

**PRESENTACIÓN y JUSTIFICACIÓN DEL JUEGO:
“El objeto diabólico de las Cinco Villas”.**

1.- ¿Quiénes somos?

Mi nombre es Eduardo Muñoz Ubide, soy Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Diplomado en Magisterio de E.F., estudiante de último año de la Diplomatura de Magisterio de Educación Infantil y pertenezco al Grupo de Trabajo e Investigación en Actividades Físicas en el Medio Natural de la Facultad de Ciencias del Deporte de Cáceres.

En el seno de este Grupo de Trabajo, comenzamos a desarrollar propuestas de dinamización de entornos urbanos, con la intención de recuperar las calles como espacio y lugar de juego. Desde nuestros inicios hace diez años, ya son muchos los cascos urbanos que hemos dinamizado con éxito, tanto en ciudades, como enclaves rurales. Ejemplos de ello los tenemos en nuestro trabajo en Cáceres, Plasencia, Zaragoza, Huesca, Don Benito, Malpartida de Cáceres, Torrejón el Rubio o Cedillo.

Concretamente en y para la ciudad de Cáceres se han desarrollado tres propuestas de innovación educativa que merecen destacarse:

- **CROSS DE ORIENTACIÓN URBANA:** Elaborado por Marta López y Manuel Parra en el año 1996 significó un exitoso primer intento de acercar la Ciudad Monumental a los alumnos de la asignatura de Actividades Físicas en el Medio Natural de la Facultad de Ciencias del Deporte de Cáceres, a estudiantes de educación secundaria de la ciudad y de aquellos que la visitaban. Más de tres mil personas han podido disfrutar de este paseo jugado por esta Ciudad Patrimonio de la Humanidad apoyado institucionalmente por C.P.R. de Cáceres y la Diputación Provincial de Cáceres.
- **RALLY FOTOGRÁFICO POR LA CIUDAD MONUMENTAL:** Patrocinado en sus tres ediciones por la Diputación y el C.P.R. de Cáceres y creado por Carlos J. Rodríguez Jiménez, forma parte un paquete de actividades para alumnos de institutos cacereños y alrededores sobre el Conjunto Monumental de la ciudad. Además la actividad se ha integrado en varios cursos de formación del profesorado y de la Concejalía de Juventud de Cáceres. Más de cuatro mil personas avalan su valor educativo.
- **JUEGO DE ROL EN LA CIUDAD MONUMENTAL:** Raúl García Ciriero, Juan Carlos Amarilla y Carlos J. Rodríguez Jiménez desarrollaron esta propuesta en la que se intentaba dar una nueva “vuelta de tuerca” a la dinamización de entornos urbanos. Se trataba de encontrar una actividad que implicase aún más a los participantes, que les hiciera sentirse verdaderos protagonistas del juego, una fantasía vivida en primera persona. La propuesta se ha puesto en práctica en congresos educativos y forma parte del programa de alternativa al alcoholismo de fin de semana “Abre la noche” organizado por el ayuntamiento de Cáceres.

Mientras desarrollaba mi labor docente como profesor interino del área de Educación Física en el I.E.S. Reyes Católicos de Ejea de los Caballeros, tuve la ocasión de conocer a la profesora Elena Piedrafita Pérez, profesora de este mismo I.E.S., con la que pronto

descubrí inquietudes comunes y surgió la idea de desarrollar un trabajo interdisciplinar fruto del cual es este libro-juego.

La propuesta de innovación educativa que les presentamos en este trabajo nace aprovechando la amplia y variada experiencia que nos ha ofrecido la puesta en práctica de las anteriores actividades y la formación profesional de los autores: Licenciados en Ciencias del Deporte e Historia que desarrollamos nuestra actividad profesional diaria en institutos educación secundaria de la Comunidad Autónoma aragonesa.

El libro ha sido realizado por y para las Cinco Villas como una muestra de gratitud sincera por las emociones que esta comarca nos ha permitido experimentar mientras conocíamos las leyendas e historia de sus calles y edificios, los avatares de los grandes personajes históricos que por aquí estuvieron y de los desconocidos cincovilleses que con su anónimo esfuerzo forjaron un territorio que es punto de referencia obligado del románico español. Esperamos que su lectura y juego ayuden a que otros también descubran sus maravillas.

2.- ¿Por qué actividades recreativas en los entornos urbanos?

Entre las variadas causas que muchos autores destacan como explicativas del desarrollo del mundo urbano frente al rural, una de ellas nos cuenta que la ciudad ofrecía al ciudadano el contacto diario con otras personas en el mercado, en el paseo y la tertulia. Esa socialización resulta imprescindible tanto para el desarrollo del individuo como del grupo humano en el que se desenvuelve la persona.

Pero la ciudad que fue, en otro tiempo, el contrapunto armonioso de la naturaleza, tiende ahora a volverse alienante, destructora y amenazadora. Así, mientras que por un lado la ciudad nos ofrece riqueza de actividades y recursos, mayor capacidad para estar informados, por el otro se considera la causa de la incomunicación, de la soledad. La comunicación en ella no es fácil ni simple, es costosa y con la desconfianza urbana esta dificultad se incrementa notablemente. Nos encontramos con un modelo de persona oprimida por su entorno.

Como respuesta a esta situación apareció el fenómeno del escapismo, como necesidad de escapar a espacios abiertos. Pero plantea problemas: gasto de tiempo, energía, dinero, y deterioro de muchas zonas naturales (no tiene aptitudes ni actitudes de respeto medioambiental). La consecuencia es que la ciudad se ha convertido casi exclusivamente en un habitáculo físico donde dormir y trabajar, siendo, en la mayoría de los casos una desconocida para sus habitantes. Se está potenciando el desinterés de los ciudadanos por su propio entorno. No existe cultura urbana.

Cagigal nos advirtió que *“La primera garantía de la libertad humana es la capacidad de asumir su realidad y su existencia”*. Para ello el ciudadano debería aceptar, por un lado que su medio ambiente real es su entorno urbano, que su “supervivencia” depende de su capacidad de adaptación a ese medio urbano.

Por otro lado debe entender que los núcleos urbanos no son simples cúmulos de bloques de pisos, calles, aceras, plazas,.. si no que entre sus muros se encierra la evolución histórica, cultural, social, política y artística,... de todo un pueblo, que por consiguiente es una fuente viva de enseñanzas, que diariamente podrían redescubrirse. El espacio no

es algo neutro, sin significado, sino que es un espacio de encuentro, de comunicación, necesario para el descubrimiento, la aceptación y la búsqueda de otro lugar de placer, un espacio común de acción, de comunicación.

Para ello debemos conseguir LA APROPIACIÓN DEL ESPACIO, entendida como establecer una relación con él, integrarlo en sus propias vivencias, organizarlo, cambiar los usos habituales del mismo, convertirse en actor de su transformación y mantenimiento.

Antaño, esta apropiación del espacio urbano era lo habitual. Probablemente, muchos de nosotros conocemos la riqueza de las calles humanizadas, cuando los/as niños/as jugaban en las calles y plazas sin ningún peligro, al aire libre, disfrutando en distintos enclaves por los que llegaban a pasar escasos coches, si acaso bicicletas y carros.

Al salir del colegio, los niños y niñas se demoraban con mil juegos e investigaciones, dejaban las carteras y bajaban con las modestas meriendas a su “sala de juegos”, se jugaba en toda la calle. Sus juegos emanaban cultura, jugaban según las estaciones y los medios de vida de la zona, jugaban a las peonzas, a las canicas, al pincho, a los cromos, a las tabas, a las chapas....

Ahora no existen patios o se han convertido en cocheras y lo peor no es eso, sino que los adultos no soportamos el griterío de los/as niños/as jugando, esos mismos adultos que no se quejan con el mismo ímpetu del ruido de la circulación, de las constructoras, de los bares, de la falta de espacios verdes, de la contaminación atmosférica, escasez de instalaciones recreativas para todos.... En la actualidad, estas prácticas recreativas tradicionales se comienzan a recoger en distintos libros, con el temor de que no se lleguen a perder y con la esperanza que algún día vuelvan a estar “de moda”. Ahora lo que les queda a los/las más jóvenes, es jugar ante la pantalla del ordenador, pero solos.

Pero no solo los más jóvenes han perdido su capacidad de apropiarse de los espacios urbanos, los adultos no hemos tenido mejor suerte. Antes la calle era un lugar de intercambio de mercancías e ideas, de paseos domingueros, de encuentros personales continuos. La ciudad se vivía en la calle y las calles demostraban su individualidad porque todas eran diferentes pues se conocía a sus moradores y comerciantes que eran los arquitectos de su entorno, eran protagonistas de su espacio.

Ahora la calle es un camino entre tiendas, un lugar donde se marcha junto a otros, pero no con otros, no es un lugar de encuentros. Los semáforos, los coches, la impersonalidad de los edificios y comercios,... Todo parece dificultar esa comunicación. Nos sentimos solos entre mucha gente.

Se deben proponer a los ciudadanos nuevas actividades que favorezcan esta reapropiación del espacio, pero para ello éstas deben reunir una serie de condiciones:

- Deben EMOCIONAR: Las actividades deben proporcionar a los sujetos reacciones afectivas, en las que se pongan en juego factores como la imaginación, la motivación el riesgo, la dificultad asumible,...
- Deben favorecer las RELACIONES INTERPERSONALES: Deben permitir entablar diferentes tipos de relaciones con los individuos. Deben potenciar la comunicación, la cooperación, la cohesión grupal, la creatividad,...

- El espacio debe estar convenientemente ACOTADO: Los espacios excesivamente amplios sólo consiguen que la persona se sienta desbordada por la inmensidad.
- Las personas deben sentirse ACTORES DEL CAMBIO: Si el individuo tiene posibilidad de cambiar los usos que se le dan al espacio, aumentar su atractivo o función, se habrán puesto las bases para que pueda apropiarse de ese entorno.
- Deben ayudar a descubrir la CULTURA: Los espacios con significación cultural, de tradición, atraerán a los individuos que quieran acercarse a esa cultura. Las ciudades encierran múltiples elementos culturales y nuestra función con estas actividades es hacerlos salir a la luz y permitir su conocimiento con la intención de facilitar su apropiación. Recuperar las tradiciones propias de los espacios o crear nuevas tradiciones, puede conseguirse por el acercamiento a dichos lugares mediante la realización de actividades en dichos espacios.
- Deben desarrollar HABILIDADES MOTRICES E INTELECTUALES útiles para el día a día del ciudadano, así como la adquisición de una CONDICIÓN FÍSICA coherente con sus implicaciones habituales.

3.- ¿Por qué actividades recreativas como medio de difusión de la cultura urbana?

La educación de nuestros ciudadanos se limita casi exclusivamente a la adquisición de forma pasiva de conocimientos teóricos y descontextualizados, alejados del acontecer diario de la urbe. Se parte de un concepto de cultura serio, observante (espectador no participante) y dominado por un ansia de acumular informaciones. Además parece que sólo puede adquirirse cultura dentro de la educación formal, es decir en clase y con profesor, donde la motivación, en muchas ocasiones, radica exclusivamente en el temor de no obtener un certificado.

Si estamos de acuerdo en que las personas motivadas aprenden incluso sin la ayuda de profesores, nuestra primera preocupación como responsables del nivel cultural de los ciudadanos debería ser la de investigar medios cada vez más eficaces para desarrollar esta motivación. ¿Y con qué medios contamos para motivar a nuestros ciudadanos hacia la cultura?. Nosotros proponemos el juego ya que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega” (Huizinga). Proponemos reludificar la cultura, es decir, proponer actividades recreativas que permitan al ciudadano, a la vez que juega, apropiarse de su patrimonio urbano.

Eso es posible porque el juego es fundamentalmente un medio de aprendizaje. A partir del juego se pueden hacer llegar a la persona aprendizajes que de otro modo no le serían interesantes, ya que el juego es una actividad que le produce placer y estará dispuesto a aprender todo lo que sea necesario para tener éxito en el juego.

4.- ¿Por qué la orientación como actividad física en entornos urbanos?

Hasta hace poco tiempo la demanda de actividades físicas en las ciudades se resumía casi exclusivamente a unos cuantos deportes (baloncesto, fútbol, atletismo, fundamentalmente) y en dos modelos de práctica:

- Modelo Competitivo: En él se gestiona el resultado, la consecución de la meta, el logro. Es el heredero del deporte tradicional (reglas estrictas, sufrimiento y duros entrenamientos,...).
- Modelo Instrumental: Motivado por la preocupación por la salud y el envejecimiento, así como por la búsqueda del “Cuerpo Danone”.

Hoy la demanda de actividades físicas de los ciudadanos se ha diversificado, ya no va en una sola dirección. Se ha producido una diferenciación de la demanda hacia otras formas de entender la práctica física en las ciudades. La demanda ahora es más plural y multidireccional. Cada vez más ciudadanos exigen medios para la práctica de nuevas actividades físicas, pero además muchos de ellos solicitan un nuevo modelo, denominado Modelo Expresivo-Recreativo. Este modelo se caracteriza por el goce por el presente, por la experiencia positiva en la práctica, por el placer personal, por la flexibilidad de las reglas, en la intensidad de su práctica. Se gestiona el proceso, la experiencia.

Los dos primeros modelos se caracterizan porque lo importante es el resultado final (estar más sano, ganar, mejorar tu marca,...), es decir, que las motivaciones que mueven a realizarlo son extrínsecas. Por el contrario, en el modelo expresivo-recreativo lo más importante es el proceso, la experiencia. No se legitima por el resultado, sino por el placer obtenido con la práctica. En éste caso las motivaciones que nos llevan a la práctica deportiva son intrínsecas.

Cerrando los ojos a estas nuevas demandas sociales, habitualmente la alternativa municipal son los contenidos deportivos tradicionales, de marcado carácter competitivo o instrumental. Desde nuestro punto de vista las prácticas recreativas de orientación adaptadas al medio urbano puede responder a estas exigencias sociales pues suponen una novedad y porque, como casi todas las actividades físicas nacidas para ser practicadas en la naturaleza, el proceso, la diversión durante la práctica, es uno de los aspectos consustanciales a su práctica.

Los recorridos de orientación urbana consisten en la realización de un itinerario más o menos fijo a través de un entorno urbano indicado a través de cierta información que se proporciona a los participantes (Marta López, 1996). La práctica de actividades de orientación en entornos urbanos (desde las aulas y patios de los centros educativos, hasta los parques y calles de las ciudades) como iniciación al deporte de orientación no es algo novedoso y ha demostrado magníficos resultados.

Pero además de cómo iniciación o perfeccionamiento de técnicas de orientación, las propuestas de recorrido de orientación urbana son una posibilidad de apropiarse y descubrir la ciudad como espacio de recreación y cultura. Además, este tipo de recorridos permite, dependiendo de las características de las personas que realicen el recorrido y de nuestras propias intenciones, dar un matiz diferente a la actividad. Por ejemplo, si lo que nos interesa es que conozcan mejor la historia de la ciudad, como es el caso, las pistas obligarán a fijarse en detalles históricos de ésta.

La información que se ofrece a los participantes para completar el recorrido puede ser a modo de viñetas, jeroglíficos, pequeños croquis, actores, textos antiguos, fotografías sesgadas,..., que pretenden que los/as participantes vayan fijándose continuamente en lugares y detalles de la ciudad (para poder seguir un itinerario) que en condiciones normales de paseo pasarían desapercibidos. Ofrece al visitante un paseo alternativo y activo, porque exige la interacción constante con el entorno y le convierte en el verdadero protagonista de sus pasos.

Habitualmente, como es el caso de nuestra propuesta, no es necesario dejar señales a lo largo de las calles en las que transcurre ya que, parafraseando a M^a Elena García Montes, “*las ciudades presentan tantos, tan variados e interesantes detalles, que sería absurdo, atrevido e inoportuno introducir elementos ajenos al entorno para ser utilizados como controles*”.

5.- Nuestra propuesta: “El objeto diabólico de las Cinco Villas”

Nuestro objetivo con el presente trabajo de innovación educativa es conseguir que, mediante un juego de pistas urbano basado en los tradicionales juegos de búsqueda del tesoro, el cincovillés (y el forastero), de manera sencilla, amena y socializada, se apropie efectiva y afectivamente de su comarca.

El libro-juego es en sí un mapa del tesoro (en este caso, un diabólico objeto de origen infiel que permitía ver el más allá) en el que están las instrucciones fundamentales para completar la misión y en el que se detallan las características de la persona que, supuestamente, lo escribió (el Abad Fray Alonso Toledo), y las características del personaje del juego que representan sus jugadores y las reglas que deben cumplir para alcanzar el éxito en su búsqueda.

El juego se puede comenzar en cualquiera de las localidades cincovillesas por las que discurre el juego: Sos, Uncastillo, Ejea, Sádaba, Tauste, Castiliscar, Erla, Castejón de Valdejasa, Biota, Luna, Luesia y El Frago. Una vez encontrado el edificio o punto histórico que estamos buscando en esa población deben leer el texto en el que se describe brevemente la historia de ese edificio para posteriormente elegir una de las tres posibilidades que aparecen a la pregunta del final del texto de ese punto de interés cultural. Conocer la respuesta correcta en casi todos los casos les exigirá una búsqueda en el terreno y la lectura de la información que se acompaña en el libro sobre ese lugar histórico. Cada opción lleva asociadas unas coordenadas, que deben escribir para que no se les olviden en el un cuadrante, cuyos datos, una vez han sido obtenidos todos, deben ser volcados en un mapa cuadrulado de las Cinco Villas como si del popular Juego de los Barcos se tratase. De que sus decisiones sean acertadas depende el éxito de la misión, de forma que las respuestas correctas les señalarán sin lugar a dudas la población en la que finaliza el juego y en la que pueden encontrar su ansiada recompensa, y las erróneas no harán más que confundirles en su sagrada tarea.

Una vez han descubierto a través del mapa cuadrulado de las Cinco Villas, la población exacta en la que está escondido el diabólico objeto moro que tanto ansían, deben seguir al pie de la letra las instrucciones finales, las cuales, desde un punto de origen sencillo de localizar y siguiendo por el caserío las indicaciones que les ofrece la flecha de dirección¹ localizaran el lugar exacto donde pueden reclamar su ansiado premio.

En esa casa, se les premiará su participación exitosa en el juego la entrega del cofre que encierra el diabólico objeto moro que permitía ver el más allá encontrado en tiempos de Alfonso I y escondido por el Abad Fray Alonso Toledo en el año 1837:

¹ La idea de flecha de dirección está tomada de los trabajos de los trabajos que sobre Cross de Orientación Urbana desarrollaron los Marta López y Manuel Parra Boyero en el año 1996 y que no tengo constancia de que estén publicados.

Tras exponer brevemente las reglas y características principales del juego nos centraremos a continuación en la enumeración de las bondades, que a nuestro juicio, tiene la propuesta:

- Es PARA TODOS:
 - ❑ NO ES EXCLUSIVO ni de los cincovillese ni de los visitantes. Tampoco está exclusivamente dirigido a alumnos de institutos. Todos pueden participar. La horquilla de edad que se recomienda óptima para realizar recorrido es de 14 a 99 años, pero con adaptaciones esa edad puede bajarse notablemente.
 - ❑ El fin del juego no está en superar a otros, en llegar antes que otros. El objetivo es completar el recorrido, pero el tiempo que te cueste es lo menos importante. Como no hay que correr para jugar, sino que se puede jugar paseando, NADIE ESTÁ EXCLUIDO de su práctica por motivos de falta de condición física.
 - ❑ Su práctica permite a todos desarrollar **COMPETENCIAS MOTRICES, INTELECTUALES** (buscar edificios, calles,...) Y **FÍSICAS** (andar es el desplazamiento específico del habitante urbano) útiles y necesarias para su desenvolvimiento en la ciudad.
- Para completar el juego **EXIGE UN CONOCIMIENTO BÁSICO** de las formas de vida y hechos históricos relevantes de España en general, y de Aragón y las Cinco Villas en particular.
- Pero además de “evaluar” al participante, contribuye con su práctica a la **ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS NUEVOS** de las épocas históricas que conformaron la comarca.
- **CONSIGUE QUE EL CIUDADANO SIENTA LA COMARCA**, que la haga suya, pues no se centra en la enumeración de los hechos históricos sino que nos cuenta las formas de vida de la época, las vicisitudes de sus moradores y las leyendas que convierten en únicas a las Cinco Villas.
- El juego implica personalmente a los participantes, los jugadores deben meterse en el papel de “buscadores de tesoros”. Podría decirse que el libro es una especie de **JUEGO DE ROL**, con las implicaciones que este tipo de actividades tienen en la motivación de los jóvenes.
- La actividad puede realizarse de forma **INDIVIDUAL**, solo, pero proponemos y creemos que es más rico si se juega con otros, **COOPERANDO**, consensuando las decisiones que determinan su futuro en el juego. Recomendamos que los grupos que se formen no sean de más de cinco personas para que todos puedan participar en las decisiones que exige el juego.
- **NO TIENE UNA LIMITACIÓN TEMPORAL PARA SU PRÁCTICA**. El juego se puede dejar de jugar en cualquier momento para retomarlo otro día sin perjuicio ninguno.
- El libro integra como lugares de paso imprescindibles algunos establecimientos comerciales y a los servicios turísticos de algunas de las poblaciones (Castillo e iglesia de San Martín de Tours en Uncastillo, palacio de Sada en Sos, Restaurante Rural El Caserío de Biel, Alcaboren Ejea), consiguiéndose con ello que la comarca obtenga también una **RENTABILIDAD ECONÓMICA**.
- Permite jugar prácticamente sin limitación de número de participantes. Al no existir una entrada única en el juego e integrar más de cincuenta puntos históricos por los que deambular, no existe mucho peligro de interferencias de unos grupos sobre los otros.

- El juego **INCLUYE UNA SELECCIÓN MUY IMPORTANTE DE LOS ELEMENTOS REPRESENTATIVOS** de la comarca, aún siendo conscientes de lo injusto que resulta que ciertas poblaciones no estén integradas en el juego por motivos de jugabilidad.
- El libro, además de juego, **ES TAMBIÉN UNA GUÍA TURÍSTICA TRADICIONAL** en la que se muestran e incluyen todos los elementos que habitualmente se han incluido en este tipo de ediciones. El libro supone una “vuelta de tuerca” a las aburridas guías de las ciudades en las que todo el esfuerzo de su edición suele reducirse a mejorar la calidad de las fotos. El novedoso tipo de guía que proponemos permite al lector divertirse, jugar, explorar, soñar, imaginar, buscar,... que es lo que sin duda colabora a que cualquier persona se sienta motivado por el aprendizaje.
- Este concepto de guía turística activa que proponemos **PUEDE SER TRASLADADA**, con las consiguientes y necesarias adaptaciones lógicas, **A OTROS CONJUNTOS MONUMENTALES**. En este sentido, estamos trabajando en la realización de otra obra de similares características en otro entorno urbano de singular belleza: La ciudad amurallada de Cáceres.
- Debido a la larga duración del juego y para casos de limitaciones temporales para su práctica proponemos crear **RECORRIDOS MÁS CORTOS** (de dos horas aproximadamente). Las temáticas pueden ser variadas:
 - ❑ Las leyendas.
 - ❑ Ruta de las Iglesias
 - ❑ Ruta de la huella romana
 - ❑ Ruta de las religiones
 - ❑ Ruta para personas con discapacidad motora
 - ❑ Ruta nocturna
 - ❑ Etc...
- A nivel estrictamente educativo, tiene dos aspectos positivos que conviene destacar:
 - ❑ El juego puede servir al profesorado del área de geografía e historia como un medio para la **EVALUACIÓN INICIAL** de los conocimientos de sus alumnos.
 - ❑ Es una actividad **INTERDISCIPLINAR** que integra contenidos de diferentes áreas educativas: orientación recreativa, historia, matemáticas, entorno próximo, dinámica de grupos,...

6.- Integración de la propuesta en el nuevo Currículum Aragonés para el área de Educación Secundaria.

La aprobación el nueve de mayo de 2007 del nuevo currículum para Educación Secundaria Obligatoria supuso una serie de modificaciones importantes en nuestro marco prescriptivo que inciden tanto en la filosofía de la ley como en su forma de aplicación en nuestros centros educativos. Se hace necesario hacer un nuevo esfuerzo de, por un lado, adaptación de nuestras programaciones y propuestas didácticas a la nueva ley y, por otro, de generación de nuevas actividades que nos permitan llegar a las finalidades del nuevo currículum y que sean coherentes con el mismo.

El libro-juego “El objeto diabólico por las Cinco Villas” debe enmarcarse dentro de ese esfuerzo de renovación continua a las nuevas exigencias didácticas, sociales y, como en este caso, legales. Así pues, y siendo coherentes con la filosofía del texto prescriptivo, la experiencia que presentamos surge como consecuencia de un trabajo interdisciplinar e integrador de aprendizajes de diferentes departamentos (Educación Física y CC.

Sociales, Geografía e Historia) que pretende la transmisión de la cultura aragonesa de una forma activa mediante una propuesta que exige la aplicación de saberes adquiridos en varias asignaturas mediante un proyecto de enseñanza.

Y decimos que el libro es un proyecto de enseñanza porque sitúa al alumno *“en el centro del proceso de aprendizaje donde pasa a ser el principal constructor de sus saberes. El alumno, con la ayuda del profesor fija los objetivos y la forma de proceder para alcanzarlos. [...] El aprendizaje mediante proyectos coloca al alumno “ a pie de obra” y le obliga a medirse ante desafíos que no se presentan en las formas del trabajo escolar ordinario”* (Generelo y cols, 2005: 21).

El libro-juego que os presentamos está en la línea de los planteamientos integradores de los que nos hablan las Competencias Básicas que pretenden dotar de funcionalidad a los aprendizajes y que deben servirnos de guía general sobre la dirección hacia la que debemos encaminar nuestra práctica docente diaria.

Así pues, mediante la puesta en práctica de nuestra propuesta se incitará al alumno a comprender e interpretar, dialogar, tomar decisiones, expresar emociones, resolver pequeños conflictos, y ello colaborará en la mejora de su competencia de expresión lingüística. Como ya decíamos anteriormente, uno de nuestros principales objetivos con estas actividades de dinamización de entornos urbanos debe ser la de devolver a la calle su valor como canalizadora de interacciones entre personas y entre éstas y el entorno, y el juego puede ser un medio magnífico para conseguirlo.

El juego también exige de sus participantes la puesta en práctica de sus competencias matemáticas pues requiere para poder ser completado de un dominio de conceptos espaciales básicos, aplicaciones de unidades de medida no convencionales y de un razonamiento lógico contextualizado a esos problemas reales que le plantea la vivencia del juego.

Las capacidades de interacción con el mundo físico son especialmente requeridas en este tipo de actividades pues en esas capacidades es donde radica la finalidad misma de nuestra propuesta. La lectura y juego del libro exige comprender el devenir de nuestros pueblos y favorece con ello la preservación de esos entornos y la apropiación de ese espacio nuevamente por el ciudadano. Exige recuperar la calle como lugar de interacción entre las personas y su entorno. Exige del alumno sentir su comarca, como paso previo a recuperarlo como arquitecto de su entorno.

Aunque el tratamiento digital de datos no se trabaja en con el libro-juego, sí que se está en vías de adaptar la experiencia para que sea jugable a través de internet manteniendo la misma filosofía y estructura del libro, pero trasvasado a un nuevo formato, el digital.

Desarrolla también las competencias social y ciudadana, y cultural y artística. La primera, porque desarrolla un sentimiento de pertenencia a la sociedad en que vive y ese paso es el primero para generar comportamientos responsables de nuestros alumnos con los elementos culturales de su comarca. La segunda, además de por la mera acumulación de conocimientos que implica necesariamente la realización del juego, porque mediante la implicación personal que favorece el juego de rol que integra el libro se pretende que el alumno se emocione con el patrimonio cultural de su comarca.

Las últimas competencias de las que nos habla el currículo también son requeridas en la puesta en práctica de la actividad. Las características del juego exigen resolver problemas de forma autónoma, trabajar en equipo, explotar las potencialidades y minimizar las propias carencias personales, perseverancia y planificación como camino imprescindible para resolver un reto con un final aplazado en el tiempo. Todo ello contribuye a desarrollar la capacidad de aprender a aprender de nuestros alumnos y su autonomía e iniciativa personal.

El proyecto se desarrolla en cuatro momentos (su realización no puede circunscribirse exclusivamente a los 50 minutos de una clase), al cincuenta por ciento para cada uno de los departamentos implicados en la experiencia. El curso en el que se ubica es el de 3º de la E.S.O. Las razones que han motivado la elección de este curso para el desarrollo de esta experiencia son tres. Por una parte la necesidad de unos aprendizajes básicos de las dos áreas implicadas (conocimientos histórico-artísticos y de orientación urbana) y por otra, los requerimientos de los respectivos currículos para este curso. Además, la puesta en práctica requiere de los alumnos unos niveles de autonomía relativamente elevados, ya que implica desplazamientos por entornos urbanos sin el control exhaustivo del docente.

Destacar que estamos aún en fase de pruebas ya que esta propuesta no ha sido validada aún por una puesta en práctica real con alumnos. En los próximos meses varios ejemplares del libro-juego serán enviados a diferentes entidades y organizaciones (colegios, institutos, aulas de naturaleza, asociaciones culturales locales y comarcales, CPRs, etc...).

Objetivos de la experiencia:

- Apropiarse de su espacio urbano, establecer una relación con él, integrarlo en sus propias vivencias, organizarlo, cambiar los usos habituales del mismo, convertirse en actor de su transformación y mantenimiento.
- Despertar el interés por las muestras culturales del entorno próximo desterrando la consideración de que la cultura es aburrida.
- Conocer la comarca de las Cinco Villas, su historia, sus leyendas, las raíces sociales que configuran la personalidad propia de sus ciudadanos actuales.
- Fomentar las relaciones personales, la capacidad de cooperación y de toma de decisiones compartida.
- Promover formas de recreación positiva del tiempo libre abriendo el abanico de opciones de ocio de los jóvenes.
- Desarrollar la capacidad de orientación en el medio urbano.
- Trabajar habilidades motrices e intelectuales y las capacidades físicas útiles para el día a día del habitante de las ciudades.

Contenidos de aprendizaje:

- La ciudad y el pueblo. Necesidades humanas y recursos económicos. Conceptos, agentes e instituciones básicas que intervienen y han intervenido en su desarrollo, conservación y deterioro.
- Evolución histórica de la transformación del medio rural y urbano.
- Observación e identificación de los elementos constitutivos de paisajes urbanos cincovilleses.

- Aspectos básicos de seguridad para desplazarse y realizar recorridos de orientación urbana.
- Utilización de planos urbanos y localización de elementos señalados en el plano aplicando los aprendizajes adquiridos en cursos anteriores.
- Técnicas básicas de orientación: orientación e interpretación de un plano, elección de itinerarios, técnicas específicas (dedo) y talonamiento.
- Conservación del medio ambiente (medidas a tomar, técnicas, que observar,...).
- Recorridos de orientación urbana: rally fotográfico, cross urbano, plano de orientación urbana, el libro-juego “El objeto diabólico de las 5 villas”.

Ya hemos comentado que la U.D. va dirigida para alumnos de 3º de E.S.O. Partirá de unos aprendizajes básicos previos trabajados en ambas áreas:

- En el área de CC. Sociales, Geografía e Historia durante el curso y previamente a la puesta en práctica del proyecto de los conocimientos culturales, históricos y artísticos básicos para la realización del juego.
- En el área de Educación Física, en cursos anteriores se habrán establecido las bases para la práctica autónoma de actividades de orientación y de localización de pistas de entornos cercanos (gimnasio, instituto y parque cercano) y de dimensiones reducidas.

La U.D. incluye cuatro momentos o actividades ordenados secuencialmente por su dificultad:

1.- RALLY FOTOGRÁFICO EN EJEJA	2.- CROSS DE ORIENTACIÓN URBANA	3.- PLANO DE ORIENTACIÓN URBANA	4.- LIBRO-JUEGO “EL OBJETO DIABÓLICO DE LAS 5 VILLAS”
--------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---

Como se puede apreciar, la experiencia que presentamos es únicamente el último paso de la U.D., que propone una progresión en cuanto a autonomía y conocimientos requeridos a los alumnos y duración (tiempo) – extensión (distancias) de las sesiones.

Debido a las características de la actividad (diversidad de poblaciones a visitar) proponemos que esta última sesión se juegue on-line en grupos de 4-5 alumnos de diferentes localidades. Es decir, que se dividan las localidades a visitar entre los componentes del grupo en función de su cercanía a las mismas o su disponibilidad y que compartan los resultados con el resto del grupo para alcanzar la solución al misterio que encierra el libro. Al inicio de las sesiones de Educación Física se establecerá un tiempo para poner en común los descubrimientos alcanzados para posteriormente continuar con el contenido o U.D. que se esté trabajando en ese momento.

Respecto a la evaluación proponemos desarrollarla desde dos perspectivas, la evaluación del proceso y la del resultado.

- La evaluación del proceso pretende obtener información sobre el progreso adquirido por el alumno a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. En esta U.D. se alcanza de tres formas diferentes:

- ❑ Evaluación de la realización correcta de las diferentes partes de la U.D. y de las diferentes pruebas a las que deben enfrentarse dentro de cada sesión.
 - ❑ Los alumnos deberán señalar, en las tres primeras sesiones, el recorrido que han seguido por las calles de la villa de Ejea.
 - ❑ En las sesiones en las que se realiza una puesta en común de los avances en las investigaciones se propiciará la discusión de las decisiones y problemas planteados y de las posibles soluciones.
- La evaluación del resultado se realiza de dos formas:
- ❑ Presentación al alumno, finalizada las prácticas de la U.D, de un folio con un mapa mudo de las Cinco Villas (sólo con las localidades) por delante, y por detrás, un plano del casco antiguo de la villa de Ejea de los Caballeros. Los alumnos deberán señalar los elementos más representativos que conocen de cada localidad en el mapa mudo de las Cinco Villas y señalar en el plano los principales puntos de interés de la capital cincovillesa y alguna de sus principales características.
 - ❑ Finalizada ya la parte práctica de la U.D. se realizará una puesta en común de las estrategias colaborativas empleadas por los diferentes grupos de trabajo (métodos de distribución del trabajo, preparación previa a la visita a la localidad, dificultades surgidas y formas utilizadas para resolverlas,...).

7.- Conclusiones

La propuesta que les hemos presentado no es exclusiva ni de una etapa educativa concreta, ni del ámbito educativo formal y ni de los cincovilleses. La propuesta se ha revelado exitosa con personas de entre 14 y 99 años (por ponerlo como en los puzzles) en los ámbitos educativo, recreativo y de promoción turística, con ciudadanos de las Cinco Villas y con visitantes esporádicos de la comarca.

Antes de acabar debemos agradecer a todos los participantes en las actividades de dinamización de entornos urbanos que hasta ahora hemos organizado sus opiniones y verbalizaciones de sus vivencias pues sobre ellas hemos crecido y desarrollado nuevas propuestas, como la que aquí presentamos. En la convicción de la importancia que tienen las opiniones externas en la mejora de este proceso continuo que es la creación de nuevas propuestas educativas ofrecemos una dirección de correo electrónico para que cualquier persona pueda conocernos y hacernos llegar sus opiniones e inquietudes.

Eduardo Muñoz Ubide e-mail: edudraco@hotmail.com
www.sportaquus.com

Elena Piedrafita Pérez e-mail: epiedrafita_@hotmail.com