

Artículo de Investigación

Los parques arqueológicos como espacios de aprendizaje: El proyecto EduPARq

Archaeological parks as learning spaces: The EduPARq project

Leticia López-Mondéjar: Universidade de Santiago de Compostela, España.

leticia.lopez.mondejar@usc.es

Fecha de Recepción: 26/11/2024

Fecha de Aceptación: 27/12/2024

Fecha de Publicación: 01/01/2025

Cómo citar el artículo

López-Mondéjar, L. (2025). Los parques arqueológicos como espacios de aprendizaje: El proyecto EduPARq [Archaeological parks as learning spaces: The EduPARq project]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 01-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-856>

Resumen

Introducción: Los parques arqueológicos constituyen, entre los espacios arqueológicos, contextos de especial interés dada su vinculación con el entorno y a las amplias oportunidades que ofrecen para integrar los enfoques educativos de la educación patrimonial, para la sostenibilidad y la educación en paisaje. El proyecto que se presenta tiene como objetivo avanzar en el análisis de estos espacios como ámbitos educativos en los que confluyen dichos enfoques. **Metodología:** Desde un punto de vista metodológico el proyecto utiliza una metodología mixta, combinando métodos y datos cuantitativos y cualitativos. **Resultados:** Se han documentado más de 40 parques arqueológicos que responden a los criterios seleccionados, todos ellos se han incorporado a un sistema de información geográfica que se utilizará en las siguientes fases del proyecto. **Discusión:** Los tres casos presentados destacan claramente entre el conjunto de los parques arqueológicos españoles. Todos ponen de manifiesto la relevancia educativa de integrar patrimonio y paisaje a través de itinerarios así como la importancia de aquellas actividades didácticas que abordan temáticas transversales. **Conclusiones:** La información recogida permite conocer las posibilidades que estas áreas arqueológicas brindan para abordar las líneas de trabajo propuestas, así como cuáles, entre ellos, desarrollan actividades educativas que vinculan más estrechamente patrimonio y paisaje.

Palabras clave: arqueología; patrimonio arqueológico; educación patrimonial; educación en paisaje; educación para la sostenibilidad; educación primaria; historia; sistemas de información geográfica.

Abstract

Introduction: Archaeological parks represent, among other archaeological spaces, contexts of special interest due to their connection with the environment and the ample opportunities they offer to integrate the educational approaches such as heritage education, education for sustainability and landscape education. The aim of this project is to advance the analysis of these spaces as educational areas where these approaches converge. **Methodology:** From a methodological standpoint, the project employs a mixed methodology, combining quantitative and qualitative methods and data. **Results:** More than 40 archaeological parks that meet the selected criteria have been documented. All of these parks have been incorporated into a geographic information system, which will be used in the subsequent phases of the project. **Discussion:** Among all Spanish archaeological parks, the three cases presented stand out. Each of these cases highlights the educational significance of integrating heritage and landscape through itineraries and underscores the importance of educational activities that address interdisciplinary themes. **Conclusions:** The information gathered enables us to understand the potential of these archaeological areas to address the proposed lines of work, as well as to identify which sites develop educational activities that most closely link heritage and landscape.

Keywords: archaeology; archaeological heritage; heritage education; landscape education; education for sustainability; primary education; history; geographic information systems.

1. Introducción

El presente proyecto se enmarca en las líneas de investigación de la educación patrimonial, un campo emergente dentro de la investigación en educación, orientado a promover, desde una perspectiva crítica, procesos de sensibilización, identización y valoración del patrimonio, formando ciudadanos/as responsables y críticos/as (Cuenca y Estepa, 2013; Fontal, 2016 y 2020).

El patrimonio material y arqueológico ha destacado recientemente por su enorme valor educativo, favoreciendo el aprendizaje experiencial y ofreciendo oportunidades innovadoras para abordar competencias y contenidos transversales ya desde las etapas educativas iniciales (Bardavio, 2019; Cava y Arias, 2021; Egea *et al.*, 2018; Fontal y Martínez, 2017; González, 2011; Llonch y Parisi, 2016; Santacana *et al.*, 2017; Trskan y Bezkac, 2020).

Como resultado, son cada vez más los museos arqueológicos, yacimientos y centros de interpretación que orientan buena parte de sus actividades a la participación de grupos escolares.

A pesar de ello, y salvando algunas interesantes excepciones (Conforti, 2010; Bardavio, 2010; Ibáñez - Etxeberría *et al.*, 2014 y 2017; Rivero *et al.*, 2018), la mayor parte de estas van encaminadas fundamentalmente a la divulgación arqueológica, el turismo y la conservación, prestando una menor atención a los nuevos enfoques propuestos desde la educación patrimonial (Fernández *et al.*, 2021).

En particular, dentro de los múltiples espacios arqueológicos localizados en España, los parques arqueológicos representan contextos con un especial potencial educativo.

A diferencia de museos y centros de interpretación vinculados a yacimientos concretos, no encontramos ningún estudio o proyecto previo que haya abordado, de forma particular, su interés educativo y sus contribuciones en este ámbito.

Si bien es cierto que los programas educativos de algunos de los parques arqueológicos nacionales han sido evaluados desde el Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE) y en el marco de algún estudio reciente (Parque Arqueológico de Segóbriga) (Rivero *et al.*, 2018; Urpí, 2022; Urpí y Cordón, 2018), dichas valoraciones se han realizado en conjunto con otros espacios patrimoniales cuya concepción y contexto es muy diferente al de los parques arqueológicos.

Muchas de esas experiencias en museos y centros de interpretación de yacimientos, están orientadas prioritariamente al trabajo con objetos y otros materiales arqueológicos, a la experimentación o a la comprensión espacial y funcional de los restos arqueológicos conservados (Cerdá *et al.*, 2022; Bardavio, 2010; Bardavio y González, 2008; Belarte *et al.*, 2013; Santacana y Masriera, 2012). Como resultado, dejan a un lado un elemento fundamental para comprender el patrimonio arqueológico: el paisaje.

El entorno en el que se integra y del que forma parte dicho patrimonio es clave para promover procesos de sensibilización, identización y valoración de este, tan relevantes en el marco de la educación patrimonial.

Los parques arqueológicos son zonas arqueológicas declaradas Bienes de Interés Cultural (BIC) y definidas por un entorno sin el cual resulta complejo comprender los restos arqueológicos. Frente a museos y centros de interpretación, los parques arqueológicos ofrecen al visitante la oportunidad de ir más allá del objeto para comprender el mismo en un contexto mucho más amplio: el paisaje en todas sus dimensiones (natural, social, económica, cultural, ecológica, simbólica, identitaria) (Busquets, 2010; Correa e Ibañez-Etxeberria, 2005; Fontal y Marín, 2011; Touloumis, 2020).

Dependiendo de la legislación regional, encontramos distintas formas de definir un parque arqueológico, si bien todas destacan la conexión del área arqueológica con el entorno, cuyas “especiales características e integración con los recursos naturales o culturales, es adecuada para la contemplación, disfrute y comprensión públicos y merece una planificación especial” (Ley de la Comunidad de Madrid 3/2013, artículo 55; Ley de la Región de Murcia 4/2007, artículo 12).

Por su propio carácter, los parques arqueológicos tienen un fuerte componente didáctico, destacando la presencia de itinerarios para su visita que favorecen la vinculación con el entorno y la educación al aire libre (Casinader y Kidman, 2020; Gilchrist *et al.*, 2016).

De este modo, el paisaje en el que se integra el parque arqueológico y del que este forma parte, debe entenderse en todo momento como un elemento fundamental, intrínseco a dicho espacio patrimonial y que, en definitiva, con su propio valor didáctico, incrementa el potencial educativo del patrimonio arqueológico (Busquets, 2010; Corbishley *et al.*, 2008; Correa e Ibañez-Etxeberria, 2005; Licerias, 2013; Prats y Busquets, 2010).

Sus múltiples dimensiones permiten abordar aprendizajes transversales, desde la educación patrimonial, la educación al aire libre y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (paisajes virtuales, Sistemas de Información Geográfica, Infraestructuras de Datos Espaciales), hasta la educación para la ciudadanía y la sostenibilidad (Feliu y Hernández, 2015; Pérez, 2022; Touloumis, 2020).

El proyecto EduPARq (“Education patrimonial, paisaje y sostenibilidad: los parques arqueológicos como contextos de aprendizajes transversales”), que acaba de ponerse en marcha, pretende avanzar en esta línea de investigación poco explorada que consideramos fundamental y prometedora en el ámbito educativo, pero también con importantes repercusiones para los centros educativos, los espacios patrimoniales implicados, las comunidades locales y el público en general.

Actualmente nos encontramos en la fase inicial del proyecto, la cual busca responder a dos objetivos:

- 1.) Recopilar información sobre los diferentes parques arqueológicos, su ubicación, programas de difusión al público escolar y su conexión con el entorno;
- 2.) Identificar cuáles son aquellos parques arqueológicos que mejor integran paisaje, territorio y medio ambiente en sus propuestas didácticas.

2. Metodología

El proyecto presenta una investigación aplicada y una metodología mixta, combinando métodos y datos cuantitativos y cualitativos, y utilizando las herramientas y técnicas de análisis que guían este tipo de enfoques (Creswell y Creswell, 2018; Creswell y Plano, 2018).

Para la recogida de información se recurrirá al análisis documental, cuestionarios específicamente diseñados y entrevistas, que serán analizados a través de softwares especializados en la gestión y análisis de datos cualitativos y cuantitativos (Atlas.ti y SPSS).

Está previsto que en la investigación participen responsables educativos de los parques arqueológicos, así como docentes y alumnado de educación primaria, etapa a la que va dirigida una amplia mayoría de las actividades desarrolladas desde dichos espacios.

Como se indicaba anteriormente, el proyecto se encuentra actualmente en su fase inicial. Durante la misma se ha llevado a cabo una revisión y selección inicial de los parques arqueológicos documentados en las distintas comunidades autónomas, recogiendo toda la información disponible en la web sobre los mismos y, en aquellos casos en los que se ha considerado necesario por su interés, completando la misma con la solicitud de otros datos directamente a los responsables de dichos espacios.

Se han consultado así los diversos espacios que son considerados y denominados como parques arqueológicos, creando un sistema de información geográfica en el que se ha introducido la información relativa a los mismos.

Para ello se han utilizado los softwares Google Earth Pro y QGIS, incorporando, entre otras cuestiones, la denominación de dichas áreas arqueológicas, su definición, su localización y el tipo de recursos que ofrecen a los escolares, información que facilitará el manejo y gestión de los datos a lo largo del proyecto. En total se han podido identificar más de 40 espacios arqueológicos definidos como parques arqueológicos.

A partir de dicha recopilación, y entre aquellos espacios arqueológicos que son reconocidos y definidos como parques arqueológicos en España, se ha comenzado a realizar una priorización y selección inicial de aquellos que ofrecen un mayor potencial con vistas a desarrollar las posteriores fases del proyecto.

Se ha tenido buscado que todos ellos cumplan los siguientes criterios:

1. Disponer de una página web, blog y/o redes sociales actualizados y en funcionamiento en los que ofrecen información detallada sobre distintos aspectos del parque, incluido el programa educativo y las actividades desarrolladas;
2. Desarrollar programas educativos, actividades y materiales didácticos dirigidos a escolares de educación primaria;
3. Indicar expresamente en sus programas educativos, guías y su web la importancia del entorno;
4. Que se localiza en áreas con amplio potencial para incorporar el paisaje del entorno a la comprensión del propio espacio arqueológico.

Asimismo, se han valorado también otros criterios adicionales, tales como la posibilidad de realizar visitas virtuales y el uso que, desde el parque, se hace de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la oferta o no de recursos didácticos ofrecidos al profesorado / alumnado para trabajar fuera o dentro del aula, así como antes y / o después de la visita al parque y la realización de actividades que vinculan patrimonio arqueológico y paisaje, dirigidas al conocimiento de la flora, fauna, historia, rutas de comunicación, etc., de su entorno.

3. Resultados

3.1. Los parques arqueológicos españoles

El inicio de la identificación y análisis de los distintos parques culturales y, dentro de ellos de aquellos definidos como parques arqueológicos, los cuales constituyen las áreas de interés del proyecto, ha requerido previamente definir el concepto de parque arqueológico, como criterio clave de búsqueda y selección.

Se trata de un concepto que reviste cierta complejidad en el sentido de que no es una categoría legislativa y, por lo tanto, no está presente como tal en todas las comunidades autónomas, una situación que se hace extensible también a otros países (Breznik, 2014).

En aquellas comunidades en las que aparecen señalados como tales, dichos espacios se definen esencialmente por dos cuestiones que, claramente en conexión con los objetivos del proyecto, resultan fundamentales: la presencia de bienes de interés cultural declarados como Zona Arqueológica y unas condiciones medioambientales y un entorno que permiten comprender mejor dicho espacio.

Así aparece reflejado, por ejemplo, en el artículo 2 de la Ley de regulación de los Parques Arqueológicos de Castilla La Mancha (Ley 4/2001 de Parques Arqueológicos de Castilla-La Mancha), y en los textos legislativos sobre patrimonio cultural de Murcia, Cantabria y Madrid. En esta última, la más reciente, los parques arqueológicos se definen como:

[...] el espacio físico dentro del cual, sin perjuicio de la concurrencia de otros valores culturales o naturales, confluyen necesariamente los siguientes factores:

- a) La presencia de uno o varios bienes de interés cultural declarados, con categoría de zona Arqueológica, conforme a la legislación de Patrimonio Cultural vigente.

- b) Unas condiciones medioambientales adecuadas para la contemplación, disfrute, conservación y comprensión públicos, así como un estado de investigación suficiente de las mencionadas zonas arqueológicas (Ley 8/2023 de Patrimonio Cultural de la Comunidad de Madrid, artículo 59).

Los parques arqueológicos presentan, por tanto, una característica fundamental: el patrimonio arqueológico que encierran tiene una fuerte conexión con el paisaje y el entorno (natural y cultural).

A ello se suma una segunda cuestión, visible en la legislación de comunidades como Cantabria y el País Vasco, y es el hecho de que tales espacios son ‘visitables’ a modo de parques, lo que implica la existencia en ellos de recorridos dirigidos al público visitante en los que el entorno juega un papel clave.

Atendiendo a las características indicadas, se ha documentado un total de 42 espacios que aparecen definidos como parques arqueológicos. Entre ellos, cabe señalar que dos son también señalados con otras denominaciones (yacimiento y parque cultural), las cuales se combinan en la web y la bibliografía con la de parque arqueológico.

Los distintos espacios analizados aparecen distribuidos por toda la geografía española, incluyendo no sólo el área peninsular, sino también las islas Baleares y Canarias, tal y como puede observarse en la Figura 1.

Figura 1.

Distribución de los distintos parques arqueológicos que se han identificado en España



Fuente: Elaboración propia (2024).

De todos ellos, la comunidad autónoma donde se concentra un mayor número de dichos espacios es, sin duda, Castilla La Mancha, con siete parques arqueológicos. Tras ella cabe destacar los documentados en Andalucía, un total de seis, Castilla y León y Cataluña, ambas con cinco, y las islas Canarias, con cuatro parques.

El resto de las comunidades autónomas se sitúa por debajo de dicha cifra (Tabla 1).

Tabla 1.

Número de parques arqueológicos documentados en cada comunidad autónoma

Comunidad Autónoma	Número de parques arqueológicos
Andalucía	6
Aragón	2
Asturias	1
Baleares	1
Canarias	4
Cantabria	1
Castilla y León	5
Castilla - La Mancha	7
Cataluña	5
Comunidad Valenciana	2
Extremadura	3
Galicia	2
País Vasco	1
Región de Murcia	2
Total	42

Fuente: Elaboración propia (2024).

A pesar del amplio número de parques arqueológicos señalados, cabe destacar que no todos ellos ofrecen realmente una aproximación al patrimonio que implique también el paisaje del entorno. En este sentido, dos son los principales motivos a los que responde dicha ‘ausencia’ del paisaje en los mismos.

Por un lado, la localización de algunos de tales espacios en sectores urbanos y semiurbanos, los cuales, aunque no siempre, sí dificultan en muchas ocasiones la comprensión del entorno en el que se enmarcan los restos arqueológicos dadas las transformaciones que han afectado al espacio urbano y a su entorno más inmediato a lo largo del tiempo.

Por otro lado, encontramos algunos parques que, a pesar de estar emplazados en áreas de enorme interés para vincular con el entorno el patrimonio arqueológico documentado, prestan atención casi de forma exclusiva a las cuestiones relativas a la historia del lugar y a los hallazgos materiales.

Así, tanto en sus museos, guías didácticas y/o en las actividades y recursos que ofrecen a los visitantes, en el caso de que los haya, hacen hincapié en los espacios arqueológicos y los materiales documentados.

Afortunadamente, encontramos también otros parques arqueológicos que responden a los criterios subrayados como claves en el marco del proyecto, ofertando actividades que permiten mejorar la comprensión del área arqueológica a través de su conexión con el medio y el paisaje, y abren así nuevas vías para el aprendizaje transversal en estos espacios.

Entre ellos destacaremos aquí, como ejemplos de interés, los parques arqueológicos de Segóbriga (Cuenca, Castilla - La Mancha), Campo Lameiro (Pontevedra, Galicia) y el Tolmo de Minateda (Albacete, Castilla - La Mancha).

Todos cumplen los criterios planteados, funcionando como ejemplos de cómo la educación patrimonial y la educación en paisaje pueden constituir dos ámbitos claramente complementarios.

3.2. El Parque Arqueológico de Segóbriga

Ubicado en un cerro próximo a la localidad de Saelices (Cuenca), este conjunto arqueológico fue declarado monumento histórico - nacional ya a inicios de la década de los años 30 del siglo pasado. Constituye uno de los espacios arqueológicos más destacados de la península, clave para comprender el desarrollo del urbanismo del periodo romano en la misma.

Emplazada sobre un castro, se establece aquí en el siglo II a.C. la ciudad romana, de la que actualmente se conserva un amplio conjunto de edificios. Entre ellos destacan monumentos de interés como el teatro, el anfiteatro, la muralla o las termas romanas (Parque Arqueológico de Segóbriga, 2022).

Quizás ha sido precisamente el hecho de que, tras su abandono progresivo y el traslado de la población hasta el núcleo de Saelices, no haya existido ninguna ocupación posterior en dicho espacio, el que ha convertido el conjunto arqueológico en un área de enorme interés para comprender cómo se articulaba el poblamiento de época romana en este territorio del interior peninsular.

A ello se suma el propio paisaje del entorno, cuyos escasos cambios en los últimos 2000 años facilitan la interpretación del asentamiento y de su área de influencia, en la que se ubican otros yacimientos destinados a la explotación agrícola y del mineral de yeso.

Junto al yacimiento, el parque cuenta también con un centro de interpretación que facilita la comprensión de los restos arqueológicos a través de objetos, paneles explicativos y un audiovisual que incorpora recreaciones en 3D de la ciudad.

Desde el punto de vista de la difusión, divulgación y la didáctica, el parque arqueológico realiza a lo largo de todo el año numerosas actividades dirigidas a un público muy heterogéneo.

En particular, presta un especial interés a los centros escolares, desarrollando una amplia oferta didáctica entre cuyos objetivos destacan la colaboración con dichos centros para dar a conocer el plan educativo del parque, y especialmente la concienciación del alumnado sobre la necesidad e importancia de preservar y respetar el patrimonio (Parque Arqueológico de Segóbriga, 2022).

Dicha oferta va dirigida a alumnado de diversas etapas educativas, abarcando desde infantil hasta bachillerato. Entre las actividades propuestas desde el parque destacan por su número las visitas y talleres orientados a la etapa de educación primaria. Diseñados dentro de los programas 'Segóbriga te explica cómo' y 'Segóbriga te cuenta', dichas actividades se ofertan a los diversos centros escolares, facilitándoles la posibilidad de participar en los mismos durante los meses de otoño y primavera.

Dentro de aquellos talleres destinados a niños y niñas de educación primaria cabe citar, entre otros, los denominados 'Influencers a la romana. ¿Cómo nacen las modas?', 'Sigillum.

El barro que lo cambió todo', 'El despertar de la historia. Arqueólogos por un día' y 'Entretenerse a la romana'. A ellos se suma la posibilidad de realizar una visita virtual y el uso de gafas de realidad aumentada para facilitar el acercamiento de los y las alumnas a este espacio arqueológico (Parque Arqueológico de Segóbriga, 2022).

Junto a dichas actividades, orientadas principalmente al conocimiento y concienciación con respecto al patrimonio histórico, el parque desarrolla también otras orientadas a la conservación y protección de los recursos naturales del entorno y a garantizar los valores que deben primar en este tipo de espacios protegidos.

En ellas se hace hincapié en la importancia de la flora y la fauna, y en el cuidado y respeto por el paisaje como espacio clave para la conservación de dicho patrimonio natural y cultural (Parque Arqueológico de Segóbriga, 2022). Ejemplo de ello son los talleres medioambientales en favor de las aves rapaces realizados en el parque.

La visita al parque se convierte así en un espacio de aprendizaje transversal, en el que más allá de los contenidos meramente históricos, se incorporan cuestiones relativas al paisaje y el entorno que promueven entre el alumnado la educación para la sostenibilidad (Figura 2).

Figura 2.

Vista del Parque Arqueológico de Segóbriga y de su entorno



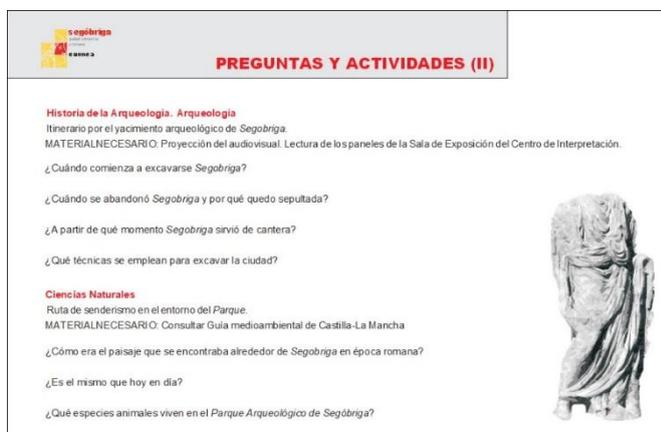
Fuente: Web del Parque Arqueológico de Segóbriga (2022). (<https://www.segobriga.org/galeria-fotografica/>).

Finalmente, cabe señalar que el conjunto arqueológico incluye en su web distintos recursos (fichas didácticas) orientados a alumnos y alumnas de infantil, primaria, secundaria y bachiller, así como también al propio profesorado (Figura 3). Todos ellos favorecen el trabajo en el aula antes y después de la visita al parque.

A ellos cabe añadir la posibilidad de realizar una visita virtual desde la web de patrimonio de la comunidad autónoma de Castilla – La Mancha. (<https://cultura.castillalamancha.es/patrimonio/parques-arqueologicos/segobriga>).

Figura 3.

Algunas actividades recogidas en la guía didáctica para el profesorado que ofrece el Parque Arqueológico de Segóbriga en las que se observa el uso del paisaje para la comprensión del conjunto histórico y de su entorno



Fuente: Web del Parque Arqueológico de Segóbriga (2022). (<https://www.segobriga.org/actividades/>).

3.3. El Parque Arqueológico da Arte Rupestre

También conocido como Parque Arqueológico de Campo Lameiro, este espacio se ubica en la provincia de Pontevedra (Galicia). Se trata de un área definida por una alta concentración de petroglifos, grabados rupestres en los que se pueden contemplar diversas escenas y motivos y que representan uno de los elementos más característicos del patrimonio arqueológico del ámbito gallego.

Sus características, así como la propia presentación que su web nos proporciona de él, definido como un espacio al aire libre de más de 22 ha, en las que se integran patrimonio arqueológico y natural (Parque Arqueológico da Arte Rupestre, s.f.), lo convierten en un parque con un amplio potencial para el desarrollo de la educación al aire libre y la educación transversal del alumnado de las más distintas etapas educativas (Figura 4).

Figura 4.

Escolares durante una de las visitas guiadas al centro de interpretación del parque



Fuente: Galería del Parque Arqueológico da Arte Rupestre. (https://www.paar.es/?page_id=58&lang=es).

Una clara demostración de ello es el amplio número de visitas escolares que dicho centro acoge anualmente y su oferta de talleres, recorridos didácticos y actividades de arqueología experimental (Parque Arqueológico da Arte Rupestre, s.f.).

En todos ellos se fomenta el aprendizaje autónomo del alumnado, prestando atención, en aquellos recorridos realizados por el área arqueológica, al paisaje en el que se emplazan los petroglifos y a la importancia e interés de dicho patrimonio cultural y natural. Entre los talleres específicamente dirigidos a la etapa educativa de primaria podemos señalar los titulados “A Xincana do bronce”, “Cerámica Prehistórica”, “Contas para o mais alá” e “As cores da Prehistoria” (Parque Arqueológico da Arte Rupestre, s.f.).

Junto a dichas actividades cabe destacar también aquellas culturales orientadas a la educación no formal y dirigidas al público en general, como la actividad de ‘Las Noitepedras’, en las que se combina la visita a los petroglifos con el conocimiento del patrimonio cultural inmaterial de la zona, a través de leyendas y cuentos vinculados a dichos grabados rupestres. Otro ejemplo son las visitas y talleres ofertados a familias, con talleres de arqueología experimental, visitas guiadas y *escape rooms*.

En general, y como se indica desde la propia web del parque, se trata de un espacio en el que “patrimonio cultural y paisaje se dan la mano” (Parque Arqueológico da Arte Rupestre, s.f.) (Figura 5).

Figura 5.

Escolares contemplando uno de los grabados rupestres durante una visita guiada al parque



Fuente: Galería del Parque Arqueológico da Arte Rupestre. (https://www.paar.es/?page_id=58&lang=es).

3.4. El Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda

El Parque Arqueológico del Tolmo forma parte, al igual que el citado de Segóbriga, de la red de Parques Arqueológicos de Castilla – La Mancha, la cual, como se indica en la propia web del parque, tiene la finalidad “de proteger, mejorar y divulgar el patrimonio arqueológico de la región, fomentando el desarrollo sostenible de su entorno” (Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda, 2023).

Situado en la provincia de Albacete, comprende dos importantes áreas arqueológicas. Por un lado, el Tolmo de Minateda, que da nombre a este espacio y cuyos inicios se remontan a la Edad del Bronce.

El yacimiento se haya emplazado en un cerro amesetado, y constituye un conjunto arqueológico de enorme interés, localizado en una vía de comunicación natural hacia las tierras de la meseta y con una amplia ocupación que abarca desde la prehistoria hasta el siglo X. Además del área estrictamente de hábitat, el conjunto incluye también zonas de necrópolis en su entorno inmediato (Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda, 2023).

El Tolmo se convirtió en un núcleo clave en el poblamiento de la zona a partir del siglo VI, rol en el que su localización en el paisaje fue determinante, y por tanto sólo comprensible entendiendo el yacimiento en el conjunto del territorio (Figura 6).

Figura 6.

Vista aérea del emplazamiento del parque y su entorno



Fuente: Web del Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda (2023). (<https://www.tolmodeminateda.es/>).

En segundo lugar, y junto al Tolmo, destaca también el área arqueológica del Abrigo Grande, uno de los yacimientos de arte rupestre más destacados de todo el ámbito peninsular. En el mismo se conservan más de 600 imágenes pintadas sobre la roca, declaradas ya en los años 90 del siglo pasado como Patrimonio de la Humanidad.

El abrigo permite, como se indica desde el parque, “la visión de la ubicación de los hitos medioambientales y geológicos más importantes de su entorno y facilita, mediante la inclusión de paneles y otros recursos didácticos, la comprensión de la flora, la fauna y la geología del entorno” (Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda, 2023).

Desde el punto de vista educativo, dicho potencial es utilizado en las diferentes visitas y recorridos que se ofertan desde el parque. Por lo que respecta a estos últimos, todos ellos cuentan con audioguías, así como con planos del recorrido, que permiten al visitante no sólo conocer la historia del lugar, sino orientarse en el complejo arqueológico. Los recorridos están además jalonados de paneles explicativos que facilitan la visita a los distintos espacios del parque.

Además de los recorridos histórico y arqueológico, destaca aquel de carácter etnográfico que permite comprender el desarrollo del Tolmo y su entorno próximo desde el abandono del yacimiento medieval. En el mismo se presta atención a los ejes de comunicación, vías pecuarias que discurren por este territorio y a las denominadas ‘cuevas del cerro del Tormo’, caserío abandonado situado cerca del yacimiento (Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda, 2023).

Junto a los recorridos indicados, desde el parque se ofrecen también visitas específicas dirigidas exclusivamente al público escolar, incluyendo todas las etapas de educación primaria, secundaria, bachillerato y formación profesional.

Frente a los recorridos, en estas últimas los contenidos se adecúan al alumnado con el objetivo de vincularlos a las actividades desarrolladas en las aulas, y funcionando como complemento a las mismas para favorecer la motivación de los y las estudiantes. Se solicita así al profesorado un planeamiento previo de la visita para que pueda ajustarse lo mejor posible a dicho objetivo, favoreciendo los aprendizajes que se deseen alcanzar en cada momento.

Este planteamiento pone en evidencia el carácter transversal que define dichas visitas y la amplitud de temáticas que pueden abordarse en las mismas, siempre en conexión con los intereses del alumnado visitante (Figura 7).

Figura 7.

Alumnado durante una visita escolar al parque



Fuente: Web del Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda (2023). (<https://www.tolmodeminateda.es/>).

Finalmente cabe señalar el desarrollo de actividades didácticas complementarias dirigidas no sólo al público escolar que asiste a las citadas visitas, sino también a familias con niños y niñas en edad escolar.

Entre estas destacan los cuadernos de actividades y los talleres lúdicos. Quizás el aspecto más interesante de las mismas, más allá de su interés por motivar al alumnado y ofrecerle la oportunidad de desarrollar determinadas competencias ('aprender a ser' y 'aprender a aprender'), es que todas ellas se caracterizan por su carácter interdisciplinar, trabajando no sólo con la historia y el patrimonio, sino también otros ámbitos como las artes plásticas y las ciencias naturales (Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda, 2023).

En definitiva, y como veíamos también en el caso de los dos parques anteriores, se trata de un espacio patrimonial en el que prevalece un claro interés por integrar el entorno en el conocimiento del patrimonio arqueológico, utilizando este último como instrumento para desarrollar transversalmente aprendizajes de diversas disciplinas y competencias.

Así se refleja en las citadas actividades didácticas y visitas, pero también, explícitamente, en la propia web del parque, donde se hace hincapié en la vocación de este espacio de articular los elementos culturales y medioambientales de su entorno, prestando atención a los vestigios y materiales arqueológicos presentes en el propio yacimiento y en su centro de interpretación, pero también “a todos aquellos aspectos medioambientales que en el Tolmo o desde el propio yacimiento son susceptibles de explicación y admiración” (Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda, 2023).

4. Discusión

Como hemos podido advertir en cada uno de los tres parques arqueológicos analizados con más detalle, la localización constituye, sin duda, un punto a favor de su potencial para integrar la educación patrimonial con otros aprendizajes transversales.

El estudio particular de todos ellos nos ha permitido observar un componente clave en conexión con las visitas en general, y con las escolares en particular, y es que los tres espacios arqueológicos referidos ofrecen itinerarios que convierten dichas visitas en un recorrido por el conjunto arqueológico y su entorno.

Se trata de un recorrido en el que el paisaje es fundamental para la comprensión de los diferentes elementos y vestigios documentados, desde las pinturas rupestres del Abrigo Grande de Minateda hasta los petroglifos de Campo Lameiro. Dichos itinerarios fomentan así la educación al aire libre (Casinader y Kidman, 2020; Gilchrist *et al.*, 2016), de la que de forma indirecta se hace eco el propio parque del Tolmo de Minateda al señalar, como apuntábamos, su clara vocación en integrar en los aprendizajes del alumnado visitante disciplinas muy diversas, pero también, y lo que resulta especialmente destacado, actitudes orientadas al respeto por el medioambiente y el patrimonio (Bardavio, 2019; Egea *et al.*, 2018; Feliu y Hernández, 2015; Touloumis, 2020; Trskan y Bezkac, 2020).

Al mismo tiempo, la sencilla y rápida conexión con el entorno y el paisaje que proporcionan este tipo de experiencias, a través de los recorridos y visitas señalados, favorece que el alumnado asistente conecte el patrimonio arqueológico de dichos espacios con el paisaje, facilitando su comprensión a través de este último. Se trata de un aspecto que queda claramente de manifiesto en los tres ejemplos seleccionados.

Así, por ejemplo, en Segóbriga el conocimiento del paisaje circundante es esencial para entender la economía del asentamiento romano, su papel en el poblamiento del entorno y la evolución de este último a lo largo del tiempo. A ello se suma, además, la importancia de conservar un paisaje con una enorme riqueza faunística.

En el caso de Campo Lameiro se pone de manifiesto en la inserción del propio arte rupestre en el paisaje, formando parte de este. Sólo recorriendo dicho paisaje es posible contemplar y disfrutar de ese rico patrimonio arqueológico. Finalmente, en el Tolmo se convierte en una cuestión básica para entender no sólo la importancia de dicho asentamiento a lo largo de los siglos sino también su conexión con otros espacios arqueológicos y etnográficos del entorno como las pinturas del Abrigo Grande o las casas semirrupestres de Minateda.

De este modo, los tres parques analizados representan modelos de interés para conocer cómo integrar en estos espacios arqueología y entorno, pero también para examinar las estrategias que pueden ofrecer más oportunidades a nivel educativo y que pueden resultar de mayor interés para ello en educación primaria.

En todos ellos se advierte con claridad el valor didáctico del paisaje en la comprensión del propio patrimonio arqueológico y en su enorme interés para promover, entre los y las escolares que acuden a estos espacios arqueológicos, la educación patrimonial y en paisaje (Busquets, 2010; Corbishley *et al.*, 2008; Licerias, 2013), fomentando además en ellos actitudes críticas y de respeto y favoreciendo, en definitiva, su educación como futuras y futuros ciudadanos (Cuenca y Estepa, 2013).

5. Conclusiones

Tras la revisión realizada, y atendiendo a los dos objetivos planteados al inicio para esta fase del proyecto, hemos logrado recopilar la información disponible sobre los diferentes parques arqueológicos documentados en España, incluyendo en la mencionada base de datos espacial su localización, así como otra información clave para posteriores momentos del proyecto (disponibilidad o no de web, recursos didácticos, actividades dirigidas a educación primaria, etapa histórica, relación con el paisaje del entorno y actividades vinculadas al mismo).

Dicho análisis nos ha permitido igualmente identificar, entre los más de 40 espacios documentados, tres de los que ofrecen un mayor interés por la vinculación que establecen con el entorno próximo en sus propuestas y actividades.

A partir de dichos datos, se plantearán las siguientes fases del proyecto. En ellas, esperamos que el análisis en profundidad de las actividades desarrolladas desde aquellos parques arqueológicos que, como los abordados aquí, cumplen con los criterios señalados, permita aproximarnos al modo en el que se conjugan en estos espacios los aprendizajes transversales, integrando educación patrimonial, educación en paisaje y educación para la sostenibilidad.

El proyecto tiene como finalidad centrar su interés en los / las docentes y el alumnado de educación primaria, ya que constituyen el grupo mayoritario entre el público que visita los parques arqueológicos, siendo a ellos a quien va dirigida gran parte de las actividades y recursos educativos ofertados por estos espacios.

Confiamos en que esta novedosa línea de trabajo en el marco de la educación patrimonial y de los estudios desarrollados en otros espacios patrimoniales arqueológicos nos aporte interesante información para valorar en qué medida los parques arqueológicos ofrecen oportunidades específicas para trabajar tales aspectos, pero también qué otras cuestiones pueden o deben integrarse para lograr que la visita a los mismos constituya realmente una experiencia de aprendizaje significativa para los niños y niñas.

6. Referencias

- Bardavio Novi, A. (2010). Una experiencia integrada de educación e investigación prehistórica. El camp d'aprenentatge de La Noguera. *Marq*, 4, 133-144.
- Bardavio Novi, A. (2019). El valor de la arqueología en la enseñanza. *Otarq*, 14, 231-249.
- Bardavio Novi, A. y González Marcen, P. (2008). El Campo de Aprendizaje de la Noguera: un proyecto integrado de arqueología experimental. *Íber*, 57, 25-38.
- Belarte Franco, C., Masriera Esquerra, C., Paardekooper, R. y Santacana Mestre, J. (Eds.) (2013). *Interpretation spaces for archaeological heritage: discussions about in situ reconstructions*. Publicaciones de la Universidad de Barcelona.

- Breznik, A. (2014). *Management of an archaeological park*. National Museum of Slovenia.
- Busquets Fàbregas, J. (2010). La educación en paisaje. *Iber*, 65, 7-16.
- Casinader, N. y Kidman, G. (2020). Fieldwork as a vehicle for sustainability education. En C. H. Chang, G. Kidman y A. Wi (Eds.), *Issues in Teaching and Learning of Education for Sustainability* (pp. 94-104). Routledge.
- Cava, M. y Arias Ferrer, L. (2021). Aprendizaje basado en objetos en Educación Infantil. *REIDICS*, 8, 224-242.
- Cerdá Bertoméu, M. J., Mateu Corredor, D. y Álvarez Tortosa, J. F. (2022). Educación patrimonial y aplicaciones de arqueología virtual en museos y yacimientos. *Human Review*, 11, 1-14.
- Conforti, M. E. (2010). Educación no formal y patrimonio arqueológico. *Intersecciones en antropología*, 11(1), 103-114.
- Corbishley, M., Fordham, J., Walmsley, D. y Ward, J. (2008). Learning Beyond the Classroom: Archaeological Sites and Schools. *Conservation and management of archeological sites*, 10(1), 78-92.
- Correa, J. M. e Ibañez-Etxeberría, A. (2005). Museos, tecnología e innovación educativa: aprendizaje de patrimonio y arqueología en Territorio Menosca. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 3(1), 880-894.
- Creswell, J. W. y Creswell, J. D. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage.
- Creswell, J. W. y Plano, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage.
- Cuenca López, J. M. y Estepa Giménez, J. (2013). La educación patrimonial: líneas de investigación y nuevas perspectivas. En J. Estepa Giménez (Coord.), *La educación patrimonial en la escuela y el museo* (pp. 343-355). Universidad de Huelva.
- Decreto 36/2001, de 2 de mayo, de desarrollo parcial de la Ley de Cantabria 11/1998, de 13 de octubre, de Patrimonio Cultural. Boletín Oficial de Cantabria, 89, de 11 de mayo de 2001. <https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=19999>
- Egea Vivancos, A. Arias Ferrer, L. y Santacana Mestre, J. (Coords.) (2018). *Y la arqueología llegó al aula. La cultura material y el método arqueológico para la enseñanza de la historia y el patrimonio*. Trea.
- Feliu Torruella, M. y Hernández Pongiluppi, M. (2015). El paisaje en la didáctica de las ciencias sociales. *Íber*, 81, 9-14.
- Fernández Díaz, A., González Vergara, O. y Castillo Alcántara, G. (2021). La villa romana de Portmán. Propuestas para un futuro Parque Arqueológico. *Complutum*, 32(2), 505-23.
- Fontal Merillas, O. (2016). Educación patrimonial: retrospectiva y prospectivas para la próxima década. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 42(2), 415-436.

- Fontal Merillas, O. (2020). *Cómo educar en el patrimonio*. Comunidad de Madrid.
- Fontal Merillas, O. y Marín Cepeda, S. (2011). Enfoques y modelos de educación patrimonial en programas de OEPE. *EARI. Educación artística. Revista de Investigación*, 2, 91-96.
- Fontal Merillas, O. y Martínez Rodríguez, M. (2017). La Educación Patrimonial como praxis pedagógica para la enseñanza de la arqueología. En D. Vaquerizo Gil, A. B. Ruiz Osuna y M. Delgado Torres (Eds.), *Rescate. Del registro estratigráfico a la sociedad del conocimiento. El patrimonio arqueológico como agente de desarrollo sostenible*. Tomo I (pp. 141-153). Publicaciones de la Universidad de Córdoba. UCOPress.
- Gilchrist, M., Passy, R., Waite, S. y Cook, R. (2016). Exploring schools' use of natural spaces. En Freeman, C., Tranter, P. y Skelton, T. (Eds.), *Risk, protection, provision and policy* (pp. 1-22). Springer.
- González Marcén, P. (2011). La dimensión educativa de la arqueología. En *La tutela del patrimonio prehistórico* (pp. 497-506). Consejería de Cultura-Junta de Andalucía.
- Ibáñez-Etxeberria, A., Vicent, N., Asensio, M., Cuenca López, J. M. y Fontal Merillas, O. (2014). Learning in archaeological sites with mobile devices. *Munibe*, 65, 313-321.
- Ibáñez-Etxeberria, A., Kortabitarte, A., Molero, M. B. y Luna, U. (2017). Aprendizaje de Prehistoria y Arqueología en una neocueva. *Estudios pedagógicos*, 43(4), 137-146.
- Ley 4/2001, de 10 de mayo, de Parques Arqueológicos de Castilla-La Mancha. *Boletín Oficial del Estado*, 148, de 21 de junio de 2001.
<https://www.boe.es/eli/es-cm/1/2001/05/10/4>
- Ley 4/2007, de 16 de marzo, de Patrimonio Cultural de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial del Estado*, 176, de 22 de julio de 2008.
<https://www.boe.es/eli/es-mc/1/2007/03/16/4/con>
- Ley 8/2023, de 30 de marzo, de Patrimonio Cultural de la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial del Estado*, 192, de 12 de agosto de 2023.
<https://www.boe.es/eli/es-md/1/2023/03/30/8>
- Liceras, A. (2013). Didáctica del paisaje. *Íber*, 74, 85-93.
- Llonch Molina, N. y Parisi Moreno, V. (2016). Contribuciones a la didáctica de la Historia a través del método de análisis del objeto: como ejemplo... una "vasulla". *Panta Rei. Revista Digital de Ciencia y Didáctica de la Historia*, 10, 111-124.
<http://doi.org/10.6018/pantarei/2016/7>
- Parque Arqueológico de Segóbriga (2022). Página principal [Sitio web].
<https://www.segobriga.org>
- Parque Arqueológico del Tolmo de Minateda (2023). Página principal [Sitio web].
<https://www.tolmodeminateda.es>
- Parque Arqueológico da Arte Rupestre (s.f.). Página principal [Sitio web].
<https://www.paar.es/?lang=es>

- Pérez Guilarte, Y. (2022). El patrimonio inmaterial y el paisaje como recursos didácticos. *Revista de Investigación Educativa*, 20(2), 204-221.
- Prats, J. y Busquets Fàbregas, J. (2010). La didáctica del paisaje. *Íber*, 65, 5-6.
- Rivero Gracia, P., Fontal Merillas, O., García Ceballos, S. y Martínez Rodríguez, M. (2018). Heritage Education in the archaeological sites. An identity approach in the Museum of Catalayud. *Curator*, 61(2), 315-326.
- Santacana Mestre, J., López Benito, V. y Martínez Gil, T. (Eds.), (2017). *La ciencia que no se aprende en la Red. Modelos didácticos para motivar el estudio de las ciencias a través de la arqueología*. Graó.
- Santacana Mestre, J. y Masriera Esquerra, C. (2012). *La arqueología reconstructiva y el factor didáctico*. Trea.
- Touloumis, K. (2020). Environmental Education and archaeology. En *Encyclopedia of Global Archaeology* (pp. 3756-3765). Springer.
- Trskan, D. y Bezkac, S. (Eds.) (2020). *Archaeological heritage and education*. Slovenian Commission for UNESCO.
- Urpí, C. (2022). Searching for Heritage Education in Archaeological Programs. *Heritage & Society*, 14(1), 46-66.
- Urpí, C. y Cordon, I. (2018). La educación patrimonial en contextos arqueológicos. En *Social Pedagogy and Social Education* (pp. 620-629). Social Pedagogy Association.

Financiación: Esta investigación está financiada por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades en el marco de las Ayudas de Incentivo del Consolidación de la Investigación 2023 del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación.

Agradecimientos: El presente texto nace en el marco del proyecto forma parte del proyecto de investigación EduPARq (CNS2023-143823) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, “Educación patrimonial, paisaje y sostenibilidad: los Parques Arqueológicos como contextos transversales de aprendizaje”.

AUTORA:**Leticia López-Mondéjar**

Universidad de Santiago de Compostela, España.

Doctora europea en Historia y Arqueología por la Universidad de Murcia, ha realizado estancias de investigación en distintos institutos del CSIC, en la Università di Roma 3, la Università degli Studi di Siena y el University College London. Actualmente es profesora en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Santiago de Compostela, donde forma parte del grupo de investigación RODA. Sus investigaciones están centradas en la didáctica de las Ciencias Sociales, con especial atención a la educación patrimonial y al patrimonio arqueológico como herramienta educativa. Ha participado en diversos proyectos de investigación, siendo IP del proyecto europeo 'ALHIS' (Marie Skłodowska-Curie-IF-EF (Horizon2020)) y, actualmente, del proyecto 'EduPArq', financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

leticia.lopez.mondejar@usc.es

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-2913-7476>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Leticia-Lopez-Mondejar>

Academia.edu: <https://usc-es.academia.edu/LeticiaLópezMondéjar>