

MUÑOZ SANCHEZ, A.: *Conozcamos Andalucía. Juego y fantasía*, Sevilla, Grupo Editorial Sur, 1984, 213 pp.

No estamos acostumbrados a encontrar libros en los que, como ya el subtítulo de éste nos indica, el juego y la fantasía llenen todas sus páginas. La palabra, la imagen, el color, el diseño y maquetación, todo se combina para que el lector descubra, con los datos que se ofrecen y con imaginación, una Andalucía soleada en sus tierras, rica en historia, sabia por su gente, empobrecida económicamente y cargada de cultura secular.

El autor, Antonio Muñoz Sánchez, profesor de la Escuela U. de Magisterio de Sevilla, con una larga experiencia en la formación y perfeccionamiento del profesorado, ha hecho posible una obra en la que pone de manifiesto su gran creatividad, junto a un profundo conocimiento y amor a Andalucía. El gusta señalar que mucho de lo que encontramos en el libro es fruto de las inquietudes, iniciativas y actividades compartidas con alumnos y colegas. Y es precisamente de aquí de donde nace otro de los valores que es necesario reconocer en esta obra: cada texto, cada juego, cada dato, cada fantasía, se ha incluido después de haber sido contrastados con otros profesores y con los propios escolares para quienes, más directamente, va dirigido el libro.

Pero no es sólo un libro para niños, también los adultos descubrirán el interés de lo que se ofrece y podrán ahondar en Andalucía a través de sus páginas. En la Introducción se nos dice: "...ha resultado un libro, que sirve simultáneamente para la escuela y para el hogar, para el estudio y para el tiempo libre, para los pequeños y para los mayores, para leerlo y para vivirlo".

Contiene cincuenta juegos —para realizar bien al aire libre, en la escuela o en el hogar—, y cincuenta fantasías en las que se mezcla la prosa, el verso, la imagen y la música; todo ello distribuido en diez unidades temáticas:

1. *Descubrimos nuestro territorio*. Aquí se analiza su situación geográfica, extensión, límites, división...
2. *Conocemos nuestro medio físico*, nuestros montes, ríos, costas, climas, árboles y animales, meteorología, relieve.
3. *Damos un paseo por el río Guadalquivir*, para conocer su nacimiento, cuenca, cauce, lugares por donde pasa, afluentes, desembocaduras, problemas de contaminación.
4. *Visitamos nuestros lugares naturales*, a través de seis rutas por las montañas, cuevas y tajos, costas, bosques, fauna y paisajes andaluces.
5. *Nos acercamos a nuestra gente*, a los andaluces en general, a los andaluces parados, a los emigrantes, a los analfabetos, a los del campo y a los de la ciudad.

6. *Analizamos nuestra situación económica*, la de una tierra rica, pero empobrecida. Agricultura, ganadería, pesca, industria, comercio y comunicaciones, turismo.
7. *Pasamos un año en el campo*, en un cortijo, para conocer de cerca las faenas agrícolas, los lugares y aperos de trabajo, el calendario-refranero agrícola, las dificultades de sus hombres y mujeres.
8. *Revivimos nuestro pasado*, habitando un poblado histórico, recorriendo una ciudad romana, viviendo en una medina árabe, realizando un viaje a América, luchando en la Guerra de la Independencia y celebrando el “Día de Andalucía”.
9. *Festejamos nuestras tradiciones*, las ferias y festejos, las fiestas religiosas, las históricas, las costumbres populares, el arte flamenco.
10. *Construimos nuestro mañana*, el ahora y el después, el Estatuto de Autonomía.

Conocimientos que han de ser patrimonio de todos los andaluces, pero “aprendidos” con una metodología muy diferente a lo que aún es demasiado habitual, “trabajados” de otra manera, mediante el juego y la creatividad.

El “Betis-Oca”, el “Juego de las consignas”, la “Operación rescate”, el “Dominó aéreo”, el “Torneo de la Cruz y la Media Luna”, el “Estadio de la historia de Andalucía”, la “Ruleta autonómica” son algunos de los juegos que la obra incluye. Junto a ellos fantasías como el comic “Andalonio”, “La plegaria del pájaro” de Blas Infante, textos para representar: “Andalucía, camina”, “Coplas de la aceituna”..., “Canciones populares”, la “Leyenda de las Maravillas”, “¡Andalucía, despierta!” y muchas más.

Poesías, canciones, teatro, dibujos, puzles, relatos, expresión corporal,... todo ello seleccionado para ofrecer documentación suficiente y pautas de trabajo sobre Andalucía que ayuden a conocerla mejor favoreciendo la dimensión lúdica que todos llevamos dentro.

Los nuevos programas de Cultura Andaluza para los Centros docentes no universitarios confeccionados por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, a los que todo estudiante andaluz está invitado a acercarse, encuentran aquí un rico material que estimula una línea de renovación pedagógica en la que todos, niños y adultos, profesores y padres, queremos irnos introduciendo.

Es justo agradecer también el esfuerzo que el Grupo Editorial Sur ha realizado para ofrecernos un libro de utilización escolar tan cuidado en todos los detalles. Deseamos que llegue a tener la difusión que se merece y que contribuya a acrecentar la vocación andaluza de cuantos han nacido o viven en esta tierra acogedora.

CONSUELO FLECHA
ESCUELA UNIV. DE MAGISTERIO.
UNIVERSIDAD DE SEVILLA