

BAEZA, MAPPING PARTY: UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA DIFERENTE

José Antonio Nieto Calmaestra

El avance de las nuevas tecnologías ha significado para el mundo de la cartografía una verdadera revolución que tiene su más fiel reflejo en el paso de un periodo caracterizado por la producción de mapas en papel a los que el acceso era restringido y casi privativo de ciertos colectivos (administraciones, ejército, investigadores, etc) a un panorama en el que la cartografía tradicional ha pasado a un segundo plano y prácticamente se ha universalizado el uso de la información geográfica.

Se podría decir que asistimos a un nuevo paradigma en los procesos de producción, mantenimiento y acceso a la información geográfica ya que, gracias a las posibilidades que ofrecen los entornos colaborativos todo el mundo puede aportar su granito de arena.

En este contexto, las “mapping party” son claro ejemplo de este tipo de iniciativas ya que en ellas, con una serie de directrices previas, se invita a la participación ciudadana en la toma masiva de unos datos de carácter geográfico que posteriormente se publicaran y se ofrecerán como un servicio a través de una plataforma on line.

En abril de 2011, la Excma. Diputación Provincial de Jaén organizó uno de estos eventos en la localidad de Baeza. El mismo tuvo muy buena acogida, pues varias instituciones, y más de un centenar de personas respondieron a la invitación y se implicaron activamente en el trabajo obteniéndose unos resultados excelentes, como puede comprobarse en la siguiente dirección http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Jaén_Mapping_Party, donde se puede observar una animación con la evolución de la carga de los datos recopilados durante el evento.

José Antonio Nieto Calmaestra. Gabinete de Mapas. Servicio de Producción Cartográfica. Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía, c/ San Gregorio, nº 7. 41071, Sevilla (España). Tel. (34) 955 05 76 07 Fax: (34) 955 05 76 03. Email: jantonio.nieto@juntadeandalucia.es

Una propuesta convertida en reto

En el seno de esta actividad la Diputación de Jaén encomendó al Instituto de Cartografía de Andalucía (ICA) la organización de una “mapping party” infantil para los hijos de los asistentes. Este hecho, desde un primer momento, se convirtió en un verdadero reto ya que, aunque el Servicio de Difusión del ICA contaba con cierta experiencia en la elaboración de material didáctico relacionado con la cartografía y esporádicamente se habían organizado algunas actividades (charlas, talleres, etc) en las aulas, nunca se había enfrentado a una propuesta de este calibre, en la que lo único que teníamos claro es que debíamos cubrir con una actividad toda una mañana y esta no podía consistir en replicar la labor de los mayores que, al mismo tiempo y GPS en mano, se moverían por toda la ciudad tomando datos.

Eso sí, a nuestro favor contábamos con el hecho de tener como escenario un entorno privilegiado: la ciudad de Baeza, Patrimonio de la Humanidad, que, por sí sola garantizaba el éxito de cualquier actividad que se desarrollase en sus calles.

Los prolegómenos

Tratándose de una “mapping party” y dado que el uso y la disponibilidad del GPS iba a ser algo complicado, porque lo acapararían los mayores, se pensó que las actividades que se plantearan tuvieran como eje algún elemento cartográfico. Planos y mapas se revelaron inmediatamente como la alternativa y en la base para el diseño de las actividades a desarrollar que, posteriormente se concretaron en dos propuestas:

- “Buscando por Baeza”, un juego de pistas en el que, con la ayuda de un plano de la ciudad, había que resolver cinco enigmas y descubrir un punto concreto de su Geografía, la localización de este lugar sería la aportación del grupo a la “mapping party”.
- “Leyendo el territorio”, un paseo por uno de los miradores de la ciudad que, desde lo alto de la loma en que se ubica, ofrece una balconada natural al Valle del Guadalquivir y a las diferentes subunidades de las Cordilleras Béticas.



Los protagonistas

Preparado el material y llegado el día del evento, nos fueron confiados una veintena de niños y niñas que conformaban un grupo de lo más heterogéneo, pues: sus edades oscilaban entre los 6 y los 13 años, sus niveles académicos eran diferentes (de 1º de Primaria a 2º de la ESO) y sus procedencias variadas (Baeza, Jaén capital, Sevilla, Madrid), además, aunque había algunas parejas de hermanos, la mayoría era la primera vez que se veían, con lo cual la conciencia de grupo era nula.



Lo único que tenían en común era su ilusión, manifestada ampliamente cuando recibieron el material, una gran expectación y cinco horas por delante en una particular versión de la “mapping party” en la que participaban sus padres.

Despejada la incógnita del número de participantes, se dividió a estos en tres grupos, dos de ellos intentado una conformación equilibrada en cuanto a número de componentes y edades, y se improvisó otro con los más pequeños, para los que algunos contenidos de las pruebas diseñadas eran menos asequibles si no se les adaptaban y explicaban convenientemente.

Manos a la obra

La primera actividad que se desarrolló fue “Buscando por Baeza” <http://www.juntadeandalucia.es/institutodeestadistica/didactica/didacteca/mappingpartyl1.pdf>, un juego de pistas que mediante un proceso de acotación progresiva nos ayudaría a localizar un punto concreto de la ciudad, mediante una serie de pruebas que, en definitiva, eran la excusa para aprender a utilizar los distintos elementos que, para tal fin, nos ofrece un plano.

Así, el primer ejercicio requirió exponer los rudimentos más elementales para orientarse con el uso de una brújula e identificar los puntos cardinales. Tomando lo dicho como referencia se explicó la traslación de los conceptos aprendidos al plano que se les había facilitado como material de trabajo.

Haciendo uso del mapa, se trataba de dividirlo en cuatro cuadrantes y averiguar cuál de ellos albergaba más edificios singulares (monumentos, equipamientos, servicios, etc., que figuraban en una lista al reverso del mapa). El cuadrante con mayor número de este tipo de inmuebles nos daría la primera pista: el sector de la ciudad donde se encontraba el lugar que estábamos buscando y al tiempo que se aprendía el concepto de norteado en los mapas.

El segundo ejercicio tomaba como elemento cartográfico de referencia la rejilla del mapa, que dividía el plano de la ciudad en una serie de casillas identificables por una letra y un número.

La pista era una traslación al mapa del juego de los barquitos. Para desarrollarlo se les hizo entrega del croquis de la fachada de uno de los edificios de la ciudad al que se superpuso una rejilla de este tipo. Sobre la fachada real de dicho edificio, debían identificar un elemento y averiguar en qué casilla del croquis entregado se localizaba. La letra y el número de esa casilla del croquis es la que debían trasladar al mapa para acotar el espacio de búsqueda.

En la siguiente prueba entraba en juego el concepto de escala, lo que supuso el comienzo de las dificultades para los más pequeños que, hasta el momento, no habían tendido problemas para resolver los enigmas.

Se trataba de descifrar un código secreto que constaba de una parte numérica y otra alfabética. Dicho código daría como pista el tipo de vía (calle, plaza, avenida, etc) donde se situaba el punto de la ciudad que buscábamos.

El primer paso para descubrir el mensaje encriptado consistía en contar el número de un determinado tipo de elemento decorativo en la fachada de uno de los edificios de la ciudad. Este número representaba la distancia entre dos puntos medidos en el plano. Teniendo en cuenta la escala del mapa, había que calcular los kilómetros que separaban dichos puntos en la realidad. Este cálculo solventaría la parte numérica del código secreto.

La parte alfanumérica del mensaje era más fácil de resolver pues se trataba del tipo de vía escrito del revés. Para resolverlo se les daba una pista que, incluso los más pequeños, que habían tenido ciertos problemas con el cálculo anterior, resolvieron sin dificultades.



A estas alturas del juego conocíamos el cuadrante del mapa donde estaba el punto que buscábamos, la casilla concreta donde estaba y el tipo de vía en cuestión.

Para la cuarta pista, como no podía ser de otro modo, tratándose de Baeza, recurrimos a un poema de Machado en el que se eliminó una palabra clave que coincidía con el nombre de la vía que buscábamos. Para averiguar la palabra clave había que ir localizando en el mapa una serie de calles, cuyas iniciales nos ayudarían a componer ese topónimo que buscábamos.

Con esta pista, que tampoco, que tampoco fue muy problemática para ninguno de los grupos, añadíamos al tipo de vía su nombre concreto, lo que ya nos situaba muy cerca de la resolución del enigma final, pues nos dirigía a un enclave de la ciudad donde solo quedaba por averiguar cuál de los edificios adyacentes era el que se escondía tras el último acertijo que había que resolver calculando sus coordenadas.

Aunque esta labor que quedaba fuera del alcance de los más pequeños, básicamente porque no sabía que era una regla de tres, igualmente, se le explicó el procedimiento simplificándolo al máximo. Finalmente el resultado fue óptimo pues todos los grupos localizaron, con éxito y regocijo, el elemento que se ocultaba tras las pistas.

La concatenación de enigmas mantuvo a los participantes ocupados y activos gran parte de la mañana que se caracterizó por un clima de competitividad y sana competitividad que se prolongó durante todo el recorrido y fue una de las bazas para potenciar la confraternización entre los grupos.

Tras un breve descanso y animados por la resolución del misterio del edificio perdido, se inició la segunda actividad “Leyendo el territorio” <http://www.juntadeandalucia.es/institutodeestadistica/didactica/didacteca/mappingpart y2.pdf> que ocupó la parte final de la mañana y en la que se trataba de llevar a la práctica un ejercicio de reconocimiento territorial aprovechando el magnífico mirador de la ciudad que se abre al valle del Guadalquivir y a los Sistemas Béticos, con Sierra Mágina en primer plano.



En este caso, con ayuda de un mapa comarcal y de los monitores se trataba de identificar in situ los distintos elementos y unidades que se podían ver desde este privilegiado balcón natural (Río Guadalquivir, Sierra Mágina, Sierra de Cazorla, los distintos núcleos de población que se veían, etc). La respuesta a la proposición también fue buena y se cumplió con el doble objetivo de reconocer el territorio circundante y de ver como los mapas suponen una simplificación de la realidad.

Valoraciones positivas

Pese a los inconvenientes de tener que adaptar sobre la marcha algunas actividades para los más pequeños, la valoración que el ICA, como institución, hace de la actividad es altamente positiva porque supone una forma de acercar al colectivo infantil al mundo de los mapas, con el hecho diferencial de hacerlo fuera del contexto educativo dando la opción a los participantes de ver como algunos de los contenidos que ven en clase tienen cabida en la vida real.

La Organización del evento, que nos encomendó el diseño de la actividad, también se mostró satisfecha de la buena marcha de la versión infantil que se había desarrollado.

Los participantes, que al finalizar las actividades recibieron un premio, terminaron encantados, pues pasaron una mañana entretenida, conocieron la ciudad y su historia y aprendieron a utilizar un plano. Algunos padres, que nos acompañaron en el recorrido, incluso nos felicitaron reconociendo el interés y la pertinencia de la actividad.

Desde este punto de vista, hemos de reconocer que no nos importaría repetir la experiencia pues resultó muy gratificante. Eso sí, en futuras ocasiones habría que pulir y mejorar algunas cuestiones como, por ejemplo, tener prevista una batería de actividades alternativas para los más pequeños.