

# El Juego de la Dica

PAISAJE DE LA MESETA IBÉRICA



### Nuestro conocimiento es nuestro paisaje

“Por «paisajes» se entenderá cualquier parte del territorio tal como la percibe la población, cuyo carácter sea el resultado de la acción y la interacción de factores naturales y/o humanos”

Los paisajes del territorio Meseta Ibérica, como Reserva de la Biosfera transfronteriza reconocida por la UNESCO, son claves en su objetivo de llegar a armonizar el desarrollo humano con la conservación de la biodiversidad y los extraordinarios valores naturales y culturales de este entorno del río Duero que comparten España y Portugal.

El conocimiento del paisaje es un proceso complejo en el que se integran diferentes estilos y espacios de aprendizaje, es personal y colectivo, e implica a todas las personas a lo largo de su vida. La educación en el paisaje se basa en proporcionar "experiencias-actividades auténticas" que presenten situaciones y problemas reales, relacionados con la vida cotidiana en el entorno de los alumnos y sus tradiciones, potenciando su protagonismo en el proceso de aprendizaje, y la función social de la educación.

La didáctica de los juegos tradicionales, como La Oca, es idónea para la educación en el paisaje

y la construcción personal de los niños al desarrollar sus capacidades y competencias experimentando el mundo social y natural, los sistemas de valores, reglas y relaciones sociales y ecológicas.

Con la aplicación del Juego de la Oca al conocimiento del paisaje de la Meseta Ibérica se ofrece una cartografía simbólica, ilustrada por Alicia Cañas,

para descubrir en cada partida el imaginario colectivo de este territorio rural. El objetivo último es revelar esa íntima sensibilidad que despierta los estados de ánimo y acercan a la magia del paisaje, en el que te miras al mirarle, pues no habla por sí mismo, habla de quien lo mira. Y desde esa educación de la percepción y la mirada suscita la reconstrucción del conocimiento y de la experiencia, reflexiva sobre la transformación y pérdida de la cultura rural.

### Simbología y reglas del juego

El juego de la oca se comprende a través de la simbología que contienen sus elementos materiales: **Un tablero, varias fichas de colores y uno o dos dados.** Entre ellos se establece una clara relación funcional: el tablero ilustra la cartografía de este territorio, y muestra un escenario para recorrer desde la casilla de salida a la casilla 63 o final.

La secuencia de escenas de la Meseta Ibérica ilustra factores naturales y/o humanos con los que interactuar en este juego participativo. Cada participante en la partida es representado por una **ficha de colores** que mueve siguiendo la suerte de **dados**, con el objetivo de llegar en el menor tiempo posible a la casilla final. Por ello en cada tirada los dados simbolizan la energía que dinamiza cada jugador en su recorrido y particular viaje a través del territorio conforme a las reglas de juego.

Las reglas del juego son asociadas a las casillas del juego a las que se llega o cae tras cada tirada de dados, que en determinadas casillas pueden llevar a avanzar aún más, retroceder o pararse, conforme a una simbología que en nuestro caso refleja la propia energía de este Territorio.



**Casillas para avanzar: Ocas.**  
Las 7 ocas dispuestas en el tablero multiplican la energía del dado avanzando al jugador de "oca a oca y tiro porque me toca". Las ocas ilustradas representan el sistema fluvial del Duero, como primordial factor dinamizador de este Territorio.

**Casillas para retroceder: El laberinto. La calavera**

El laberinto nos lleva a la casilla 30, e ilustra el entramado urbano de los numerosos castros de origen celta en los que discurre la vida social y familiar en muchos de estos municipios. La calavera fatalmente nos retorna a la casilla de salida. Representa el fuego, principal riesgo ecológico, social y económico de la Meseta Ibérica, que cuando aparece ocasiona tal daño que obliga a comenzar la reconstrucción del territorio desde la memoria del paisaje.

**Casillas para avanzar o retroceder. Dados y puentes.**

Al caer en los dados nos movemos "de dados a dados y tiro porque me ha tocado". Simbólicamente los dados son representados por la energía natural del agua, como factor de preservación o de erosión. Los puentes nos mueven "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente", y simbolizan la apertura y comunicación entre paisajes como una oportunidad y también una exposición a los riesgos del exterior, frente a los que tenemos el conocimiento del paisaje propio.

**Casillas para detenerse: El pozo, la cárcel, y la posada.**

Los jugadores que caen en el pozo tendrán que esperar hasta que otro jugador caiga en él y les libere, mostrando que la desgracia de unos puede ser en ocasiones la suerte de otros. En cambio caer en la posada o la cárcel supone que el jugador únicamente perderá uno o dos turnos sin tirar.

