

La memoria de La Isla Gymkhana histórica

Guía docente

Con esta guía docente esperamos que todo aquel que quiera implementar esta actividad con un grupo de participantes, pueda desarrollarla de forma autónoma, conformándose en un acompañamiento docente para una experiencia autónoma de exploración histórica en el Paseo de la Isla de Burgos.



LA ISLA



FINALIDAD DE LA GUÍA

La memoria de La Isla Gymkhana histórica

Esta guía facilita el desarrollo de la gymkhana histórica **La memoria de la Isla**, una experiencia educativa que permite descubrir el Paseo de la Isla a través de sus espacios, sus transformaciones y las personas que lo habitaron.

El recorrido combina **vídeos, geolocalización, exploración del entorno, búsqueda de objetos mediante la cámara y un cofre virtual** en el que el alumnado reúne los recuerdos recuperados.

La aplicación está pensada para que el alumnado avance **de manera autónoma, individualmente o mediante la colaboración entre iguales**. El docente no dirige el recorrido ni anticipa qué debe hacerse en cada punto.

Idea clave

No guiar el recorrido. Acompañarlo. La aplicación marca la secuencia; el alumnado toma las decisiones; el grupo resuelve las dificultades; el docente observa y ayuda solo cuando es necesario.

IDEA GENERAL

El parque que hoy vemos es solo la última capa de una historia mucho más larga. A lo largo del recorrido, el alumnado descubre el trabajo junto al río, un paisaje desaparecido por la guerra, nuevas plantaciones, el crecimiento de Burgos, elementos trasladados desde otros lugares, nuevas formas de ocio y sociabilidad, proyectos urbanos que nunca llegaron a construirse y distintas experiencias femeninas en el espacio público.

La dinámica principal es: **consultar el mapa → llegar → observar → escuchar → explorar → encontrar → guardar → continuar**.

Los objetos reunidos en el cofre funcionan como memoria del recorrido. Los dos objetos extra pueden recogerse, pero **no bloquean el avance de la ruta principal**.

CIERRE DE LA EXPERIENCIA

MENSAJE FINAL DE LA APLICACIÓN

«¡Misión completada! Has recuperado los recuerdos de La Isla. Cuando llegaste quizá viste solamente un parque. Ahora sabes que aquí hubo trabajo junto al río, guerra, nuevos árboles, crecimiento urbano, jardines, monumentos viajeros y proyectos que nunca llegaron a hacerse realidad. La historia no siempre está encerrada en un museo. A veces está justo debajo de tus pies».

La finalización digital de la misión constituye por sí misma el **cierre de la gymkhana**. Si se desea realizar una puesta en común, conviene hacerla después de que todos los grupos hayan terminado, para no interrumpir la autonomía del recorrido.



9

FUENTE DE LOS TRITONES «UNA HISTORIA LLEGADA DESDE ATAPUERCA»



Es la última narración antes del objeto final. No se recupera un objeto en este punto: al terminar el vídeo, la aplicación habilita la continuación hacia el parque infantil.



El relato parte de que la mujer ya está guardada en el cofre y dirige la atención hacia uno de los elementos más singulares del paseo. Explica que a finales del siglo XIX llegaron a Burgos formaciones procedentes de las cuevas de Atapuerca y que algunas estalagmitas acabaron decorando la Fuente de los Tritones, inaugurada en La Isla en 1888. Después recuerda el tranvía eléctrico proyectado en 1915 y revela que queda una última pieza: un pequeño tranvía de juguete escondido en el parque infantil.



Terminar el vídeo → pulsar «Continuar hacia el parque infantil» → seguir el mapa hasta el punto final.



Permanecer como observador. No anticipar dónde está el tranvía ni conducir físicamente al grupo hasta el objeto. La narración ya indica el siguiente destino.



PARQUE INFANTIL «EL ÚLTIMO OBJETO»



El alumnado llega al último punto y recupera el objeto que cierra la historia iniciada en el punto 07. Aquí no hay un nuevo vídeo: la aplicación abre la misión final de cámara.



Sentido del objeto. Representa el proyecto de 1915 que pretendía atravesar La Isla y continuar hacia Las Huelgas. El tranvía nunca llegó a construirse, pero su recuerdo cierra el recorrido.



- Llegar al punto final siguiendo el mapa.
- Abrir la cámara.
- Localizar el pequeño tranvía de juguete.
- Tocar el objeto y guardarlo en el cofre.
- Abrir el mensaje de misión completada y, si se desea, revisar el cofre.



No es necesario establecer por el alumnado la relación con los lavaderos: la propia narración la plantea. Intervenir solo si existe una dificultad de orientación o técnica.



Tranvía de juguete



ANTES DE COMENZAR...

- ✍ Abrir la aplicación desde una dirección HTTPS.
- ✍ Aceptar los permisos de **ubicación** y **cámara** cuando los solicite el navegador.
- ✍ Comprobar que el vídeo se reproduce correctamente y que el volumen del dispositivo permite escucharlo.
- ✍ Explicar únicamente la lógica básica de uso: seguir el punto activo del mapa, abrir el contenido al llegar, terminar el vídeo, utilizar la cámara cuando la aplicación lo indique y guardar el objeto en el cofre.
- ✍ No presentar previamente las historias ni revelar la localización de los objetos.



Si hay una dificultad técnica

El docente puede ayudar a revisar permisos, carga del vídeo, cámara o ubicación. La ayuda técnica no debe convertirse en una explicación de la solución o de la siguiente acción.



¿CÓMO DINAMIZAR?

ROLES DE LA PERSONA DINAMIZADORA

- ✍ Acompañar al grupo sin marcar el itinerario.
- ✍ Observar el desarrollo de la actividad y permitir que el alumnado tome decisiones.
- ✍ Favorecer que las dudas se resuelvan primero entre iguales.
- ✍ Intervenir cuando el alumnado solicite ayuda o exista un bloqueo prolongado.
- ✍ Prestar apoyo de orientación o técnico sin realizar la acción en lugar del alumnado.
- ✍ Evitar señalar directamente una localización, un objeto o una respuesta.



SI UN GRUPO NO ENCUENTRA UN PUNTO...

La dificultad más probable es la orientación. La ayuda debe ser progresiva:

- ✍ Primero, pedir que revisen su posición y el punto activo en el mapa.
- ✍ Después, comparar el mapa con caminos, cruces y elementos visibles del entorno.
- ✍ Si continúan desorientados, el docente puede consultar el GPS de su propio dispositivo para comprobar la posición y ayudarles a recuperar la dirección.
- ✍ Una vez localizado el punto, el alumnado vuelve a asumir el control completo de la experiencia.

«Mirad de nuevo vuestra posición y el punto al que tenéis que llegar.»

«Comparad el mapa con lo que tenéis delante.»

«¿Qué os está indicando exactamente la pantalla?»

«¿Podéis resolverlo entre vosotros antes de que os ayude?»



DINÁMICA DE ENTRADA

Antes de activar el recorrido basta una presentación muy breve. No es necesario explicar la historia de La Isla ni enumerar las paradas.

Puede utilizarse una introducción como esta:

«Hoy no vamos simplemente a pasear por La Isla. Este lugar guarda recuerdos de distintas épocas y vuestra misión será recuperarlos.»

«A partir de ahora seréis vosotros quienes decidáis cómo avanzar.

Seguid el punto activo del mapa y las indicaciones de la aplicación.»

«Observad, escuchad, explorad y resolved las misiones entre vosotros.

Cuando encontréis un recuerdo, guardadlo en vuestro cofre.»

«Yo os acompañaré, pero no os indicaré el camino ni las respuestas. Si no conseguís localizar un punto o surge un problema técnico, podéis pedirme ayuda.»

«No miréis solamente la pantalla: la historia que buscáis está en el lugar por el que vais a caminar.»



BUSCA A LA MUJER
«HAS ENCONTRADO A LA MUJER»



Mujer de La Isla



Es un reto especial y oculto: no aparece como una estación ordinaria del mapa ni muestra una distancia convencional. La aplicación indica que la mujer está cerca y activa directamente la búsqueda con cámara. Una vez encontrada, se reproduce su narración; solo al terminar el vídeo se habilita la opción de guardarla en el cofre.



La figura encontrada no representa a una mujer concreta. El relato recupera a las mujeres que trabajaban junto al Arlanzón, cargando cestos y utilizando el agua como parte de la vida económica de Burgos, y las compara con otras mujeres que, más adelante, utilizaron La Isla para pasear, acompañar a sus hijos y encontrarse. Subraya que el mismo espacio no fue vivido de la misma manera por todas y que, con el tiempo, también cambiaron las posibilidades de las mujeres para estudiar, trabajar, participar en la vida pública y ocupar la ciudad. La figura representa a muchas mujeres cuyas historias pocas veces aparecen en los monumentos.



Secuencia exacta de la interacción:

- La aplicación activa la búsqueda oculta de la mujer.
- El alumnado abre la cámara y localiza la figura.
- Tras tocarla, se reproduce el vídeo «Has encontrado a la mujer».
- Al terminar el vídeo se habilita «Guardar en el cofre».
- La mujer queda guardada y se desbloquea el punto 09, Fuente de los Tritones.



No revelar directamente la ubicación. Si el grupo se bloquea, pedir que revise las indicaciones de la pantalla y explore el entorno con la cámara. Solo ante una dificultad prolongada puede ayudarse a delimitar la zona de búsqueda, sin señalar el objeto.



PALACIOS Y MUJERES «UN LUGAR NUEVO PARA PASEAR»



Muestra la consolidación de La Isla como parque y recupera nuevas formas de utilizar el espacio, especialmente a través de la presencia femenina y familiar.



A finales del siglo XIX el cambio del paseo era ya muy visible. En 1880 se hablaba del “frondoso parque de la Isla”; había árboles, jardines, personas paseando y nuevas residencias junto al paseo, una de las cuales acabaría convirtiéndose en el actual Palacio de la Isla. La narración compara a las mujeres vinculadas al trabajo junto al río con otras mujeres y familias que utilizaban La Isla como espacio de paseo y ocio, subrayando que un mismo lugar no era vivido de la misma manera por todas las personas.



Terminar el vídeo → permanecer dentro del paseo → avanzar a la zona indicada sin cruzar carreteras → activar la cámara → localizar a una mujer del siglo XIX → guardarla.



No es necesario establecer por el alumnado la relación con los lavaderos: la propia narración la plantea. Intervenir solo si existe una dificultad de orientación o técnica.

7

TRANVÍA «EL TRANVÍA QUE NUNCA EXISTIÓ»



Introduce un proyecto urbano imaginado pero nunca construido y deja preparada una referencia que se recuperará al final del recorrido.



En 1915 se proyectó un tranvía eléctrico que debía atravesar La Isla y continuar hacia Las Huelgas. Nunca llegó a construirse. La historia permite imaginar raíles y viajeros donde hoy existen caminos y árboles, y muestra cómo Burgos pensaba su futuro y buscaba mejorar sus comunicaciones. Después, la narración dirige al alumnado hacia el cruce de San Pedro de la Fuente y su base para localizar una huella mucho más antigua.



Terminar el vídeo → localizar el cruce de San Pedro de la Fuente → acercarse y observar su base → activar la cámara → recoger el recuerdo heráldico.



No anticipar la sorpresa final relacionada con el tranvía. Si el grupo no localiza el cruce, ayudar únicamente a recuperar la orientación mediante el mapa o el GPS.



Mujer del siglo XIX



Recuerdo heráldico



SECUENCIA DEL RECORRIDO

La ruta principal sigue este orden: 00 → 01 → 02 → 03 → 04 → 05 → 06 → 07 → 08 (oculto) → 09 → final. Los extras de *Cervantes* y *Arcos de Castilfalé* son **opcionales**.



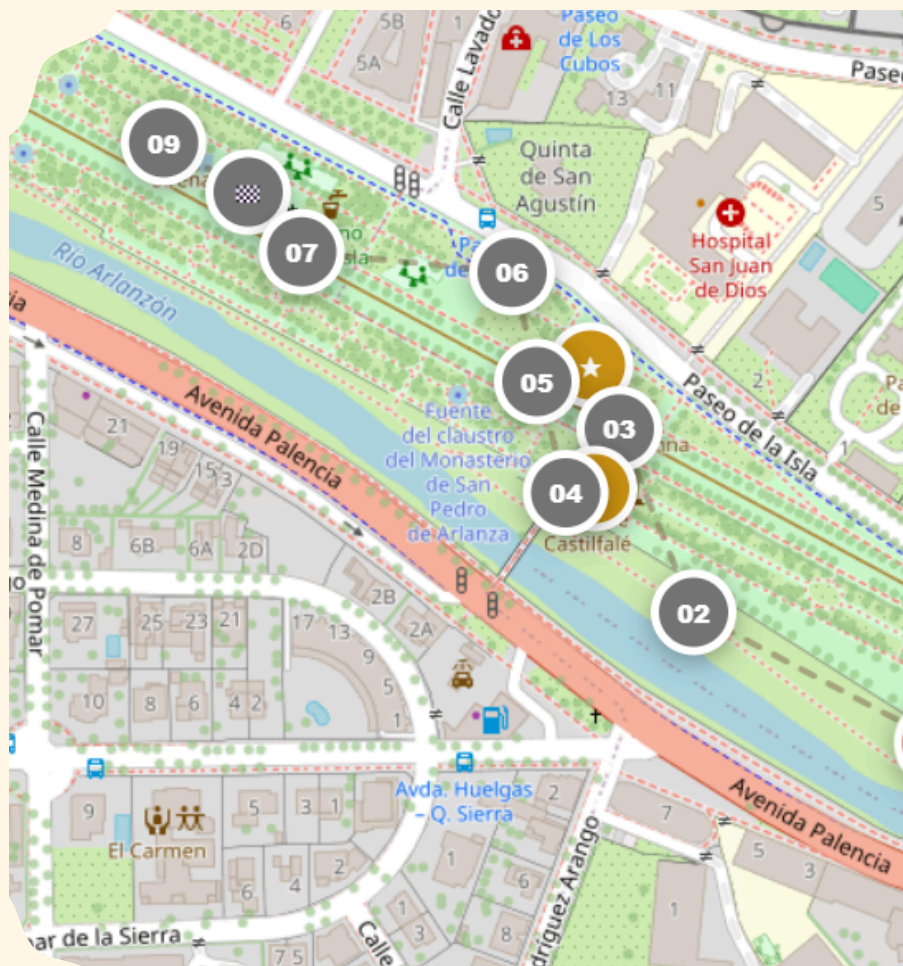
PUNTO	CONTENIDO	RESULTADO / OBJETO
00	Prólogo	Cofre de recuerdos
01	Lavaderos	Cesto de lavandera
02	Guerra	Fragmento de piedra y mortero
03	Árboles	Rama de árbol de Júpiter
04	Ciudad	Fragmento de un antiguo mapa
★	Extra - Cervantes	Recuerdo de Cervantes
05	Fuente de Arlanza	Fuente de San Pedro de Arlanza
★	Extra - Arcos	Dovela de los Arcos de Castilfalé
06	Palacios y mujeres	Mujer del siglo XIX
07	Tranvía	Recuerdo heráldico
08	Busca a la mujer - punto oculto	Mujer de La Isla + narración
09	Fuente de los Tritones	Narración final antes del objeto
	Parque infantil	Tranvía de juguete

Importante: el punto 08 no aparece como una estación ordinaria en el mapa. La búsqueda de la mujer se activa como reto oculto; después de encontrarla se reproduce su narración y, solo entonces, se guarda en el cofre y se desbloquea el punto 09.

ESCANEA EL QR O INTRODUCE LA URL



<https://marvelous-chebakia-efab1f.netlify.app>



Fuente de San Pedro de Arlanza

5

FUENTE DE ARLANZA «UNA VIAJERA DE PIEDRA»



Trabaja la idea de que algunos elementos patrimoniales que hoy forman parte del paseo proceden de otros lugares.



La fuente procede del monasterio de San Pedro de Arlanza. Es una fuente del siglo XVII que permaneció allí durante siglos y fue trasladada al Paseo de la Isla en 1933. El relato invita a fijarse en la placa para comprobar su procedencia y presenta la fuente como una auténtica “viajera de piedra”.



Terminar el vídeo → acercarse a la fuente → observar la placa → activar la cámara → localizar el recuerdo → guardarlo.



Si existen varios caminos posibles y el grupo pierde la orientación, ayudarle a revisar el mapa o, como último recurso, comprobar la posición con el GPS del docente.



OBJETO EXTRA - ARCOS DE CASTILFALÉ «LOS ARCOS DE CASTILFALÉ»



Es el segundo objeto opcional del recorrido. La aplicación permite abrir la cámara y buscar una pieza de los grandes arcos. Su hallazgo no bloquea ni modifica la secuencia principal.



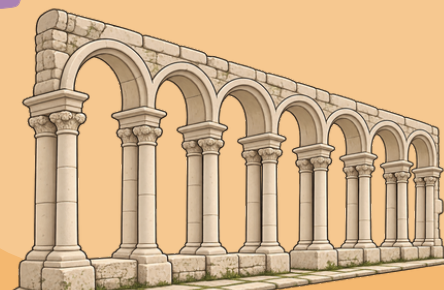
El juego indica que existe constancia segura de los Arcos de Castilfalé en el Paseo de la Isla al menos desde 1923, gracias a una fotografía conservada en el Archivo Municipal. El objeto recuperado es una dovela, una de las piezas que forman un arco.



No es necesario avisar de su existencia ni conducir al alumnado hasta el punto. Si se encuentra, se guarda como extra en el cofre.



Dovela de los Arcos de Castilfalé



CIUDAD «BURGOS EMPIEZA A CRECER»



Amplía la mirada desde el parque hacia el crecimiento urbano de Burgos y sus nuevas conexiones.



Desde 1833 Burgos reforzó su papel como capital administrativa y necesitó nuevos servicios y comunicaciones. Hacia 1858 apareció el Puente Verde, también conocido como Puente de Besón, y en 1860 llegó el ferrocarril. Personas, mercancías y noticias podían desplazarse con mayor rapidez y La Isla dejaba poco a poco de estar en el borde de la ciudad. Los mapas permiten visualizar esa transformación.



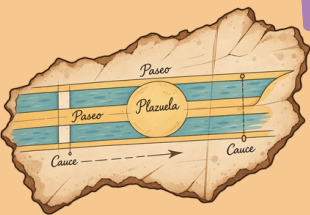
Fragmento de un antiguo mapa de Burgos / mapa de La Isla



Terminar el video → caminar unos metros siguiendo la aplicación → activar la cámara → localizar un fragmento de un antiguo mapa → guardarlo.



Si el grupo se desorienta, ayudarle a relacionar el punto activo del mapa con los caminos y referencias visibles. No es necesario interpretar el mapa histórico por ellos.



OBJETO EXTRA - CERVANTES

«CERVANTES EN LA ISLA»



Es un objeto opcional. Al llegar al punto extra, la aplicación permite abrir la cámara y localizar el recuerdo de Cervantes. Puede guardarse en el cofre, pero no condiciona la continuidad de la ruta principal.



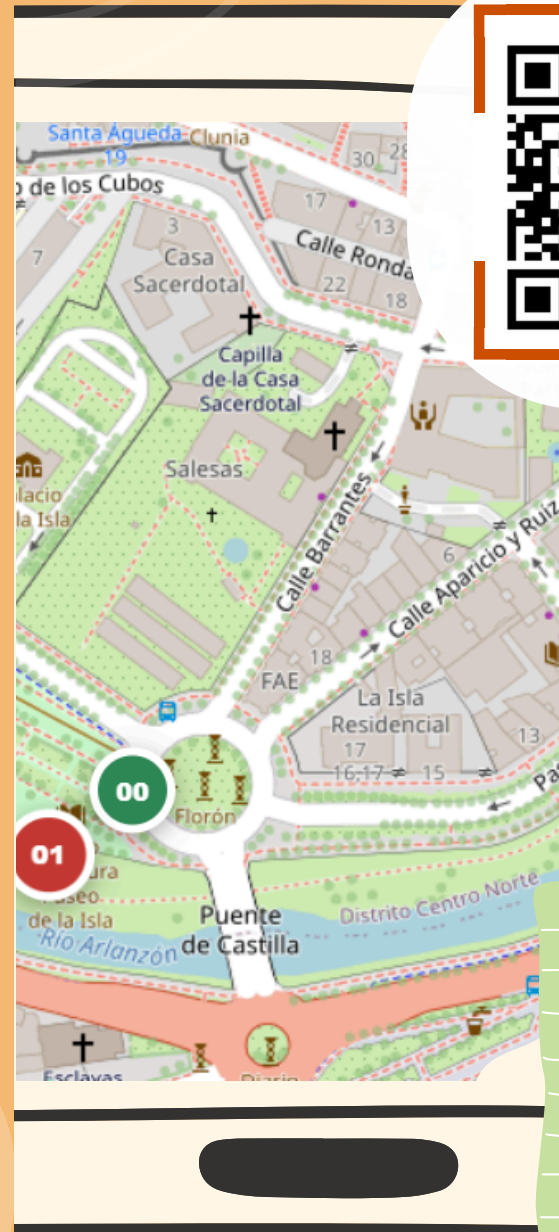
El juego indica que en 1905 la Comisión de Paseos del Ayuntamiento propuso aprobar el proyecto y el presupuesto del pedestal destinado al busto de Cervantes en el Paseo de la Isla. A partir de ahí introduce una reflexión sobre la presencia de las mujeres en los monumentos y propone pensar a qué mujer vinculada a Burgos se dedicaría un monumento.



Recuerdo de Cervantes



No necesita anunciar el extra ni dirigir al alumnado hasta él. Si lo encuentra, la propia aplicación gestiona la búsqueda y el guardado.



Recuerda

Sigue el punto activo del mapa, abre el contenido al llegar, termina el vídeo, utiliza la cámara cuando la aplicación lo indique y guarda el objeto en el cofre.

PRÓLOGO «LA MEMORIA DE LA ISLA»



Introduce la misión general y el funcionamiento del cofre. El alumnado comienza el recorrido escuchando el vídeo y, al terminar, recibe el cofre donde se guardarán los recuerdos.



El relato pide mirar el parque como un espacio histórico en transformación. Anticipa trabajo junto al río, edificios desaparecidos, árboles recién plantados, proyectos que no llegaron a construirse y objetos trasladados desde otros lugares. La misión consiste en recuperar esos recuerdos y guardarlos. La primera historia se sitúa cerca del agua.

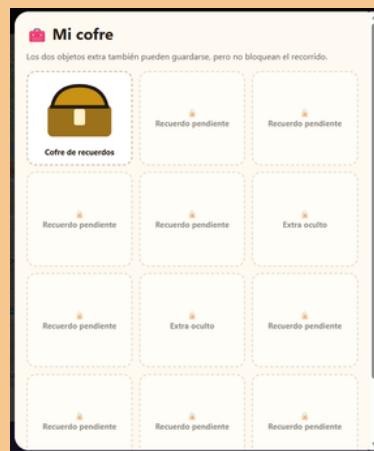


Terminar el vídeo → guardar el cofre → consultar el mapa y avanzar hacia el punto 01.



Comprobar únicamente que la aplicación se ha iniciado y que el cofre ha quedado guardado. Si funciona correctamente, no es necesaria ninguna otra intervención.

Cofre de recuerdos



GUERRA «UN PAISAJE QUE DESAPARECIÓ»



Introduce un elemento del paisaje que ya no puede verse y utiliza un objeto recreado para representar su desaparición.

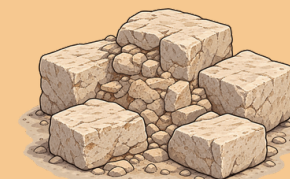


El relato recuerda el convento de Nuestra de la Victoria, construido en 1582 junto al Arlanzón y dotado de una gran huerta. Durante la Guerra de la Independencia, en 1813, el convento fue destruido. El alumnado debe imaginar el cambio de un espacio ocupado durante más de dos siglos por un edificio que pasó a convertirse en ruinas. Se aclara que el objeto buscado no es una pieza arqueológica auténtica, sino una recreación.



Terminar el vídeo → abrir la cámara → localizar la recreación del fragmento de muro → guardarla en el cofre.

Fragmento de piedra y mortero



No requiere explicación histórica adicional. Si hay bloqueo, intervenir solo por orientación o por un problema técnico de cámara.

LAVADEROS «CUANDO EL RÍO ERA TRABAJO»



El alumnado se aproxima al Arlanzón y descubre el uso productivo de esta zona antes de su consolidación como espacio de paseo.



La narración explica que esta zona era conocida como los lavaderos y que allí se limpiaba y preparaba lana para su comercio. La actividad requería agua, balsas, calderas, almacenes, utensilios y numerosas personas. Un plano de 1812 todavía muestra grandes lavaderos junto al río y una fotografía de 1893 conserva la imagen de lavanderas trabajando a la altura de la calle de la Isla.



Terminar el vídeo → abrir la cámara cuando se habilite → localizar el cesto → tocarlo → guardarlo en el cofre.



Si el alumnado no encuentra la localización, ayudar a revisar el mapa o la orientación. Una vez en el punto, la propia aplicación indica cuándo utilizar la cámara.



Cesto de lavandera



ÁRBOLES «CUANDO LOS ÁRBOLES ERAN NUEVOS»



Invita a observar el paisaje vegetal como resultado de una transformación histórica y no como un elemento que siempre estuvo allí.



Una noticia de 1820 sobre el nuevo Paseo de la Isla señalaba la necesidad de vigilar las plantaciones recientes para impedir que el ganado dañara los árboles. El detalle muestra un espacio que dejaba de ser únicamente lugar de trabajo y empezaba a convertirse también en espacio para caminar, descansar y disfrutar.



Terminar el vídeo → activar la cámara → buscar una rama del árbol de Júpiter → guardarla.



No señalar ningún árbol concreto. La observación forma parte de la actividad. Solo ayudar si existe una dificultad de localización o de funcionamiento de la cámara.



Rama del árbol de Júpiter



¿EN QUÉ CONSISTE?



¿QUÉ CUENTA LA NARRACIÓN?



ACCIÓN DEL ALUMNADO



OBJETO QUE SE RECUPERA



APOYO DOCENTE
SI FUERA NECESARIO