

Una experiencia integrada de educación e investigación prehistórica. El Camp d'Aprenentatge de la Noguera

Antoni Bardavio Novi (*)

* CdA de la Noguera.
Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya
Paseo del Segre 17. 25613
Sant Llorenç de Montgai (Lleida)
E-mail: c5901117@xtec.cat

Resumen

El proyecto didáctico del *Camp d'Aprenentatge de la Noguera* (Servicio Educativo del Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya), tiene como objetivo desarrollar propuestas educativas que permitan al alumnado acercarse a la comprensión de un territorio concreto desde la arqueología y la prehistoria y las ciencias del medio ambiente con la voluntad de fomentar un aprendizaje analítico que les permita una mejor comprensión del mundo actual. La metodología didáctica propuesta en las actividades que se llevan a cabo promueve en el alumnado, desde educación infantil hasta bachillerato, un acercamiento a esta realidad siguiendo una estrategia didáctica de descubrimiento guiado y empatía que facilita la comprensión y valoración de todos los elementos que configuran la fisonomía actual de este territorio. Esta propuesta didáctica nace del trabajo coordinado entre profesorado de educación primaria y secundaria e investigadores de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Palabras clave

Educación, entorno, arqueología, prehistoria, medio ambiente.

Abstract

The objective of the educational project of the La Noguera Field School (Educational Service of the Education Department of the *Generalitat de Catalunya*) is to develop educational proposals that make possible for students to approach a specific landscape from the point of view of archaeology, prehistory and environmental studies and that foster analytical learning for a better understanding of contemporary society. The educational methodology proposed in the activities design allows students from primary and secondary schools to develop an approach to this reality by means of guided discovery and empathic strategies which make both understanding and valuation of the whole range of elements that shape the current characteristics of this landscape easier. This educational proposal arises from a coordinated work between primary and secondary teachers and researchers of the Universitat Autònoma de Barcelona.

Keywords

Education, archaeology, history, natural environment

¿QUÉ ES UN CAMPO DE APRENDIZAJE?

Los Campos de Aprendizaje -*Camps d'Aprenentatge*- son servicios educativos del Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya que ofrecen la posibilidad de hacer estancias de dos a cinco días, o visitas de trabajo de un día al alumnado de los centros docentes catalanes de educación infantil



Figura 1. Situación de los Campos de Aprendizaje en el territorio catalán.

y primaria y de educación secundaria obligatoria. En estos momentos la red de campos de aprendizaje está compuesta por dieciséis centros que tienen como objetivos prioritarios; promover actividades educativas innovadoras en espacios naturales y culturales emblemáticos del territorio catalán, participar en la formación inicial y permanente del profesorado, y participar en la investigación de aquellos temas clave de los propios campos de aprendizaje. Éstos permiten el desarrollo de actividades de trabajo en entornos reales, prolongando el currículo escolar fuera de las aulas, en laboratorios vivenciales que promueven la aplicación de conocimientos vinculados a las áreas de ciencias naturales y ciencias sociales de manera transversal e interdisciplinar.

UNA RELACIÓN ENTRE INVESTIGACIÓN Y DIVULGACIÓN ESCOLAR

El Campo de Aprendizaje de la Noguera participa de un convenio de trabajo con el Laboratorio de Arqueología y Enseñanza del Centro de Estudios del Patrimonio Arqueológico de la Prehistoria (Universidad Autónoma de Barcelona), que surgió con la voluntad de llevar a cabo una puesta en común de las



Figura 2. Visita escolar al yacimiento de la Roca dels Bous.



Figura 3. Entorno del yacimiento de la Roca dels Bous

experiencias y reflexiones de las diferentes partes implicadas en los proyectos divulgativos en el ámbito escolar en torno a la arqueología y, de forma más genérica, en torno al patrimonio histórico y arqueológico. Desde el inicio de este trabajo de colaboración, las líneas de actuación pretenden profundizar tanto en el contenido científico de base del conocimiento histórico y arqueológico como en los objetivos formativos y procedimientos didácticos empleados en todas las etapas educativas para divulgarlos. Para llevar a término estos objetivos trabajan en estrecha relación el equipo de arqueólogos de la UAB que excava diversos yacimientos de la comarca, con el equipo docente del Campo de Aprendizaje. Esta colaboración se concreta en:

- el mantenimiento por parte del equipo de arqueólogos del Parque Arqueológico Didáctico –infraestructura básica del CdA de la Noguera-.
- la fabricación y restitución de herramientas y otros utensilios de época prehistórica reproducidos de forma fidedigna -utilizando tanto las materias primas, como la tecnología original-.
- la posibilidad de visitar con alumnado los yacimientos durante los periodos de excavación.

Por su parte, el equipo docente del CdA –formado por profesorado de educación primaria y secundaria, especialistas en didáctica de las ciencias naturales y de las ciencias sociales- propone estrategias y elabora materiales didácticos orientado al público escolar, desde párvulos 3 años hasta bachillerato. Asimismo, elabora propuestas didácticas sobre arqueología y prehistoria de uso libre en internet dentro de la página web del Campo de Aprendizaje, y colabora en la realización de propuestas didácticas vinculadas a exposiciones temporales diseñadas por el equipo de arqueólogos de la UAB.

Es también tarea del profesorado del Campo de Aprendizaje el diseño de jornadas de trabajo con alumnos de formación inicial del profesorado de diversas universidades catalanas (Universidad de Lleida, Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad de Vic), así como la realización de cursos de formación permanente del profesorado de educación primaria y secundaria en lo relativo a uso de fuentes materiales en la enseñanza del conocimiento del medio social y cultural i de las ciencias sociales, desde una perspectiva transversal vinculada al trabajo interdisciplinar con otras áreas de conocimiento como las ciencias naturales y la tecnología.

EL ENTORNO DEL CAMPO DE APRENDIZAJE DE LA NOGUERA

El Campo de Aprendizaje de la Noguera pretende proporcionar al alumnado las herramientas educativas necesarias que le permita interpretar y comprender por qué Sant Llorenç de Montgai –localidad de la comarca leridana de la Noguera donde se encuentra el CdA de la Noguera- ha sido un entorno ocupado por el ser humano desde la prehistoria debido a sus excepcionales características orográficas y a su riqueza natural. La explotación de los recursos que la naturaleza ofrece en este paraje constituyeron la base de las



Figura 4. Yacimiento arqueológico de la Roca dels Bous.



Figura 5. Pinturas rupestres de la Cova dels Vilars.



Figura 6. Yacimiento arqueológico de la Cova Gran.

formas de vida de los cazadores, recolectores y pescadores del paleolítico. Su realidad geográfica, puerta de entrada desde la depresión del río Segre a las montañas pre-pirenaicas y pirenaicas, frontera entre los condados catalanes y el nordeste de Al-Andalus, lo convirtieron en un espacio de especial significación durante la Edad Media. En el transcurso de la Guerra Civil española se convirtió también en escenario trágico de la denominada Batalla del Segre. En la actualidad el aprovechamiento de las aguas de su embalse (construido a inicios del siglo XX) permite la obtención de energía eléctrica y hace posible el riego de los campos del Llano de las tierras de Lleida y el abastecimiento de agua de boca a parte de su población gracias al Canal Auxiliar de Urgell, que tiene su origen en el embalse de Sant Llorenç. Hoy en día, este espacio natural protegido se ha convertido en un lugar excepcional tanto para la observación de aves acuáticas, como para la práctica de deportes como el piragüismo, el senderismo, la pesca o la escalada.

UN ESPACIO CON MÚLTIPLES RESTOS ARQUEOLÓGICOS DE LA PREHISTORIA

El entorno próximo al CdA de la Noguera es un espacio natural que cuenta con la presencia de múltiples yacimientos arqueológicos. La Roca dels Bous en Sant Llorenç de Montgai, la Cova Gran de Santa Linya y la Cova dels Vilars en Os de Balaguer, son algunos de los yacimientos que forman parte de las propuestas didácticas desarrolladas en el Campo de Aprendizaje.

LA ROCA DELS BOUS

Se encuentra ubicado a orillas del embalse de Sant Llorenç de Montgai. En esta cueva, que la erosión ha convertido en abrigo, se han descubierto restos arqueológicos que indican, sin ninguna duda, la presencia de grupos humanos neandertales en este territorio.



Figura 7. Actividades de paleoantropología-



Figura 8. Excavación simulada.

LA COVA GRAN

Se encuentra ubicada a pocos kilómetros de la Roca dels Bous. En este yacimiento se ha documentado una larga secuencia de ocupaciones humanas, desde el paleolítico medio hasta el neolítico.

LA COVA DELS VILARS

Se encuentra ubicada en la Sierra d'Os, en un estrecho que forma el barranco de Els Vilars, dominando el curso del río Farfanya. Se pueden observar en su interior dos zonas con pinturas rupestres de tipo esquemático. Un total de 29 motivos pictóricos que corresponden a cuadrúpedos, representaciones humanas, círculos concéntricos, una cierva y diversos trazos de formas no interpretadas.

PROYECTO CURRICULAR DEL CAMPO DE APRENDIZAJE DE LA NOGUERA EN LO REFERENTE A ARQUEOLOGÍA Y PREHISTORIA

El eje de actividades didácticas prioritario del CdA de la Noguera se fundamentan en la simulación del método de investigación arqueológica, en la experimentación didáctica en arqueología y la empatía histórica, proponiendo, asimismo, la reconstrucción experimental de la vida cotidiana en los tiempos prehistóricos. La selección de las actividades propuestas y su orientación por niveles educativos, responde tanto a las potencialidades educativas inherentes a cada propuesta, como a su vinculación curricular con cada ciclo educativo.

Talleres y actividades por niveles educativos que se llevan a cabo en el CdA de la Noguera en referencia a la arqueología y el pasado prehistórico:

INTERPRETANDO EL PASADO

NIVELES EDUCATIVOS	EDUCACIÓN		
	INFANTIL	PRIMARIA	SECUNDARIA
Excavando el pasado		X	X
Un mundo de objetos	X	X	
Laboratorio de evolución humana y paleoantropología		X	X
Laboratorio de cultura material		X	X



Figura 9. Prehistoria en educación infantil.



Figura 10. Experimentando con la música en la prehistoria.

LOS TIEMPOS MÁS LEJANOS

NIVELES EDUCATIVOS	EDUCACIÓN		
	INFANTIL	PRIMARIA	SECUNDARIA
Visita al yacimiento arqueológico de la Roca dels Bous (St. Lorenç de Montgai)		X	X
Visita al yacimiento de la Cova Gran (Les Avellanes/Santa Linya)		X	X
Visita a las pinturas rupestres de la Cova dels Vilars (Os de Balaguer)		X	X
Hace mucho, mucho tiempo	X		
Los inicios del arte	X	X	X
Sonidos y música en la prehistoria	X	X	X
Casas de ayer		X	
Tecnología de la prehistoria. Talla de sílex		X	X
El fuego: la tecnología que cambió el mundo		X	X
Juego de caza y recolección		X	
Tiro prehistórico		X	X
Vivir en el Neolítico		X	X



Figura 11. Reconstrucción de un campamento.



Figura 12. El sílex y la tecnología de la prehistoria.

INTERPRETANDO EL PASADO

Este bloque de actividades pretende hacer evidente las posibilidades de la investigación arqueológica como potenciadora de aprendizajes referentes a contenidos de tipo procedimental. El carácter manipulativo, experimental y, al mismo tiempo, intelectual de la actividad arqueológica, convierte su inclusión en una propuesta educativa no universitaria en un instrumento muy interesante para desarrollar una acción educativa en la que el alumnado se convierte en partícipe no estático y meramente receptivo, sino participativo y tendente a un aprendizaje significativo que los aproxima al hecho histórico rompiendo las barreras existentes entre el libro de texto y la mera recepción de conocimientos cerrados e inamovibles.

Es también relevante en este aspecto la aproximación del alumnado a la metodología de investigación en arqueología, hecho que equipara el método de aproximación al conocimiento de la historia a la aproximación más habitual a las ciencias de la naturaleza a partir del trabajo en el laboratorio que reproduce las técnicas de investigación de estas ciencias en el aula. ¡La historia también puede experimentarse!

EXCAVANDO EL PASADO. UN MUNDO DE OBJETOS

Estos dos apartados tienen como elemento esencial la excavación de un yacimiento arqueológico simulado. Los objetivos didácticos de ambos son: el conocimiento del método arqueológico de trabajo de campo, la práctica del registro arqueológico de los materiales localizados y la interpretación del yacimiento a partir del análisis de los objetos encontrados por los alumnos y su distribución espacial en el yacimiento. Las actividades que se realizan refuerzan la idea del trabajo arqueológico como trabajo en equipo, como puzzle que requiere de un primer paso de interpretación inductiva de las fuentes materiales encontradas en cada uno de los cuadros en que se divide el yacimiento, y su posterior propuesta interpretativa basada en la formulación de hipótesis.

Al ser actividades esenciales en el proyecto educativo del CdA, se han diseñado materiales didácticos de registro de observación y análisis de cinco niveles diferentes: educación infantil, ciclo inicial de educación primaria, ciclo medio de educación primaria, ciclo superior de primaria y educación secundaria obligatoria.

LABORATORIO DE EVOLUCIÓN HUMANA Y PALEOANTROPOLOGÍA. LABORATORIO DE CULTURA MATERIAL

Estas dos propuestas complementan las dos anteriores proponiendo dos acciones vinculadas al trabajo de laboratorio. La primera de ellas permite profundizar en los conceptos de evolución del ser humano, y del análisis interpretativo de características derivadas del estudio de restos óseos (sexo, edad, patologías,



Figura 13. "Cazando" como en la prehistoria.

etc.). La segunda pretende hacer incapié en las respuestas de carácter histórico que se obtienen del estudio de las fuentes materiales (materiales cerámicos y materiales líticos). Tecnología, tipología y demás características permiten al alumnado proponer diversas hipótesis interpretativas a las demandas que se les proponen en esta actividad. Asimismo, los alumnos utilizan herramientas propias del trabajo arqueológico de laboratorio como lupas binoculares, pies de rey o perfiladores para realizar los trabajos sugeridos.

LOS TIEMPOS MÁS LEJANOS

Este segundo bloque de actividades corresponde a una serie de propuestas vinculadas a la arqueología experimental y la reconstrucción empática de procesos tecnológicos y elementos simbólicos de la prehistoria. La combinación de esta tipología de actividades, con las que hemos visto en el bloque *Interpretando el pasado*, permite al alumnado visualizar como el trabajo de investigación arqueológica aporta una información de tipo histórico que puede ser recreada y experimentada.

Visitas a los yacimientos arqueológicos de la Roca dels Bous (St. Llorenç de Montgai), la Cova Gran (Les Avellanes/Santa Linya) y las pinturas rupestres de la Cova dels Vilars (Os de Balaguer).

La visita a estos yacimientos arqueológicos permite aproximar al alumnado al espacio vital donde los humanos de la prehistoria vivieron y desarrollaron su vida cotidiana. Además, permite conocer in situ el ámbito arqueológico del trabajo de campo y, si la coincidencia en el tiempo lo permite, conocer de cerca las herramientas y estrategias de la investigación arqueológica.

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO

Esta actividad, específicamente orientada al alumnado de educación infantil, tiene como objetivo hacerles tomar conciencia de la existencia de personas desde tiempos muy antiguos (la prehistoria), mucho antes que nacieran sus abuelos, y los abuelos de sus abuelos, así como conocer algunas características de su vida cotidiana poniendo en relación los elementos del mundo actual que no existían en tiempos prehistóricos. Dos muñecos de guiñol representando un hombre y una mujer de la prehistoria, y la reproducción a gran tamaño (100 cm. X 90 cm.) del cuento infantil *Cuando los niños vivían en cavernas* (Editorial EDAF, 1998), sirven de nexo de unión entre los niños y niñas, los materiales prehistóricos que manipulan y las actividades, pintura rupestre y de confección de un collar prehistórico con conchas, que realizan.

LOS INICIOS DEL ARTE. SONIDOS Y MÚSICA EN LA PREHISTORIA

Las actividades propuestas en estos dos apartados pretenden aproximar al alumnado al mundo simbólico de los humanos prehistóricos y a la necesidad de establecer mecanismos de comunicación inherente al carácter social del ser humano.

Las actividades relacionadas con la pintura rupestre están organizadas en tres niveles de aproximación diferentes, desde educación infantil hasta educación secundaria. La actividad culmina con la pintura



Figura 14. Niños y niñas de Os de Balaguer aprendiendo de su patrimonio en la Cova dels Vilars.

de motivos prehistóricos en paneles que reproducen la pared de cuevas o abrigos, que se encuentran en el Parque Arqueológico Didáctico.

La actividad musical propone preguntas sobre el origen de la música, la función que desempeñaba esta actividad en la prehistoria y el tipo de instrumentos que podrían utilizar nuestros antepasados.

CASAS DE AYER

El hábitat en la prehistoria es un apartado especialmente dirigido a alumnado de ciclo medio de educación primaria. En el desarrollo de las actividades se propone un recorrido por la evolución de la vivienda a través del tiempo y culmina con una atenta mirada a las características y evolución que tuvo en tiempos prehistóricos.

Se culmina la actividad con la realización de una maqueta de una tienda de piel de un campamento del paleolítico superior.

TECNOLOGÍA DE LA PREHISTORIA: TALLA DE SÍLEX Y HACER FUEGO

Si anteriormente hemos podido ver bloques de trabajo orientados a la reconstrucción de actividades de tipo simbólico, los dos apartados de este bloque pretende aproximar al alumnado a la evolución tecnológica en la prehistoria. Una idea clave que se transmite en las actividades previstas aquí es la de poner en relación la evolución tecnológica de la prehistoria con la tecnología en el mundo actual. La capacidad para inventar y fabricar es inherente a la inteligencia del ser humano desde la prehistoria.

Las dificultades que presentan tanto la elaboración de herramientas de sílex, como hacer fuego, predisponen a los chicos y chicas a valorar estas actividades de forma diferente a la consideración que a menudo se tiene de la prehistoria como un momento de vida fácil y de tecnologías sencillas, cuando no de sociedades incivilizadas.

JUEGO DE CAZA Y RECOLECCIÓN

Este bloques presenta un juego de pistas como actividad didáctica, que persigue convertirse en una síntesis de aplicación de contenidos sobre la vida en la prehistoria aprendidos por niños y niñas de ciclo medio de educación primaria que hayan realizado estancias específicas sobre prehistoria en el Campo de Aprendizaje. Esta modalidad de estancia suele corresponderse con centros escolares que trabajan metodológicamente desde la perspectiva didáctica de los centros de interés, y que tienen en la prehistoria el eje de sus investigaciones y aprendizajes.

TIRO PREHISTÓRICO

Aparte de su innegable interés lúdico, esta actividad permite aproximarse a las formas de caza en el paleolítico. Asimismo, en el caso del tiro con propulsor, se desarrolla una actividad inicial de laboratorio anterior al tiro en el Parque Arqueológico Didáctico denominada *El objeto misterioso*. Esta actividad invita al alumnado a plantear hipótesis sobre la funcionalidad de este objeto (que ellos desconocen), a partir de una propuesta didáctica de inferencia que les permite analizar sus características morfológicas.

Para profundizar en la propuesta didáctica del Campo de Aprendizaje de la Noguera, puede consultarse la web <http://www.xtec.net/cda-noguera/>.

VIVIR EN EL NEOLÍTICO

Este conjunto de actividades se desarrollan alrededor de la reconstrucción de una cabaña neolítica reproducida a escala real, a partir de los datos recogidos durante las excavaciones del yacimiento del neolítico medio de Bóbila Madurell (Sant Quirze del Vallès/Barcelona). El interés por desarrollar este ámbito educativo se basa en la voluntad de mostrar los cambios producidos en la prehistoria en el paso de sociedades depredadoras cazadoras, pescadoras y recolectoras del paleolítico, a sociedades productoras de alimentos, agrícolas y ganaderas, con economías mixtas de mantenimiento de la caza, la pesca y la recolección como fórmulas para equilibrar posibles malas cosechas o mortalidad de animales domésticos, o para diversificar su alimentación.

Las consecuencias derivadas de ese cambio económico, permiten un interesante trabajo de análisis de causas /consecuencias y de cambio /continuidad en la historia, por parte del alumnado.

Los talleres propuestos en este bloque de actividades son: los primeros ceramistas de la historia, los cereales y la producción de pan, elaboración de herramientas de hueso y pulimento de piedra y las divinidades femeninas de los primeros agricultores.

LA ESCUELA ADOPTA UN MONUMENTO, UN PROYECTO COMPARTIDO CON CENTROS ESCOLARES EN EL MARCO DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

La adopción de monumentos constituye una fórmula de introducción del conocimiento y implicación del alumnado de educación infantil, primaria y secundaria obligatoria en su contexto local, mediante la imbricación de los centros educativos en la valoración y la conservación del patrimonio histórico próximo en colaboración con la administración municipal. El proyecto, coordinado por el Laboratorio de Arqueología y Enseñanza de la Universidad Autónoma de Barcelona se inició el curso 2004-05 gracias a una ayuda de la Dirección General de Investigación del Departamento de Universidades, Investigación y Sociedad de la Información en colaboración con el Departamento de Educación -. 2004ARIE00060 – . Desde el curso 2006/2007 participa activamente en la coordinación del proyecto el Campo de Aprendizaje de la Noguera

Las finalidades que se persiguen en el desarrollo de la propuesta pueden concretarse en:

LOS ELEMENTOS PATRIMONIALES COMO CREADORES DE IDENTIDADES COLECTIVAS Y POR LO TANTO IDENTIFICADORES Y COHESIONADORES

La potenciación de comportamientos sociales democráticos y solidarios requiere un marco afectivo y efectivo de imágenes identitarias compartidas en el ámbito vivencial más próximo (el entorno local). Esta aproximación a imágenes compartidas permite integrar cosmovisiones, sensibilidades y realidades diversas en un marco de respeto desde la diferencia en la igualdad y superar actitudes excluyentes, xenófobas y tendientes a la marginación, es decir, la identificación con el pueblo, ciudad, nación donde

está creciendo como persona, sin haber de renunciar a la su tradición, creencias y costumbres familiares. Lo que podríamos denominar una síntesis entre el patrimonio como rescate de identidades y lugar de encuentro de culturas.

LOS ELEMENTOS PATRIMONIALES COMO VEHICULADOTES DE ACTITUDES CRÍTICA, PARTICIPATIVAS Y COMPROMETIDAS EN INSTITUCIONES CÍVICAS Y DEMOCRÁTICAS DE ÁMBITO LOCAL Y/O NACIONAL

Refiriéndonos al desarrollo de valores que tiendan a fomentar relaciones interpersonales que propicien el diálogo, la cooperación y el asociacionismo en un ámbito que promocióne los encuentros, el análisis, el trabajo en grupo y la resolución de problemas en intervenciones dinámicas sobre su patrimonio que los aleje de una visión de mera observación, en lo que podríamos denominar uso social del patrimonio.

El programa de adopción escolar de monumentos pretende dinamizar el conocimiento del patrimonio histórico y arqueológico de cada municipio a través de un trabajo específico en los centros educativos entorno a un "monumento" próximo. La definición genérica de un monumento es el de un "objeto o documento de utilidad para a la historia". Actualmente, la concepción de monumento como elemento patrimonial ha superado su relación exclusiva con edificios emblemáticos o con una valoración fundamentalmente artística (monasterios, castillos, catedrales), para asociarse a conjuntos urbanos o rurales, edificaciones sencillas, yacimientos arqueológicos, etc., muchos de ellos poco espectaculares desde el punto de vista visual pero históricamente significativos y informativos, especialmente en el contexto de la historia local.

La adopción de monumentos implica que un centre educativo incluya en su proyecto de centre el conocimiento y estudio de un monumento de su localidad como centro de interés para uno o todos los ciclos educativos de la etapa.

Al final de cada curso escolar, el trabajo realizado por el alumnado se divulga, bien por vía telemática, en publicaciones o exposiciones.

Los centros educativos reciben apoyo didáctico, documental y técnico del Laboratorio de Arqueología y Enseñanza de la UAB y del CdA de la Noguera para la realización de todas las fases del programa.

El curso 2007/2008 se renovó el proyecto- 2006ARIE10048 – con seis objetivos principales:

- Consolidar el programa de adopción de monumentos en los seis centros que ya participaban el pasado curso escolar (IES Sant Quirze de St. Quirze del Vallès; IES La Romànica de Barberà del Vallès; CEIP La Noguera de Balaguer; CEIP Francesc Aldea de Terrassa; CEIP Gaspar de Portolà de Balaguer, CEIP Joan Maragall de Sant Cugat del Vallès)

- Ampliar el número de centros participantes (ZER Montsec de Les Avellanes/Santa Linya/Tartareu/Os de Balaguer/Àger; Escola Ramona Calvet de Castellterçol; ZER Espernallac de Castellserà/Penelles/Bellmunt d'Urgell; ZER El Jonc de Menàrguens/ Vallfogona de Balaguer/Camarasa; Escola L'Àlber d'Albesa; Institut Alexandre Satorras de Mataró; Institut Ciutat de Balaguer de Balaguer; Institut Menéndez y Pelayo de Barcelona)

- Promover la implicación de los centros en los Programas de Innovación Educativa del Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya.

- Creación de un espacio Web del proyecto para la difusión y ampliación de la experiencia a otros centros educativos.

- Diseñar un protocolo general de incorporación de centros educativos al proyecto para los próximos cursos

- Establecer relaciones con otras instituciones con proyectos educativos centrados en la didáctica del patrimonio histórico (*Patrimonia'm*/Museo de Historia de la Ciudad de Barcelona; *Patrinos*/Campo de Aprendizaje del Císter; *Adoptant Monuments*/Diputación de Tarragona).

UNA PROPUESTA METODOLÓGICA: ARQUEOLOGÍA I PREHISTORIA COMO EJE EN UN PROYECTO INTEGRADO DE EDUCACIÓN DE ENTORNO

La arqueología y la prehistoria son el eje temático principal del Campo de Aprendizaje de la Noguera. Su desarrollo curricular en la oferta de actividades a los centros educativos, pretende convertirlas en aglutinadoras de otros aspectos que forman parte de la realidad paisajística, natural y social del lugar donde se encuentra ubicado este servicio educativo.

La metodología de investigación escolar propuesta en las actividades educativas que se desarrollan en el CdA, permite a las chicas y chicos una aproximación a esta realidad siguiendo una estrategia didáctica de descubrimiento guiado y empatía que, desde una perspectiva interdisciplinar, facilite la comprensión y valoración de todos los elementos que configuran la fisonomía actual de este territorio. Esta aproximación educativa al medio les ha de posibilitar proyectar y aplicar con posterioridad esta estrategia de aprendizaje a su realidad (local, nacional, europea,...), fomentando una práctica analítica que les permita una mejor comprensión del mundo. Lo que podríamos definir como *aprender a interpretar desde la experimentación*.

Es especialmente relevante en el proyecto del CdA de la Noguera el carácter interdisciplinar de las propuestas didácticas, que exigen la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos del saber involucrados. Asimismo también se pretende hacer consciente al alumnado de la influencia que tiene la presencia de las personas en un espacio, su asentamiento, las modificaciones que introducen y los paisajes resultantes, así como la importancia que todos los seres humanos se beneficien del desarrollo y que este procure la conservación de los recursos y la diversidad natural.

CONTENIDOS EN VALORES QUE SE DESARROLLAN EN LA PROPUESTA DIDÁCTICA DEL CAMPO DE APRENDIZAJE DE LA NOGUERA

Desde el punto de vista de educación en valores, la propuesta didáctica del CdA de la Noguera pretende involucrar este servicio educativo de forma activa en proyectos que tiendan a educar en la solidaridad, la tolerancia, el diálogo, la salvaguarda del patrimonio histórico, cultural y natural y el desarrollo sostenible. Estos principios concuerdan con las competencias básicas específicas centradas en convivir y habitar el mundo, tanto en lo referente a competencias en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, como en lo relativo a la competencia social y ciudadana. Este tipo de competencias, incluidas y articuladas en el proyecto educativo, pretenden que el alumnado interactúe con el entorno, sepa moverse en él y resuelva problemas en los que intervengan los diversos elementos, objetos y su posición, y se comprometa en su mejora. Desde este punto de vista la arqueología prehistórica se convierte en elemento clave en la educación de ciudadanas y ciudadanos del futuro, con la voluntad que desarrollen criterios críticos de análisis de las realidades.

BIBLIOGRAFÍA

- BARDAVIO, A.; GONZÁLEZ MARCÉN, P. 2003: *Objetos en el tiempo. Las fuentes materiales en la enseñanza de las ciencias sociales*. Barcelona: Horsori Editorial.
- BARDAVIO A.; GONZÁLEZ MARCÉN, P. 2008. "El Campo de Aprendizaje de la Noguera: un proyecto integrado de arqueología experimental" en *Iber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, n.57, pp.25-38.
- TREPAT C. 2005: "Los campos de aprendizaje y la historia del arte" en *Iber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, n.43, pp.44-57.