

# EXPERIENCIAS EDUCATIVAS PRIMARIA

## CONOCER UN PUEBLO: PASEANDO POR CEDILLO

Rufino López Retortillo y Ana Isabel Murillo Tena  
CRA Tajo-Sever



- CONOCER UN PUEBLO: PASEANDO POR CEDILLO

**Resumen:** La actividad que aquí presentamos consiste en recorrer las calles de un pueblo (Cedillo en nuestro caso), fijándose en lo que se puede ver y encontrar por las calles, pero dándole un sentido de actividad de aprendizaje relacionado con los contenidos curriculares educativos. Para ello, se organiza el paseo como un juego de orientación y resolución de adivinanzas, con los que descubrir y reconocer lo visto y vivido por las calles.

término municipal de Cedillo, desde el Puente Viejo del Cabrioso (límite con Herrera de Alcántara) hasta la presa del Embalse de Cedillo (límite con Portugal). Este camino, en su recorrido, atraviesa la localidad de Cedillo y discurre por varias calles. Es en este tramo y en estas circunstancias donde se desarrolla la experiencia educativa que aquí presentamos.

Consideramos que esta actividad puede adaptarse a cualquier lugar en cualquier centro, incluso en el mismo centro educativo; pudiendo asimismo ampliarse con otro tipo de pruebas que el alumnado debería realizar o superar durante su realización.

¿Cuántas veces paseamos por las calles de

*Sacar la escuela al entorno para que el alumnado conozca el lugar donde vive y en el que convive con el resto de sus vecinos, familiares y amistades es parte del reto educativo actual. Pero también lo es que el entorno entre en la escuela como elemento integrante del currículum educativo, como recurso importante para la consecución de los objetivos educativos y la adquisición de capacidades básicas. No es solo salir a la calle y recorrerla, es patearla, reconocerla, interpretarla...*

## PALABRAS CLAVE

Metodologías activas, gamificación, orientación, recorrido, pueblo, calles, entorno, observación, búsqueda, descubrimiento, colaboración.

## INTRODUCCIÓN

Esta actividad se llevó a cabo en la escuela pública de Cedillo (CRA Tajo-Sever), con el grupo del Aula3, formado por el alumnado de 4º, 5º y 6º curso de Educación Primaria, en el curso 2020/2021. La actividad forma parte de un conjunto de actividades más amplias en torno al territorio de Cedillo, enmarcada dentro de un proyecto de innovación educativa sobre el territorio de la Reserva de Biosfera del Tajo Internacional, que estamos realizando junto con el resto de centros educativos del territorio.

Nuestra clase, junto con las de Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria de Cedillo, realizó y sigue realizando durante el presente curso (2021/2022), actividades en torno al Camino Natural del Tajo (GR 113), en su recorrido por el

nuestras localidades sin fijarnos en lo que allí se encuentra, sin fijarnos en detalles más o menos interesantes que en paredes, suelos o elementos del paisaje callejero se muestran? ¿Podría ser interesante para nuestra actividad educativa el recorrer las calles entrando en detalles, estudiando lo que allí existe y los motivos de su estar allí? ¿Podríamos, además, utilizar lo que allí se encuentra como recurso interesante y estimulante para complementar y ensamblar con la realidad los conocimientos que en la escuela se enseñan?

Pensamos que sí, y desarrollamos la propuesta: recorreremos las calles, observándolas en todas sus dimensiones y aprendiendo de lo que veamos; mirando con ojos investigadores. ¿Cómo?; mediante un juego que incite al alumnado a mirar, buscar y encontrar respuestas. Un recorrido de orientación urbana aliñado con juegos de pistas (adivinanzas con sus soluciones en los elementos de las calles). Se planteó en modo competición por grupos para motivar un poco más el interés de la búsqueda.

## LA ACTIVIDAD

Estos son los objetivos que nos planteamos

- CRA TAJO-SAVER

conseguir con esta actividad:

- Recorrer el tramo del Camino Natural del Tajo (GR-113) que atraviesa el casco urbano de Cedillo, observando con detenimiento y detalle el entorno por el que discurre.
- Conocer mejor el pueblo donde vivimos para valorar lo que tenemos, para conservarlo y para mejorarlo dentro de nuestras posibilidades.

El juego consiste en ir resolviendo una serie de adivinanzas cuyas soluciones deberán buscarlas y encontrarlas en los elementos que se observan en el recorrido: palabras, nombres, calles, ventanas, chimeneas, monumentos, carteles... Para trabajar las distintas áreas de conocimiento se incluyen preguntas y respuestas de contenidos variados, en función de las áreas que queramos tratar. Se subdividió el recorrido en seis estaciones y los tramos de calles entre ellas. Los concursantes (el alumnado) deberán leer las adivinanzas y observar detenidamente para encontrar en derredor las soluciones. En nuestro caso se dividió el grupo en tres equipos diferentes, de cuatro componentes cada equipo, se diseñaron tres fichas distintas (con algunas cuestiones comunes), una para cada grupo.

El recorrido se articuló en torno a seis zonas

más amplias (estaciones), con elementos de observación variados e interesantes (edificios, carteles informativos, parque, estatuas...), unidos por las calles por donde transcurre el GR113. Evidentemente, esto conlleva un trabajo de recorrido, observación, selección y preparación de las pistas por parte del profesorado organizador de varios días, en horas del tiempo libre; además del trabajo de preparación de las fichas del juego.

Se realizó la actividad el miércoles 21 de abril de 2021, desde las 9:30 horas hasta las 12:00 horas. Nos desplazamos desde la escuela hasta el lugar de la salida (ESTACIÓN 1), donde se dieron las instrucciones, se hicieron los grupos y se les entregó su ficha de juego. Cada grupo eligió como nombre para su equipo un animal del territorio: ciervos, garduñas, buitres, águilas, comadrejas....

En cada estación tenían un tiempo límite de búsqueda de las respuestas, entre 10 y 20 minutos. En cada estación se planteó un juego diferente en función del lugar y lo que allí había; por las calles, entre estación y estación, debían resolver los acertijos que se planteaban a la vez que se desplazaban, observando qué elemento



Imagen 1: Cedillo - recorrido.

- CONOCER UN PUEBLO: PASEANDO POR CEDILLO

de la calle era el que se citaba y daba la solución a la adivinanza. Al finalizar la prueba (ESTACIÓN 6) volvimos a la escuela, donde se resolvieron los acertijos y se proclamó al grupo vencedor.

## EL JUEGO

- Aquí se presenta el juego completo con las soluciones, a cada grupo se le entregó una ficha diferente repartiendo las adivinanzas propuestas, por supuesto, sin las soluciones.

### Salida: Estación 1:

Sitio a unos 300 metros del pueblo en el Camino Natural del Tajo, donde se observan



Imagen 2: Estación 1.

árboles, entradas a huertos, señales de tráfico en la carretera y otros elementos de este entorno seminatural.

### Prueba: Encuentra la solución a las adivinanzas

- Roca es, pero por estos territorios no suele haber: *granito*.
- Le dicen a quien es torpe y a este árbol de gran porte: *alcornoque*.
- Palabra sinónima de “alto” pero no antónima de “bajo”: *stop*.
- Habrían escrito L los romanos para que vayas más despacio: *50*.
- Pieza en la puerta de la entrada que sirve para cerrarla: *cerrojo*.

### De camino: Observa y descubre

Pista 1: - Nombre del árbol de hoja lanceolada al otro lado de la valla: *olivo*.

Pista 2: - Apellido del arbusto de flor blanca que lleva el adjetivo de jara: *pringosa*.

Pista 3: - A lo lejos, a lo lejos línea que separa tierra y cielo: *horizonte*.

### Estación 2:

Entrada del camino en el casco urbano. Existen diversos carteles informativos y señales de tráfico.



Imagen 3: Estación 2.

### Prueba: Encuentra la solución a las adivinanzas

- Según pone ahí, por el camino no pueden ir: *vehículos a motor*.
- Porque tiene tres picos te avisa de qué peligro: *paso de ganado, cruce vía pecuaria*.
- Prohíbe la señal, por Cedillo correr a más: *30 km/h*.
- Entre Herrera y Santiago la distancia hallamos: *17,1 km (realizar una resta)*.
- Sinónimo de camino, te lleva de uno a otro sitio: *vereda*.

### De camino: Observa y descubre

Pista 4: - Su embarcadero dista 6,1 km: *barco Balcón del Tajo*.

Pista 5: - No es del cielo un astro, pero por las noches luce desde lo alto: *farola*.

Pista 6: - Entre dos filas de pizarras está, la abres y puedes pasar: *cancilla*.

### Estación 3:

Explanada ante el pabellón polideportivo municipal. También hay un pequeño jardín ovalado con información turística, y templetas informativos de la Reserva de la Biosfera del Tajo Internacional.

### Prueba: Encuentra la solución a las adivinanzas

- Con bordillo dibujada sobre el suelo, línea que parece un huevo: *óvalo*.

- CRA TAJO-SAVER



Imagen 4: Estación 3

- Caja de hormigón armado, para disfrute de juegos se ha levantado: *pabellón polideportivo*.
- Blanca en la pizarra se la ve, pero su apellido "negra" es: *cigüeña negra (dibujo en cartel)*.
- En ellos dentro de las aceras, flores y árboles encuentras: *arreates*.
- No está en la cuenca hidrográfica del Tajo, pero agua tiene un montonazo: *piscina*.

#### De camino: Observa y descubre

Pista 7: Número de ventanas que tiene el edificio n.º xlv : 2.

Pista 8: Número de ventanas que tiene el edificio n.º xxxvi -a : 3.

Pista 9: Está escrito que está sobreelevado: *paso de peatones*.

Pista 10: Línea geométrica curva y cerrada colgada en un palo: *circunferencia (cable de telefonía)*.



Imagen 5: Estación 4

#### Estación 4:

Plaza del Pozo Grande. Pequeña plazoleta rodeada de setos con bancos, estatua, parada

de autobús, árboles, plano callejero-turístico del pueblo...

#### Prueba: Juego de orientación en el Parque:

1º- Consigue las pistas y descubre el mensaje. Deberán buscar unas pegatinas con trozos de palabras colocadas en el lugar donde indica la pista. Cada equipo tiene las palabras en un color distinto.

- Para sentarse más al sur: *banco*.
- En una escalera al cielo: *poste cemento*.
- En el amarillo entre el rojo y el negro: *parada de autobús*.
- En la calle "carretera del Salto, n.º 5: *plano callejero*.
- Debajo del 3 donde se entra: *puerta cochera*.
- Para sentarse más al norte: *banco*.
- Tronco con cuatro ramas al sur: *árbol*.
- Como un pino seco sin ramas: *poste madera*.
- Dentro del dolmen: *plano callejero*.
- Debajo del 1 donde se entra: *puerta de casa*.

2º- Descubre el enigma y tendrás la pista final: deberán adivinar el lugar que indica el enigma y encontrar la última palabra:

• Pico junto a pico, ¿cuántos picos son?: *20 picos*.

(Está en una estatua hecha con picos -20- que representa a un hombre picando).

Finalmente, tendrán que componer el mensaje ordenando los trozos de palabras encontradas.

Mensaje: "*Parque limpio, lugar hermoso*".

#### De camino: Observa y descubre

Pista 11: - Está en la calle, es legible; y en su nombre se repite: *letra E (Calle Velázquez)*.

Pista 12: - Encima de la casa está y el humo deja escapar: *chimenea*.

Pista 13: De pizarra y larga es, pero por encima deja ver: *pared*.

#### Estación 5:

Explanada donde se encuentran la iglesia, el centro cultural El Casón, contenedores diversos del "punto limpio", cajero automático del banco...

## • CONOCER UN PUEBLO: PASEANDO POR CEDILLO



Imagen 6: Estación 5

### Prueba: Encuentra la solución a las adivinanzas

- Amarillo es, ¿qué le gusta comer?: *plástico, latas, etc.*
- Azul es, ¿qué le gusta comer?: *papel, cartón...*
- Naranja es, ¿qué le gusta comer?: *aceite usado.*
- Campana verde es, ¿qué le gusta comer?: *botellas de vidrio, etc.*
- Verde, blanco y negro es, ¿qué le gusta comer?: *ropa, zapatos, etc.*
- Ilumina la cultura y lo sabes; ¿con cuántas luminarias ilumina la calle?: *8 (farolas Centro cultural).*
- Ave nocturna vigila posado desde la rama de un árbol: *búho (templete informativo Parque Natural).*
- “No es árbol pero tiene ramitas, su dueña canta pero no va a misa”: *nido cigüeña (torre iglesia).*
- No sirve para sentarse ni en el suelo, y mejor no deberle nunca dinero: *Sucursal Banco.*
- Para abreviar el ganado ya no es cosa, pero a veces de agua rebosa: *pila pizarra (adorno).*

### De camino: Observa y descubre

Pista 14: Transforma energía del sol para ducharse con calor: *calentador solar techo.*

Pista 15: Casa de los constructores de dólmenes, también la usaban los pastores: *chozo rústico.*

Pista 16: Árbol con hache que se corta con hacha y tiene hojas como patas de patas: *higuera.*

Pista 17: No sé si ciudad o pueblo, pero se ve allí lejos: *Castelo Branco.*

Pista 18 : Dos son, iguales parecen, como redes metálicas descanso ofrecen: *bancos hierro forjado.*

### Estación 6:

Final del tramo urbano. Cruce de caminos rurales y vías verdes. Hay cartelería informativa, paisajes, elementos propios de huertos y corrales de animales...

### Prueba: Encuentra la solución a las adivinanzas

- Una campana verás y el nombre del edificio dirás: *ayuntamiento.*
- Hacia la Carrasquera, la Miñola irás y por ella a Cedillo volverás: *Senda Verde Circular.*
- Máquina simple es y reutilizada está, pero si quieres agua te dará: *polea (rueda bici).*
- Camino de la Carrasquera un consejo te da, ¿cuál es el peor recuerdo que dejarás?: *basura.*
- Desde Cedillo hasta la presa y luego hasta Portugal, ¿cuántos metros recorrerás?: *5.800 m.*

### Prueba final:

Escribir el nombre de las calles por las que ha discurrido el juego.

Vídeo de la actividad en el site de la RBTTI:

<https://sites.google.com/educarex.es/redcentrosrbtti/centros/cra-tajo-sever>

[https://www.youtube.com/watch?v=sYGQ25UJy\\_8&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=sYGQ25UJy_8&t=2s)

### Conclusión:

Actividades de este tipo son muy motivadoras para el alumnado por su carácter de entretenimiento en sí mismas: salir de la escuela, pasear por las calles (o por caminos...), jugar a las adivinanzas, juego de orientación, un poquito de competición para ser "los mejores"... Por eso las podemos aprovechar para trabajar contenidos escolares en el entorno real del alumnado y para conocer mejor el entorno en el que viven. La experiencia fue muy positiva e inspiradora de otras de similar formato.