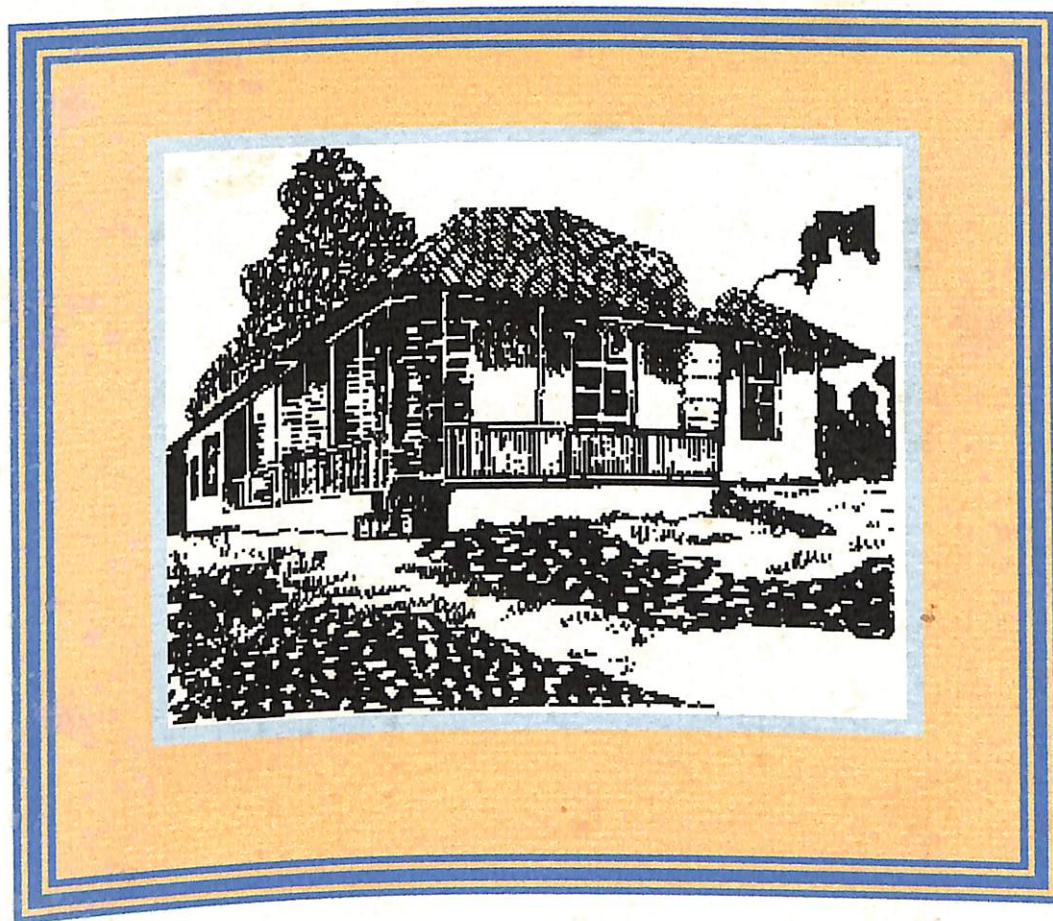


El Museo de Cultura Popular: *Su función educativa en la comunidad*



Museo de Cultura Popular
Programa de Museología
Universidad Nacional

22.1

El Museo de Cultura Popular: su función educativa en la comunidad

La función educativa de un museo productivo
María del Pilar Herrero

El Museo de Cultura Popular como práctica exitosa
Mayela Solano

Guía didáctica para docentes
Mayela Solano, Luis Gómez

Copyright:
Museo de Cultura Popular, 1996

LA FUNCIÓN EDUCATIVA DE UN MUSEO PRODUCTIVO

María del Pilar Herrero

LA FUNCION EDUCATIVA DE UN MUSEO PRODUCTIVO

Costa Rica es un país que se encuentra en el istmo Centroamericano. Cuenta con una extensión de 51.800 Km² y una población aproximada de tres millones de habitantes. Sus características geográficas lo constituyen en un país montañoso, cuyo relieve crea nichos que propician una gran diversidad biológica y cultural.

Como muchos de los países del mundo, Costa Rica se encuentra abatida por los procesos de globalización, el impacto de los medios de comunicación y las prácticas de consumo que conducen a la uniformización de los estilos de vida y prácticas culturales, situación que ha despertado el interés de la ciudadanía a diferentes niveles organizativos y del Estado y sus diferentes instancias, quienes han propuesto proyectos tendientes al rescate y revalorización de nuestras raíces culturales.

Estas iniciativas las podemos ver manifiestas en Costa Rica a través de la creación de museos, instituciones que han mostrado un crecimiento sin precedente. Un 50% de los que se encuentran abiertos al público en la actualidad, han sido creados durante los primeros cinco años de esta década. Estos son de diferente naturaleza en cuanto a temática, ubicación y autoridades que los administran, ya que en su mayoría son asociaciones privadas vinculadas a autoridades estatales (HERRERO, 1995).

El Museo de Cultura Popular se encuentra entre las instituciones mencionadas de reciente creación. Es un pequeño museo ubicado en el Valle Central en donde convergen tres de las siete cabeceras de provincia. Éste se constituye en el área urbana de mayor densidad poblacional del país con características compartidas en cuanto a su producción, manifestaciones culturales y sus propias especificidades.

Se establece como un proyecto de extensión de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional (UNA) a partir de 1990, abriendo sus puertas al público de febrero de 1994. Actualmente depende del Programa de Museología para Latinoamérica y el Caribe de dicha Universidad, convirtiéndose en un museo experimental para la comprobación y validación de un modelo de museo productivo.

I. El Modelo de Museo Productivo:

La primera pregunta que nos debemos plantear para comprender el funcionamiento del mismo y los programas educativos que realizan es ¿qué es un museo productivo? Respondiendo a ello, podemos contestar que es un modelo a partir del cual se busca la "transformación de lo que conocemos como museo hacia una nueva forma que asume responsabilidades activas de desarrollo, organización y estímulo de los sectores con que trabaja, generando beneficios tangibles para la comunidad y el museo, dentro de un marco de reactivación productiva" (DE CARLI, 1993:11). Es un museo que

desde su mismo planteamiento busca lograr su autofinanciamiento sobre la base de la diversidad de servicios e integración de diferentes sectores de la comunidad.

La creación de un museo productivo parte de algunas premisas que le dan su especificidad. Entre ellas podemos mencionar la necesidad de que se establezca una nueva relación con la comunidad, incorporándose a ella, buscando las vías por las cuales pueda tener un impacto directo en su vida cotidiana, encontrando el reconocimiento, apoyo e interés en el importante trabajo de rescate y preservación del patrimonio que realizan.

Un principio básico para entablar la relación con la comunidad es la reactivación productiva, la cual se define como "el proceso de aplicación de técnicas y conocimientos de una ocupación tradicional, para establecer la viabilidad dentro del mercado actual como oficio que aumenta los ingresos de los individuos involucrados e incluso pueda convertirse en su principal fuente de trabajo", ofreciendo artículos o servicios de alta calidad, "que puedan competir con los productos y servicios que los han desplazado hoy en día; o que puedan establecer un nuevo mercado de un sector social particular" (DE CARLI, 1993:12). Ésta se logra a través de la implementación de los proyectos productivos.

Para su desarrollo el museo deberá plantearse como aspecto prioritario la necesidad de conocer su entorno social, recolectando información clave para crear bancos de datos que permitan entrar en contacto con individuos o grupos de individuos que posean los conocimientos sobre técnicas tradicionales y posiblemente con algunos que están operando con algún nivel de organización. El museo entonces contribuye generando el mejoramiento de la presentación, el mercadeo del producto o servicio, la identificación y creación de nuevos espacios para su difusión y venta, el incremento de la demanda y ampliación del mercado.

Otra premisa base para la puesta de un museo productivo es que debe existir una responsabilidad compartida entre el museo y la comunidad involucrada. El museo debe contar con documentos de base que denoten su misión, definición de su temática y objetivos que soportan su desarrollo. Deberá compartir estos documentos para que la información sea apropiada e internalizada por la comunidad, de manera que los proyectos productivos mantengan una estrecha relación con el museo, los grupos productivos reinviertan un porcentaje de sus ganancias y reconozcan el beneficio mutuo que se genera en su relación recíproca, de manera que los participantes en los proyectos se sientan parte de la Institución y participen en la toma de decisiones y en el desarrollo de sus actividades.

Para lograrlo, el modelo establece una estructura idealizada que tenga posibilidades de adaptarse a una amplia gama de instituciones que se caracteriza por su horizontalidad. Propone diferentes Unidades de Trabajo, equivalentes en su función, autónomas en su desarrollo y con un alto nivel de responsabilidad en la ejecución de sus programas, para que los participantes en los proyectos productivos y el museo trabajen conjuntamente para el establecimiento de las actividades tendientes a la diversificación del financiamiento y ampliación de ofrecimientos al público a través de la implementación de los programas de rescate, difusión y reactivación cultural.

II. El Museo de Cultura Popular:

Una vez expuestos los aspectos teóricos del modelo de museo productivo, se expondrá lo referente al Museo de Cultura Popular, el modelo llevado a la práctica. Éste, siendo parte de un Programa de Extensión de la Universidad Nacional ha contado con algunas grandes ventajas, dentro de las que es importante señalar, la asistencia de personal académico que se abocó al establecimiento de sus objetivos, organización de la Asociación Amigos y la detección e incorporación de los cultores populares involucrados en los proyectos que se plantean.

El Museo de Cultura Popular establece tres tipos de Programas. 1) El de Rescate en donde se llevan a cabo labores de investigación participativa y manejo de un banco de datos y un censo de cultores populares. 2) El de Reactivación en el cual se proponen y llevan a la práctica los proyectos productivos y el de 3) Difusión en donde se brinda espacio a cultores populares y grupos culturales para recrear sus manifestaciones a través de las actividades que realizan en su sede (exposiciones, talleres y presentaciones, entre otras).

En cuanto al espacio físico que éste ocupa, el Museo está ubicado en una zona suburbana de Heredia, en el Valle Central, rodeado de cafetales y pastizales. Cuenta con tres edificaciones dentro de un área de 3.000 m². En cada una de éstas se desarrollan los diferentes proyectos productivos, los cuales se constituyen en actividades permanentes que dan vida al museo. Los proyectos que actualmente se encuentran en funcionamiento son: la construcción tradicional, la cocina tradicional y los juguetes tradicionales.

La construcción tradicional se desarrolla en una casa de bahareque construida a principios de siglo que caracteriza la típica vivienda del Valle Central, mostrando su ambientación de acuerdo a las necesidades propias de una familia y una unidad producción de esta época. Cuenta con un jardín medicinal, la troja con los diferentes implementos utilizados en la agricultura, el horno y la huerta.

La fonda, la cual se ha convertido en foco de atracción, es en donde se desarrolla el proyecto productivo de la comida tradicional, invitando al visitante a la degustación de estos productos, y por último, la casita de los juguetes tradicionales, en donde se ponen a la venta estos artículos, así como se tienen otros para el uso del público que nos visita.

Los servicios que el museo ofrece están dirigidos al entretenimiento familiar. A través de ellos se asegura la salida de los productos de sus proyectos y posiciona al museo como un lugar atractivo que combina armónicamente la diversión con la formación y revalorización de los bienes culturales.

Cada uno de los proyectos mencionados son atendidos por los responsables de desarrollarlos, y son ellos quienes además son los encargados de transmitir los conocimientos propios de su quehacer. Sin ser personas a quienes el Museo paga por sus servicios, el beneficio que perciben a través de la institución crea sentido de

pertenencia y compromiso, constituyéndose ellos en personal permanente que participa activamente en la reactivación cultural y acción educativa que se despliega.

III. Los Programas Educativos:

Un aspecto que se toma en consideración dentro de los objetivos y acción cotidiana del Museo es lo que se refiere a su dimensión educativa. Esta la realiza en forma directa a través de los proyectos productivos y las Guías Didácticas y en forma indirecta a través de los medios de comunicación masiva.

En sus documentos de base se destaca que el museo deberá desarrollar una programación de actividades educativas para estudiantes de primera y segunda enseñanza cuyo propósito es incentivar en las generaciones actuales el aprecio por nuestras raíces y tradiciones.

Avanzando en su nivel de concreción, se establecen además algunos objetivos en donde se destacan aquellos valores que se pretenden lograr en los estudiantes, tales como: promover la valoración crítica de los conocimientos, creencias, costumbres y tradiciones propias de los grupos familiares de la meseta central de Costa Rica a principios de siglo, proporcionarles los elementos teóricos y prácticos que le permitan comprometerse con el rescate a través de la valoración activa del patrimonio cultural y natural de la comunidad, promoviendo en el estudiante una actitud de respeto y conocimiento de nuestras raíces culturales, algunos de estos aspectos dejados de lado por el curriculum académico del sistema educativo nacional.

Si bien como hemos dicho, a través de toda su acción, el museo busca entablar un proceso educativo, es hasta 1995 en que plantea una Guía Didáctica para Docentes de I y II Ciclo Escolar. Este se crea ante la necesidad de lograr un mejor aprovechamiento de las visitas por parte del estudiantado.

Su necesidad surge a partir del análisis del visitante, ya que los museos son instituciones relativamente nuevas en nuestro país y no existe el conocimiento por parte del público en general y los educadores, del enorme potencial didáctico con que éste cuenta.

Se pudo constatar que las visitas no eran aprovechadas por el personal docente al no saber como utilizar las herramientas presentes en las exhibiciones y el entorno, de manera que la estrategia que se planteó fue el establecer una Guía Didáctica para Docentes, y así lograr que éstos fueran los encargados de transmitir y sobre todo fortalecer los conocimientos obtenidos en el Museo.

La Guía ofrece al docente una variedad de sugerencias o actividades para antes durante y después de la visita, en las que se trata de estimular su interés por el museo, sus contenidos y entorno, con el fin de facilitar la visita y hacerla más productiva desde el punto de vista didáctico.

En cuanto a los contenidos de la Guía, ésta cuenta con varios capítulos en donde se tratan aspectos como una breve historia del Museo, la definición de lo que son estas

instituciones, una descripción del Museo y las diferentes actividades que se proponen para un mejor aprovechamiento de la visita, algunas leyendas y juegos tradicionales para brindar a los educadores un marco de referencia amplio a partir del cual desarrollar las actividades.

Se proponen tres tipos de actividades: aquellas que se realizan previa a la visita, durante la visita misma y posterior a ella.

- La fase previa busca estimular a la investigación solicitando entablar el diálogo de los niños con sus familiares, incentivando su curiosidad acerca de la forma de vida del pasado, creencias, costumbres y valores de ayer que hoy se han perdido, incitando a compartir las experiencias personales en clase, complementándolas con el uso de fotografías y objetos que los atestiguan.
- La fase de realización de la visita consta de una charla y una visita guiada. Se les solicita a los niños examinen cuidadosamente los alrededores de la casa del museo y los objetos en ella contenida y las compare con las de la actualidad, reforzando las apreciaciones de la fase previa. Asimismo se ofrece un refrigerio en la Fonda en donde observan y escuchan a una cocinera explicar como se elaboran diferentes tipos de comidas tradicionales y se degustan estos alimentos, al mismo tiempo que se escucha música tradicional. Por último se les invita a participar de algunos juegos organizados por el museo.
- En la fase posterior de la visita, de nuevo, se insta a reforzar las experiencias obtenidas en el museo, buscando recrearlas y compartirlas con sus familiares y otros grupos de estudiantes del centro educativo al que asisten. Por último, la Guía Didáctica establece algunos criterios de evaluación, proponiendo actividades muy ligadas a las señaladas para la fase posterior.

La Guía Didáctica ha tenido una gran acogida por parte de instituciones docentes y estudiantado, situación que podemos notar a través de la retroalimentación que se recibe por parte de los docentes y la repetición de las visitas, tanto de los centros educativos, como de los niños que han tenido la experiencia y han vuelto con sus familiares.

Si bien su promoción hasta el momento ha sido limitada, al ser una experiencia relativamente nueva, las perspectivas son de amplio crecimiento, pues día con día se reciben solicitudes, situación que puede verse acrecentada con la posibilidad de que ésta sea publicada en los medios de comunicación masiva.

En este momento la situación en nuestros países es nada halagüeña. La reestructuración del Estado, la imposibilidad de conseguir ayuda económica por parte de sus diferentes instancias, la baja en el nivel de vida, el deterioro en el sistema educativo y la competencia entre las múltiples opciones de recreación, ponen a los museos ante un medio difícil en donde debemos plantearnos más que nunca el modo de subsistencia de estas instituciones.

El Museo de Cultura Popular no escapa a estas dificultades. No obstante desde su inicio se planteó estrategias de sobrevivencia, tuvo que enfrentar situaciones adversas que amenazaron su existencia. Hoy, sin embargo, éste muestra indicios de

recuperación al poder considerarse que es una institución que se autofinancia en un 90% y que además se ha convertido en un medio de subsistencia para los participantes en sus proyectos productivos, logrando la reactivación de los conocimientos tradicionales que cada uno de ellos sustentan, brindando un servicio a la comunidad y fortaleciendo sus vínculos con la misma.

Ha buscado en la diversidad de financiamiento su fortaleza, vende sus servicios comprometidamente con la comunidad y los más altos principios respecto a su responsabilidad para con el patrimonio y la identidad. Ha mostrado un amplio crecimiento y un equilibrio que permitirá ampliar sus funciones y poner en práctica nuevos proyectos. El Museo de Cultura Popular es hoy una experiencia que está comenzando a dar sus frutos.

María del Pilar Herrero

BIBLIOGRAFÍA

DE CARLI, DUCKLES, SOLANO,
El Museo Productivo: Una Propuesta de Cambio, Departamento de Publicaciones
Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica, 1993

DE CARLI, SOLANO,
El Museo de Cultura Popular: Un Museo Productivo, Departamento de Publicaciones de
la Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica, 1994

GOMEZ, SOLANO,
Guía Didáctica para Docentes de I y II Ciclo, Museo de Cultura Popular, Heredia, Costa
Rica, 1994

HERRERO M.,
Los Museos Costarricenses, Trayectoria y Situación Actual, Tesis para optar por el grado
de Licenciatura en Antropología, Universidad de Costa Rica, 1995

EL MUSEO DE
CULTURA POPULAR
COMO PRÁCTICA EXITOSA

Mayela Solano

EL MUSEO DE CULTURA POPULAR COMO PRÁCTICA EXITOSA

La creación del Museo de Cultura Popular fue sustentado en una filosofía que propone una transformación de la institución museística en la sociedad.

Por décadas los museos mantuvieron un papel pasivo en el desarrollo económico-social y político del país, en el sentido de que no asumieron un papel preponderante como entes dinámicos en el quehacer histórico; aunque bien sabemos fueron instituciones creadas y utilizadas con ciertos fines de carácter político y objetivos específicos por parte de sus gestores, sean estos pertenecientes a la empresa privada, el gobierno u otras organizaciones de la sociedad civil.

En la propuesta del modelo de Museo Productivo que sustenta el Museo de Cultura Popular se proponen nuevos retos para los museos:

En primer lugar se plantea la necesidad de que los museos asuman una responsabilidad activa de desarrollo y organización con los sectores sociales con los que trabajan. Los museos entonces, no sólo deben relacionarse con las comunidades para ampliar sus colecciones, realizar investigaciones, y lograr su participación en las exposiciones y actividades que se organicen, sino que deben convertirse en instituciones capaces de lograr que la sociedad los mire no sólo como los guardianes de su historia sino como entes dinámicos, verdaderos agentes de cambio que parten del estudio de las manifestaciones pasadas, para posibilitar su preservación, y conservación, pero con miras a lograr un desarrollo sostenible y un futuro mejor para todos.

El Museo de Cultura Popular está totalmente consciente de la necesidad de estudiar el pasado, pero no sólo para cumplir las tradicionales funciones de rescate y preservación del patrimonio, sino con el propósito de posibilitar una reactivación de conocimientos tradicionales, sean estos en el campo de las manifestaciones materiales o intangibles de la sociedad.

Quién más que los museos, conocedores del desarrollo de un pueblo, desde sus orígenes, pasando por todas sus facetas históricas, puede comunicarnos el conocimiento tradicional que de generación en generación le sirvió al hombre para satisfacer sus necesidades y le permitió su sobrevivencia? Quién mejor que los museos nos pueden señalar que elementos de las prácticas humanas de ayer nos sirven para solventar las necesidades del hombre y de la mujer de hoy ?

La filosofía del desarrollo sostenible nos plantea cómo satisfacer las necesidades de las presentes generaciones sin comprometer la capacidad de satisfacer las necesidades de las futuras generaciones, el Museo de Cultura Popular, convencido de esto, propone como programa museológico, poner al alcance del público visitante, y de la comunidad

la posibilidad de adquirir los conocimientos tradicionales que le permitieron a las generaciones pasadas satisfacer sus necesidades, manteniendo a la vez una relación armónica con el medio ambiente, con el fin de reflexionar sobre nuestro actual modo de vida y brindar la posibilidad de reactivar determinadas prácticas por medio de las diversas actividades desarrolladas en el Museo.

Sustentado en las anteriores consideraciones, el Museo de Cultura Popular desarrolla su programa museológico por medio de:

La Propuesta de Visitas Guiadas Personalizadas:

La exposición permanente le recrea al visitante la forma de vida del costarricense del ayer empezando con la forma de construcción de una casa de bahareque (vivienda característica de la segunda mitad del siglo XIX). La casa acondicionada en sus espacios interiores y exteriores muestra elementos de la vida cotidiana de las familias costarricenses de la región central de Costa Rica, y sirve de marco para el establecimiento de un diálogo profundo y sincero con el visitante.

Por medio de las visitas guiadas personalizadas se enfatiza sobre aquel mundo de creencias, valores y actitudes propias del costarricense, que nos han dado nuestra propia identidad. Especial atención le damos al intercambio de experiencias con el visitante, haciendo de esta visita un momento único, lo que nos permite intercambiar información, retroalimentando así, nuestros conocimientos sobre el patrimonio cultural y natural.

Para las generaciones de jóvenes y niños tratamos de desarrollar en ellos un cambio de actitud, de reconocimiento y sobre todo de revalorización de nuestro pasado; "descubriendo" con ellos, cuales son los elementos tradicionales que nos pueden ayudar a solucionar nuestras necesidades actuales, y como contribuir en este proceso de recuperación.

La Propuesta del Programa Educativo:

El programa educativo del Museo se diseñó con el propósito de lograr una identificación por parte de los estudiantes de sus raíces culturales.

Se planteó con los siguientes objetivos:

- 1- Promover en los estudiantes la valoración de los conocimientos, creencias, costumbres y tradiciones propias del costarricense.
- 2- Desarrollar en los estudiantes una actitud de respeto, admiración e identificación hacia sus raíces culturales.

3- Comprometer al estudiante con el rescate del patrimonio a través de la valoración, y participación activa en todas las actividades que organice el Museo durante su visita.

Por medio de las visitas guiadas impartidas a los estudiantes, el Museo cumple su propósito de crear conciencia en las presentes generaciones para valorar el conocimiento tradicional de nuestros antepasados y promover la revitalización de sus mejores y más sabias tradiciones, valores y principios.

Sin duda de esta forma nos aseguramos en los(as) jóvenes un mayor conocimiento y comprensión de las tradiciones pasadas y de los valores que ellas contienen, y por los cuales vale la pena preservarlos.

Podemos resumir algunos valores que se fomentan en los estudiantes por medio del programa educativo:

- ◆ El respeto por el conocimiento y saber popular
- ◆ La admiración por la forma de vida de las generaciones pasadas
- ◆ La necesidad de volver a una relación armónica del hombre con la naturaleza

La Propuesta de los Talleres de Reactivación:

El Museo se ha propuesto lograr una verdadera reactivación de prácticas tradicionales propias de nuestro patrimonio natural y cultural, por medio de la transmisión de conocimientos tradicionales a las generaciones de hoy en día, esto como la única forma de preservación activa de nuestro patrimonio. A través de la organización de talleres los cultores populares transmiten y enseñan técnicas y oficios tradicionales a las generaciones actuales preservándolas de tal forma para el futuro.

A manera de ejemplo hoy día, existe en la sociedad costarricense un interés evidente por la medicina natural, de manera que resulta sumamente necesario difundir los conocimientos sobre el cultivo y los usos de las plantas medicinales. De igual forma sucede con la alimentación. Hay conciencia que la producción de algunos productos básicos a base de agroquímicos socavan la salud; entonces por qué no conocer sobre prácticas de agricultura orgánica propias de nuestros antepasados.

Los talleres de reactivación de prácticas tradicionales brindan a los participantes la oportunidad de conocer a profundidad sobre la funcionalidad de una determinada manifestación cultural, pero además le permite aprender acerca de su realización práctica. Es así como en el Museo se pueden adquirir los conocimientos para: construir hoy en día con una técnica de construcción tradicional como el bahareque; se puede aprender sobre los usos de la cocina tradicional de las abuelas; o se adquieren los conocimientos para confeccionar objetos en cerámica o elaborar lindas máscaras para alegrar una fiesta tradicional.

El Museo y la Preservación Activa del Patrimonio

Los Programas del Museo nos brindan los lineamientos teórico-metodológicos a partir de los cuales se desarrollan los diversos proyectos y actividades.

Toda actividad -realizada por el Museo- presenta en su planeación y ejecución propósitos concretos de rescate, difusión y reactivación; todo esto integrado como parte de un trabajo permanente al que denominamos *preservación activa del patrimonio* natural y cultural.

Esto significa, que no investigamos por el sólo hecho de acumular información, o realizamos exposiciones tan sólo para difundir o mostrar algo, ni exhibimos una técnica para que no se pierda para las futuras generaciones. Pretendemos, sobre todo, realizar un trabajo de *rescate* en conjunto con los sectores involucrados, para hacer llegar por medio de la *difusión* estos conocimientos a todos los demás, y canalizarlos a través de actividades de *reactivación productiva*, para que todo esto tenga valor y utilidad para las generaciones actuales.

La valiosa información obtenida de las actividades de rescate, conjuntamente con las comunidades, y la difusión de la misma, no bastan por sí solas para comprometer a las comunidades y a sus cultores en un verdadero proceso de participación en la revalorización del patrimonio cultural y natural. Ello sólo se consigue a través de la **reactivación productiva**, entendida como el proceso de aplicar técnicas y conocimientos de una actividad tradicional, para establecer su viabilidad dentro del mercado actual, o nuevos mercados, generándose así una ocupación que aumenta los ingresos y la calidad de vida de los individuos involucrados, y se convierte en su principal fuente de trabajo.

Para lograr el anterior propósito, el Museo identifica áreas que enfocan necesidades concretas dentro del nuevo modelo de desarrollo en alianza con el medio ambiente; las define y las estudia en relación con su temática específica y las implementa a través de la organización de proyectos productivos que funcionan alrededor del Museo, generando empleos y compartiendo recursos e inversión para su beneficio mutuo.

Mayela Solano Q.
Directora MCP

GUÍA DIDÁCTICA
PARA
DOCENTES

*Mayela Solano,
Luis Gómez*

GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES

MUSEO DE CULTURA POPULAR

**SANTA LUCÍA DE BARVA DE HEREDIA
COSTA RICA**

MUSEO DE CULTURA POPULAR

Estimado docente:

Para el Museo de Cultura Popular es de sumo agrado que usted y sus alumnos nos visiten y de esta manera propiciar el acercamiento a nuestras raíces culturales.

Adjuntamos a la presente nota una Guía Didáctica - elaborada por la Unidad de Extensión Cultural del Museo - con el propósito de que usted seleccione cuales de las situaciones de aprendizaje que le proponemos se adecua a su grupo de niños y al tiempo propuesto para la visita al museo. Esta guía pretende de igual manera facilitar la visita y hacerla más productiva desde el punto de vista didáctico.

Los materiales que se proveen junto a la guía son:

- Un croquis de la instalaciones del museo.*
- La descripción de cinco juegos tradicionales*
- Textos de tres leyendas famosas de Costa Rica.*

*La Guía Didáctica intenta enriquecer la experiencia de su visita con los niños al museo; por ello se incluyen sugerencias o actividades para **antes, durante y después** de la visita, recomendadas para niños de I y II Ciclo, en las que se trata de estimular su interés por el museo, sus contenidos y entorno.*

Si no dispone del tiempo suficiente para realizar todas las situaciones de aprendizaje que se adaptan a la edad y nivel de sus niños, se sugiere ponerlas en práctica durante el desarrollo del curso lectivo.

Si usted tiene alguna duda con respecto a la Guía Didáctica, sírvase llamar al teléfono 260-1619 del Museo de Cultura Popular, lo mismo que para reportar al grupo de estudiantes con los que realizará la visita.

Esperamos que usted y sus alumnos disfruten de los servicios de nuestras instalaciones

Cordialmente.

LA DIRECCION.

NORMATIVA PARA VISITAR EL MUSEO

- El Horario de visita al museo para grupos organizados por los centros educativos es de **lunes a viernes de 8 a.m. a 4 p.m.**
- Por cada grupo de (40) cuarenta niños, debe haber un docente que los acompañe.
- La visita por el museo y el resto de las instalaciones deberá realizarse en un tiempo máximo de **1 hora y 30 minutos.**
- Los niños deben traer a la visita los materiales que les permitan tomar notas y realizar dibujos.
- El docente es responsable del grupo de alumnos que acompañe.
- Indicar a los estudiantes que los objetos en exhibición **no** deben tocarse.
- Los niños deben permanecer en grupo todo el tiempo.
- Comunicarse al 260-1619 para reservación y detalles con respecto al costo de la visita al Museo de Cultura Popular.

Fax 262-34-62

OBJETIVOS GENERALES DEL PROGRAMA EDUCATIVO DEL MUSEO.

- *Dotar a los docentes del material didáctico básico que les permita hacer de la visita al museo, una verdadera situación de aprendizaje.*
- *Promover en los estudiantes la valoración crítica de los conocimientos, creencias, costumbres y tradiciones propias de los grupos familiares de la meseta central de Costa Rica de principios de siglo.*
- *Proporcionar al estudiante los elementos teóricos y prácticos que le permitan comprometerse con el rescate a través de la valoración activa del patrimonio cultural y natural de la comunidad.*
- *Trasladar el **trabajo de clase** fuera de la escuela, con el propósito de contribuir a la integración real y práctica del estudiante con su comunidad.*
- *Promover en el estudiante una actitud de respeto y conocimiento de nuestras raíces culturales.*

GLOSARIO DE TERMINOS

Museo: Institución permanente no lucrativa al servicio de la sociedad y de su desarrollo, cuyo fin es adquirir, conservar, investigar y exhibir los testimonios materiales del hombre y de su medio ambiente. Es una institución educativa que pretende facilitarle al público el conocimiento de su pasado, para comprender el presente. Ejemplos de museos: Museo de Arte, de Historia, de Ciencia y Tecnología, Jardín Botánico, parques nacionales, etc.

Cultura: Se refiere a las características materiales y espirituales que posee un grupo humano; su forma de vida, sus creencias, sus expresiones artísticas, entre otras.

Cultura popular: Conjunto de manifestaciones propias del pueblo, las creaciones, las respuestas que las personas han desarrollado a lo largo del tiempo para satisfacer las necesidades materiales y espirituales del grupo.

Tradición: Es un componente de la cultura popular, se refiere a aquellas manifestaciones culturales pertenecientes a generaciones pasadas, pero que guardan una gran importancia para la actualidad por su significado o contribución que dieron a la historia del pueblo.

Patrimonio cultural: Son aquellas manifestaciones materiales y espirituales del hombre que por su importancia histórica se convierten en patrimonio de una nación.

Cultor: Es aquella persona que conoce y utiliza prácticas y conocimientos tradicionales propios del pueblo, y que han sido aprendidas a través del contacto con sus familiares o personas del mismo pueblo de manera empírica. Ejemplos: rezadores, músicos, pintores, poetas, cuentacuentos, artesanos.

Acequia: Es un canal que permitía transportar al agua desde el río o acequia mayor a los hogares, cuando aún no se había entubado el agua.

Troja: Construcción tradicional de madera y horcones y teja, que se levanta en el solar, en la parte trasera de la casa.

Bahareque: Construcción que se utilizó en el valle central de Costa Rica a mediados del siglo XIX hasta los primeros años del presente siglo, consiste en una estructura de madera y caña, rellena con barro y trozos de teja.

Adobe: Construcción tradicional colonial a base de bloques de barro que se colocan uno sobre otro para formar una pared, estas casas se caracterizan por:

- Paredes muy gruesas.
- Poca claridad.
- Poca ventilación
- No recomendables para climas húmedos

GUIA DIDACTICA

OBJETIVO GENERAL DE LA VISITA

Posibilitar las condiciones para que el niño entre en contacto con el patrimonio cultural y natural que custodia y conserva el Museo de Cultura Popular.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- 1- Identifico las características principales del Museo de Cultura Popular.*
- 2- Descubro las particularidades de una casa de finales de siglo XIX y los objetos y mobiliario de la época.*
- 3- Aprovecho la visita al museo para realizar un viaje imaginario hacia al pasado.*
- 4- Establezco diferencias y semejanzas entre las características de una casa antigua, sus instalaciones y entorno con relación a una casa moderna.*
- 5- Descubro diferentes juegos tradicionales y los relaciono con los actuales.*
- 6- Valoro la simplicidad y creatividad de los juegos tradicionales.*
- 7- Disfruto de la variedad de comidas y música tradicionales.*

Museo
de
Cultura Popular

CONTENIDOS

En esta guía se desarrollan aspectos que se relacionan con su visita al Museo de Cultura Popular:

- a) Breve reseña histórica del origen de este museo.
- b) Razón de ser del Museo.
- c) Descripción general de las sede del Museo de Cultura Popular.
- d) Acciones del Museo de Cultura Popular.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS

ANTECEDENTES DEL MUSEO

El Museo de Cultura Popular es un proyecto de la Universidad Nacional cuyo propósito fue desarrollar un Programa que permitiera a la comunidades del Valle Central participar en el rescate, difusión y reactivación de sus propios bienes culturales y naturales.

Para ello desarrolló un largo proyecto de investigación y de extensión de más de ocho años, que culminó con la creación del Museo y su apertura al público en febrero de 1994.

La representante legal y administradora del Museo es la asociación " Amigos de la Cultura Popular ", institución sin fines de lucro y de Utilidad Pública, creada con el propósito de desarrollar, promover y establecer proyectos que estimulen y preserven las tradiciones propias de los pueblos de Costa Rica.

Para el establecimiento y desarrollo de este Museo han participado y colaborado muchas instituciones, Organismos Internacionales y Países Amigos, entre ellos: Dirección General de Museos del Ministerio de Cultura, Banco Anglo Costarricense, Gobierno de Alemania, Gobierno de Holanda, Instituto Costarricense de Turismo, Proveduría Nacional, Ministerio de Obras Públicas, UNESCO y el Consejo Internacional de Monumentos y Sitios Históricos de Costa Rica.

RAZON DE SER DEL MUSEO

Promover el interés por conocer, entender y apreciar nuestro patrimonio cultural y natural, esto con el fin de rescatar, difundir y reactivar los conocimientos y prácticas tradicionales propias de la cultura popular del valle central de Costa Rica.

Museo
de
Cultura Popular

DESCRIPCION GENERAL DE LA SEDE DEL MUSEO DE CULTURA POPULAR.

El Museo de Cultura Popular está ubicado en el antiguo valle de Barva, en el lugar conocido como Santa Lucía de Barva en la provincia de Heredia, su sede es una construcción tradicional de bahareque característica del valle central, fue construida a finales del siglo XIX entre 1885-1887 aproximadamente, está ubicada dentro de lo que fuera en el pasado una finca cafetalera llamada El Pedregal, perteneciente a Don Domingo González Pérez, padre del expresidente Alfredo González Flores, quien gobernó durante el período comprendido entre 1914-1917.

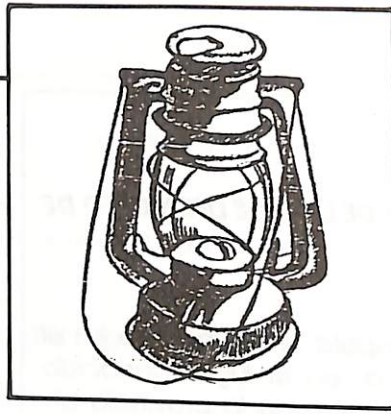


El bahareque fue una técnica tradicional de construcción de viviendas, la cual resultaba muy económica ya que los materiales eran brindados por la misma naturaleza; barro, caña brava, zacate, arcilla.

Existieron casas de bahareque sencillas y otras lujosas dependiendo del nivel socio-económico de la familia. Sin embargo a pesar de ser muy distintas, fueron casas hechas por constructores tradicionales, o sea cultores que desarrollaron las técnicas del bahareque.

Estas casas se caracterizaron por:

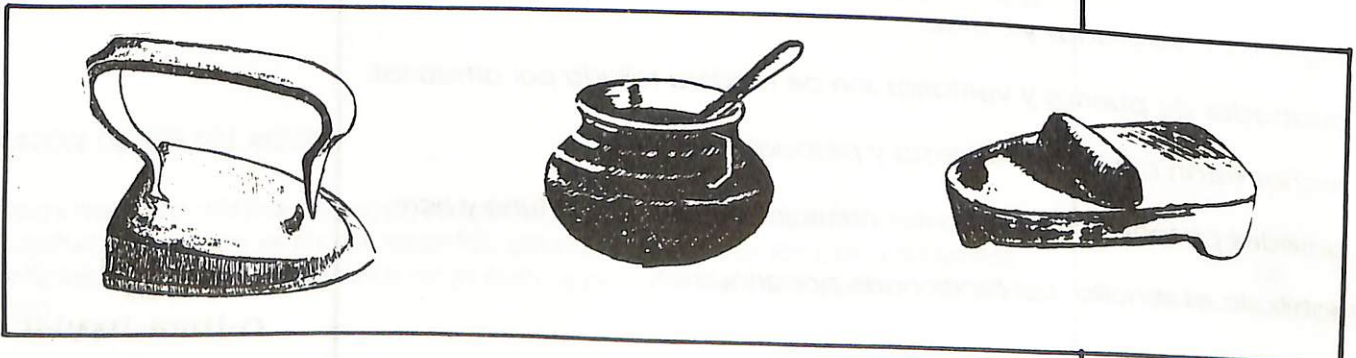
- Ser más seguras en caso de temblores.
- Algunas se construyeron altas o de dos plantas.
- Se construyeron de este a oeste, para proteger los corredores de las lluvias y el viento.
- Son higiénicas, ventiladas y claras.
- Los acabados de puertas y ventanas son de madera tallada por artesanos.
- Los techos están cubiertos de toscas y pesadas tejas.
- Las paredes pintadas con pigmentos naturales a base de cal-tuna y ocre.
- Su mobiliario es sencillo, confeccionado por artesanos.



Al espacio exterior que rodeaba estas casas se le llamó **solar**, estaba cubierto de plantas ornamentales y medicinales, así como árboles frutales. En él existen otras construcciones como la acequia, el escusado y la troja, está última de gran importancia por ser el lugar donde se almacenan los granos y se mantenían los instrumentos de trabajo agrícola.

El Museo de Cultura Popular ha elegido esta casa como su sede por ser una construcción tradicional, patrimonio cultural de todos, ella es una muestra de las casas que albergaron a las familias de nuestros antepasados. Por esta razón se ha propuesto rescatarla y conservarla para que las nuevas generaciones la conozcan y sobre todo para mostrarle a la comunidad que es necesario proteger las pocas casas que algunas veces encontramos como testigos de ese pasado.

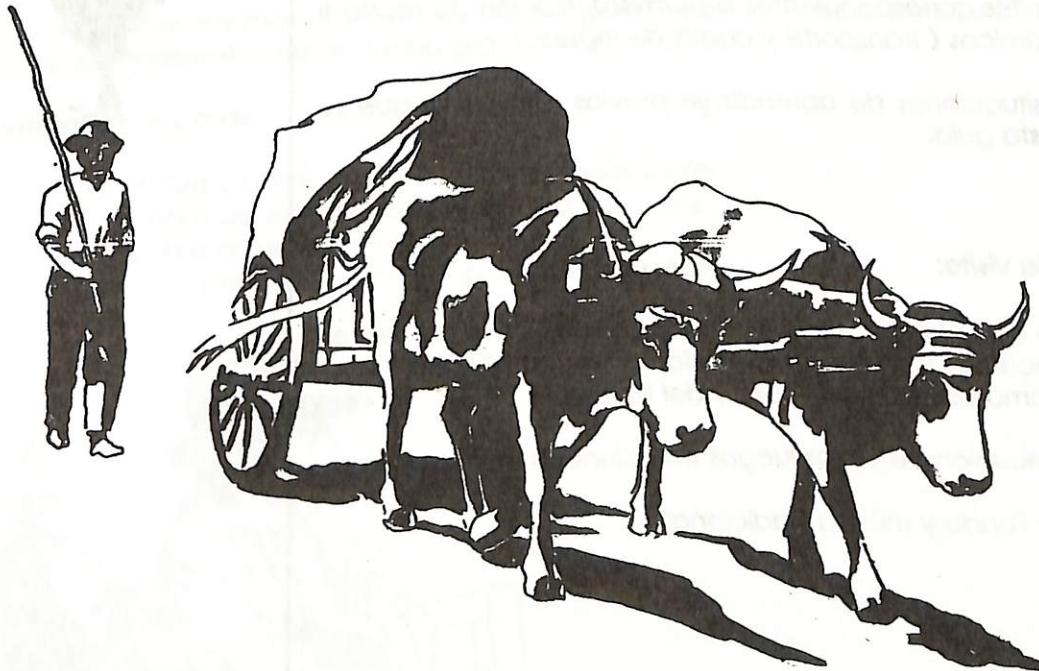
Elas son el reflejo del trabajo del constructor tradicional, del artesano que utilizando materiales naturales resolvió de manera creativa una necesidad básica como lo es la vivienda.



Acciones del Museo de Cultura Popular.

Además de la restauración de la casa y la reconstrucción de su entorno natural el museo se propone lo siguiente:

- Ofrecer a los visitantes una exposición permanente en la casa que refleja la forma de vida de la familia costarricense a principios del siglo XX. La casa está acondicionada con el mobiliario de uso cotidiano de una familia, con sus característicos muebles tallados por artesanos nuestros, y algún otro utensilio importado, de esos que llegaron a Costa Rica una vez que nuestro país a raíz de las exportaciones de café, empezó a traer mercaderías de otros países y éstas llegaron a muchas familias costarricenses entre ellas por ejemplo: ropa de vestir, comidas, adornos, herramientas de trabajo, etc.



- Ofrecer exposiciones temporales sobre los objetos o productos de cultores populares a saber: pintura, artesanías, imaginería, mascarada, juguetes, tejidos, etc. Asimismo exposiciones sobre tradiciones populares tales como: rezos, portales, fiestas, creencias, leyendas.

- Presentarle al visitante la oportunidad de disfrutar de manifestaciones artísticas de nuestros cultores, por ejemplo: música, cuentos, poesía, entre otros.

- Ofrecerle al niño la posibilidad de aprender los juegos tradicionales que jugaron las generaciones anteriores, así como adquirir juguetes tradicionales.

- Ofrecerle al niño la posibilidad de disfrutar de comidas y bebidas tradicionales, dulces, helados, panes, frescos naturales, etc.

METODOLOGIA

El proyecto de visita al Museo del Cultura Popular contempla 3 fases, la Fase Previa, la Fase de Visita y una Fase Posterior.

Fase Previa:

- Establecer contacto personal con el Museo de Cultura Popular, con el propósito de conocer la instalaciones, complementar y suministrar información relacionada con la visita y la Guía Didáctica.
- Promocionar la visita , sensibilizar y organizar a los alumnos acerca del proyecto.
- Realizar los trámites correspondientes a permisos, fijación de fecha y aspectos económicos (transporte y cuota de ingreso).
- Desarrollar las situaciones de aprendizaje previas a la visita, que se proponen en esta guía.

Fase de realización de la visita:

- Charla a cargo del guía del Museo y recorrido por la **casa del museo** a cargo del docente acerca de las instalaciones, y mobiliario expuesto, así como del entorno (solar) del Museo.
- Organizar la ejecución de varios juegos tradicionales con los niños.
- Refrigerio en la Fonda y música tradicional.

Fase Posterior:

- Desarrollar las situaciones de aprendizaje propuestas en esta guía



SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Fase Previa:

- Solicito a mis abuelitos y otras personas mayores de mi familia y de mi comunidad que me cuenten acerca de algunas costumbres, creencias y valores de sus padres o abuelos y cuáles se han perdido hoy; (tipos de comidas, juegos en su infancia, festividades, entre otras).
- Llevo a mi clase, fotografías, láminas y objetos antiguos y comparo imágenes y usos en ellas con actividades y objetos actuales, (procesiones, desfiles, tope, romería, carrozas, carnales, payasos, turno, cimarronas, faroles, danzas, leyendas, otros). Comparto estas experiencias e invito a mis compañeros a investigar más.
- Pedimos a nuestra maestra que nos narre alguna leyenda famosa de Costa Rica y la representamos en forma gráfica o dramática.
- Investigo acerca de :
 - a) nombre y utilidad de tres plantas medicinales.
 - b) nombre de tres árboles frutales tradicionales.
 - c) nombre de tres comidas.
 - d) nombre de tres juegos y juguetes tradicionales.



- Investigo acerca de la manera en que vestían las personas a finales del S. XIX y principios del XX y las comparo con la forma en que vestimos actualmente.
- En actividades grupales selecciono nombres de artistas, artesanos o cultores conocidos de mi comunidad y con la ayuda de mi maestra (o) los enlisto y reporto al Museo de Cultura Popular sus nombres y direcciones.

Fase de realización de la visita:

- Participo junto a mis compañeros de clase y mi maestra de una visita al Museo de Cultura Popular ubicado en Santa Lucía de Barva, Heredia.
- Examino cuidadosamente los alrededores de la casa del museo y los comparo con el de nuestras casas.
- Recorro las instalaciones de la casa del museo y observo los objetos, muebles y adornos expuestos en sus salas.
- Comparo los objetos de la casa del museo y su uso con los objetos que utilizamos en mi hogar.
- Escucho y observo a una cocinera tradicional de la fonda del museo, explicar cómo se elaboran diferentes tipos de comidas tradicionales
- Participo en algunos juegos tradicionales organizados por el museo.
- Degusto alimentos tradicionales en la fonda del museo.
- Escucho música tradicional mientras permanezco en la fonda.

Fase posterior:

- Recreo los juegos tradicionales practicados en el museo e invito a otra clase a visitarnos y participar de una competencia.
- Dibujo la casa del Museo de Cultura Popular y lo envío al concurso que organiza el museo para el mes de noviembre de 1994.
- Ubicándome a principios de este siglo, escribo una carta a un amigo imaginario, en la cual describo un día común de mi vida como habitante de esta casa (museo).
- Me traslado en el tiempo y supongo formar parte de la familia que habitó la casa del museo, ¿ qué cosas podría hacer como parte de mis rutinas diarias y que no ?.
- Elaboro en actividades de taller, obras creativas que representen las costumbres y tradiciones de mi comunidad (dibujos, maquetas, pinturas, dramatizaciones, títeres, entre otras).

-
-
-
-
- En compañía de mis compañeros y maestra (o) escribo una carta al museo, en donde expreso mis impresiones de la visita a ese lugar.
 - Dibujo los instrumentos agrícolas de la troja y comento acerca de su uso.
 - Participo con mi familia de una visita a pueblos del Valle Central en donde podamos admirar construcciones de finales del siglo XIX y principios del siglo XX.
 - Con ayuda de mi familia :
 - a) elaboramos un **árbol genealógico básico** de nuestra familia en línea ascendente (papás, abuelos y bisabuelos). **Nota: se adjunta esquema.**
 - b) investigo cuántas generaciones se necesitan para encontrar a un familiar que era niño en 1900.
 - c) dónde vivían sus familias en 1900.
 - Dibujo de memoria el objeto favorito observado en mi visita al museo.
 - Acompaño a mi familia al museo y les comento acerca de lo que he aprendido.

CRITERIOS DE EVALUACION

- 1- *Elaboro un informe escrito o verbal de la visita, en la cual describo las características del museo, sus instalaciones, artefactos, mobiliario y entorno.*
- 2- *Con la ayuda de mi maestra (o) selecciono y expongo los dibujos y pinturas realizadas durante la visita al museo.*
- 3- *Participo en una competencia relacionada con juegos tradicionales observados durante la visita.*
- 4- *Manifiesto en mis dibujos y pinturas algún aspecto significativo que me llamó la atención en mi visita al museo.*
- 5- *Elaboro un listado de comidas tradicionales que se consumen en mi hogar.*
- 6- *Llevo a la clase una leyenda para compartir con mis compañeros.*

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

1. Araya A. José Edwin. *Juegos Recreativos y Tradicionales I Edición.* Ministerio De Cultura, Juventud y Deporte. Dirección General de Educación Física y Deportes. San José. Costa Rica. 1990.
2. Aretz, Isabel.
" *Qué es el Folclore* "
Depto. Publicaciones, Universidad Nacional. 1977
3. Arroyo, Víctor Manuel
" *El Habla popular en la literatura costarricense* "
Universidad de Costa Rica, 1971.
4. Bolaños, Margarita/ Valverde, Napoleón.
" *Barva y su artesanía popular* "
Ministerio de Cultura, 1978.
5. Chan, Gissel / Gonzáles, Fernando
" *La cultura popular tradicional* "
Ministerio de Cultura.
6. Láscaris, Constantino
" *El costarricense* ".
EDUCA, 1975.
7. Malavassi, Guillermo / Láscaris Constantino
" *La carreta costarricense* "
Ministerio de Cultura, 1975.
8. Museo de Cultura Popular. *Catálogo.* Departamento de Publicaciones. Universidad Nacional. Heredia, 1994.
9. Prieto, Emilia.
" *Romanzas tico-meseteñas* "
Ministerio de Cultura, 1978.
10. Ramirez Saizar, J.
" *Folclor Costarricense* "
Imprenta Nacional, 1983.
11. Zeledón Cartín Elias. *Leyendas Costarricenses.* Museo de Cultura Popular. I Edición. San José. 1989.

Material didáctico producido por el MUSEO DE CULTURA POPULAR
Redacción : LIC. LUIS GOMEZ C Y LICDA. MAYELA SOLANO Q.

Feb, 1994

Museo
de
Cultura Popular

JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales que se anotan a continuación pueden ser jugados al aire libre o bajo techo, y pueden participar en ellos niños, jóvenes, adultos y ancianos.

TROMPO:

Descripción : Se debe atar la cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo intentando bailarlo. Según la edad de los participantes, así el grado de dificultad para bailar el trompo. Contará para ganar el juego con alguna de las siguientes opciones:

- Que se mantenga por más tiempo dormido el trompo en el suelo.
- Bailarlo en el suelo y levantarlo con la mano, manteniéndolo el mayor tiempo posible.
- Colocar un trompo dentro de un círculo marcado en el suelo y realizar el juego en grupo, para que gane quien haga más marcas al trompo del círculo.

CARRERA DE ZANCOS:

Descripción : Se pueden realizar por grupos o individual, en donde los participantes se suben sobre las latas de pintura, sostenidos con cuerdas a la altura de la cintura. A la señal de salida iniciarán un recorrido de 15 mts., llegando a la meta y regresando al punto de partida. Si el participante se cae debe levantarse en el mismo lugar y continuar. Gana quien haga primero el recorrido. Como materiales se usan zancos confeccionados con latas vacías de pintura atados con cuerdas a la altura de las manos.

BOLINCHAS:

Descripción : Este es un juego individual, todos los participantes según categoría señalan en el suelo un círculo de dos cuartas de diámetro (dos palmas abiertas) con una línea de tiro a 6 pasos aproximadamente. Todos los participantes ponen un bola de vidrio en el círculo, iniciando cuando los jugadores tienen que lanzar la bola desde el círculo a la línea de tiro. El que logre llegar más cerca de la raya empieza y así el orden de los siguientes. Se lanzará desde la línea de tiro hacia el círculo, con el propósito de sacar el mayor número de bolas del círculo y así ganar.



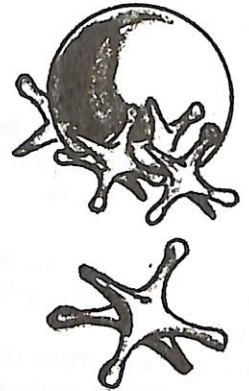
JACKSES:

Descripción : Este es un juego individual y puede ser realizado en un espacio cómodo, donde los participantes pueden sentarse en el suelo. Los jackses se lanzan al suelo y se hace rebotar una bola de goma al suelo; mientras la bola está en el aire, se recogen los jackses de uno a uno en el primer turno. Luego se recogen de dos, tres, cuatro hasta recoger el total de jackses. Se recibe la bola con una sola mano, no se deben mover otros jackses cuando se recogen. Gana la persona de mayor puntaje.

CROMOS:

Descripción : Se juega en espacio amplio donde los participantes sentados en el suelo, colocan un cromo con la cara blanca hacia arriba y se juega con la palma de la mano aguacalada, dando una palmada al cromo; si logra voltearlo al otro lado lo ganará. Cada participante tendrá un turno y cuando no quede ningún cromo se vuelve a cazar. Gana el que tenga más cromos o haya ganado los cinco cromos a los demás.

Nota: Textos tomados de ; Araya A. Jose Edwin.
JUEGOS Recreativos y Tradicionales. I Edición.
Ministerio de Cultura, Juventud y Deporte.
Dirección General de Educación Física y Deportes.
San José, Costa Rica. 1990.



LEYENDAS COSTARRICENSES

EL SACRIFICIO DEL RUALDO

Costa Rica es un bellissimo y variado país cuyas montañas están jalonadas por fieros volcanes. La gran sierra desciende suavemente hacia el soñador lago de Nicaragua, y presenta numerosas curiosidades que nos describen los geólogos. Hay cráteres inmensos, extraños lagos, montones de cenizas... Todo esto surge del manto impenetrable de verdor de la selva. Y hacemos esta introducción geográfica porque los dos protagonistas principales de este extraño cuento son nada menos que un pájaro y un volcán.

Este último se llama Póas, tiene un colosal cráter apagado cuyo fondo ocupa un gran lago de 10 hectáreas cuadradas. Posee también géiseres - o fuentes de agua caliente - que intermitentemente dejan escapar chorros de agua y vapor que se elevan hasta 70 metros de altura.. En las selvas que se extienden debajo viven infinidad de aves canoras, algunas de nombres muy curiosos: picudos, caciquitas, viudas, cardenales, monjitas. Sólo una, la más bella por sus colores, es completamente muda; se llama rualdo y es el otro personaje de la historia.

¿Qué relación tiene todo esto? Hace muchos siglos, antes de la llegada de los españoles, el rualdo era un ave de plumas vulgar, pero su canto era el más bello de toda la selva. En los límites de ésta, cerca de la falda del volcán había un poblado indio. En él vivía una muchacha hermosa y huérfana, sin más compañía que un rualdo. Los padres del ave anidaron cerca de la choza; iban y venían alegres llevando el alimento al pequeñuelo, pero un día no volvieron. La niña recogió el pajarito, lo cuidó, y cuando se hizo grande no quiso separarse de ella. La india le contaba sus confidencias y el pájaro alegraba la soledad con sus trinos.

Un atardecer el Póas enrojeció aún más y cubrió el cielo con sus llamaradas. La tierra temblaba y por sus laderas bajaron torrentes pastosos que devoraban la selva. Todo el pueblo saltó a adorarlo, los brujos pronunciaron oraciones ininteligibles y le ofrecieron animales y frutos. Sólo la muchacha permanecía acurrucada y temblorosa en el fondo de su choza.

El volcán rugía cada vez con más fiereza; su espíritu no se conformaba con las ofrendas, estaba hambriento de carne humana. El más viejo de los brujos se aproximó a la lava, y el monstruo le confió su deseo.

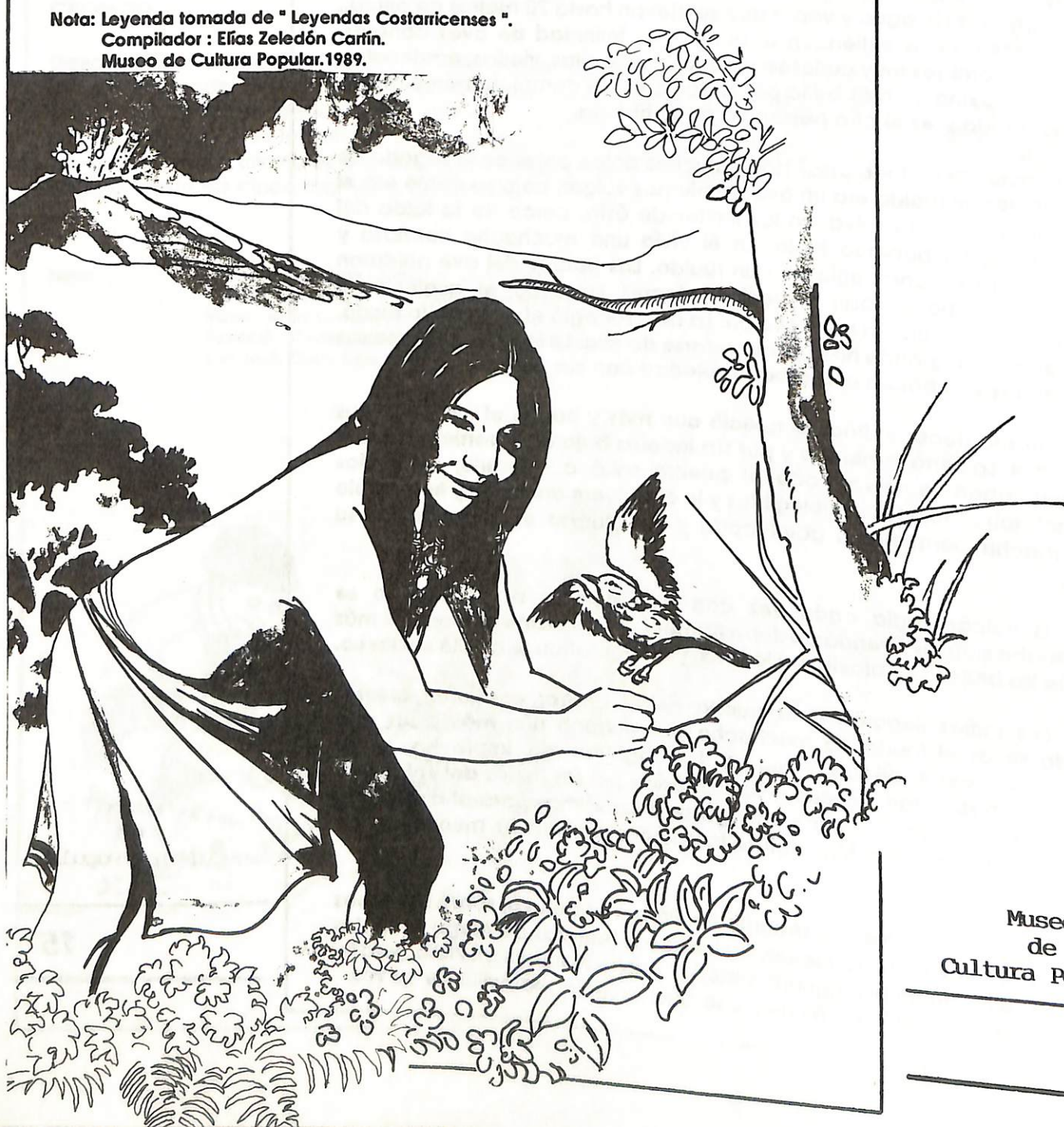
Los indios llegaron a la puerta de la choza; quedaron quietos mirando serios el fondo. La muchacha se acurrucó aún más y sus ojos brillaron de terror en las tinieblas. La cogieron de improviso, y los sacerdotes la subieron mascullando salmodias por las faldas del volcán. Al fin la soltaron: debía avanzar y entregarse a las llamas para el bien de su pueblo. No tenía salvación, detrás también esperaba la muerte en los cuchillos de pedernal.

Dio unos pasos vacilantes de sonámbula. Pronto se detuvo; sobre las nubes rojizas de humo volaba su rualdo. Burlando las lenguas de fuego cantaba al volcán, le habló en el lenguaje misterioso de la Naturaleza. Pidió perdón para su alma y ofreció lo más hermoso que tenía; la maravilla de su voz.

El Póas se entemeció, la dulzura de sus cantos hicieron saltar sus lágrimas, que llenaron el cráter. Se apagó y nació el lago. Ante el pueblo sumido en religioso silencio regresó el pájaro posado en el hombro de la india. Las emanaciones tórridas del fuego habían secado su voz para siempre; pero el calor doró sus plumas. El rualdo salió del cráter como un pajarito de esmalte de la boca del horno de un joyero.

El ave no canta, pero es verde, celeste y amarilla. La montaña deja aún escapar sus chorros calientes; son llantos tardíos del volcán.

Nota: Leyenda tomada de " Leyendas Costarricenses ".
Compilador : Eñías Zeledón Carfín.
Museo de Cultura Popular.1989.



CARLOS Y LA SEGUA

Los campesinos ticos creen que hay una mujer hermosa llamada la Segua, que vela en los caminos por la noche en lugares oscuros y solitarios. Hablan de ella con temor porque no es una mujer corriente. De hecho, puede ocasionar la muerte de cualquier tico que tenga la mala suerte de encontrarse con ella cuando regresa a su casa muy avanzada la noche. Pero permítame contarles una historia de uno de esos hombres que han encontrado a esta terrible dama.

Carlos era un joven finquero tico que vivía con su madre viuda en una pequeña finca de café. Los cafetos de su finca eran fuertes y saludables y cada año producían una buena cosecha (de granos de café). Durante la estación de la recolección del café Carlos y su madre pasaban muy contentos y atareados, viendo que los maduros frutos rojos fueran cogidos, cargados en las carretas de alegres colores, y llevados por los bueyes al beneficio, donde eran puestos a secar y preparados para ser enviados por mar a otros países.

Pero durante la otra parte del año, cuando no era necesario trabajar de sol a sol, Carlos inquietaba a su buena madre. Le gustaba mucho pasar las noches en el pueblo, bebiendo guaro y quedándose afuera hasta horas muy avanzadas con un grupo de otros jóvenes que tendían a meterse en problemas.

La preocupada madre constantemente advertía a su hijo que alguna madrugada se encontraría con la Segua por el camino, porque se decía que este monstruo acostumbraba en particular castigar a los que permanecían fuera hasta muy tarde y bebían demasiado. Pero Carlos sólo se reía de su madre, diciendo:- Vos sabés que esas son sólo viejas supersticiones, yo no creo que la Segua exista en realidad, y si existe, no le tengo miedo-.

Una hermosa noche de primavera mientras Carlos se preparaba para una noche en el pueblo, su buena madre lo previno de nuevo sobre el peligro. Mientras él se reía otra vez de sus temores, ella dijo: "Pero Carlos, hoy el señor Cordoza me contó que hace sólo una semana el malvado Pedro Aguilar fue encontrado muerto en el camino a San José con los ojos exorbitados como si hubiera muerto de terror.

Todo el mundo cree que vio a la Segua y que esta horrible visión lo mató. Se dice que ella se convierte en un horrible monstruo". Una vez más Carlos se rió de los temores de su madre, contestándole: " Pedro Aguilar probablemente bebió tanto que se cayó del caballo, y eso fue lo que lo mató, en vez de la Segua. ¡No te preocupes!, yo nunca bebo tanto y estaré en casa sano y salvo como siempre, tarde en la noche".

Carlos, como buen amigo del placer, pasaba su acostumbrada noche pueblerina bebiendo guaro y bromeando con sus amigos.

Era muy tarde cuando él y su caballo partieron a lo largo del camino desierto, cubierto por la luz de la luna hacia la montaña donde vivía. Todo estaba tranquilo, excepto por el ocasional grito de una lora o el golpeteo de los cascotes del caballo.



De repente, los ojos soñolientos de Carlos distinguieron algo blanco moviéndose lentamente delante de él en el camino. Era una joven, que caminaba como si estuviera muy, muy cansada. Cuando Carlos se detuvo a su lado, se quedó sin aliento del asombro pues era la más bella mujer que había visto! Largos rizos negros enmarcaban un rostro oval que parecía aún más blanco debido a los grandes ojos negros y los labios como sangre. Como en un trance, él la contempló hasta que el cansado suspiro de ella lo hizo despertar a su ruego. Inmediatamente él le preguntó adonde iba y si había alguna manera de ayudarla.

La encantadora muchacha dijo al joven que iba de camino a la cima de la montaña donde vivía su madre que estaba enferma y necesitaba auxilio. Dijo que hacía horas caminaba y que siempre le estaría agradecida si él le permitiera montar detrás de él en el caballo. El joven era de buen corazón, y accedió, juntos comenzaron a subir el camino de la montaña.

Carlos no pudo resistir por mucho tiempo la tentación de mirar hacia atrás a la hermosa doncella, y pronto se volvió para ver la blanca cara seductora con sus ojos luminosos. Imaginen el impacto que lo golpeó cuando en vez de un rostro hermoso, contempló la visión más horrible que había visto en su vida.

El rostro a sus espaldas ya no era el de una hermosa mujer sino que semejaba el cráneo de un caballo de cuyos ojos salían haces de fuego y cuyo hocico cavernoso mostraba dos hileras de enormes dientes averiados. El aliento que llegó a él era tan hediondo que lo hizo sentirse enfermo. El trató de librarse del monstruo, pero éste lo retenía fuertemente por la cintura con sus patas huesudas. Hasta el caballo de Carlos parecía darse cuenta de qué terrible carga llevaba, pues comenzó a galopar salvajemente de manera que nadie podría contener. Carlos se agarraba a las riendas, tratando de permanecer en el caballo enloquecido así como librarse del abrazo del monstruo.

Finalmente, después de lo que a Carlos le pareció una eternidad, el monstruo le habló en una voz alta y grotesca diciendo: " Porque, no eres realmente malvado y me hubieras ayudado en vez de dañarme, no morirás. Pero que éste sea un aviso a todos los jóvenes alocados que beben demasiado y se retiran tarde".

Entonces el monstruo soltó al pobre Carlos y desapareció en la negrura de la noche. El joven, aterrado y tembloroso finalmente agrietó su cabalgadura y se fue de prisa a su casa prometiendo que cambiaría. La próxima vez no tendría la suerte de escapar con vida de un encuentro con la Segua.

Nota: Leyenda tomada de " Leyendas Costarricenses ".
Compilador: Efraín Zeledón Carfín.
Museo de Cultura Popular. 1989

LOS DUENDES DEL BACIN

En el amplio galerón que rodea el patio de la casa las viejecitas están desgranando maíz: arrepolladas en el suelo, con las piernas cruzadas, con los guacales en los regazos, alrededor de las pirámides de mazorcas blancas y amarillas, van desgranando sonoramente el duro grano.

Como la tarea habitual no les coge el pensamiento, éste se da a vagar en mil y un temas: recuerdos de los tiempos idos, noticias del vecindario, crónicas de las fiestas religiosas, y cuentos de fantasmas y cosas del "otro mundo".

Recojamos este relato que se nos quedó en la memoria: lo narra Nña Rafaela, la viejecita rechoncha y tuerta, la mejor desgranadora de maíz y la mejor rezadora del vecindario.

Los duendes son unos chiquitos barbudos; tienen las orejas puntiagudas como las de los perros; sus "patitas" son como las de los gallos, así se ven las huellas...yo las vi muchas veces de chiquilla en los playones de arena del Río Virilla, cuando me criaba en las haciendas de la Caja. Salen por la tarde y pierden a los niños, pero no les hacen daño, se los roban para jugar con ellos; son de lo más "confisgaos",

A veces se aquerencian en una casa y si los tratan mal se vuelven muy emporrosos: asustan a las gallinas en los canastos en donde van a poner; tiran terrones al techo; vuelcan los comales y a veces cuando uno ha puesto los platos para servir la comida se los llenan de porquerías... Para que no molesten hay que dejarlos tranquilos y cuando salen por la tarde y uno los ve, hay que hacerse el tonto, como si no los viera...

Bueno, yo "Miacuerdo" que por allá por el Barrial, vivía la familia de don Reyes Vargas, en su casita que estaba en medio del potrero: los duendes se le aquerenciaron y empezaron a emporrarlos...no los dejaban tener vida.

Dicen que estaban "enamoraos" de las muchachas.

¡Para qué contarles todas las torefías que les hacían!: sacaban a media noche a los muchachitos de las cunas en donde estaban durmiendo; cuando las muchachas tenían la tortilla puesta en el comal, llegaban y la regaban con ceniza o con esccremento o boñiga; ensuciaban con barro la ropa tendida al sol... bueno, que aquello no se aguantaba.

Le aconsejaron a ñor Reyes que dejara sola por unos meses la casa y que se pasara a otra; pero eso sí, que lo hiciera sin que los duendes lo vieran, porque si notaban la mudanza, se irían a la nueva casa. De veras ñor Reyes alistó sin mucho aparato dos carretas y un día a medio día, echó la familia en una carreta y en la otra los "tarantines" de la casa y sin hacer bulla, se alejaron por el potrero...Cuando habían caminado como un cuarto de hora, ña Damiana, la mujer de don ñor Reyes, se va acordando que había olvidado algo; Reyes, le gritó a su esposo, ¡sabés que dejamos olvidado el "bacín"! ¡Y ahora que hacemos!

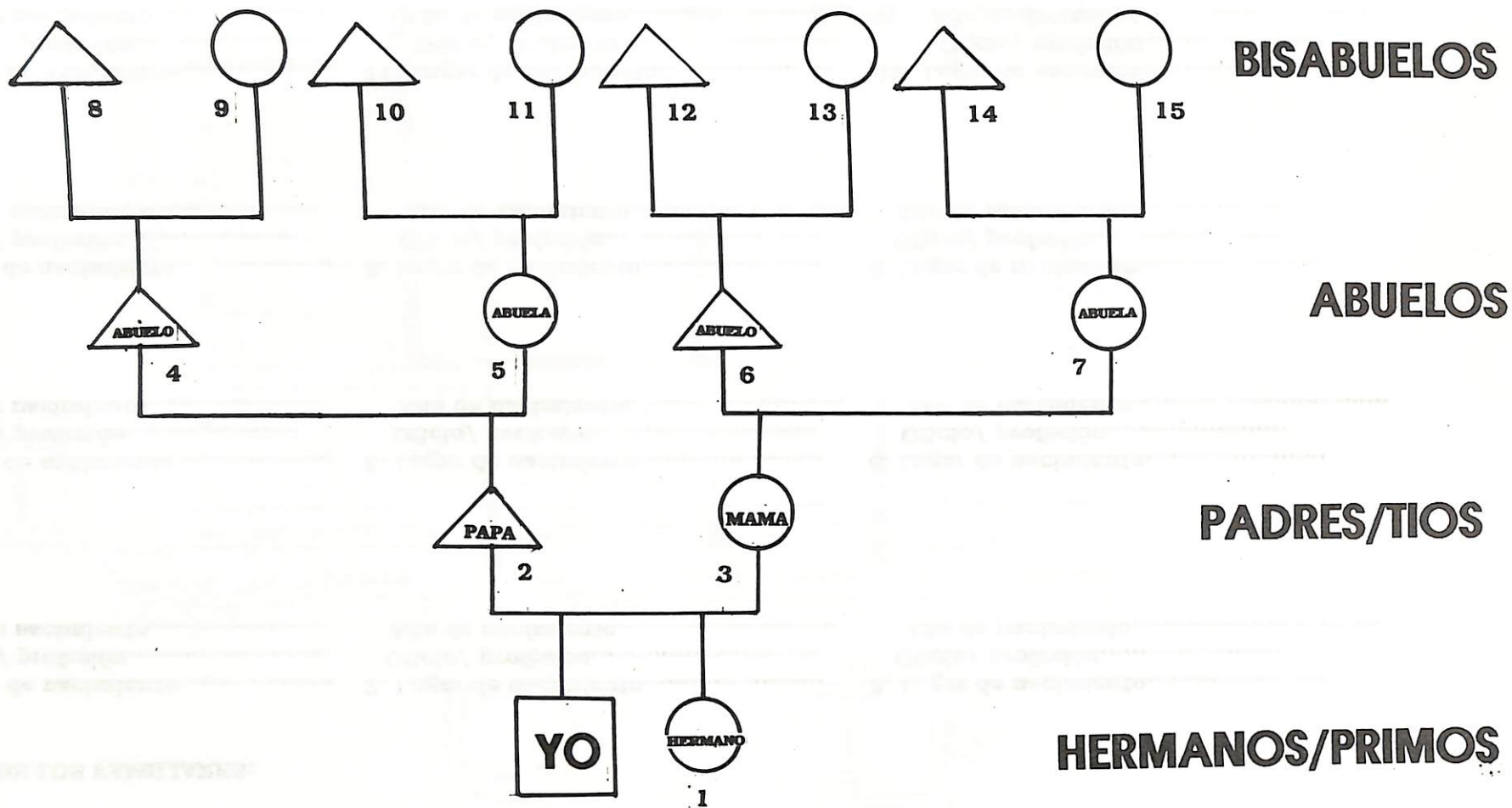
Y, de debajo de la carreta se oyó salir una carcajada como de muchachito y una vocecita dijo; ¡Adiós, no se preocupe que aquí lo llevamos!".

Nota: Leyenda tomada de "Leyendas Costarricenses"
Compilador: Efraim Zeledón Carfín.
Museo de Cultura Popular. 1989.





ARBOL GENEALOGICO



DATOS DE LOS FAMILIARES:

1. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

2. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

3. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

4. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

5. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

6. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

7. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

8. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

9. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

10. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

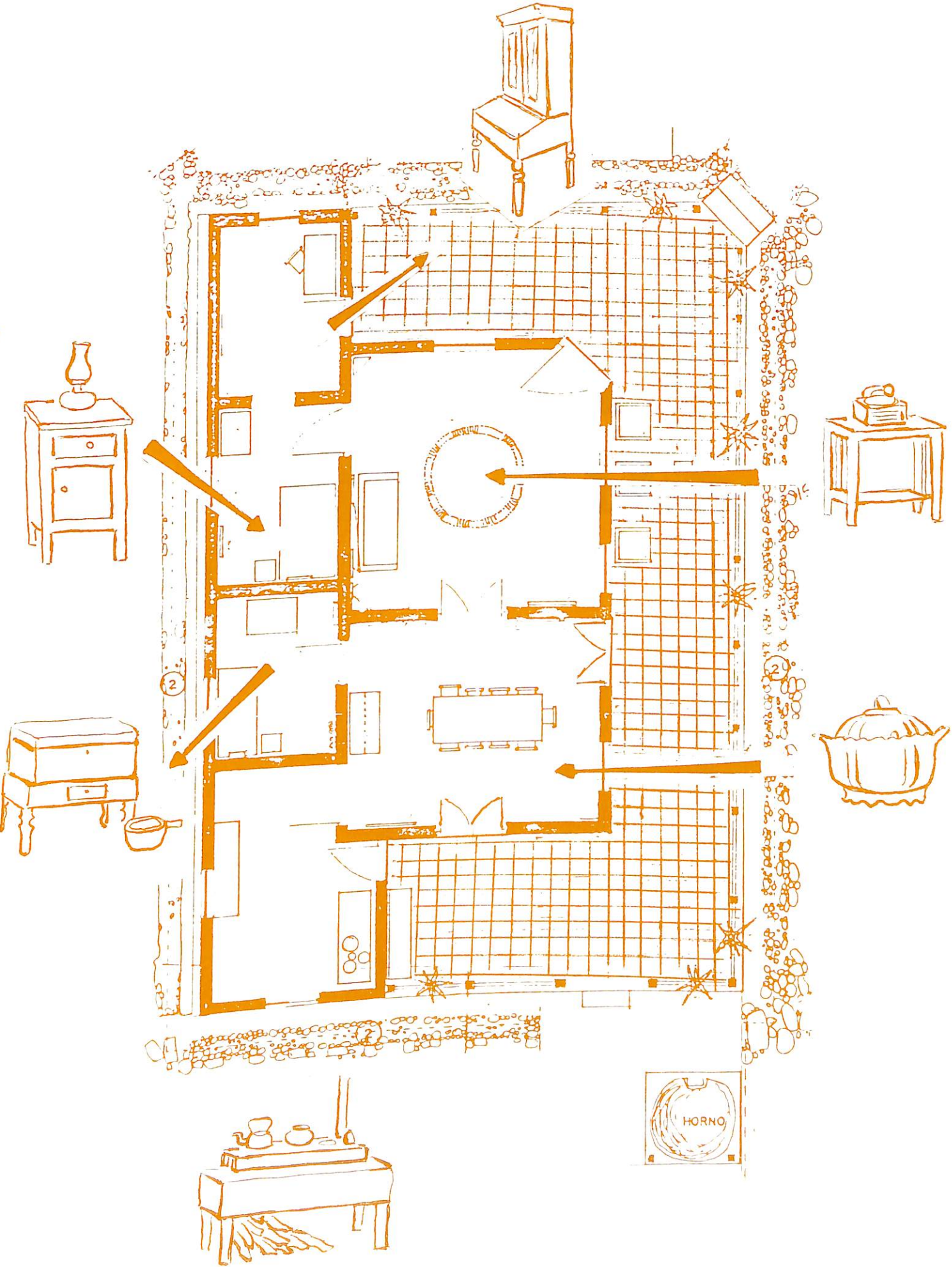
11. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

12. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

13. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

14. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....

15. Lugar de nacimiento.....
Oficio/ profesión.....
Año de nacimiento.....



Reforma Académica: compromiso con la excelencia



Museo de Cultura Popular
Programa de Museología
Universidad Nacional

Apartado 86 - 3000 Heredia, Costa Rica
Tel (506) 260-1619 / Fax (506) 261-3462