



O Jogo do Ganso

PAISAGEM DO PLANALTO IBÉRICO





O nosso conhecimento é a nossa paisagem

“Con o termo «paisagem» queremos indicar qualquer parte do território conforme a população a vê, cujo caráter é o resultado da ação e interação de fatores naturais e/ou humanos”

As paisagens do território do Planalto Ibérico, como a Reserva da Biosfera transfronteiriça reconhecida pela UNESCO, são fundamentais no seu objetivo de harmonizar o desenvolvimento humano com a conservação da biodiversidade e os extraordinários valores naturais e culturais deste ambiente do rio Douro, partilhado entre Espanha e Portugal.

O conhecimento da paisagem é um processo complexo no qual estão integrados diferentes estilos e espaços de aprendizagem, é pessoal e coletivo, e envolve todas as pessoas durante toda a sua vida. A educação integrada na paisagem tenciona proporcionar “experiências-atividades autênticas” que apresentem situações e problemas reais, relacionados com o quotidiano no ambiente dos alunos e das suas tradições, valorizando a sua importância no processo de aprendizagem e a função social da educação.

A didática dos jogos tradicionais, como O Ganso, é ideal para a educação integrada na paisagem e para a formação pessoal das crianças, desenvolvendo as suas capacidades e competências ao vivenciarem o mundo social e natural, os sistemas de valores, as regras e as relações sociais e ecológicas.

Com a implementação do Jogo do Ganso no conhecimento da paisagem do Planalto Ibérico, oferece-se uma cartografia simbólica, ilustrada por Alicia Cañas, para

descobrir o imaginário coletivo deste território rural em cada jogo. O objetivo principal é revelar essa sensibilidade intimista que desperta estados de espírito e que nos aproxima da magia da paisagem, na qual nós nos vemos quando a observamos, porque ela não fala sobre si mesma, ela fala sobre quem olha para ela. E assim, através dessa educação orientada para a perceção e o olhar, estimular a reconstrução do conhecimento e da experiência, reflexiva sobre a transformação e a perda da cultura rural.

Simbologia e Regras do jogo

O jogo do ganso é compreendido através da simbologia que contém os seus elementos materiais: Um tabuleiro, várias fichas coloridas e um ou dois dados. É estabelecida uma relação funcional evidente entre eles: o tabuleiro ilustra a cartografia deste território e exibe um cenário a percorrer desde a casa de partida à casa 63 ou final.

A sequência de cenas do Planalto Ibérico ilustra fatores naturais e/ou humanos com os quais é possível interagir neste jogo participativo. Cada participante do jogo é representado por uma ficha colorida que se move de acordo com a sorte dos dados, com o objetivo de alcançar a última casa no menor espaço de tempo possível. Por esse motivo, em cada jogada, os dados simbolizam a energia que estimula cada jogador no seu percurso e, em particular, na viagem através do território conforme as regras do jogo.

As regras do jogo estão associadas às casas que são alcançadas ou abandonadas após cada jogada com os dados, que em determinadas casas pode permitir avançar, recuar ou permanecer, de acordo com uma simbologia que, no nosso caso, reflete a energia própria deste Território.



Casas para avançar: Gansos.
O 7 gansos dispostos no tabuleiro multiplicam a energia do dado, avançando o jogador de “ganso em ganso, lanço porque é a minha vez”. Os gansos ilustrados representam o sistema fluvial do Douro como fator dinamizador principal deste Território.

Casas para recuar: O labirinto. A caveira.
O labirinto transporta-nos até à casa 30, e ilustra a estrutura urbana dos inúmeros castros de origem celta onde a vida social e familiar de muitos destes municípios de desenvolve. A caveira transporta-nos inevitavelmente à casa de partida. Representa o fogo, o principal perigo ambiental, social e económico do Planalto Ibérico, que quando ocorre, causa tais danos que nos obriga a iniciar a reconstrução do território através da memória da paisagem.

Casas para avançar ou recuar. Dados e pontes.
Quando lançamos os dados movimentamo-nos “de dado em dado, lanço porque é a minha vez”. Simbolicamente, os dados são representados pela energia natural da água, como um fator de preservação ou de erosão. As pontes movem-nos “de ponte em ponte, lanço porque me leva a corrente”, e simbolizam a abertura e a comunicação entre paisagens como uma oportunidade e também uma exposição aos perigos do exterior, em comparação com aqueles que conhecemos e que são próprios da paisagem.

Casas para parar: O poço, a prisão e a pousada.
Os jogadores que alcançam o poço terão de aguardar até que outro jogador faça o mesmo e os liberte, mostrando que a infelicidade de alguns pode, por vezes, ser a sorte de outros. Por outro lado, os jogadores que alcançam a pousada ou a prisão ficarão apenas uma ou duas jogadas sem poder lançar os dados.

