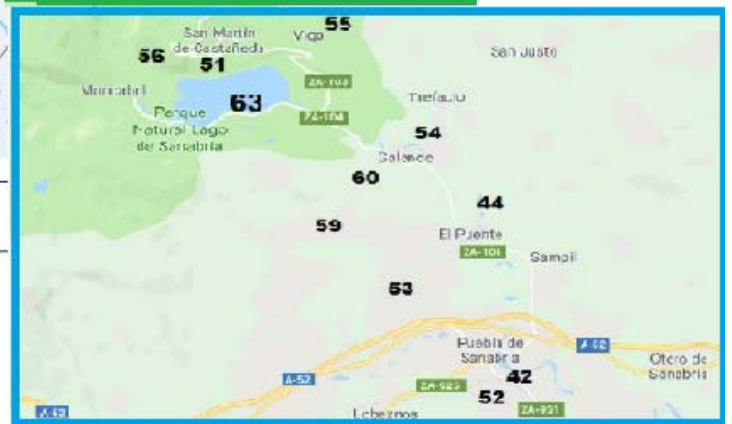
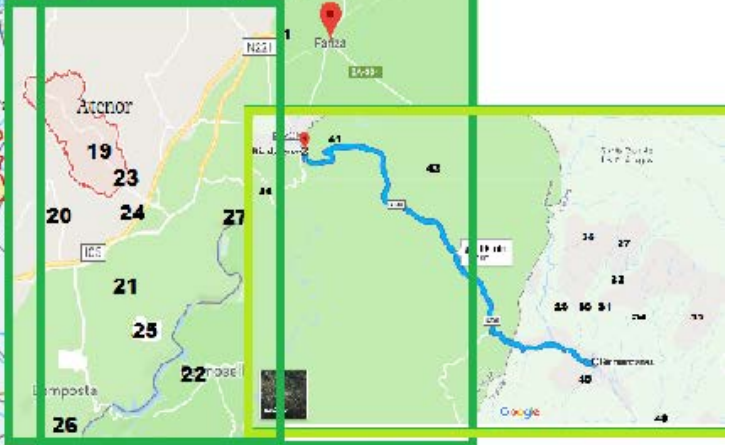
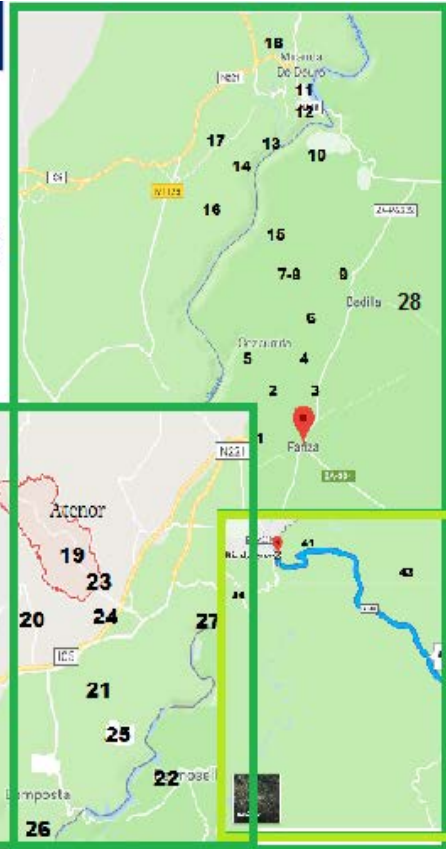
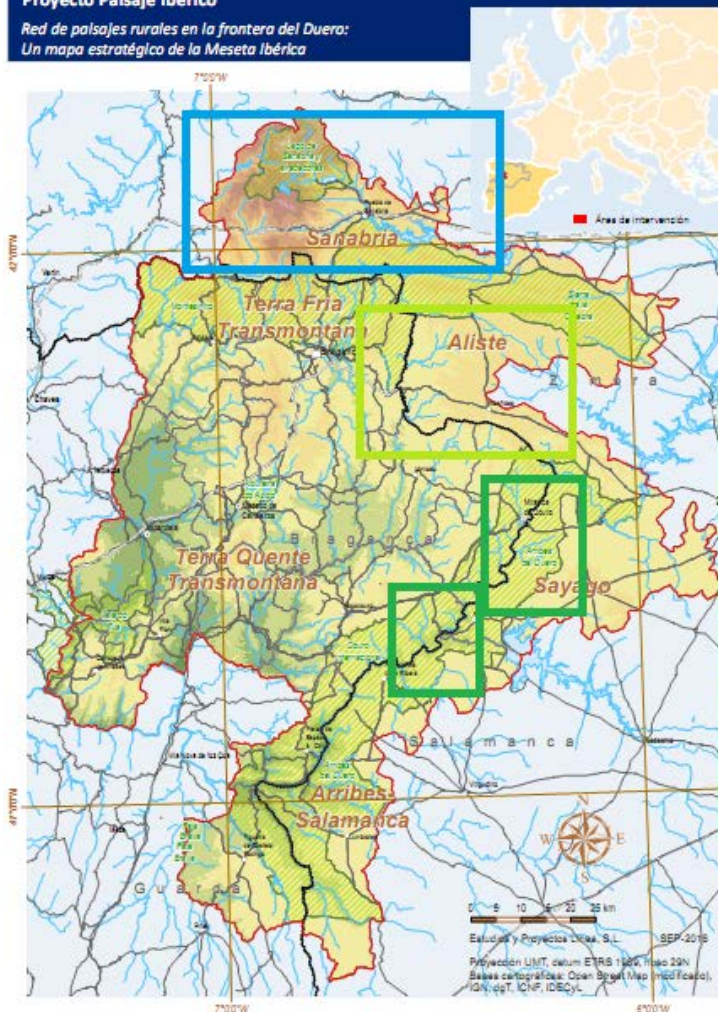
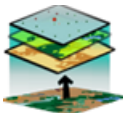


**Proyecto Paisaje Ibérico**

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



**RECORRIDO JUEGO DE LA OCA:**  
Del Duero en Fariza al Lago de Sanabria



**Paisaje Ibérico**



**Interreg**  
España - Portugal



Fondo Europeo de Desarrollo Regional

Didáctica seleccionada por Council of Europe. European Landscape Convention - EHD

## Didáctica piloto de paisaje en la RBTMI

### DIDÁCTICA DEL PAISAJE MESETA IBÉRICA JUEGO DE LA OCA:

*Recorrido Del río Duero desde la Ermita del Castillo en Fariza al Lago de Sanabria, nacimiento del río Ter, afluente del Duero.*

**Objetivo:** Conocer el paisaje<sup>1</sup> de la Reserva de la Biosfera Meseta Ibérica (RBTMI) a través de los aspectos significativos o característicos, justificados por su valor patrimonial derivado de su configuración natural y/o la acción del hombre.

**Metodología:** Educación activa<sup>2</sup>

Basada en el recorrido interactivo a través de los elementos caracterizadores del paisaje del territorio RBTMI representados en el juego tradicional de la oca.

Una didáctica activa en base a la cual se educa en la percepción del territorio mediante la acción e interacción con los FACTORES NATURALES Y HUMANOS simbólicamente representados/ilustrados

### Desarrollo del juego

El juego comienza tirando los dados, símbolo de la energía, para avanzar por el territorio figuradamente reflejado en el tablero, representación de una cartografía inmaterial, en el que se identifican los aspectos característicos del paisaje, valorando su importancia y efectos, lo que nos permite distinguir entre aspectos o factores excepcionales y ordinarios o cotidianos.

Los factores excepcionales positivos más destacados por su energía o sinergia (multiplicación de la energía) en este paisaje son los relacionados con el sistema fluvial del Duero. Este sistema está representado por **las ocas** en las casillas 9-18-27-36-45-54-63. De modo que el juego muestra un recorrido por el mismo, desde la casilla 0 en los Arribes del Duero a la casilla 63 en el Lago de Sanabria, lugar de

---

<sup>1</sup> "Por «paisaje» 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" Convenio Europeo del Paisaje

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

nacimiento del río Tera, afluente destacado del Duero. Es por tanto un viaje en busca de los orígenes del Duero en este Territorio.

Los puentes (6-11) o los dados (26-56) muestran factores humanos o naturales que pueden hacernos avanzar o retroceder. Y el laberinto urbano (42), la cárcel(52), la posada (19) o el pozo (32), son factores humanos con potenciales sinergias negativas que nos hacen retroceder o detenernos.

El factor excepcional negativo de este paisaje es el fuego (57-58), generalmente provocado por el hombre, y que nos hace comenzar de nuevo.

Los factores cotidianos u ordinarios, en los que ni se avanza ni se retrocede, aparecen representados en las casillas con factores naturales y humanos, y podemos reconocer su importancia en conservarlos para llegar a nuestra meta de preservar la calidad de estos paisajes.

Se han identificado e ilustrado factores naturales bióticos, fauna y flora representativa de la calidad ambiental y de los paisajes característicos de las comarcas naturales de Sayago, Aliste, y Sanabria en España, y de Tras os Montes en Portugal. Entre la fauna el desmán ibérico (29), el buitre (10) o la nutria (43) son ejemplo de indicadores de calidad ambiental. Como vegetación natural se representan los ranánculos (2), el altramuz azul (30), la dedalera (31), las variedades micológicas(17), y las amapolas (34) que ponen el color rojo de la primavera en muchos campos, así como diferentes ecosistemas de ribera (55,50,48, 39) y formaciones geológicas (46) .

Entre los factores humanos se destacan los relativos a los siguientes temas:

La arquitectura tradicional, fuentes (28 Fuente romana de Badilla), chozos (22 Chozo de pastor en Fermoselle), cortinos o cortinas (3 Portillo de Cortina en dintel en Sayago), iglesias (5. Iglesia de Cozcurrita, con el moral bajo el que se celebran los concejos o reuniones del pueblo), molinos (33 En el río Aliste, que da nombre a la comarca, y que son representativos del aprovechamiento de la energía del agua en prácticamente todos los ríos y arroyos que conforman el

sistema fluvial del Duero y sus afluentes en este Territorio), chiviteros (7-8, como el de Badilla, y que representan arquitecturas preceltas que han mantenido su funcionalidad hasta nuestros días ), monasterios (51 M. cisterciense de San Martín de Castañeda), casas labriegas (16-41) algunas acondicionadas o renovadas para el turismo rural (19, Casas rehabilitadas para turismo rural en Atenor), abrevaderos (38 Esculpidos en piedra en aliste) castillos (11 Medieval de de Miranda de Douro en la frontera ) o cascos urbanos con morfologías variadas, destacando los castros(42 Castro de Puebla de Sanabria).

En contraste una arquitectura industrial como las presas hidroeléctricas que transforman el paisaje del Duero, como se aprecia en la de Bemposta(49)

Razas endémicas que juegan un papel clave en la ordenación y gestión del paisaje de estas Comarcas como la baca mirandesa (21), la alistano sanabresa (47), la cabra agrupación de las mesetas (15 y 7) y la preta de montesinho (8), el burro mirandés y zamorano(35), o las ovejas castellanas(4).

La ganadería explica también los sistemas agrológicos como las dehesas (24, 54), los cultivos de centeno (53) y otros cereales, o los huertos (54) con sus típicos cigüeñales de riego (23). Y otros aspectos identitarios como la cocina (37) y la elaboración de alimentos artesanos como el queso (25).

Las fiestas finalmente son otro referente del paisaje, con la música (61) y danzas (24-40), el vestuario tradicional (44), las mascaradas y las romerías, como la de los viriatos en Fariza, que se entiende desde la propia historia del personaje más ilustre en la lucha y defensa de este territorio frente a la invasión romana: Viriato (62).

## Actividades asociadas

Cuaderno de viaje: Los jugadores pueden registrar y documentar en cada partida cada una de las casillas a la que les lleva la suerte de dados, a modo de un libro de viaje por los paisajes de este Territorio.

En este cuaderno se reflejan interacciones con factores naturales y humanos, con sinergias positivas y negativas, que facilitan además de un reconocimiento de la calidad de sus paisajes, el de la transformación que están experimentando, así como la necesidad de protegerlos a través de una educación y cultura de los paisajes.

### Dinamización/participación docentes, familias y niños

En la educación activa del paisaje se implica a los adultos, docentes y familias, para un acompañamiento como observadores y facilitadores respetuoso con los ritmos de los niños en el proceso de aprendizaje, “cuidando la calidez y la calidad de las relaciones que establecemos con el niño. Esto conlleva un constante trabajo de auto-observación en el que vamos percibiendo nuestros juicios, las valoraciones y las comparaciones que solemos emitir en diversas situaciones cotidianas” .

El papel de las familias en la educación en el paisaje es fundamental, y a través de estos juegos tradicionales inclusivos se plantea la recuperación de medios de transmisión de saberes intergeneracionales.

Actividades como el turismo también se enriquecen cultural y ecológicamente mediante la aplicación de estas didácticas que fomentan con el juego entre los viajeros o visitantes de este Territorio una forma de acercamiento más sensible, responsable y comprometido con estos paisajes, propiciando la creación de vínculos emocionales que facilite un turismo de proximidad y un modelo de ecoturismo orientado al cuidado de los lugares visitados.