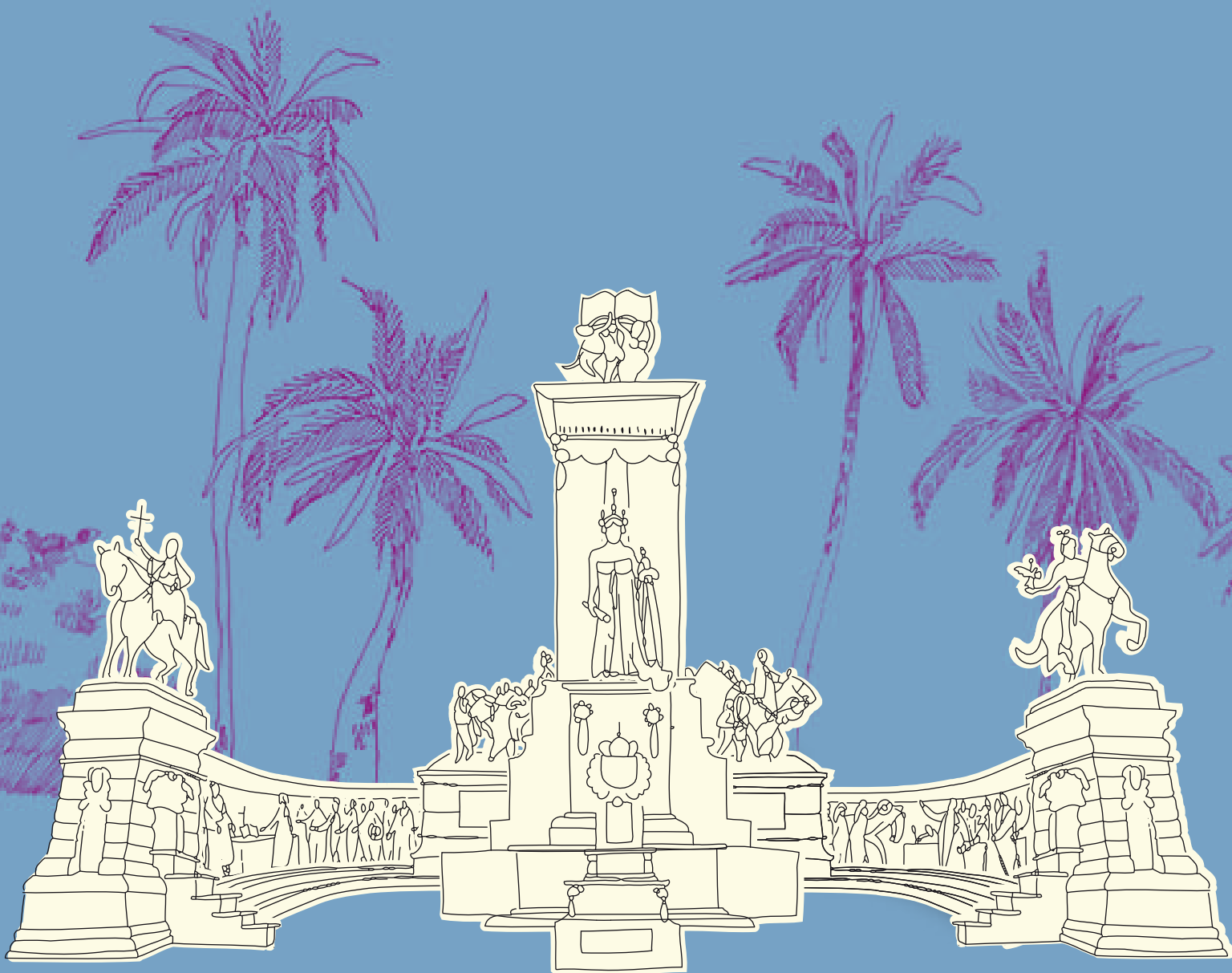


Interactivo didáctico sobre la Constitución de 1812, La Pepa.



Unidad 1

La Pepa
2012 
Constitución Española

1812  2012
CONSORCIO PARA LA
COMMEMORACIÓN DEL
BICENTENARIO DE LA CONSTITUCIÓN DE 1812

plan
avanza.»,»

HOJA DE RUTA PARA EL PROFESORADO

Bienvenidos a la aplicación multimedia que el Consorcio para la Conmemoración del Bicentenario de la Constitución de Cádiz de 1812 ha elaborado para los escolares de Educación Primaria. El objetivo de este multimedia es ofrecer un recurso didáctico a partir del cual el alumnado pueda aproximarse de un modo ameno y divertido a los hechos que tuvieron lugar en Cádiz y San Fernando durante este periodo, e introducir los conceptos de Constitución, derechos fundamentales y ciudadanía en un lenguaje accesible y adaptado a los escolares.

LOS CONTENIDOS

Los contenidos de este recurso proponen un viaje en el tiempo a la Bahía de Cádiz entre 1810 y 1812. El recorrido consta de 10 etapas en las que los alumnos deberán superar una serie de pruebas para llenar su baúl constitucional y llegar hasta el Castillo de San Sebastián, lugar donde cada alumno podrá montar su propio museo constitucional.

El recorrido se muestra en un mapa de la bahía donde se van visualizando las etapas del viaje. Cada una de ellas se desarrolla en un lugar emblemático de Cádiz o San Fernando, las dos ciudades que vieron reunir las Cortes y proclamar la Constitución. Los escolares serán guiados a través del recorrido por la alegoría de la Pepa, y en cada etapa se encontrarán con distintos personajes ilustres de la época (diputados y destacados ciudadanos) que les plantearán pequeñas pruebas y juegos didácticos para ir pasando de una etapa a la siguiente.

El viaje se inicia en el Monumento a las Cortes de Cádiz, levantado en la conmemoración del I Centenario, donde los alumnos conocerán a la Pepa. A partir de ahí, tendrán la oportunidad de conocer de cerca el asedio de las tropas francesas a la Isla de León y Cádiz, las reuniones de los primeros diputados en el Teatro de las Cortes, la función de la regencia ante la ausencia del rey Fernando y la proclamación de la Constitución el 19 de marzo de 1812.

Asimismo, en su viaje descubrirán el papel del comercio y su relación con América en el Puerto de Cádiz, la importancia del espíritu liberal gaditano y los nuevos derechos ciudadanos que los españoles fueron conquistando gracias a la Constitución, o las costumbres y diversiones de la época.

CÓMO NAVEGAR POR LA APLICACIÓN

La interfaz del multimedia se basa en una de las tradiciones más populares del Cádiz de los siglos XVIII y XIX: los teatrillos de marionetas que se realizaban tras la celebración de la misa por parte de la compañía de la familia Montenegro y los célebres títeres de la Tía Norica.

La navegación por el sitio se realiza de modo lineal, siguiendo las etapas marcadas en el mapa de la bahía. El recurso está pensado para que los alumnos realicen el recorrido de forma individual o en pequeños grupos, de modo que se puede trabajar en ordenadores individuales o, más fácilmente, proyectando los contenidos en una pantalla grande, siendo el profesor quien oriente la navegación de forma colectiva y tomando las decisiones en grupo.

En cada una de las etapas, se propone un juego o prueba a los alumnos para conseguir los objetos con el que llenarán su baúl constitucional y construir así su museo virtual sobre el Bicentenario. Los juegos están pensados tanto para complementar los contenidos teóricos del argumento histórico como para ayudar a familiarizarse con objetos característicos de la época y los usos que tenían entre sus coetáneos. Aprender a leer un mapa, observar la pintura de un retrato, conocer la estructura de la portada de un periódico, o pensar en cómo se presentan al público las piezas de un museo son algunas de las habilidades que esperamos incentivar a través de estos juegos.

Dentro del propio multimedia, podréis encontrar, junto a la guía del profesor, una bibliografía general y un listado de las obras y recursos audiovisuales que alimentan el multimedia.

La duración del recurso, bajo la orientación del profesor, está estimada en torno a 50-60 minutos, pudiéndose alargar o acortar en función del tiempo que se dedique a los juegos. Con el fin de facilitaros en la medida de lo posible la preparación previa de la actividad, incorporamos en esta guía del profesor los contenidos del guión que van siguiendo los distintos personajes a lo largo del viaje en el tiempo. Esperamos que os sea de utilidad.

INTRODUCCIÓN

Hace más de doscientos años, los españoles se vieron obligados a luchar por su independencia y sus libertades. Napoleón, el emperador de los franceses, había introducido sus tropas en España para invadir Portugal. Pero poco después, arrebató la corona a Fernando VII y vino a reinar a España su hermano, José I. Los españoles, decididos a defender la legitimidad de su rey, rechazaron someterse a los franceses. Comenzaba así, en 1808, la Guerra de la Independencia.

Tal era la fuerza del ejército francés, que muchos españoles acabaron refugiándose en la Isla de León y la ciudad de Cádiz, la única zona de toda la península que jamás llegaría a ser invadida. Allí, y ante la ausencia del rey Fernando, convocaron las Cortes del reino y proclamaron la Constitución de Cádiz de 1812, a la que conocemos en la actualidad como la Pepa.

Hoy, doscientos años después, celebramos el bicentenario de su nacimiento. Para que las generaciones del mañana no olviden nunca estos hechos, hemos creado un museo del bicentenario de la Pepa. Pero observa... no tenemos nada que colgar en sus paredes. Por eso... ¡necesitamos tu ayuda!

Tu misión será conseguir los objetos que decorarán este museo, que podrás guardar en este baúl. Para ello, vas a iniciar un peligroso viaje en el tiempo a la época de las Cortes y la Constitución. Época de cambios inesperados, de sucesos heroicos, de ideales patrióticos... y de vida y muerte. Allí, conocerás a los protagonistas de esta historia, y los lugares que todavía hoy conservan el recuerdo de lo sucedido. Para guiarte en tu viaje, un personaje muy especial te acompañará por todo el recorrido.

Mucha suerte en tu misión y recuerda: del éxito de tu viaje depende que las generaciones del mañana no olviden el momento en que los españoles conocieron, por primera vez en su historia, la libertad.

ETAPA 1

LUGAR: Monumento a las Cortes de Cádiz

AÑO: 1912

PERSONAJES: Alegorías de la Pepa, la Guerra (voz masculina) y la Paz (voz femenina)

ARGUMENTO: El Monumento a las Cortes de Cádiz, levantado durante la celebración del Primer Centenario, es el punto de partida del viaje en el tiempo. Allí, el usuario tendrá la oportunidad de conocer a la Pepa y anticipar algunos de los hechos a los que asistirá en las etapas posteriores.

LA PAZ. — [Suspiro] ¡Ayyyyyyyy! ¿Por qué nadie se para en la calle a ver los monumentos? Si la gente se fijara más en nosotros, descubriría que contamos muchas historias.

LA GUERRA. — Si al menos pudiéramos movernos, lástima que seamos estatuas.

LA PEPA. — Pero gracias a nosotras la gente puede recordar el pasado, por eso estamos siempre visibles en las calles de todas las ciudades.

LA PAZ. — ¡Shhhhhh! ¡Silencio! Parece que hay una persona ahí que nos observa con mucha atención... Creo que nos está escuchando.

LA PEPA. — ¡Oh! Debe ser el viajero del tiempo que estaba esperando. Su misión es crear un museo para conmemorar el bicentenario de mi nacimiento... Voy a saludarle:

¡Hola! Has llegado al Monumento de las Cortes de Cádiz, construido tras celebrar el primer centenario de mi nacimiento en 1912. Yo soy la Constitución, aunque la gente me llama cariñosamente la Pepa. En mi libro están escritas las leyes que los españoles acordaron a partir de 1810, cuando nuestro rey Fernando estaba preso en Francia y Napoleón había invadido España.

LA GUERRA. — ¡Por eso tuvimos que ir a la guerra!

LA PAZ. — Para vivir lo antes posible en paz...

LA PEPA. — Esas estatuas tan charlatanas que oyes son la Guerra y la Paz, y como yo, también viven en este monumento. ¿Quieres que descubramos juntos dónde se esconden?

LA GUERRA / LA PAZ. — Sí... ¡Qué adivine quiénes somos!

LA PEPA. — Así podrás demostrar que eres la persona indicada para esta misión. Busca entre las estatuas del monumento y adivina dónde están situadas la Guerra y la Paz. Si lo consigues, te acompañaré en tu viaje y te regalaré un mapa de la Bahía de Cádiz para viajar al pasado.

Comienza el desarrollo del juego. En función de los lugares del monumento que el usuario selecciona, se detalla la explicación de cada detalle iconográfico.

LA PAZ. — [Estatua de la Paz]: ¡Sí! Yo soy la Paz y simbolizo el deseo de todos los españoles de terminar la guerra contra Napoleón y alcanzar tiempos mejores.

LA GUERRA. — [Estatua de la Guerra]: ¡Me has encontrado! Como ves, soy un guerrero y animo a los gaditanos a defender su ciudad y la independencia española.

LA PEPA. — [Grupo escultórico en lo alto del pedestal]: Aquí se encuentra el libro de la Constitución. Está situado muy alto para que pueda verse desde toda la ciudad e incluso desde los barcos que vienen del mar.

CORO. — [Relieve de la Junta de Defensa de Cádiz]: Nosotros somos los gaditanos y estamos escribiendo una nota a los franceses para decirles que "la ciudad de Cádiz no reconoce otro Rey que el Señor Fernando VII."

CORO. — [Relieve de la Jura de la Constitución]: Nosotros recordamos el nacimiento de la Pepa. Somos los diputados y estamos jurando el texto de la Constitución.

CORO. — [Grupo de la Ciudadanía]: Somos los ciudadanos españoles y marchamos a luchar contra el enemigo para defender nuestros derechos.

CORO. — [Grupo de la Agricultura]: Somos la Agricultura, estamos deseando que termine la guerra para que de nuevo se puedan cultivar los campos.

LA PEPA. — ¡Muy bien! Mereces que te acompañe en tu viaje en el tiempo. Este mapa te ayudará a encontrar el camino. ¡Empecemos la aventura!

ETAPA 2

LUGAR: Mapa de la Bahía de Cádiz

AÑO: 1810

PERSONAJES: La Pepa, Antonio Alcalá Galiano

ARGUMENTO: Una vez que la Pepa nos ha proporcionado el mapa de nuestro viaje, éste se abre y se convierte en el escenario de la etapa. Allí, y con la ayuda de Antonio Alcalá Galiano, descubriremos cómo los franceses asediaban la Isla de León y la Ciudad de Cádiz, así como las estrategias defensivas que adoptó el gobierno español para evitar el avance de las tropas enemigas.

LA PEPA. — ¿Has usado alguna vez un mapa para orientarte? Los mapas sirven para saber llegar a los sitios, y vamos a necesitar éste para hacer el viaje y conocer nuestra ruta.

Entran en escena un soldado del ejército francés y otro del Cuerpo de Voluntarios de Cádiz.

LA PEPA. — ¡Pero, qué horror! Las tropas francesas asedian Cádiz y la Isla de León, nuestro destino. ¿Quieres saber qué zonas ocupaban los franceses y los españoles? Arrastra a cada soldado al lugar del mapa donde crees que estaba cada uno.

Una vez que el usuario ha arrastrado a cada soldado a su zona, la Pepa prosigue.

LA PEPA. — Efectivamente, en 1810 las tropas francesas habían ocupado casi toda la península, de norte a sur, y sólo había un punto por donde los franceses podían llegar a Cádiz: el Puente Zuazo: ¿Eres capaz de encontrarlo?

El usuario debe encontrar la representación del puente sobre el mapa.

LA PEPA. — ¡Muy bien! ¿Ves qué importante es saber leer un mapa? Nos da mucha información para no perdernos y saber qué camino elegir.

Entra en escena Antonio Alcalá Galiano, testigo directo de los hechos y cuyos recuerdos nos legó en sus "Memorias".

ALCALÁ GALIANO. — Qué razón tienes, querida amiga, perdona que interrumpa pero no he podido resistirme: soy Antonio Alcalá Galiano y estoy ayudando a los gaditanos a mejorar la defensa de Cádiz. Todo el que puede contribuye donando algo: dinero, alimentos, ropa, o armas para luchar...

LA PEPA. — Muy buenos días don Antonio. Tal vez nos pueda explicar qué se está haciendo para evitar la entrada de los franceses: ya han invadido toda Andalucía.

ALCALÁ GALIANO. — Será un honor descubrirlo con vosotros. Los trabajos empezaron el año pasado, con las decisiones tomadas por la Junta Militar de Defensa. Fíjate de nuevo en el mapa: ¿ves cuántas fortificaciones hay? ¿Quieres conocerlas?

Comienza el desarrollo de la actividad práctica. El usuario debe ir seleccionando los distintos lugares defensivos, los cuales explica Alcalá Galiano.

- [Puente Zuazo] La Pepa ya te ha explicado que el puente Zuazo era el único sitio por donde los franceses podían entrar a pie a la ciudad. Para protegerlo, a ambos lados del camino se han cavado fosas para poner dos baterías de cañones.
- [Arsenal de la Carraca] Éste es el Arsenal de la Carraca, un pequeño muelle que sirve para construir y reparar los barcos de guerra españoles.
- [Cortadura del Arrecife] En mitad del camino que une la Isla de León con Cádiz, estamos construyendo el Fuerte de la Cortadura, que servirá para proteger la entrada a la ciudad si los franceses consiguen llegar hasta aquí.
- [Castillo de Puntales] El castillo de Puntales es una de las fortalezas más antiguas: allí tenemos cañones para atacar los barcos extranjeros que quieren llegar al interior de la bahía. No olvides que desde hace siglos, se han librado en esta zona grandes batallas en el mar.
- [Baluarte Candelaria]. Toda la ciudad de Cádiz está amurallada y, si te fijas bien, hay zonas en forma de punta como el baluarte de la Candelaria para poder colocar los cañones en varias direcciones.
- [Castillo de San Sebastián]. Fuera de la ciudad se encuentra el Castillo de San Sebastián, un lugar muy especial ya que sólo se puede acceder a pie cuando baja la marea. El resto del tiempo hay que ir en barca. Desde allí podemos divisar los barcos que se aproximan a la bahía desde el océano.

LA PEPA. — Don Antonio, ha sido usted muy amable enseñándonos las fortificaciones, pero tenemos que darnos prisa y dirigirnos a San Fernando: quiero que mi acompañante asista a una sesión de las Cortes.

ALCALÁ GALIANO. — Las reuniones duran todo el día: los diputados tienen mucho que discutir, pero no os entretengo más. Para llegar allí, sólo hay que seguir el camino principal, y como después iréis a Cádiz, permitidme regalaros un plano de la ciudad para guiaros mejor por sus calles.

LA PEPA. — Don Antonio, ¡muchísimas gracias!

ALCALÁ GALIANO. — Buena suerte, ¡adiós!

ETAPA 3

LUGAR: Teatro de las Cortes (Isla de León, San Fernando)

AÑO: 1810

PERSONAJES: La Pepa, Agustín de Argüelles

ARGUMENTO: La etapa 3 se desarrolla en el interior del Teatro de las Cortes, donde los diputados se reunieron por vez primera tras convocar las Cortes. Agustín de Argüelles nos explicará para qué sirven las Cortes y cómo se hacen las leyes. Como objeto para nuestro baúl, podremos llevarnos un retrato del monarca si antes somos capaces de pintar una copia.

LA PEPA. — Bienvenido al Teatro de las Cortes. Hasta hace poco tiempo aquí se representaban obras de teatro, pero cuando los españoles empezaron a luchar contra los franceses y vieron que su rey Fernando estaba prisionero en Francia, decidieron convocar las Cortes, que es donde los representantes del pueblo se reúnen para decidir las leyes del país.

Entra en escena el diputado Agustín de Argüelles, considerado uno de los padres de la Pepa.

ARGÜELLES. — ¡Efectivamente! Y ese trabajo lo hacemos los diputados. Cada uno representamos a todas las personas que viven en una provincia de España o de América. Yo, por ejemplo, soy diputado por Asturias.

LA PEPA. — Buenos días Sr. Argüelles... Pensábamos que no había nadie.

ARGÜELLES. — Ya hemos terminado nuestra sesión de hoy pero... ¡Tenemos tantas cosas qué hacer! Por primera vez en la historia, los españoles somos libres de decidir nuestro destino.

LA PEPA. — ¿Y qué decisiones han tomado?

ARGÜELLES. — En primer lugar, que la nación no puede pertenecer a ninguna persona o familia, así que el rey no podrá ya dictar sus leyes sobre los españoles. A partir de ahora será el pueblo, a través de las Cortes, quien decida las normas con las que debemos vivir.

LA PEPA. — Entonces, ¿cuál será la función del rey?

ARGÜELLES. — El firmará las leyes que los diputados decidimos en las Cortes para hacerlas cumplir a todos los españoles.

LA PEPA. — Veo que hay un retrato del rey pintado al fondo.

ARGÜELLES. — Así es pero... ¡Por todos los cielos! El retrato está incompleto... ¿Quieres ayudarnos a terminar de pintarlo?

LA PEPA. — Seguro que es muy divertido, y cuando lo acabemos, podremos llevarnos a nuestro museo una copia del retrato.

Comienza el desarrollo del juego. El usuario debe seleccionar, entre todos los atributos que aparecen junto al retrato de Fernando VII, los que identifican al monarca. Cada vez que se seleccione un objeto, Argüelles nos explicará si hemos acertado o no.

- [Corona]: La corona es el símbolo más importante del rey, pero en la época no se ponía sobre la cabeza sino sobre un almohadón al lado del monarca.
- [Manto de armiño]: ¡Muy bien! El armiño es un pequeño animal parecido a los hurones, que cambia el color de su piel cuando llega el invierno, volviéndose blanca como la nieve. Eso hace que sea muy difícil cazarlos y por eso es un símbolo de la realeza.
- [Cetro]: ¡Felicidades! El cetro es el símbolo del poder del monarca.
- [Escribanía]: La pluma y la tinta se utilizaba para reconocer a los escritores y pensadores.
- [Paleta y pinceles]: Los pinceles y la paleta con los colores es el símbolo de los pintores, no de los reyes.
- [Arpa]: El arpa es un instrumento musical, y se utilizaba en los retratos de los músicos.

LA PEPA. — ¡Muy bien! Ha quedado un retrato precioso. Y ahora, ¿qué te parece si continuamos nuestro viaje hacia Cádiz?

ETAPA 4

LUGAR: Convento de la Enseñanza de María (Isla de León, San Fernando)

AÑO: 1810

PERSONAJES: La Pepa, Francisco de Saavedra

ARGUMENTO: En la fachada del Convento de la Enseñanza de María, sede de la Regencia, nos encontramos a Francisco de Saavedra, quien nos explica qué es la Regencia y nos solicita la misión de ir a recibir a los diputados de América que van a llegar al Puerto de Cádiz. A cambio, nos regalará como recuerdo un dibujo de una sesión de las Cortes.

SAAVEDRA. — Si estáis interesados en llevaros un recuerdo, yo os puedo regalar un dibujo de una sesión de las cortes a cambio de un favor...

LA PEPA. — Si es D. Francisco Saavedra. Estaremos encantados de ayudarle pero, ¿qué hace vuestra Merced por aquí?

SAAVEDRA. — Hemos establecido aquí, en el Convento de la Enseñanza de María, las oficinas de la Regencia, y necesito que alguien vaya a recoger al puerto de Cádiz a los diputados que vienen de América.

LA PEPA. — Nosotros vamos hacia allí, cumpliremos la misión, pero... ¿nos podría explicar qué es la Regencia?

SAAVEDRA. — Cuando apresaron a Fernando VII, España se quedó sin monarca y se nombró una regencia que debe ocupar su lugar hasta que vuelva.

LA PEPA. — ¡Claro, es muy fácil! Si las Cortes representan al pueblo, entonces la regencia representa al rey ausente...

SAAVEDRA. — Efectivamente, las Cortes tienen el poder de hacer las leyes, que se llama "poder legislativo", y nosotros debemos aplicar esas normas para gobernar el país, lo que se llama "poder ejecutivo".

LA PEPA. — ¿Y quién se encarga de vigilar que se cumplen las leyes?

SAAVEDRA. — Los jueces, a través de tribunales, que tienen el llamado "poder judicial". La separación de poderes permite que un país sea moderno y democrático... Pero tomen su dibujo y, por favor, cumplan la misión que les he pedido.

LA PEPA. — No se preocupe Sr. Saavedra, partimos inmediatamente hacia el puerto y así podremos continuar nuestro viaje. ¿Y si miramos en el mapa la ruta que debemos seguir?

ETAPA 5

LUGAR: Puerto de Cádiz

AÑO: 1810

PERSONAJES: La Pepa, José Mexía Lequerica

ARGUMENTO: De acuerdo a la promesa hecha a Saavedra, la etapa se desarrolla en el puerto. Allí, veremos a uno de los diputados americanos, que ya ha recibido a sus compañeros. Aun así, deberemos ayudarle a organizar las mercancías del puerto que llegan de América.

PEPA. — ¡Muy bien! ¡Ya llegamos al puerto de Cádiz! Fíjate en los barcos: las corbetas van mucho más rápido que los navíos porque son más pequeñas. Durante esta época, el puerto de Cádiz era el más grande de España, aquí llegaban productos de todo el mundo, sobre todo desde América, que después los comerciantes vendían a otros países.

¡Pero mira! Fíjate en la ciudad: ¿has visto qué altos son algunos edificios? Se llaman torres miradores, allí vivían los comerciantes y desde sus ventanas podían ver cómo entraban y salían los barcos del puerto. ¡Ayyy! Qué recuerdos... Pero no nos retrasemos más, o no llegaremos a tiempo de recibir a los diputados americanos...

En ese momento, aparece en el muelle una fragata atracada, y entra en escena José Mexía Lequerica, diputado por Venezuela y uno de los miembros de las Cortes más destacados.

PEPA. — Hay una fragata atracada en el muelle pero, ¿dónde están los diputados americanos?

¡Oh! Si es el diputado don José Mexía Lequerica, representante de Venezuela. Disculpe Sr. Mexía, me preguntaba si vuestra merced está esperando a sus compañeros diputados que llegaban hoy de América. Nos han encargado recibirles.

MEXÍA LEQUERICA. — Mis queridos amigos, mis compañeros ya han desembarcado y les he enviado directamente al Teatro de las Cortes. Para mí es muy importante que estén todos allí, porque ahora somos iguales a los españoles que viven en la península y tenemos que hacer juntos las leyes. No he podido ir con ellos porque debo vigilar que no se confundan nuestros productos con las mercancías españolas que van a salir en este barco hacia América.

PEPA. — ¡Qué lástima haber llegado tarde! Si vuestra merced quiere, nosotros podríamos ayudarle a vigilar los productos.

MEXÍA LEQUERICA. — ¡Sería de gran ayuda! Pues como ven, han mezclado las mercancías que venían de América con los productos españoles que vamos a enviar allí. Los marineros no saben qué hay que dejar aquí y cuáles subir a la fragata. Si me

podieran ayudar, se lo agradecería mucho, así puedo irme antes al Teatro de las Cortes para seguir las sesiones.

PEPA. — ¡Será un honor ayudarle!

MEXÍA LEQUERICA. — ¡Pues no perdamos un minuto! De entre todos los productos que ves en el muelle, debes elegir cuáles venían de América para que no los vuelvan a subir al barco. Si aciertas, podrás llevártelos en tu baúl como recuerdo.

Comienza el desarrollo del juego, según se seleccionan los diversos productos, Mexía Lequerica nos explica qué mercancías procedían de América y cuáles se enviaban allí desde España.

- [Saco de cacao]: ¡Muy bien! El mejor cacao venía de Venezuela. En esta época, tomar chocolate era una costumbre muy tradicional en Cádiz y en el resto de España.
- [Caja con hojas de tabaco]: ¡Efectivamente! El tabaco se cultivaba en América y en España se llevaba a las fábricas para prepararlo y venderlo a otros países.
- [Cofre con plata y oro]: ¡Acertaste! Desde la llegada de los españoles a América, la plata y el oro trajeron grandes riquezas a España.
- [Barriles de vino y aceite]: ¿Estás seguro? Desde España también salían productos hacia América: nuestros vinos y aceites de Andalucía les gustaba mucho por allí... Será mejor que lo subamos al barco.
- [Cajón con libros]: ¡Oh! Aunque en América también imprimían sus propios libros, en España se publicaban más, y en cualquier viaje se llevaban allí siempre para completar las bibliotecas. Mejor será subirlo al barco.
- [Cajón con telas de seda]: ¡Te has equivocado! Las sedas con las que se hacían ricos vestidos se fabricaban en Valencia, y desde allí se vendían a América. Carguemos el cajón en el barco.

¡Has cumplido con el reto! Gracias por tu ayuda y buena suerte en tu misión.

PEPA. — Ha sido un placer Sr. Diputado. ¿Qué te parece si aprovechamos para conocer la ciudad de Cádiz? Descubriremos el lugar donde nació el 19 de marzo de 1812... Pero antes de continuar, abramos el plano que nos regalaron de la ciudad para ver mejor la ruta dentro de Cádiz.

ETAPA 6

LUGAR: Plano de la ciudad de Cádiz

AÑO: 1812

PERSONAJES: La Pepa, Diego Muñoz Torrero

ARGUMENTO: El viaje en el tiempo nos lleva a 1812, año en el que nace la Constitución. En esta breve etapa tendremos ocasión de conocer a Diego Muñoz Torrero, Presidente de las Cortes, quien nos explicará porqué los diputados han trasladado aquí sus reuniones y el efecto que causa en la ciudad la caída de las bombas francesas.

LA PEPA. — ¡Este es el plano de Cádiz! Y ya estamos en 1812, año de mi nacimiento...
Como ves, todavía tenemos que recorrer distintos lugares de la ciudad y seguir reuniendo objetos para nuestro museo.

En ese momento, tres bombas francesas caen sobre la ciudad, sobresaltando a la Pepa.

LA PEPA. — ¡Qué horror! ¡Las bombas de los franceses están llegando a la ciudad!

Mientras tanto, entra en escena Diego Muñoz Torrero.

MUÑOZ TORRERO. — No se preocupen por las bombas: vienen de tan lejos que apenas hacen daño y muchos gaditanos se las toman a broma.

LA PEPA. — ¡Si es Diego Muñoz Torrero! Pensábamos que los diputados estaban en el Teatro de las Cortes...

MUÑOZ TORRERO. — Ahora celebramos las reuniones en el Oratorio de San Felipe Neri, porque en el centro de la ciudad de Cádiz estamos más seguros de los bombardeos franceses.

LA PEPA. — Entonces iremos con usted. Quiero que mi acompañante vea la proclamación de la Constitución.

MUÑOZ TORRERO. — El oratorio no está muy lejos: es una iglesia de forma ovalada, como el teatro, así podemos hacer cómodamente las reuniones de las Cortes. Pero venid conmigo y así lo conoceréis.

ETAPA 7

LUGAR: Oratorio de San Felipe Neri

AÑO: 1812

PERSONAJES: La Pepa, Antonio Capmany, Diego Muñoz Torrero, José Mexía Lequerica y Agustín de Argüelles

ARGUMENTO: La invitación de Muñoz Torrero nos permite asistir a la Jura de la Constitución que tuvo lugar en la nueva sede de las Cortes de Cádiz: el Oratorio de San Felipe Neri. Allí, tendremos la oportunidad de ver a viejos conocidos y, junto a Antonio Capmany, descubriremos los derechos que encierra la Constitución en sus artículos.

LA PEPA. — Hoy es 19 de marzo de 1812. ¡Día de mi nacimiento! Los diputados llevan dos años trabajando por el bien del país y, por fin, han terminado de redactar mis páginas. ¡Toda la ciudad de Cádiz será hoy una fiesta! Pero antes, los diputados deben jurar fidelidad a la nueva Constitución. Fíjate en cómo lo hacen y podrás ver a algunos de nuestros amigos...

En segundo plano, el presidente de las Cortes, Muñoz Torrero, lee el juramento que deben prestar los diputados, como Agustín de Argüelles, ante la nueva Constitución.

MUÑOZ TORRERO. — ¿Juráis guardar la Constitución política de la Monarquía Española que estas Cortes generales y extraordinarias han decretado y sancionado?

ARGÜELLES. — Sí, juro.

MUÑOZ TORRERO. — Si así lo hicieras, Dios os lo premie, y si no, os lo demande.

Mientras otros diputados prestan su juramento, entra en escena Antonio Capmany, diputado por Cataluña.

LA PEPA. — Con ese juramento, los diputados se comprometen a defender las nuevas leyes recogidas en la Constitución. ¿Verdad Sr. Capmany?

CAPMANY. — Tienes razón, los diputados de las Cortes luchamos para que todos los españoles sean libres e iguales.

LA PEPA. — ¿Y cómo va a conocer el pueblo sus nuevos derechos?

CAPMANY. — Esta misma tarde saldremos por toda la ciudad para leer la Constitución en voz alta. Como la mayoría del pueblo no sabe leer, es la única manera de que sepan sus nuevos derechos.

LA PEPA. — ¿Y cuáles son esos derechos?

CAPMANY. — ¡Tienen muchos! Entre otros, el derecho a la educación. Dentro de unos años, y gracias a la Constitución, todos los niños irán a la escuela y sabrán leer y escribir.

LA PEPA. — Entonces no será necesario que haya que leerles en voz alta la Constitución, sino que ellos mismos la podrán conocer.

CAPMANY. — Y para eso, hemos editado muchos ejemplares con el texto completo de la Constitución.

LA PEPA. — Nos gustaría mucho llevarnos uno de recuerdo, ¿dónde podemos conseguirlo?

CAPMANY. — Yo os regalo uno si a cambio lo adornáis para que quede más bonito, ¿aceptáis el reto?

LA PEPA. — ¡Lo aceptamos!

CAPMANY. — El libro de la Constitución de 1812 tiene un total de 384 Artículos. Cada uno de ellos describe una norma diferente y, para ordenarlos, se dividen en 10 Títulos.

LA PEPA. — ¿Hacemos nuestro propio libro de la Constitución? Para adornarlo, vamos a utilizar viñetas, que son imágenes que adornan los textos. Elige para cada Título su viñeta correspondiente.

Comienza el desarrollo del juego. Según aparecen los distintos Títulos de la Constitución, se debe elegir la viñeta que mejor los ilustraría. Antonio Capmany nos explicará las asociaciones.

- [Título 1º. De la nación española y de los españoles]: ¡Muy bien! Las dos mujeres que se dan la mano representan a los españoles que vivían en la península y los que vivían en América: todos ellos tenían los mismos derechos y deberes según el Título 1º de la Constitución.
- [Título 3º. De las Cortes]: ¡Perfecto! La viñeta representa a los diputados discutiendo las leyes. En el Título 3º de la Constitución se explicaban todas las normas del funcionamiento de las Cortes.
- [Título 4º. Del Rey]: ¡Acertaste! En el Título 4º se explicaban los deberes que tenía el rey, al que vemos en la viñeta rodeado de los representantes del pueblo.
- [Título 5º. De los Tribunales de Justicia]: ¡Efectivamente! En la escena vemos cómo se celebraba en la época un juicio, y en los artículos del Título 5º de la Constitución se dictaban las normas de los tribunales de Justicia.

LA PEPA. — ¡Enhorabuena! Te va a quedar un libro de la Constitución precioso. ¿Qué te parece si sacamos nuestro plano y vamos a celebrar con el resto de los gaditanos mi nacimiento?

ETAPA 8

LUGAR: Calle Ancha

AÑO: 1812

PERSONAJES: La Pepa, Frasquita Larrea

ARGUMENTO: Una vez que hemos asistido a la Jura de la Constitución, paseamos por la Calle Ancha, donde encontramos a Frasquita Larrea. Con ella tendremos la oportunidad de conocer algunos de los entretenimientos favoritos de los gaditanos, como las tertulias que se celebraban en el café y los debates que se originaban leyendo los periódicos de la época en el seno de la nueva libertad de opinión y prensa.

LA PEPA. — ¿Te gusta la Calle Ancha? Es una de las favoritas de los gaditanos para pasear, ver a los amigos y charlar de las noticias del día. Además, está llena de comercios y de gentes... ¡Pero mira! Ahí viene doña Frasquita Larrea.

Entra en escena Frasquita Larrea, una de las intelectuales gaditanas más conocidas de la época y famosa por las tertulias que organizaba en el salón de su casa.

FRASQUITA LARREA. — Buenas tardes amigos, acabo de salir del café... Me encanta pasar un rato allí y tomar café, chocolate o refrescos mientras comentamos las noticias de los periódicos.

LA PEPA. — ¿Y qué noticias trae hoy la prensa?

FRASQUITA LARREA. — Estos días casi todos hablan de la Constitución. Y como ahora existe libertad de imprenta y podemos expresar libremente nuestras ideas, podemos leer un montón de opiniones diferentes y debatir. Yo misma he publicado alguna carta en la prensa.

LA PEPA. — ¿Y por qué les gusta debatir en los cafés?

FRASQUITA LARREA. — Porque en los cafés puedes leer todos los periódicos sin necesidad de comprarlos. Fíjate en ese grupo de ahí, una persona lee en voz alta las noticias y cuando acaba, el resto opina. Así es más entretenido leer las noticias.

LA PEPA. — Pero doña Frasquita, no se ha quedado en la tertulia del café...

FRASQUITA LARREA. — Porque yo prefiero organizar tertulias en el salón de mi casa: invito a amigos y discutimos sobre cómo va el país... Esta costumbre es muy común en Cádiz en estos tiempos.

LA PEPA. — Qué pena que no tengamos tiempo de ir a ver su tertulia, será mejor que compremos un periódico pero no sabemos dónde hacerlo.

FRASQUITA LARREA. — Lo puedes comprar a esa gacetera de allí, pero si os parece bien podríamos crear nuestro propio periódico para divertirnos.

LA PEPA. — ¿Y nos ayudará a hacerlo?

FRASQUITA LARREA. — Por supuesto, veréis qué fácil es si conocéis las piezas que debe tener cualquier periódico.

LA PEPA. — Vamos a recrear un periódico de la época. En la parte de la derecha tienes una hoja en blanco que será nuestro periódico. Para crearlo, tienes que elegir correctamente las piezas que ves a la izquierda y pegarlas por orden en la hoja de papel. Piensa que cada parte tiene su sitio correspondiente.

Comienza el juego planteado por la Pepa. Según se van ubicando las distintas partes de una portada, Frasquita Larrea nos explica qué es cada cosa.

- [Encabezado]: El encabezado se coloca en la parte de arriba y nos indica el nombre del periódico, el precio y la fecha.
- [Titular]: Se llama titular a una frase que resume la noticia, y para que resalte más se pone en un tamaño más grande de letra.
- [Imagen]: En esta época no existía la fotografía y los periódicos no tenían imágenes. En vez de fotos existían estampas que se vendían sueltas pero... ¿A qué queda mejor un periódico con su imagen en la portada?
- [Cuerpo de la noticia]: La noticia más importante se pone en la portada y el texto puede continuar en el resto de las páginas.
- [Anuncios]: La gente que ponía anuncios en el periódico tenía que pagar, y gracias a eso era más fácil costear la edición del periódico. Como no son tan importantes como las noticias, se ponían al final o en la parte de abajo.

LA PEPA. — ¡Qué bonito ha quedado nuestro periódico! Gracias a la prensa de Cádiz podemos saber hoy cómo sucedió la historia.

FRASQUITA LARREA. — ¡Así es! Me ha gustado tanto que os cambio vuestro periódico por estos otros dos que había comprado esta mañana.

LA PEPA. — ¡Aceptamos el cambio! Así tendremos dos diarios distintos para nuestro museo. Muchas gracias por ayudarnos, doña Frasquita.

FRASQUITA LARREA. — Ha sido un placer.

LA PEPA. — ¿Y si ahora que tenemos periódicos seguimos viendo la ciudad?

ETAPA 9

LUGAR: Paseo de la Alameda Apodaca

AÑO: 1812

PERSONAJES: La Pepa, Titiritero

ARGUMENTO: Una vez que hemos conseguido ya el ejemplar de la Constitución y los periódicos, la Pepa nos sugiere que, antes de terminar nuestro viaje, nos demos un paseo por la Alameda Apodaca para que podamos conocer las diversiones de los gaditanos y comprender la importancia que tenían entretenimientos como el paseo o el teatro.

LA PEPA. — ¡Qué bien se está en el Paseo de la Alameda con sus árboles y sus fuentes! Casi toda la ciudad viene por las tardes a dar una vuelta y ver a sus amigos. Muchos traen sus sillas y se sientan a la sombra para charlar un rato. Otros, vienen a galantear con las damas y a dejar ver sus ricos trajes a la última moda. Pero también viene gente sencilla del pueblo a entretenerse con bailes, canciones y otras diversiones.

En este momento, entra en escena un titiritero.

LA PEPA. — Y hablando de diversiones... ¡Si es un titiritero! En su bolsa lleva títeres y marionetas para representar pequeñas obras de teatro en la calle. ¡Buenas tardes Sr. Titiritero!

TITIRITERO. — Hola amigos, ¿Disfrutando del buen día que hace? Yo tengo que preparar una pequeña comedia que representaré aquí en el Paseo de la Alameda.

LA PEPA. — ¡Claro, había olvidado que a los gaditanos les encanta el teatro!

TITIRITERO. — Y los que no van a los teatros de verdad, pueden ver mis pequeñas representaciones con títeres.

LA PEPA. — ¿Y qué historias representan?

TITIRITERO. — Casi todas son comedias para hacer reír a la gente. Y en los intermedios de la obra otras marionetas entran para cantar tonadillas.

LA PEPA. — ¿Tonadillas?

TITIRITERO. — Son canciones populares que se acompañan de música y bailes, como los boleros o los fandangos.

LA PEPA. — Pero en su saco no veo ningún escenario para que las marionetas puedan actuar...

TITIRITERO. — Porque tengo que montarlo y sacar del saco los decorados, de hecho... ¿Queréis ayudarme a montar mi teatrillo?

LA PEPA. — Sí... ¡Qué ilusión!

En el juego se despliega el teatrillo del titiritero, mostrando dos escenarios y cuatro títeres: una pareja de majos y otra pareja de petimetres. El usuario debe arrastrar a su escenario correspondiente a cada personaje.

PETIMETRE. — [Figura con sombrero de copa]: ¡Qué acierto traerme aquí! Soy un petimetre y me encanta acompañar todo el día a las damas para hacerles compañía y rendirles cumplidos.

PETIMETRA. — [Figura con mantilla y basquiña oscuras]: ¡No podías haber elegido mejor! Soy una dama con mucha clase y buen gusto y me encanta vestir a la última moda. Este salón es delicioso para organizar un baile o una tertulia.

MAJO. — [Figura con capa]: ¡Qué buen día hace! A los majos nos gusta estar en la calle y venir de paseo al campo. Con mi capa me protejo del sol, y también de la lluvia.

MAJA. — [Figura con mantilla y basquiña claras]: ¡Este paisaje es estupendo para bailar! Me encantan los bailes españoles como los fandangos y la música de la guitarra y las castañuelas.

TITIRITERO. — ¡Veo que podríais montar vuestra propia compañía de teatro! Como premio os regalo dos de los títeres para que tengáis un recuerdo de cómo son las gentes de Cádiz en 1812.

LA PEPA. — Muchísimas gracias Señor Títerero. Bueno, creo que ya tenemos suficientes objetos para crear nuestro museo. ¿Qué te parece si regresamos al futuro y abrimos nuestro baúl?

ETAPA 10

LUGAR: Castillo de San Sebastián (sala del museo virtual del Bicentenario)

AÑO: 2012

PERSONAJES: La Pepa

ARGUMENTO: Una vez que hemos completado nuestro viaje en el tiempo por el pasado, volvemos al futuro. Nuestra misión acaba en el interior del Castillo de San Sebastián, donde el usuario creará su propio museo sobre el Bicentenario con las piezas conseguidas en el viaje y superando así la misión.

LA PEPA. — ¡Ya hemos regresado al presente! Estamos en el Castillo de San Sebastián, que se va a convertir en un centro donde se recuerde el bicentenario de mi nacimiento. En esta sala del Castillo vas a poder abrir tu baúl y crear, con los objetos que hemos conseguido, tu propio museo: ¿empezamos?

Aparece un recurso donde podemos escribir el nombre que vamos a dar a nuestro museo.

LA PEPA. — Qué bonito va a quedar... Ahora, escribe tu nombre y tus apellidos para que sepamos cómo se va a llamar el museo...

Ya que tenemos un nombre del museo y hemos pintado sus paredes, ¿qué te parece si empezamos a colocar las piezas? Vamos a fijarnos primero en los marcos, que sirven para que podamos colgar en la pared dibujos y pinturas. ¿Qué objetos del baúl colocarías en ellos?

El usuario debe desplazar la pintura del retrato de Fernando VII, el dibujo de la sesión de las Cortes, así como el mapa de la bahía y el plano de la ciudad a los marcos de la pared correspondientes.

LA PEPA. — ¡Muy bien! Ahora que tenemos colgados los dibujos y nuestra pintura, fíjate en las vitrinas de cristal: hay una grande y dos más pequeñas: ¿Dónde crees que podríamos poner nuestros productos del comercio con América?

El usuario debe mover a las vitrinas de la derecha los productos del comercio americano: el cacao, el cofre con oro y plata y la caja con hojas de tabaco.

LA PEPA. — ¡Efectivamente! Gracias a las vitrinas, los objetos no se estropean. Las otras dos vitrinas son más bajas y sirven para poner libros y documentos. Así, el público puede leerlos más fácilmente: ¿dónde pondrías los dos periódicos y el libro de la Constitución que hemos traído de nuestro viaje?

El usuario debe alojar los dos ejemplares de prensa y el libro de la Constitución en las vitrinas correspondientes de la izquierda y la parte del centro de la sala.

LA PEPA. — ¡Qué bien nos va a quedar nuestro museo! Ya sólo nos falta que cuelgues de los ganchos del techo los títeres que nos regalaron en el paseo.

Las dos vitrinas del fondo se reservan para alojar en ellas los títeres que nos regalaron en el paseo.

LA PEPA. — ¡Enhorabuena! Has sido un compañero de viaje en el tiempo formidable. Has conseguido superar la misión: crear un museo que recuerde el bicentenario de la Constitución de 2012. Gracias a ti, cualquier persona podrá conmemorar así lo que sucedió en Cádiz y San Fernando hace ahora doscientos años.

Para terminar, ¡hagamos una foto del museo como recuerdo! Y si quieres que nos volvamos a ver, ya sabes que me puedes encontrar en mi monumento... ¡Adiós!