

SÍNTESIS DE LA PROPUESTA

“VESTIGIOS, UN RECORRIDO POR EL CERRO COLORADO”

El Tablero de Juego “Vestigios” constituye una propuesta lúdica temática sobre la Reserva Natural y Cultural Cerro Colorado.

A través de un recorrido por este lugar, los equipos participantes van descubriendo este paraje de nuestra provincia, donde la historia de sus pueblos y sus especies se integran desde la época de sus pueblos originarios, pasando por la etapa colonizadora, hasta llegar a la actualidad.

Cada equipo deberá generar estrategias grupales para alcanzar el objetivo del juego, buscando poner énfasis en el juego con el otro (y no contra el otro).

Vestigios se constituye como una excelente herramienta didáctica para las escuelas, ya que a través de una propuesta lúdica (cuyo motor es el placer y la diversión), acercamos a los niños y adolescentes del 2do ciclo de EGB y del CBU algunos contenidos propios de historia, geografía, biología, tanto a nivel general como de la Provincia de Córdoba en particular.

FUNDAMENTACIÓN: “LA RESERVA NATURAL Y CULTURAL CERRO COLORADO”

La Reserva Natural y Cultural Cerro Colorado constituye un lugar que alberga un valioso testimonio cultural de nuestros orígenes como argentinos (y principalmente como cordobeses), y también una diversidad de especies animales y vegetales únicas en la región. A estas dos dimensiones de la reserva no se les ha dado la importancia que merecen: Con el correr de los años las pinturas rupestres, los restos arqueológicos y lingüísticos de los primeros pueblos que habitaron estos territorios se fueron perdiendo por la acción depredadora del hombre: matanza indiscriminada de representantes de estas culturas, tendido de rutas, construcción de edificios. En cuanto a la diversidad vegetal y animal, la misma se fue deteriorando por la explotación intensiva de la tierra y la caza indiscriminada.

Nuestra inquietud por elaborar un tablero de esta reserva se inicia cuando pensamos... ¿Qué queremos transmitir, enseñar a través de un juego de mesa? Queremos revalorizar lo nuestro, empezando por nosotros mismos.

A partir de la decisión de hacer un tablero del Cerro Colorado siguió un profundo trabajo de recopilación bibliográfica. En este paso nos encontramos con muchos datos, muchas veces reiterativos. En general, la bibliografía que encontramos hace hincapié en la presencia de pinturas rupestres de los pueblos nativos de la región; pero muy poco hablan de las características generales de la zona (tanto económicas como políticas), de las costumbres de los actuales pobladores, de la fauna y la flora que hace de este lugar un paraje muy especial. Por este motivo, quisimos darle a nuestro juego **una mirada integral, que incluyera no sólo el momento en que los pueblos originarios crearon las famosas pinturas, sino también la repercusión del proceso colonizador en la región y las características que hoy presenta la gente que lo habita: sus costumbres, su economía, su día a día que no es más ni menos que el fruto de estas tres etapas históricas integradas.**

Nos inquietaba saber que tan cerca nuestro, a sólo 160 Km. de la Ciudad de Córdoba, se ubica uno de los pocos testimonios reales de los terribles momentos vividos por los nativos frente al avasallamiento del español. Nos preguntábamos ¿porqué estudiar tanto a Grecia, Roma? ¿Por qué

hablamos tanto de Colón si no tenemos idea de qué pasó en Córdoba? ¿Cómo fue el proceso colonizador en nuestra provincia? ¿Dónde viven las personas capaces de testimoniar sobre esta historia? ¿Porqué sabemos tanto de la vida de Jerónimo Luis de Cabrera y tan poco de los pueblos originarios de nuestra región?

Y en estos tiempos contemporáneos, ¿por qué accedemos a tantos datos, documentales, fotos de los lugares más lejanos del mundo y nada sabemos de esta Reserva, que refleja parte de nuestra identidad cultural?

OBJETIVOS:

- Revalorizar el Cerro Colorado como testimonio cultural de nuestros orígenes.
- Revalorizar el Cerro Colorado como reserva natural.
- Brindar una mirada de la región que integre la historia de los pueblos originarios, de la conquista y de la actualidad.
- Recrear la historia de la región a partir de la mirada y las acciones características de los pobladores en cada etapa.

LA PROPUESTA LÚDICA: “VESTIGIOS”

Nuestro juego intenta **desarrollar capacidades cooperativas y estratégicas** de los jugadores, se gana gracias a estas capacidades y no a costa de “hundir” al otro. Por eso todos los participantes tiene las mismas oportunidades, por eso los turnos no se pierden, por eso el recorrido lo elige cada uno.

Las **preguntas** buscan transmitir conocimientos básicos de la región, priorizamos aquellas cosas que consideramos hacen a la esencia de este lugar y otorgan los datos necesarios para comprender porque se trata de un lugar único en la provincia y en el país y que es fundamental cuidarlo y valorarlo.

Las **pictografías** buscan acercar a los jugadores a los modos de percibir el mundo de los Comechingones y los Sanavirones, a través de las pinturas que ellos dejaron, los jugadores interpretan, desde la óptica occidental y argentina, las imágenes que estos pueblos elaboraron.

Finalmente las **actividades** intentan recrear los tres momentos históricos, recuperando juegos, costumbres, vocabularios de los pobladores de la región.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Cada equipo deberá:

- Pasar una vez por cada momento histórico y realizar una actividad dentro de cada uno de los momentos.

Los momentos históricos son tres: Pueblo originarios (casilleros y actividades violetas), Conquista y Colonización (casilleros y actividades amarillos) y Actualidad (casilleros y actividades celestes)

- Contestar correctamente a tres preguntas formuladas en las tarjetas correspondientes a los casilleros verdes.

- Descubrir tres imágenes correspondientes a los casilleros “Pictografías”.

¿CÓMO PONER EN MARCHA A “VESTIGIOS”?

1. Para comenzar el juego los participantes (individualmente o en equipo) deberán posicionarse en uno de los casilleros naranjas a elección, colocando la ficha que los representa en el casillero elegido.
2. Cada jugador/ equipo tira el dado, quién obtenga el número más bajo comienza el juego con el primer turno de la ronda, luego continúa el número siguiente en escala y por último quien haya obtenido el más alto.
3. El equipo/ jugador que obtuvo el primer turno, tira el dado y avanza la cantidad de casilleros correspondientes al número que muestra el dado. Puede hacerlo en cualquiera de las direcciones que el recorrido presenta. Esta situación se presenta en cada uno de los turnos en que la ficha debe moverse siendo decisión del jugador/ equipo en que sentido avanzar. Cada jugador/equipo irá elaborando su propia estrategia para cumplimentar el objetivo del juego.
4. Una vez respondida correcta o incorrectamente la pregunta, descubierta o no la imagen o realizada la actividad el dado será tirado por el jugador/equipo que continúe en la ronda. Nunca se pierde un turno.
5. Si el equipo/jugador cayera en un casillero que ya fue cumplimentado tirará nuevamente el dado y si volviera a caer en un casillero ya resuelto, en ese caso deberá esperar la próxima ronda para jugar.
6. Cuando un equipo/jugador realiza alguna de las actividades de las etapas históricas (Pueblos originarios, Conquista y colonización y Actualidad), esta no podrá ser elegida nuevamente.
7. El juego finaliza cuando un equipo/jugador cumplimenta los tres ítems expresados en el objetivo del juego. Queda a elección de los participantes si “Vestigios” sigue en marcha hasta que los otros dos equipo/ jugadores cumplen sus objetivos, o si se finaliza la totalidad de la dinámica.

CANTIDAD DE PARTICIPANTES:

A “Vestigios” se puede jugar de manera individual o en equipos. El máximo de jugadores individuales o de equipos es de tres, cada uno representado por una ficha de distinto color: Violeta, blanca o azul. La cantidad máxima de participantes por equipo es de 15 personas. La edad sugerida es a partir de 10 años.

DESTINATARIOS:

Principalmente la propuesta fue pensada en alumnos de 2do ciclo de EGB y del CBU de las Escuelas de la Ciudad y Provincia de Córdoba.

Debido a los temas y la utilización del juego dentro del tablero, al mismo, pueden disfrutarlo niños, adolescentes y adultos, y en las escuelas éste puede incluir a los docentes y directivos de las mismas.

DURACIÓN DE LA PROPUESTA:

Una hora y veinte minutos aproximadamente.

EQUIPO COORDINADOR:

Chérvin Cintia – Tosco Rodrigo.

Colectivo de Trabajo "Compañía Bartulera. Propuestas educativas lúdico- recreativas". Equipo de profesionales del Juego y la Recreación constituido por Técnicos en Recreación, docentes de diferentes áreas y niveles y personas vinculadas a las artes.

Para poner en marcha "Vestigios" en una escuela se hace necesaria la asistencia de dos coordinadores de este colectivo que trabajarán de manera conjunta con el docente a cargo.

CREACIÓN, INVENCIÓN Y DISEÑO DEL TABLERO

Ballestero Sandra, Chervin Cintia, Migotti Cecilia, Tosco Rodrigo, Triviño Mabel