

Milagros García Pérez y Miguel Benito Rueda
Biblioteca Pública Municipal de Estudios Locales (A Coruña)



LA CASCARILLA

Un juego para descubrir la biblioteca local de A Coruña

A Coruña cuenta con una interesante Biblioteca Municipal de Estudios Locales. Con la idea de dar a conocer su fondo especializado, desde hace varios años, sus responsables llevan a cabo esta actividad de animación a la lectura, participativa y dinámica. Está dirigida a alumnos de Secundaria que han aceptado la estrategia del juego como medio para descubrir que la biblioteca es un recurso real, conocido y accesible para todos.

La Cascarilla es una actividad que comenzó a ejecutarse en 2002 en la Biblioteca Municipal de Estudios Locales (BMEL) de A Coruña. Ésta forma parte del Sistema Municipal de Bibliotecas, constituido en la actualidad por 6 bibliotecas, de las cuales 4 son de barrio (cada una de ellas con sala infantil y de adultos), una es infantil y juvenil y otra, una biblioteca especializada en A Coruña y temas generales de Galicia, la BMEL. De este rápido repaso se deduce fácilmente que la BMEL difiere sensiblemente del resto, convirtiéndose, por la especificidad de sus fondos, en una biblioteca necesitada de actividades de dinamización propias. El hecho de que el resto de las bibliotecas del sistema vinieran desarrollando una intensa actividad animadora con propuestas de lo más variadas y, en muchos casos, claramente consolidadas, evidenciaba, aún más, esa necesidad de promoción.

Al tratarse de una colección constituida por obras de temática local (tanto de las que circulan por los cauces habituales como de aquellas que

son más difíciles de conseguir: carteles, programas de mano, fotografías...), su área de influencia abarca toda la ciudad, una población de aproximadamente 250.000 habitantes. De ahí que el diseño de una actividad propia estuviera encaminado a dar a conocer la BMEL como biblioteca de la ciudad y, como tal, capaz de dar respuesta a las dudas de los usuarios sobre A Coruña.

La Cascarilla surge, por tanto, de la necesidad de promoción de la biblioteca y se da a conocer dentro del programa confeccionado para todas las bibliotecas municipales coruñesas que lleva por título *Descubrir los libros*. Este programa forma parte de la oferta que el Ayuntamiento de A Coruña, a través del Servicio Municipal de Educación, presenta a la comunidad escolar por medio de la publicación *Aprender en Coruña*. Su objetivo principal es descubrir la biblioteca en sus múltiples aspectos y, partiendo de esta

premisa, fue como elaboramos los objetivos específicos de la actividad adaptados a nuestra realidad como biblioteca local y especializada:

- Presentar la Biblioteca Municipal de Estudios Locales diferenciándola, debido a la especificidad de sus fondos, del resto de las Bibliotecas del Sistema Municipal, bibliotecas de barrio ampliamente conocidas y utilizadas por la comunidad escolar.
- Mostrar la BMEL como Biblioteca de la ciudad, creada con el objetivo de reunir, organizar, conservar y difundir cualquier clase de información relacionada con A Coruña y temas generales de Galicia.
- Dar a conocer a la Biblioteca como centro de información sobre la localidad.

Cómo surgió *La Cascarilla*

Partimos de la necesidad de dar a conocer los fondos que sobre A Coruña estaban presentes en nuestra colección y desarrollamos una iconografía vinculada a la ciudad y fácilmente reconocible. Elegimos *La Cascarilla* como nombre para la actividad porque aludía, en cierto modo, a la ciudad y, más concretamente, a un tiempo pasado en el que los coruñeses eran conocidos en el resto de Galicia con el sobrenombre de *cascarilleiros*.

La *cascarilla* es la cubierta o monda de la almendra del cacao tostado con la que se elaboraba una infusión muy consumida en la ciudad, fundamentalmente desde que en el siglo XIX se abrieran en A Coruña varias fábricas de chocolate. Pero fue la pobreza que generó la Guerra Civil y el racionamiento lo que hizo que su consumo adquiriera mayor auge. Esta vinculación de la ciudad con la *cascarilla* ha



La puesta en escena de la actividad implica a todo el personal de la biblioteca, aunque son fundamentalmente dos personas las que ejecutan la actividad.

dado a los coruñeses el apelativo de cascarilleiros, que continúa vigente en la actualidad.

Primera parte de la actividad: presentación de los fondos

La visita se estructura en dos partes claramente diferenciadas. La primera de ellas es básicamente teórica y consiste en la presentación de la biblioteca, haciendo hincapié en su singularidad, tanto en lo que se refiere a su temática como a la diversidad de soportes. Concretamente se muestra a los participantes una selección de material que, junto a una breve explicación, permite presentar el tipo de fondos de la biblioteca que posteriormente será utilizado en la actividad propiamente dicha. Se trata de que los visitantes tengan una visión de conjunto de todo lo que pueden encontrar en la BMEL. Por ello, los criterios seguidos para la selección del material son muy variados. Mostramos desde

libros dedicados por el autor, obras facsímiles, primeras ediciones, libros raros..., hasta boletines oficiales, revistas (antiguas y actuales), prensa diaria (en distintos soportes) e, incluso, piezas singulares de la colección como bandos, programas de teatro, fotografías, postales, banderines, paipays, pins, etc., que forman parte de nuestros fondos por su vinculación a la ciudad y su potencial informativo.

La segunda parte lleva la visita al terreno de lo lúdico, planteando un sencillo juego, *La Cascarilla*, a través del que se pretende ahondar, de forma participativa y dinámica, en la presentación realizada en la primera parte.

Segunda parte: el juego

Para jugar elaboramos un panel o tablero en el que aparece el perfil de la ciudad de A Coruña recorrido por una sucesión de casillas de colores. Este panel sirve para reflejar

el desarrollo del juego. Tras presentar el panel a los participantes les explicamos las reglas, los dividimos en grupos de 4 ó 5 miembros y a cada equipo se le asigna un nombre relacionado con la historia de A Coruña. A cada uno de los miembros se le entrega un distintivo donde se explica el porqué de ese nombre que será leído por el portavoz de cada grupo, previamente elegido, al resto de los equipos. A partir de ese momento y una vez asignado un color a cada grupo, el juego se desarrolla realizando pruebas y respondiendo preguntas que les permiten ir avanzando a lo largo de las casillas con la ficha de su color correspondiente.

Las preguntas responden a una gran variedad temática y diferente grado de dificultad. Son de respuesta alternativa (a,b,c) y cada equipo dispone de un breve margen de tiempo para responderlas a través de su portavoz, tras deliberación previa entre sus miembros.



Todas las preguntas han sido elaboradas utilizando como bibliografía la colección propia.

Las pruebas son las que establecen la relación entre la presentación de fondos de la primera parte y el juego. Han sido pensadas para que los participantes puedan utilizar y localizar la información que se les pide en los distintos materiales. Son 5 las pruebas que hemos diseñado.

Las cinco pruebas

Primera. Cada equipo debe localizar el dato que se le pide utilizando la prensa local. Ese dato se refiere a distintos monumentos de la ciudad de los que se ha hecho una reproducción a escala panel y que se le entrega a cada grupo una vez que localiza la información solicitada. Con esta prueba se inicia el juego ya que su resolución permite completar el tablero colocando cada monumento en el lugar que le corresponde dentro del perfil de la ciudad.

Segunda. Los participantes deben localizar información contenida en distintos soportes utilizando para ello el equipo necesario: lector de microfilm, vídeo, lector de CD-Rom, etc.

Tercera. Se entregan a cada equipo las caricaturas de distintos personajes gallegos con su biografía correspondiente. Entre ellas deben localizar el personaje que se corresponde con las pistas suministradas.

Cuarta. Consiste en localizar un documento concreto entre distintos paquetes, cuyo contenido está organizado temáticamente (zoología, música, viajes, Camino de Santiago...). Éste debe responder a las pistas facilitadas y puede presentarse en cualquier formato o soporte.

Quinta. Con ella concluye el juego. Consiste en descubrir entre distintas fotografías antiguas de gran formato colocadas en las paredes de la sala de consulta, el lugar de la ciudad con el que éstas se corresponden en la actualidad.

Para avanzar por las casillas que constituyen el perfil de la ciudad, se utiliza un dado que cada equipo lanza por turno. Inicia el juego aquel que obtiene mayor puntuación. La resolución de las preguntas permite avanzar dos casillas extra o una si hay rebote. Por su parte, la ejecución correcta de cada una de las pruebas sólo permite seguir jugando y no perder turno, ya que deben ser realizadas por todos los equipos a la vez.

Al finalizar el juego cada uno de los participantes recibe,

como obsequio, un marca-páginas con motivos alusivos a la ciudad y una bolsita de cascarilla con la receta para su elaboración. Por su parte, cada colegio participante recibe copia de las fotos que, durante el transcurso de la actividad, ha ido haciendo el personal de la biblioteca.

Recursos

La puesta en escena de la actividad implica a todo el personal de la biblioteca, aunque son fundamentalmente dos personas las que la ejecutan: por un lado, la que realiza la exposición inicial y, por otro, la que dirige el juego. En cualquier caso, la presencia de más personal agiliza el desarrollo de la actividad.

Los materiales empleados, exceptuando los propios fondos



La cascarilla es la cáscara o monda de la almendra del cacao tostado.
En A Coruña servía en otros tiempos de desayuno para las gentes y familias modestas ; y desde muy antiguo y hasta hace pocos años los puestos o tiendas de CASCARILLA, que es la infusión, constitulan pequeñas industrias coruñesas porque las gentes del campo que venían a la ciudad, desayunaban en esos despachos con una taza de cascarilla caliente, con azúcar, pues el pan lo agregaba a su gusto el consumidor, pagándolo aparte, si no lo traía él mismo de su casa.
Esto ha dado a los coruñeses el sobrenombre de CASCARILLEIROS.

RECETA CASCARILLA:
Para ¼ l. de agua 100 gr. de Cascarilla. Dejar hervir el agua, echar la cascarilla y dejar que vuelva a hervir de nuevo; después ponerla a fuego lento durante media hora. Fianlmente colarla.

¡BUEN PROVECHO!



de la Biblioteca, han sido confeccionados por el personal, utilizando material de oficina (folios de colores, sobres, pinturas, cartón pluma, etc.). Sólo la adquisición de la cascarilla supone un gasto adicional, aunque no muy elevado.

El escenario de la actividad es la sala de consulta de la Biblioteca, que permanece cerrada para el resto de usuarios durante el tiempo que dura la preparación y ejecución del juego. Para ello se reorganiza el espacio ubicando las mesas y las sillas de manera que los participantes queden situados frente al panel y puedan seguir el desarrollo de la actividad.

Destinatarios y temporalización

La actividad va dirigida a niños de 1º y 2º de ESO (12 y 13 años) de colegios de la ciudad y su área de influencia. Los grupos participantes suelen estar compuestos por 25 ó 30 niños, aunque lo deseable, para un adecuado desarrollo

del juego, es que el grupo no supere los 20 miembros.

La visita tiene una duración estimada de dos horas. Se realiza todos los jueves de enero a mayo en horario escolar (de 9.30 a 11.30).

Evaluación y conclusiones

Tanto los objetivos generales y comunes como los específicos se ven cumplidos, basándonos para esta conclusión, fundamentalmente, en la observación y en las encuestas cubiertas por los profesores, que valoran como muy positiva la adecuación de la actividad a los objetivos. Estas encuestas persiguen conocer la opinión del profesorado e incorporar nuevos puntos de vista que puedan servir para mejorar la actividad. Todas ellas responden a un modelo tipo elaborado para todas las visitas del programa *Descubrir los libros*.

Asimismo, por regla general, la actividad resulta muy

atractiva para los niños, aspecto que queda explicitado en su actitud abiertamente participativa. En estos momentos estamos elaborando una encuesta dirigida a ellos con la que pretendemos conocer de primera mano su opinión y sugerencias.

El formato adoptado para *La Cascarilla* es, pues, una fórmula que permite dar a conocer de forma participativa y dinámica los fondos de la biblioteca. Quizá, los que se adquieren con la visita no sean unos conocimientos que vayan a ser utilizados por los participantes inmediatamente, pero sí pasan a formar parte de aquellos recursos que permiten a los ciudadanos saber adónde acudir en busca de información.

La visita, en definitiva, se convierte en el camino para el descubrimiento de una fuente de información, la biblioteca, que pasa a ser un recurso real, conocido y accesible. ■

AUTORES: Benito Rueda, Miguel y García Pérez, Milagros.

FOTOGRAFÍAS: Biblioteca Municipal de Estudios Locales (A Coruña).

TÍTULO: *La Cascarilla: un juego para descubrir la biblioteca local de A Coruña.*

RESUMEN: *La Cascarilla* es una actividad de animación a la lectura que tiene por objetivo presentar la Biblioteca Municipal de Estudios Locales de A Coruña como un centro de información sobre la localidad. Este artículo explica cómo se realiza esta actividad, con qué recursos se cuenta y cuál es la evaluación final de esta estrategia dirigida a estudiantes de Secundaria.

MATERIAS: Bibliotecas Públicas / Bibliotecas Municipales / Promoción de la Lectura / Actividades en las Bibliotecas / Galicia.