, 1973).

Rayuela geométrica: Se trata de una rayuela realizada en la plazoleta del Carmen de San José³ con la técnica del empedrado granadino. En ella aparecen una sucesión de las distintas figuras geométricas. Se encuentra en muy buen estado de conservación ya que la técnica constructiva en la que se realizó ha permitido su fácil restauración.



Rayuela geométrica en la plaza del Carmen de San José.

³ Para conocer más sobre este carmen: MORENO FERNÁNDEZ, Cristina María. "Una escuela de Cármes: El patrimonio arquitectónico de las Escuelas del Ave María de Granada" [en línea]. En *Cabás: Revista del Centro de Recursos, Interpretación y Estudios en materia educativa (CRIEME) de la Consejería de Educación del Gobierno de Cantabria (España)* [publicación seriada en línea]. Nº 1. Junio 2009.

Números romanos: En la plaza de la Capilla se encuentra el juego que muestra los números romanos trazados con ladrillos sobre empedrado granadino. Existe otro juego de las mismas características, aunque más reciente, en la entrada a la Cueva del maestro Enrique Amaya, en la cual se impartió clase de párvulos.



Números romanos en la plaza de la Capilla.

A medio camino entre las Matemáticas y la Gramática encontramos los siguientes juegos:

Abecedario, sistema decimal y números romanos: En la plaza de la Capilla podemos encontrar este juego que a modo de compendio cuenta con la presencia del abecedario en letras mayúsculas, los números romanos y el sistema decimal.

Fichas de letras y números: Una serie de fichas realizadas en madera en las que encontramos letras y números para la composición de palabras y la realización de cuentas matemáticas.



Pizarrines y fichas de madera con números y letras.

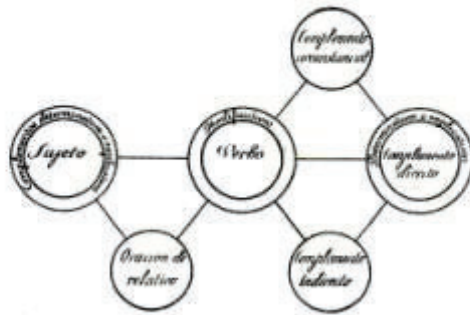
Petos de los niños: "El juego de los escapularios con letras, guarismos y otros signos, que hacen los párvulos, me ha gustado esta tarde" (PRELLEZO, 1973:242). Esto es lo que Andrés Manjón anotó en su Diario el día 11 de diciembre de 1900. Los petos de tela en los cuales podemos encontrar de un lado letras y de otro, números y signos, tanto gramaticales como matemáticos, se encuentran en la Cueva de la Maestra Amiga. Fue uno de los juegos más recurridos en las visitas de personalidades importantes a las Escuelas.



Petos conservados en la Cueva de la Maestra Amiga y niñas formando el nombre de las Escuelas durante una visita.

2. Gramática:

Las partes de la oración: Este juego estaba formado por una serie de círculos que representan las partes invariables de la oración: sujeto, verbo y complementos, en los cuales se situaban los niños para formar oraciones. Se encuentra en la plaza de la Capilla y su estado de conservación es bueno.



Juego de las partes de la oración.

3. Geografía:

Juegos en los mapas: Andrés Manjón entiende la Geografía como una ciencia que tiene que ser aprendida por medio de la experimentación por parte del niño, con la utilización de mapas que puedan recortar, dibujar, rellenar... De los diversos juegos que se llevaban a cabo en los mapas tenemos amplias referencias en su Diario. Así encontramos que el día 28 de agosto de 1895 realiza la siguiente anotación: *"En este y otros días observé que los niños de la clase elemental se entretenían durante el recreo en señalar, sobre mapas mudos, montañas y ríos, regiones y provincias de España, haciendo de maestros los niños más adelantados. Los niños se hallaban gustosos y aprendían jugando la geografía patria"* (Ibidem, 1973:42).

Otras referencias son: "Mapa grande de España".- *Se está pintando en la pared del jardín-mapa uno mayúsculo por D. Manuel Olmos y su ayudante, Segundo"* (Idem, 1973:137). El jardín-mapa al que alude en esta cita es el mayor de cuantos se hicieron en las Escuelas. Se encuentra frente a la puerta de entrada de la Capilla, cercado por unas verjas y con una columna que sostiene la imagen de la Virgen del Pilar, ubicada sobre Zaragoza. Esta columna se erigió en diciembre de 1900 (Idem, 1973:241) para enseñar a los niños el lugar en que se encuentra la patrona de España.

"Comerse a España", juego representado en el mapa de España en el que el maestro pone pan en las diferentes regiones, este pan será comido por los diferentes países europeos. Así Andrés Manjón anota en su Diario el 9 de mayo de 1901: *"Pone el maestro pan en las diferentes regiones; los ingleses se comen el pan de Galicia y Andalucía; los franceses, el de Cataluña, Aragón y Valencia; los portugueses, Extremadura y las Castillas; quedan Vascongadas y Navarra con Asturias para semilla nueva de la Patria. Los niños aprenden geografía y amor a la defensa de la Patria, una y grande"* (Idem, 1973:258).

Por otro lado, en los mapas mundi se llevaba a cabo otro juego llamado "Geografía física y religiosa", el juego consistía en repartir entre los niños productos típicos de cada país: minerales, vegetales, animales... así como, unas cartas con los principales templos y monumentos, que los niños debían colocar en su lugar. Este juego es descrito por Andrés Manjón el día 11 de mayo de 1901 en su Diario (Idem, 1973:258).

El día 14 de junio de 1903 anotará el siguiente juego: "Viaje alrededor de la tierra".- *le harán los niños del Ave-María el 19, tocando de paso en los estados que tienen puertos, y diciendo razas y los cultos de cada región, todo ello representado con figuras simbólicas"* (Idem, 1973:324). Para este juego se empleaba en ocasiones un barco que iba navegando y haciendo escala en los principales puertos.



Mapas en relieve y niñas jugando en ellos.

Los hoyos: Anotación que hace el día 25 de diciembre de 1900 *"Dos juegos de instrucción escolar se han inaugurado hoy, (...) y el de los hoyos, para enseñar las provincias que hay en España"* (Idem, 1973:241). De este juego no he localizado más referencias y en los mapas que aún se conservan en las Escuelas no hay ningún indicio que nos lleve a situarlo.

El planetario: Andrés Manjón entiende que la Astronomía forma parte de la Geografía, por lo que estará presente dentro de ésta en sus planes de estudios.

El día 4 de marzo de 1903 se instala este nuevo juego en la plazoleta que une los cármenes de Santa María y Jesús: *"Hoy se ha colocado en el Ave-María el sistema planetario, consistente en un aparato giratorio al aire libre donde giran todos los planetas alrededor del sol"* (Idem, 1973:315).

Será uno de los juegos que junto con los realizados en los mapas más guste e impresione a los visitantes de las Escuelas. Así el 13 de junio de 1903 podemos encontrar anotado: *"El sistema planetario, puesto en el jardín del Ave-María, será objeto de estudio para los niños, a fin de que lo digan y actúen el día 19 en su fiesta infantil del Corpus"* (Idem, 1973:324).



Planetario.

4. Historia:

Entendiéndola del mismo modo que la Geografía y yendo ambas de la mano en los procedimientos de enseñanza.

La rayuela histórica: Se encuentra en la plaza de la Capilla, su estado de conservación es bueno aunque necesitaría una limpieza para que su visualización fuese más fácil.

El día 10 de diciembre de 1900 anota en su Diario: *"El juego que los niños llaman la rayuela ha sido aplicado a la explicación de la historia patria y sacan más provecho de él que de los libros"* (Idem, 1973:242). Ampliándolo posteriormente en mayo de 1901: *"Hago una ampliación del juego de la*

rayuela en lo tocante al desarrollo de la historia de España” (Idem, 1973:259).

Ocho meses más tarde, el 27 de enero de 1902, nos lo describe como: *“Es una síntesis gráfica de la historia patria dicha rayuela, y no disgusta a los niños y espectadores. Es una enseñanza movida” (Idem, 1973:280).*

Este juego tendría el siguiente desarrollo:

- Comenzaría por el Triángulo enmarcado por las letras A y Z por ser Dios que es principio y fin y la T que representa a Túbal descendiente de Noé y mítico primer poblador de la Península.
- C, C-I e I: representa en los extremos a Celtas e Iberos y en el centro la unión de los dos pueblos.
- En la siguiente fila encontramos a: F. Fenicios y G. Griegos, que son los pueblos comerciantes, mientras que C. Cartagineses es el pueblo invasor.
- R. + R. son Romanos y Cristo que nace en tiempo de estos.
- S. Suevos, A. Alanos, V. Vándalos y V.V. Visigodos terminan el periodo de la Edad Antigua.

Comienza un nuevo período dividido en dos por tratarse de una época marcada por la presencia de musulmanes y cristianos en la Península. Los primeros invaden desde el Sur mientras que los segundos reconquistan desde el Norte. Así, a la derecha nos encontramos con los musulmanes que empiezan su andadura con:

- E. Emires y seguirán con C. Califas, A. Almorávides, A. Almohades, B. Benimerines y T. Taifas, considerando a Granada como la última y más importante.

En el lado izquierdo, los cristianos comienzan con:

- A. Reino Asturiano, A.L. Asturias y León, L.C. León y Castilla, L.C.D. estos y se vuelven a unir reinos que se dividen.
- C.T. Trastámaras, C.A. Castilla y Aragón unificados con los Reyes Católicos. Aquí encontramos dos manos, la que mira a Oeste representa a Colón y el descubrimiento de América, mientras que la que mira a Este, representa a Aragón en Guerra con Italia.

Se inicia el tercer período correspondiente a la Edad Moderna con

- C.A. Casa de Austria iniciada por Carlos V y marcado con la separación de Portugal (rectángulo de la izquierda) en época de Felipe II, y

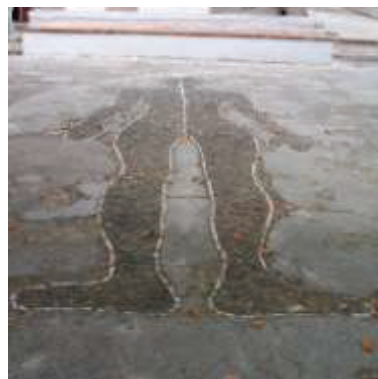
- C.B. Casa de los Borbones con el triángulo que personifica a Isabel II destronada y la X que representa la incógnita del futuro y el fin del juego.



Esquema de la rayuela histórica.

5. Ciencias naturales:

El cuerpo humano: Se trata de uno de los juegos ubicados en la plaza de la Capilla. Realizado con empedrado granadino representa el contorno del cuerpo humano en el cual los alumnos tenían que colocar los huesos del esqueleto que se hacían con cañas recogidas en los jardines de las Escuelas.



Juego del cuerpo humano.

6. Otros:

La pared lateral de la Capilla: En ella hay un compendio de Geografía, Matemáticas y Música, utilizando los cuarterones lisos de la fachada a modo de pizarras para el juego de los niños.

El reloj: Igualmente en la plaza de la Capilla y en empedrado granadino y ladrillos. Dos círculos concéntricos de ladrillo marcan el reloj en el cual se distribuyen las horas en números romanos. Con unas cañas los niños marcaban las horas que el maestro les iba indicando.

El Batallón infantil: Había tres batallones compuestos de todos los niños del Ave María. Consistía en jugar a los soldados y para ello contaban con un uniforme y unos estandartes. Este batallón era invitado a todos los festejos celebrados en Granada: Día de la Virgen de las Angustias, corridas de toros, Corpus Christi. Y según lo escrito por Andrés Manjón "*Tiene tres fines: el orden, la instrucción y la caridad*" (Idem, 1973:77).

Encontramos aún más en la Hoja 27 de *El Pensamiento del Ave-María* donde cuenta el propósito de este juego, algunos de los objetivos que busca son:

- 1º. Favorecer el desarrollo físico con la gimnasia militar.
- 2º. Procurar el orden disciplinar con menor esfuerzo y mayor gusto de los alumnos.
- 3º. Promover la instrucción, singularmente en Geografía e Historia de España.
- 4º. Facilitar a los niños entretenimientos y juegos que, siendo de su gusto, conduzcan a algo práctico.



El batallón infantil en el Paseo del Salón de Granada.

Conclusión:

No quiero acabar este artículo sin señalar que aunque estos juegos ya no forman parte de la enseñanza de las Escuelas dentro de los programas de

las distintas asignaturas. Muchos de ellos sí lo hacen en el aprendizaje del día a día de los alumnos por medio de su presencia en las zonas de juego. Esto nos lleva a pensar que el Padre Manjón sigue ejerciendo, aunque de una manera distinta, su labor pedagógica a través de este legado.

Bibliografía:

MANJÓN, Andrés. El Pensamiento del Ave-María: colonias escolares permanentes establecidas en los Cármenes de Granada y difundidas por toda España. Granada: Imprenta de las Escuelas del Ave-María, 1916.

MORENO FERNÁNDEZ, Cristina M^a. EDUCACIÓN E INTEGRACIÓN SOCIAL: El Patrimonio Educativo de las Escuelas del Ave María del Sacromonte de Granada. Proyecto fin de Máster, 2008.

MORENO FERNÁNDEZ, Cristina M^a. "Una escuela de Cármenes: El patrimonio arquitectónico de las Escuelas del Ave María de Granada" [en línea]. En *Cabás: Revista del Centro de Recursos, Interpretación y Estudios en materia educativa (CRIEME) de la Consejería de Educación del Gobierno de Cantabria (España)* [publicación seriada en línea]. Nº 1. Junio, 2009.

PALMA VALENZUELA, Andrés. Avemarianos: Identidad y Memoria. Granada: Imprenta de las Escuelas del Ave-María, 2005.

PRELLEZO GARCÍA, José Manuel. Diario del Padre Manjón (1895-1905). Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 1973.