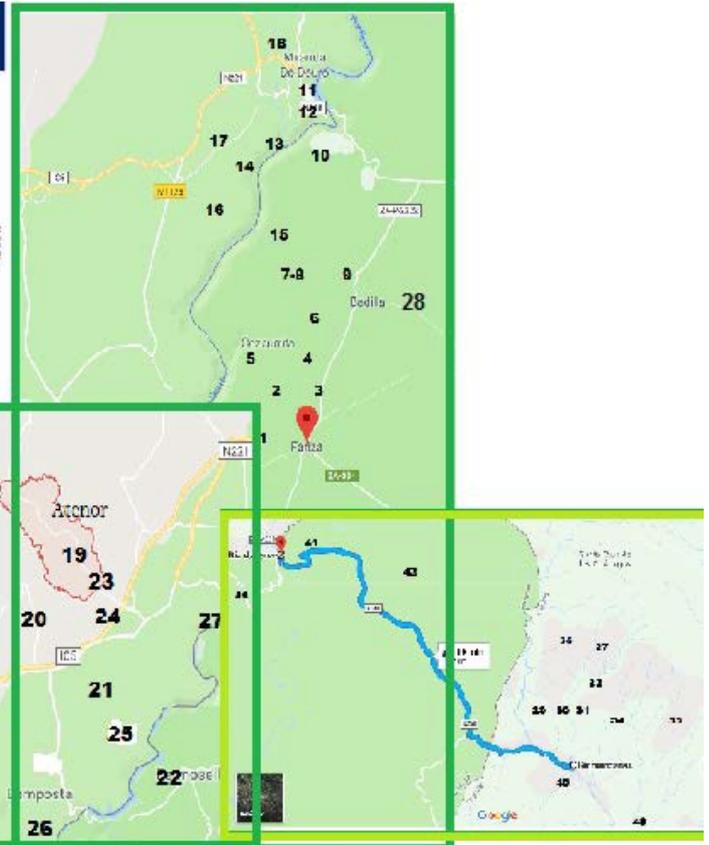
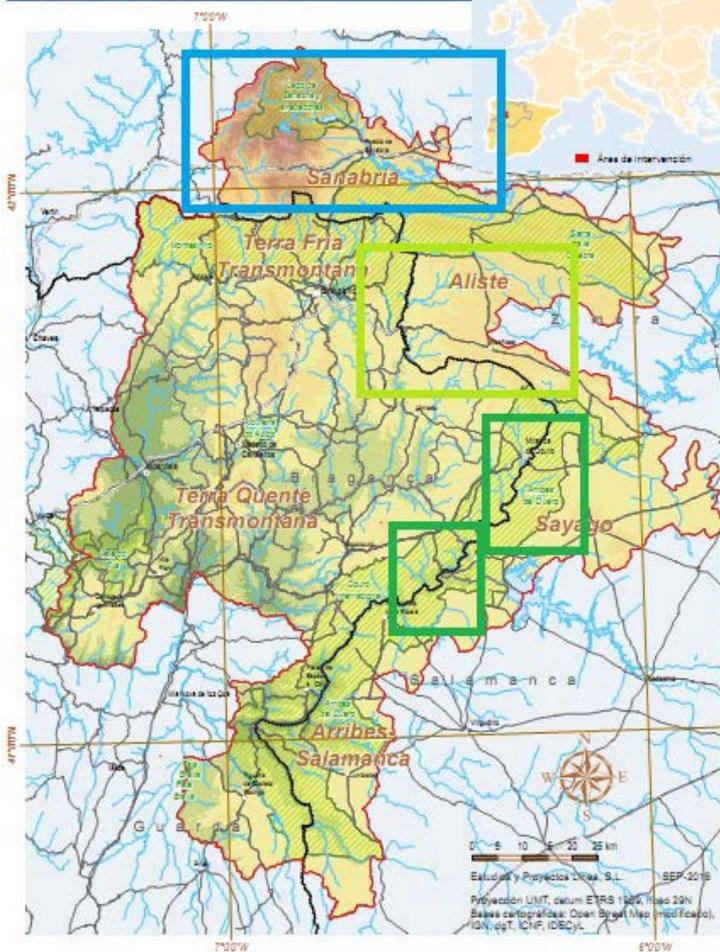
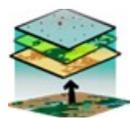


## Proyecto Paisaje Ibérico

Red de paisajes rurales en la frontera del Duero:  
Un mapa estratégico de la Meseta Ibérica



## ITINERÁRIO - JOGO DO GANSO: Do Douro em Fariza ao Lago da Sanábria



# Paisaje Ibérico



# Interreg España - Portugal



UNION EUROPEA

Fondo Europeo de Desarrollo Regional

Didáctica selecionada pelo Council of Europe. European Landscape Convention – EHD

“Esta trabalho enquadra-se no projeto de I&D “Red de paisajes rurales en la frontera del Duero: Un mapa estratégico de la Meseta Ibérica” Programa operativo EP - INTERREG V A Espanha Portugal (POCTEP). Convocatória 1, Identificador: 0421\_PAISAJE\_IBERICO\_2\_E, financiado pelo Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER) através do Programa de Cooperação INTERREG V-A Espanha-Portugal 2014-2020 (POCTEP)”



## **Didática-piloto da paisagem na RBTMI**

### **DIDÁCTICA DA PAISAGEM MESETA IBÉRICA - JOGO DO GANSO:**

**ITINERÁRIO** do Rio Douro desde a Ermita del Castillo em Fariza até ao Lago de Sanábria, onde nasce o Rio Tera, afluente do Douro.

**OBJETIVO:** Conhecer a Paisagem<sup>1</sup> da Reserva da Biosfera da Meseta Ibérica (RBTMI) através dos seus aspetos mais significativos ou característicos, justificados pelo seu valor patrimonial derivado da sua configuração natural e/ou da ação do homem.

### **Metodologia: Educação ativa<sup>2</sup>**

Baseada num itinerário interativo através dos elementos caracterizadores da paisagem do território da RBTMI, representados no tradicional Jogo do Ganso.

Uma didática ativa com base na qual se educa para a perceção do território através da ação e interação com os FACTORES NATURAIS e HUMANOS, simbolicamente representados/ ilustrados.

### **Desenvolvimento do Jogo**

O jogo começa com o lançamento dos dados, símbolo da energia, para avançar através do território refletido em sentido figurado no tabuleiro, representado através de uma cartografia imaterial, na qual são identificados os aspetos característicos da paisagem, valorados pela sua importância e efeitos na paisagem, permitindo-nos distinguir entre aspetos ou fatores excecionais e ordinários ou quotidianos.

Os fatores excecionais positivos mais relevantes, pela sua energia ou sinergia (multiplicação de energia), nesta paisagem são os que se relacionam com o sistema do fluvial do Douro. Este sistema é representado pelos gansos nas casas 9-18-27-36-45-54-63. Assim, o jogo mostra um itinerário pelo Rio Douro, a partir da casa 0 nas Arribas do Douro até à casa 63 no Lago de Sanábria, local de nascimento do Rio Tera, afluente importante do Douro. É assim uma viagem em busca das origens do Douro neste território.

As Pontes (casas 6 e 12) ou os Dados (casas 26 e 56) são fatores humanos ou naturais que nos podem fazer avançar ou retroceder. E o labirinto urbano (casa 42), a prisão (casa 52), a Pousada (casa 19) ou o poço (casa 32), são fatores humanos com potenciais sinergias negativas que nos fazem retroceder ou parar no jogo.

O fator negativo mais proeminente desta paisagem é o fogo (casas 57 e 58), normalmente causado pelo homem, e que nos faz começar de novo.

Os fatores quotidianos ou comuns, nos quais nem se avança nem se recua, são representados nas casas com fatores naturais e humanos, para os quais devemos reconhecer a importância da sua preservação para alcançar o nosso objetivo de preservar a qualidade destas paisagens.

Foram identificados e ilustrados fatores naturais bióticos, fauna e flora representativas da qualidade ambiental e das paisagens características das regiões naturais de Sayago, Aliste, e Sanábria em Espanha, e de Trás-os-Montes em Portugal. Entre a fauna destacam-se a Toupeira-d'água (casa 29), o Grifo (casa 10) ou a Lontra (casa 43) como exemplos indicadores da qualidade ambiental. A vegetação natural como o Ranúnculo-vulgar (casa 2), o Tremoço-azul (casa 30), a Dedaleira (casa 31), as variedades micológicas (casa 17), e as Papoilas (casa 34) que pintam muitos dos campos de vermelho na primavera, assim como os diferentes ecossistemas ripários (casas 39, 48, 59 e 55) e as formações geológicas (casa 46).

---

<sup>1</sup> «Paisagem» designa uma parte do território, tal como é apreendida pelas populações, cujo carácter resulta da ação e da interação de fatores naturais e/ou humanos – artigo 1º da Convenção Europeia da Paisagem

<sup>2</sup> ver <http://observatorioeducacion.es/lineas-investigacion/educacion-activa-y-acompanamiento-respetuoso-a-la-infancia-y-adolescencia/bases-de-la-educacion-activa/>

Entre os fatores humanos destacam-se os relacionados com os seguintes tópicos:

- A Arquitetura Tradicional, Fontes (casa 28- fonte romana de Badilla), Choças (casa 22 - Choça de pastor em Fermoselle), Portais de cortina em madeira (casa 3 - Portal de Cortina com lintel em Sayago), Igrejas (casa 5. Igreja de Cozcurrita com o mural onde se realizam os conselhos ou reuniões da povoação), moinhos (casa 33 - no rio Alíste que dá nome à comarca/região, onde são representativos do aproveitamento do poder de água em quase todos os rios e riachos que compõem o sistema fluvial do Douro e dos seus afluentes neste território), chiviteros<sup>3</sup> (casas 7 e 8, tais como Badilla, representando arquiteturas pré-celta que mantiveram a sua funcionalidade até aos dias de hoje), mosteiros (casa 51 - Mosteiro cisterciense de San Martin de Castañeda), casas rústicas de agricultor (casas 16 e 41) algumas adaptadas ou renovadas para o turismo rural (casa 19 - casas reabilitadas para o turismo rural em Atenor), bebedouros para os animais (casa 38 esculpidos na pedra em Alíste), castelos (casa 11- castelo medieval de Miranda do Douro na fronteira) ou áreas urbanas com diferentes morfologias, destacando-se os Castros (casa 42- Castro de Puebla de Sanábria).

- Em contraste podemos ver também alguma arquitetura industrial como barragens hidroelétricas que transformam a paisagem do Douro, bem visível, por exemplo, em Bemposta (casa 49)

- As raças autóctones que desempenham um papel fundamental no ordenamento e na gestão da Paisagem destas regiões, como os bovinos das raças Mirandesa (casa 21) e Alistana-Sanabresa (casa 47), o gado caprino das raças Cabra Agrupación de las Mesetas (casas 15 e 7) e Cabra Preta de Montesinho (casa 8), bem como o burro Mirandês e Zamorano (casa 35), ou ainda a Ovelha Castelhana (casa 4).

- A pecuária também ajuda a explicar os sistemas agrológicos presentes, tais como as pastagens (casa 24 e 54), as culturas de centeio (casa 53) e de outros cereais, ou ainda os pomares (casa 54) com as suas típicas picotas para a irrigação (casa 23). Existem ainda outros aspetos de identificação como as cozinhas (casa 37) e a produção de alimentos artesanais, como é o caso do queijo (casa 25).

- As festividades são finalmente outra referência da paisagem, com a música (casa 61) e as danças (casas 24 e 40), o vestuário tradicional (44), os mascarados e as romarias, como a Romaria dos Viriatos em Fariza, onde se consegue compreender, a partir da própria história do ilustre personagem, a luta na defesa deste território contra a invasão romana (casa 62 - Viriato).

## Atividades Associadas

Diário de viagem: Os jogadores podem registar e documentar, em cada jogo, cada uma das casas a que lhe leva a sorte dos dados, com se de um diário de viagem pelas paisagens deste Território.

Neste diário, refletem-se as interações com os fatores naturais e humanos, com sinergias positivas e negativas, que facilitam o reconhecimento da qualidade das suas paisagens, bem como das transformações em curso, e a necessidade de as proteger através da educação e da cultura das paisagens.

## Dinamização/Participação de docentes, familiares e crianças

Na educação ativa da paisagem adultos, professores e famílias estão envolvidos, para um acompanhamento como observadores e facilitadores, respeitando dos ritmos das crianças no processo de aprendizagem, "reforçando o carinho e a qualidade das relações que estabelecemos com a criança. Isso implica um constante trabalho de auto-observação onde vamos percebendo os nossos julgamentos, as avaliações e as comparações que costumamos emitir em diversas situações quotidianas".

O papel das famílias na educação na paisagem é fundamental, e através destes jogos tradicionais inclusivos contribui-se também para a recuperação de meios de transmissão intergeracional do conhecimento.

Atividades como o turismo também são enriquecidas cultural e ecologicamente através da aplicação dessas didáticas que estimulam, através do jogo entre os viajantes ou visitantes deste Território, uma abordagem mais sensível, responsável e comprometida com estas paisagens, incentivando à criação de laços afetivos que facilitam um turismo de proximidade e um modelo de ecoturismo orientado para o respeito e preservação dos locais visitados.

---

<sup>3</sup> Chiviteros - pequena cabana, feita com palha, pedras e coberta com solo, que eram usados para guardar e proteger os caprinos recém-nascidos pastar, enquanto de levava as cabras a pastar e até ao regresso do rebanho.