

CONSEJO DE CULTURA

ACTA DE LA SESIÓN DEL 18 DE ENERO DE 2023

ORDEN DEL DÍA

1. Aprobación del acta de la sesión anterior.
2. Desarrollo del Proyecto “Club de Juegos Intergeneracional”

La reunión comienza contando con la presencia de los siguientes miembros del Consejo: J. S., J. L. M. P., G. E., P. S. y L. A. P. P.. En primer lugar se aprueba por unanimidad el acta de la sesión anterior para pasar al desarrollo del proyecto del club de juegos intergeneracional. A continuación iremos detallando mediante una serie de puntos un registro de las intervenciones más relevantes en el trabajo que se llevó a cabo durante el resto de la sesión.

- En primer lugar se debate la conveniencia de gestionar un cronograma para programar y ejecutar el lanzamiento de la actividad. J. S. propone hacer carteles y difundir el proyecto en redes sociales. G. E. nos recuerda que la edad del público hacia el que está orientada la actividad es de 3 a 99 años, para que lo tengamos en cuenta a la hora de difundir, ya que las personas mayores pueden no enterarse del proyecto si exclusivamente se difunde a través de redes sociales, y expresa que es conveniente que se especifique claramente que la actividad también está dirigida a personas mayores.
- Se recuerda que la actividad promueve la cohesión entre los tres pueblos, por lo que debe estar orientada hacia el público de las tres localidades del municipio. Se comenta que una idea aparejada al proyecto es la creación de una ludoteca. En este momento J. S. interviene y comenta que ya existe una ludoteca en el pueblo, que hay un servicio de préstamo de juegos en la Biblioteca de Cerceda (Asociación Casa Libélula y juegos donados).
- Se trata el tema de la ubicación del proyecto. Se debate la posibilidad de que el servicio se desarrolle con material en los tres pueblos pero con actividad rotativa en cada uno de los tres pueblos en cada sesión.
- Se estudia la posibilidad de diversos comercios en los que buscar juegos para comprar y la necesidad de solicitar un presupuesto para comprar un armario donde guardarlos. J. se encarga de buscar un presupuesto para los armarios.
- A continuación se estudia la posibilidad de ofrecer un carnet a los usuarios del proyecto. La opinión favorable a ello es unánime, favorecería un sentimiento de pertenencia y adhesión al proyecto muy positivo, por encima de una necesidad administrativa real. No se trata de no dar acceso a quien no tenga carnet, sino de “fidelizar” a los usuarios y usuarias interesadas. Se cierra el capítulo de investigación de presupuestos de juegos y armarios y G. y J. manifiestan que se encargarán de ello.

- A continuación se pasa a debatir la conveniencia de un evento de lanzamiento de la actividad. De manera unánime, todos los miembros del Consejo aprueban dicho evento y se pasa a diseñar sus características. Se plantea hacer una Ghymkana o “maratón de juegos” como acto inaugural de lanzamiento de la actividad. Se hace necesario hacer carteles para la difusión en redes. En este punto, P. interviene para afirmar que ella se pone en contacto con Comunicación para que se encarguen de ello. Para el diseño del logo, J. solicita que se incluya un dibujo de un parchís, para poner un icono reconocible del fin y contenido de la propuesta identificable para todo el mundo. P. añade que debe aparecer el logo del Ayuntamiento e incluir “Participación”. Juanma propone incluir “Juventud”, lo que queda pendiente de ser aceptado, no está claro cómo va a afectar eso a que las personas mayores se sientan interpeladas como público objetivo de la actividad.
- Se planea a continuación la fecha de este primer evento. Se decide que se va a celebrar en el fin de semana que va del 3 al 5 de marzo. Se acuerda que la mejor fecha es la del sábado 4 de marzo, para realizar un evento que tenga lugar durante la mañana y la tarde, entre las 11:00 y las 19:00 horas, aproximadamente. La idea es realizar una actividad con diferentes juegos en mesas, colaborar, mezclar ideas... Se plantea la necesidad de un monitor o dinamizador para esta actividad.
- Juanma plantea la conveniencia de incluir la propuesta dentro del catálogo de actividades culturales del Ayuntamiento. El sentir del grupo es que no se debe incluir, puesto que no se quiere proyectar una imagen de actividad cerrada a los inscritos a comienzos de curso, sino la de una actividad a la que puede unirse todo el mundo de la manera más espontánea posible.
- Más tarde Juanma plantea los diferentes escenarios para la actividad de lanzamiento. Parece tomar fuerza la posibilidad de realizarla en la Casa de la Cultura de Cerceda, pues el edificio posee un carácter más neutral de cara a conformar una imagen de actividad dedicada a todas las edades.
- Finalmente, el Consejo debate la conveniencia de realizar la actividad sólo los viernes y rotando en todos los pueblos. No parece que hay claridad ni decisión al respecto. G. expresa que la idea más atractiva es la actividad fija en los tres pueblos.
- Se establece una nueva fecha para la reunión del Consejo de Cultura y se levanta la sesión.