

REFLEXIÓN CARRERA DE ORIENTACIÓN

1)

En la carrera de orientación se han trabajado la comprensión cartográfica, la identificación de elementos medioambientales, como el patrimonio cultural o natural, la orientación espacial y el trabajo en equipo.

Los destinatarios de esta actividad bien podrían ser jóvenes de 4º de la ESO o alumnos de bachillerato de la rama de ciencias naturales, por el contenido medioambiental de las preguntas, o bien para cualquier otro tipo de público más adulto con poca experiencia, por la facilidad del recorrido.

Creo que el tiempo empleado ha sido prudente y el número de puntos ha sido correcto. Quitando la media hora entre ida y vuelta, las dos horas y media disponibles fueron bien empleadas, una hora para el recorrido y una media hora para explicar la actividad y hacer una evaluación final, dejando otra media hora para los imprevistos. Para mejorar propondría una historia para que el juego siguiera un hilo, algo así como un juego de rol o una búsqueda del tesoro con algún tipo de reto para que no puedan pasar al siguiente punto sin superar el anterior o, incluso, la típica idea de jugar a ser animales y buscar rastros de animales reales en los puntos del recorrido. Eso sí, contando con más tiempo o con menos puntos.

Las carreras de orientación me parecen unas actividades dinámicas, divertidas e instructivas por lo que es una herramienta perfecta para desarrollar y adaptar actividades que trabajan temáticas de Educación Ambiental, ya que al hacerse al aire libre se puede aprovechar para educar jugando en la naturaleza.

- Preguntas/Pruebas:

1. Un refugio para pastores y ganaderos hecho de piedra en seco. Es un BIC
2. Quercus. *Quercus suber* y *Quercus ilex*.
3. Conservante, harina, alimentación de animales, fármacos, sustituto al cacao, etc.
4. Granado. Es un árbol cítrico que tiene preferencia por los suelos alcalinos, aguantando muy bien las sequías.
5. Es un sistema de control de plagas pasivo y no invasivo que no vierte directamente el fitosanitario en la planta o el suelo.
6. Rambla de Chiva o Barranco de Poyo que lleva a la Albufera.

2)

El lugar dónde se desarrollara la actividad será en la Cartuja de Porta Coeli, un monasterio con figura protección como Bien de Interés Cultural situado en tierras de la vall de Lullén, en el término municipal de Serra, en la comarca del Campo del Turia. Este enclave está situado en plena Sierra Calderona.

Los destinatarios serían los alumnos de 2º de ECA, un perfil orientado a la naturaleza y el trabajo social.

Las reglas y el estilo del juego serán parecidas a un juego Escape Room, pero adaptado a la naturaleza, lo que me he dado el lujo de nombrar como Escape to Nature.

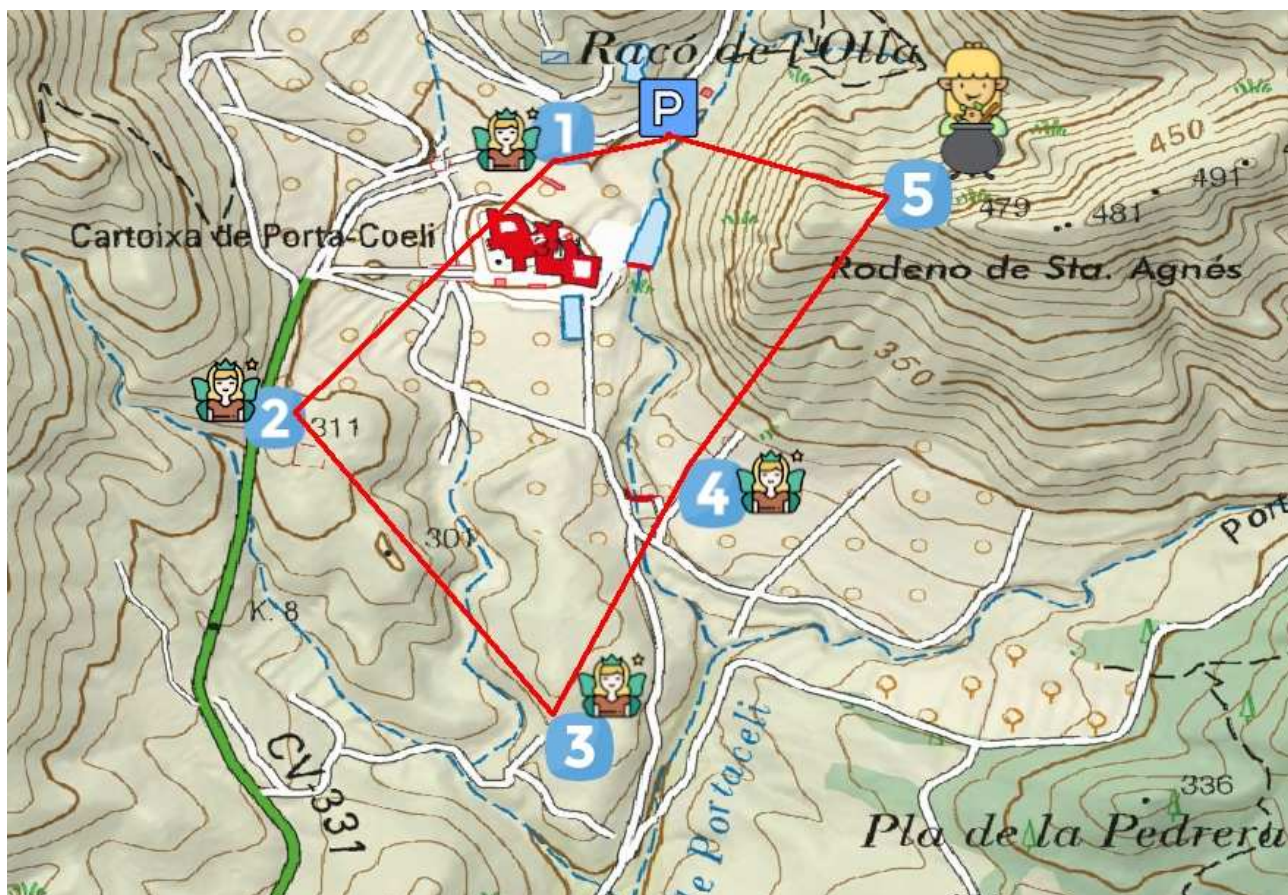
El hilo conductor será la historia de Inés de Moncada, una jóven que, tras rechazar al pretendiente que se le había impuesto para casarse con ella, se vio obligada a huir de su aldea. Inés corrió hacia el bosque y se topó con el monasterio de la Cartuja de Porta Coeli donde se infiltró disfrazada de hombre. Después de ser descubierta por los monjes, se retiró a las montañas para vivir en una cueva. Inés se convirtió en una ermitaña y una anacoreta viviendo en paz y armonía con la naturaleza hasta su muerte, donde, según la leyenda, desapareció en un haz de luz que se vio desde kilómetros a la redonda. Desde entonces paso a llamarse la Venerable Virgen Inés de Moncada.

La historia va de que Inés está preparando una pócima y le faltan algunos ingredientes para la receta. Estos ingredientes están en las balizas del mapa. Unas hadas, que estarán escondidas en los puntos del mapa donde se encuentran las balizas, serán las que custodian los cofres y les darán las pistas. Los cofres se esconderán en puntos de interés cultural o medioambiental. Cada cofre tendrá un candado con una numeración y un código QR encima. Al escanear el código QR les llevará a una página web con una pregunta o una adivinanza que tenga que ver con el lugar o con el objeto del interior de la caja. Si responden la pregunta correctamente se les dará la numeración del candado para abrirlo. En el interior de la caja habrá un objeto o un ingrediente de la pócima y una pista sobre el lugar donde esta escondida la siguiente baliza, hasta llegar a la última baliza, que será en la famosa cueva de la Virgen de Inés de Moncada, donde necesitarán la pista que abrirá el último cofre.

Para incentivar la carrera habrá un cofre final con un premio en el interior al llegar a la meta.

Objetivos: Se pretende fomentar el trabajo en equipo, mejorar la orientación y exploración espacial, experimentar con los cinco sentidos, educar en valores jugando para consolidar conocimientos medioambientales e identificar patrimonio cultural e histórico.





La ruta es circular y su dificultad fácil. El recorrido aproximado será de unos 9 km, por lo que la estimación del recorrido serán unas 2h. A esto habrá que añadirle algo más de tiempo para realizar las pruebas y las explicaciones, más un tiempo de precaución.

Balizas (Tipo de prueba-Objeto-Pregunta o Adivinanza):

Salida: Parking Cartuja de Portacoeli (Inicio-Explicación de la historia real de Inés de Moncada y del juego)

1. Acueducto del Monasterio (Olfativa-Romero-En la paella está y por el campo va)
2. Cantera de piedra (Táctil-Tomillo-Aunque se que cuesta, en el saco encontrarás tu respuesta)
3. Mirador de la Pedrera (Gustativa-Naranja- Adivina adivinanza el sabor de la labranza)
4. Campos de naranjos (Visual-Agua-Mientras más me lavo más sucio estoy, quien soy?)
5. Cueva de Inés de Moncada (Prueba de exploración-Cerillas-En la puerta del firmamento allí me encuentro)

Llegada: Parking Cartuja de Portacoeli (Último cofre con premio. Evaluación y reflexión final)