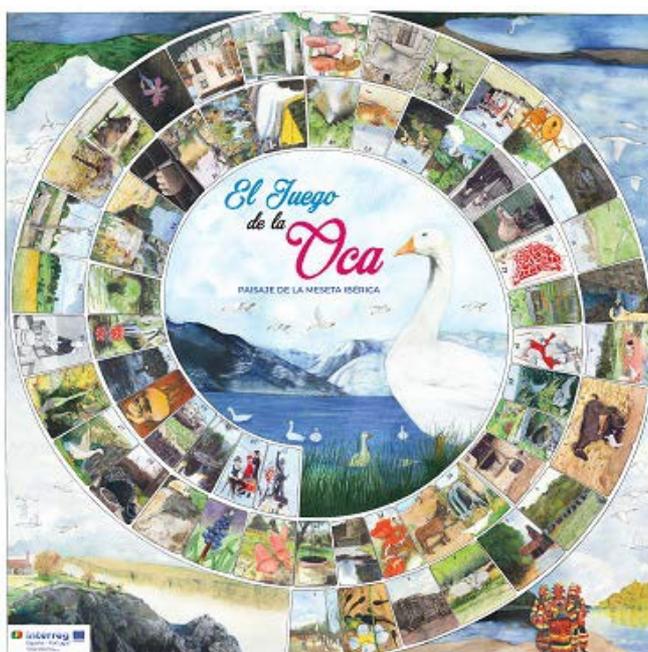


# UNIDADE DIDÁTICA MESETA IBÉRICA

## Rede de Paisagens da Meseta Ibérica: O jogo tradicional na educação da paisagem

Aplicação do jogo do ganso para o caso da Meseta Ibérica

*O Nosso conhecimento é a nossa paisagem*



**«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 –Convenção Europeia da Paisagem adotada pelo Comité de Ministros do Conselho da Europa- 19 julho de 2000.**

“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)”

## **1. A EDUCAÇÃO NA PAISAGEM:**

O conhecimento da paisagem é um processo complexo no qual diferentes estilos e espaços de aprendizagem são integrados, é pessoal e coletivo, e envolve todas as pessoas ao longo da sua vida. A paisagem facilita o reconhecimento por parte do professor das diferenças de aprendizagem de cada aluno para aprender e permite a combinação de estilos de aprendizagem nas suas práticas de ensino, enriquecendo a sua prática educativa e promovendo uma educação inclusiva ou integradora.

*A integração é concebida como um processo que procura atender à diversidade de necessidades de todos os alunos satisfazendo-as através de uma maior participação na aprendizagem, das culturas e das comunidades, procurando também reduzir a exclusão na educação e através dela (Booth, 1996)*

A definição de Paisagem, introduzida pela Convenção Europeia da Paisagem assinada em Florença, em 2000, e ratificada pela maioria dos Estados-Membros do Conselho da Europa, incluindo Espanha e Portugal, implica o reconhecimento de uma metodologia ativa de educação na paisagem:

A educação na paisagem procura proporcionar "experiências-atividades autênticas" que representam as ações e interações com os fatores naturais e humanos que fazem parte do mundo onde a criança vive, e apresentando situações reais e problemas relacionados com a vida quotidiana no ambiente dos alunos e suas tradições, reforçando o seu papel no processo de aprendizagem e o papel social da educação.

*"O que se aprende mais solidamente e é melhor lembrado, é aquilo que se aprende por si só" (Kant).*

A importância dada à educação na paisagem concretiza-se no artigo 6, ações específicas, parágrafo B) Formação e Educação, com o seguinte compromisso dos Estados signatários:

*Cada uma das Partes compromete-se a promover:*

- a) A formação de especialistas nos domínios do conhecimento e da intervenção na paisagem;*
- b) Programas de formação pluridisciplinar em política, proteção, gestão e ordenamento da paisagem, destinados a profissionais dos sectores público e privado e a associações interessadas;*
- c) Cursos escolares e universitários que, nas áreas temáticas relevantes, abordem os valores ligados às paisagens e as questões relativas à sua proteção, gestão e ordenamento."*

A paisagem é aquilo que vemos, mas acima de tudo que vivemos. Nós somos a paisagem. Por isso, é uma aprendizagem contínua a ser o que somos, enquanto indivíduos e comunidades. A didática da paisagem baseia-se assim em aprender a reconhecer o que sabemos, a apreciar e valorizar o destino da comunidade e do território em que interagimos e participamos.

Os espaços de aprendizagem suportados na paisagem incluem tanto a sala de aula, com dinamização e animação pelo professor, como espaços fora da sala de aula em colaboração, principalmente com as famílias, mas também com organizações comunitárias e a sociedade civil local, os organismos responsáveis pela tomada de decisões entre outros.

Quando a paisagem se torna parte da organização didática do ensino, põe em evidência que o objetivo não é tanto a quantidade de informação acumulada por cada indivíduo, mas a "orientação qualitativa do seu desenvolvimento, a melhoria dos seus instrumentos de adaptação ou de intervenção criativa, a clarificação das forças e fatores que determinam o seu espaço vital específico "(Gimeno Sacristan e Pérez Gómez, 1992)

A paisagem é um recurso essencial para o desenvolvimento do modelo de competências profissionais dos professores, cujo objetivo é "educar os alunos para que estes sejam capazes de desenvolver as competências básicas necessárias para dotarem-se de um projeto pessoal de vida valioso e ser capaz de levá-lo livremente à prática no seu ambiente vital"

## **2. A EDUCAÇÃO COMO UM RECURSO ESTRATÉGICO NA REDE DE PAISAGENS DA MESETA IBÉRICA.**

As Reservas da Biosfera (RB) criadas no quadro do Programa sobre o Homem e a Biosfera (*MAB-Man and Biosphere*) da UNESCO, começou no início dos anos 70, para reconhecer áreas protegidas de valor natural e cultural extraordinário, onde se desenvolvem modelos de integração dos objetivos de conservação da biodiversidade com os de desenvolvimento, tendo ganho reconhecimento, na medida em que fazem agora parte das estratégias nacionais de proteção ambiental e têm sido implementadas em torno do objetivo mais alargado de desenvolvimento sustentável.

Este crescente reconhecimento internacional levou ao interesse das autoridades com competência ambiental em solicitar a declaração de RB para áreas e sistemas ecológicos muito distintos, criando um banco de experiências notáveis no estímulo, divulgação e intercâmbio de boas práticas em biodiversidade de áreas tão diversas como o turismo, a educação, o urbanismo, a agricultura, a gestão de espaços naturais protegidos, ou ainda a governança. Isto pressupõe a passagem do quadro teórico onde são descobertos e descritos os seus potenciais, para o

pragmático, procurando realizar e reforçar a conceção de programas integradores de objetivos ecológicos nos níveis setoriais económico e social.

O desafio fundamental das Reservas da Biosfera é como conciliar a conservação da diversidade biológica, o desenvolvimento económico e social com a manutenção dos valores culturais associados? (Estratégia de Sevilha, 1995). A resposta implica, como função logística, prestar apoio a projetos de investigação, monitorização, educação e partilha de informação relacionados com questões locais, nacionais e mundiais de conservação e de desenvolvimento sustentável

Através do projeto POCTEP Paisagem Ibérica, reconhece-se o valor estratégico na paisagem para a promoção da ecoeficiência dos recursos paisagísticos, culturais e patrimoniais, bem como para a proteção dos ecossistemas agrícolas nestes territórios. A preservação das raízes culturais, implica a colaboração das famílias no ensino nas escolas, nos conhecimentos tradicionais e na cultura do pastoreio Urge recuperar, desde dentro do sistema de ensino, uma responsabilidade de ensino intergeracional orientada desde a paisagem, para a transmissão dos saberes tradicionais, para o reconhecimento das redes relacionadas com as atividades agroecológicas representativas de valores, serviços e bens essencialmente coletivos e integradores dos sistemas ecológicos nas dimensões social e económica.

Na Reserva da Biosfera da Meseta Ibérica é necessário implementar uma educação ativa e emocional baseada na paisagem e comprometida com o rural, para cuidar da alma destes lugares e das pessoas que guardam os segredos para produzir alimentos saudáveis através de práticas ancestrais de utilização e gestão do território, essenciais no ciclo de vida e na sustentabilidade das comunidades rurais. Aprender através de um processo experiencial e coletivo permite, além de testar dinâmicas inovadoras, recuperar práticas tradicionais de jogo que tenham um efeito motivador e inclusivo.

O jogo tradicional facilita a adaptação de algumas regras universais de jogo ou de convivência que energizam estas comunidades nas suas atividades quotidianas em espaços naturais tão singulares. Nestes espaços, têm se desenvolvido, ao longo dos séculos, determinadas condições de vida onde o progresso, deveria vir acompanhado de uma elevação cultural e apreço pelos seus ecossistemas, mas, paradoxalmente, a emergência de uma sociedade de mercado introduziu um conflito entre a conservação da natureza e as atividades humanas, justificando assim a necessidade de harmonizar o desenvolvimento e a conservação como a base do bem-estar humano e da qualidade de vida.

### **3. EDUCAÇÃO NA PAISAGEM PLATEAU IBÉRICO: O Jogo do Ganso**

A didática dos jogos tradicionais, como o do Ganso, é ideal para a educação na paisagem e para a construção pessoal das crianças ao desenvolver as suas habilidades e competências, experimentando o mundo social e natural, os sistemas de valores, as regras e as relações sociais e ecológicas. (Piaget, 1932, 1945, Vygotsky, 1967, Winnicott, 1975, Bruner, 1983, Johnsen, 1991, Goldstein, 1994).

*"O jogo tradicional é uma das fontes, talvez a mais importante, onde a criança aprende os valores, as regras, as crenças de uma cultura". Movsichoff (2005).*

O tradicional Jogo do Ganso é aparentemente um simples jogo de entretenimento em que cada participante avança a sua ficha colorida num tabuleiro com 63 casas, seguindo a sorte dos dados. No entanto a sua manutenção ou a sustentabilidade ao longo dos séculos, reunindo gerações de épocas muito diferentes, fazendo com que a criança se sinta adulto e o adulto criança, revela conter uma essência humana, tanto fantástica como realista, tangível e imaterial, característica da Paisagem, tal como foi definido na Convenção Europeia da Paisagem.

Aprender jogando permite unir o Jogo do Ganso e a Paisagem numa mesma didática. Apresentamos neste especial Jogo do Ganso da Meseta Ibérica a paisagem de um território, tanto natural como cultural, no qual convivem diferentes paisagens marcadas por essa fronteira que nos situa no lado de Espanha ou de Portugal, mas, ao mesmo tempo, que partilha um modo de viver e uma natureza estruturada pelo Rio Douro, o que nos leva a falar da Meseta Ibérica como uma rede de paisagens, reconhecíveis pelo mapeamento do território e pela sua representação nesta versão do jogo o ganso.

Com a aplicação do Jogo do Ganso da paisagem da Meseta Ibérica disponibiliza-se uma cartografia simbólica, ilustrada por Alicia Cañas, para descobrir, em cada partida, o imaginário coletivo deste território rural, e reforçar os laços entre os atores que promovem a participação e a criação de redes cooperativas impulsionadoras de modelos de desenvolvimento respeitosos do meio ambiente, sustentáveis e inclusivos, resilientes, seguros e diversificados.

A didática do Jogo pode começar com uma reflexão sobre a situação de partida e do destino ou objetivo final, para visualizar um itinerário entre eles, traduzido em ilustrações, cuja simbologia reflete as sinergias entre os fatores de interação. Consequentemente, definem-se no jogo casas para

avançar, quando correspondem à geração de oportunidades, ou para recuar quando representam riscos. Também ao longo das atividades de utilização do jogo podem ser fomentadas discussões sobre esses fatores, os seus efeitos, bem como sobre as próprias regras coletivas que assumimos antes de iniciar o jogo, fazendo notar que quando o jogo começa, qualquer mudança de regras facilita os enganos e supõe a abertura de um conflito coletivo, o que afeta a harmonia e a força das comunidades.



Estes jogos tradicionais executam também a função de integrar dois cenários na aprendizagem da criança: a escola e a família. A disciplinaridade crescente dos programas educativos cria um problema de interconexão entre família e escola. A aprendizagem requer experimentação dos conhecimentos teóricos no mundo real, onde as famílias desempenham um papel de apoio determinante. No caso das zonas rurais, como a Meseta Ibérica é aliás simples, para a educação básica incorporar elementos de perceção, identificação e envolvimento na própria comunidade local.

O objetivo final é poder revelar essa sensibilidade íntima que desperta os humores e que aproxima da magia da paisagem, onde cada um se vê a si próprio ao observá-la, porque esta não fala por si, mas sim por quem vê. E desde essa educação da percepção e do olhar, procurar suscitar a reconstrução do conhecimento e da experiência, refletindo sobre a transformação e a perda da cultura rural.

*A paisagem é o grande desafio da educação rural numa cultura que se agoniza (Romano, 2015)*

#### 4. SÍMBOLOS E REGRAS DO JOGO

O jogo do ganso é entendido como didática de paisagem através da simbologia materializada nos elementos que o constituem: Um tabuleiro, vários marcadores coloridos e um ou dois dados. Entre estes elementos estabelece-se uma relação funcional clara: o tabuleiro ilustra a cartografia do território e mostra um cenário para percorrer desde a casa de saída até terminar na 63.



A sequência de cenários da Meseta Ibérica ilustra fatores naturais e/ou humanos com os quais se interage neste jogo participativo. Cada participante no jogo é representado por um marcador colorido que se move consoante a pontuação obtida no lançamento dos dados, com o objetivo de chegar o mais rápido possível para a casa final. Assim, em cada lançamento dos dados, estes a energia que dinamiza cada jogador na sua própria jornada pessoal através do território de acordo **com as regras do jogo**.

As regras estão associadas às várias casas do jogo, nas quais se para ou cai após cada lançamento dos dados, onde, em determinadas casas, podem levar o jogador a avançar ainda mais, a parar ou a retroceder, de acordo com uma simbologia que, no neste caso, reflete a própria energia deste território.

Este tabuleiro em particular, compusemos uma sequência de cartográfica que leva da cada de partida desde o Douro na Ermita do Castelo de Fariza, à chegada no Lago de Sanábria, em busca da origem do próprio Rio Douro nos seus afluentes, destacando assim o sistema fluvial do Douro como o principal fator natural dinamizador de todo

este território.

## Casas para avançar

Os sete gansos dispostos no tabuleiro multiplicam o poder do dado, fazendo avançar o jogador "de ganso em ganso lanço e não me canso". Os gansos ilustrados representam o sistema fluvial do Douro como o primordial fator dinamizador deste Território.

## Casas para retroceder

O **Labirinto** leva-nos para a casa 30, e ilustra o tecido urbano dos numerosos castros de origem celta onde decorre a vida social e familiar em muitos destes municípios. A **Caveira** traz-nos fatalmente de volta à casa de partida. Ela representa o fogo, o maior risco ecológico, social e económico da Meseta Ibérica, que quando surge, provoca tais danos que obriga a começar a reconstrução do território, através da memória da paisagem

## Casas para avançar ou retroceder: Dados e pontes.

Ao cair nas casas dos dados movemo-nos porque "de dado em dado vou, lanço porque me tocou". Simbolicamente os dados representam a energia natural da água, como um fator de preservação ou de erosão. As pontes permitem-nos mover pois "vou de ponte em ponte e lanço porque me leva a corrente" e simbolizam a abertura e a comunicação entre paisagens como uma oportunidade e também uma exposição a riscos do exterior, contra aqueles que têm o conhecimento da própria paisagem.



## Casas para parar: O Poço, a Prisão e a Pousada.

O jogador que caia no poço vai ter que esperar até outro jogador lá caia também e o liberte, mostrando que a infelicidade de alguns às vezes pode ser a sorte de outros. Por outro lado, cair na pousada ou na prisão significa que o jogador irá perder apenas uma ou duas voltas no lançamento dos dados.

## Casas da paisagem quotidiana

As restantes casas do tabuleiro representam elementos e cenas da vida quotidiana, essenciais para entender a cultura e a dinâmica social destes territórios. A autossuficiência, como única forma de sobrevivência durante séculos, deixou um modelo singular de isolamento, no qual se preservam, melhor do que em qualquer outro lugar da Europa, vestígios das culturas Celtas, Romanas, Árabes bem como de civilizações ainda mais antigas, manifestadas nos rituais das mascaradas, dos

Carochos ou dos solstícios ou ainda numa arquitetura popular em pedra, que reflete a extensão e os vínculos da vida doméstica ao próprio ambiente

natural. A fauna e a flora também testemunham modelos de adaptação a um território com um relevo e um clima extremos.

Mas são sobretudo as raças, autóctones que pastam nos montes, nas pastagens, nos cortinos e nas arribas, que dão identidade a estes municípios castelhanos e leoneses de Sanabria, Aliste e Sayago, ou aos municípios portugueses Trasmontanos do Alto Douro, da Terra Quente e da Terra Fria, e onde a sua conservação ou declínio advertem-nos do horizonte da civilização e do sentido de lugar.

Reconhecendo que a paisagem é uma parte importante da qualidade de vida da população para todos e em toda a parte: nas áreas urbanas e nas áreas rurais, nas áreas degradadas e nas de grande qualidade, nos espaços notáveis como nos espaços quotidianos.

# Casas Meseta Ibérica

0. Miradouro e ermida da Virgen del Castillo, Fariza
1. Romaria dos Viriatos, Fariza.
2. Ranunculus aquatilis em Arroyo Pisón, Fariza.
3. Portal de cortina em Lintel, Sayago
4. Ovelhas da raça Castelhana, Sayago
5. Igreja e Mural de Cozcurrita
6. **Ponte Alta na GR-14 Cozcurrita-Fariza**
7. Cabra Agrupação de las Mesetas
8. Cabra Agrupação de las Mesetas
9. **Ganso de Arroyo Canceréis em Badilla**
10. Grifo no Parque Natural de Arribas do Douro
11. Castelo de Miranda do Douro.
12. **Ponte velha, Miranda do Douro**
13. Carro de Bois em Picote
14. Pauliteiros de Palaçoulo
15. Cabra Preta Montesinho
16. Casa Tradicional Sayaguesa
17. Cogumelos na Terra Fria Transmontana
18. **Ganso do Rio Fresno em Miranda do Douro**
19. **Pousada "Casa da Ti Cura" em Atenor**
20. Cravina-Brava (dianthus lusitanus)
21. Raça Bovina Mirandesa
22. Choça de pastores, Fermoselle
23. Picota de Poço, Atenor
24. Prados e Montanha, Atenor
25. Queijo artesanal de ovelha da raça Churra
26. **Dados - Cascata de Cércio, Miranda do Douro**
27. **Ganso no Rio Douro em Picote**
28. Fonte Romana de Badilla
29. Toupeira-de-água
30. Tremoceiro-bravo (Lupinus Angustifolius)
31. Dedaleira (Digitalis purpurea)
32. **Poço em Mazanal de Arriba**
33. Moinho no Rio Aliste, Mahide
34. Papoilas em Vilariño de Manzanas
35. Burro Zamorano /Raça Mirandesa
36. **Ganso da Cascada da Faia da Água Alta, Bemposta)**
37. Cozinha Tradicional, Aliste
38. Bebedouro, em pedra, Aliste
39. Rio Douro, Castro de Alcañices
40. Dança de Paloteo/ dos Pauliteiros
41. Rio de Onor/Rihonor
42. **Labirinto urbano, castro em Sanabria**
43. Vestuário típico, capa de honras
44. Lontra no Rio Tera
45. **Ganso do Rio Maças/Manzanas**
46. Parque Natural de Montesinho
47. Vaca Mirandesa na Albufeira do Azibo
48. Rio Aliste, San Vicente de la Cabeza
49. Barragem Hidroelétrica de Bemposta no Douro
50. Rio Tuela, Moimenta (Vinhais)
51. Pago Pralaba, San Martin de Castañeda
52. **Prisão, Castelo Puebla de Sanabria**
53. Cultivo de Centeio em Sanabria
54. **Ganso Rio Tera**
55. Rio Trefacio
56. **Dados, canhão do Tera**
57. Incêndio na Meseta Ibérica
58. **A Morte - o Fogo**
59. Castro de Sanabria
60. Rio Tera em Galende
61. Trajes de Festa, Nordeste Transmontano
62. Símbolo de Viriato, Zamora
63. **Ganso final do Lago de Sanabria**