



# Programa educativo escolar Museu de Lleida

Educación infantil

Educación primaria

Secundaria

Bachillerato

Ciclos formativos

Educación para adultos

Universidad

## 26/27



# Programa educativo escolar del Museu de Lleida

<b>Programa educativo del curso 2025-2026</b>	<b>3</b>
<hr/>	
<b>Índice de actividades</b>	<b>4</b>
<hr/>	
<i>Volaverunt</i> : grabados de Goya para cambiar el mundo	5
Una historia que alimenta. ¿Somos lo que comemos?	6
Mitos y leyendas	7
Animalia	8
Pinocho y el artesano de la madera	9
Viajamos a la prehistoria	10
Somos arqueólogos. Íberos y romanos	11
Técnicas artísticas: observa, crea y transforma	12
Sarazad y Las mil y una noches	13
Sumérgete en la Lleida medieval	14
Descubrimos la Lleida del Barroco	15
Visita panorámica	16
<hr/>	
Accesibilidad	17
Niveles educativos	18
Ámbitos temáticos	19
Los ODS en el Museu de Lleida	20
Escuelas amigas	22
Ludimus: historia, juego y tecnología	23
Maletas didácticas y recursos de aprendizaje vivencial	24
<hr/>	
<b>Créditos</b>	<b>25</b>

# La oferta pedagógica del Museu de Lleida: transformando el aula a través del patrimonio

Desde el Museu de Lleida, presentamos un proyecto pedagógico diseñado para integrar el patrimonio en el currículo escolar mediante metodologías de aprendizaje competencial. Queremos consolidar el Museu como un espacio de aprendizaje activo para ofrecer en él, a través de una estrecha colaboración con la comunidad educativa, una metodología práctica y complementaria a la que se desarrolla en las aulas.

El museo ofrece un programa estructurado en itinerarios temáticos adaptados a cada etapa educativa, diseñados para hacer de la historia una experiencia estimulante que conecte con el presente. Desde el análisis del arte y la sostenibilidad hasta propuestas sobre consumo responsable y ciudadanía crítica, estos itinerarios promueven el espíritu reflexivo y el pensamiento analítico del alumnado a través de una metodología práctica y colaborativa.

Comprometidos con la excelencia y la innovación metodológica, incorporamos recursos que facilitan un aprendizaje significativo e inmersivo. Por un lado, el uso de tecnologías como el videojuego educativo *Explora llerda*, los recursos interactivos sobre la prehistoria y la Lérida medieval, y la serie de vídeos *10 minutos de historia* permite un acercamiento dinámico al legado patrimonial. Por otro lado, ponemos a disposición de los centros recursos materiales como maletas didácticas, maquetas, reconstrucciones históricas y talleres de artes plásticas que favorecen el aprendizaje vivencial.

Nuestro compromiso con la responsabilidad social y la inclusión es total. Adoptamos una perspectiva interseccional en el tratamiento de las colecciones, incorporando la perspectiva de género y la diversidad cultural. En el marco de la Agenda 2030, trabajamos para garantizar la accesibilidad universal mediante soportes como la lectura fácil y los pictogramas, velando porque ningún alumno quede excluido.

Finalmente, el proyecto “Escuelas amigas” se convierte en el pilar de nuestra relación con los centros educativos. Esta iniciativa impulsa una colaboración estructural que transforma el museo en un laboratorio de investigación permanente, superando los límites tradicionales del aula y convirtiendo el patrimonio en el eje vertebrador de la innovación pedagógica y el aprendizaje colectivo.

# Índice de actividades

	Visita idiomas	Cápsula histórica	Videojuego	Ruta por la ciudad	Accesibilidad	Ciclos	Pág.
Volaverunt: grabados de Goya para cambiar el mundo					•	② ③	5
Una historia que alimenta. ¿Somos lo que comemos?					•	① ② ③	6
Mitos y leyendas	•			•	•	② ③	7
Animalia	•				•	① ②	8
Pinocho y el artesano de la madera					•	① ②	9
Viajamos a la prehistoria	•		•		•	① ② ③	10
Somos arqueólogos. Íberos y romanos		•	•	•	•	① ② ③	11
Técnicas artísticas					•	① ② ③	12
Sahrazad y Las mil y una noches					•	① ②	13
Las cuatro culturas en la Lérida medieval		•	•	•	•	② ③	14
Descubramos la Lérida del Barroco		•		•		② ③	15
Visita panorámica	•				•	③	16

## Leyenda de datos sobre la visita

---

	Visitas disponibles en idiomas: castellano e inglés
--	-----------------------------------------------------

---

	Disponible videojuego / Dispositivo interactivo multimedia
--	------------------------------------------------------------

---

	Disponible cápsula histórica
--	------------------------------

---

	Incluye posibilidad de itinerario por el museo y ruta por la ciudad
--	---------------------------------------------------------------------

---

① ② ③	Niveles educativos: Infantil / Primaria / Secundaria, Ciclos formativos, Bachillerato y Educación para Adultos
-------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

---



# Volaverunt: grabados de Goya para cambiar el mundo

La exposición “Volaverunt. Los grabados de Goya desde la contemporaneidad” nos da la oportunidad de descubrir el arte como herramienta para incomodar y transformar la sociedad. En ella se exponen las cuatro grandes series de grabados (1797-1819) provenientes del fondo del Museo de Mataró: *Caprichos*, *Desastres de la guerra*, *Tauromaquia* y *Proverbios*. Aquí descubrimos a un Goya cronista, liberado por su sordera, que emplea el grabado como arma de denuncia social y demuestra un dominio técnico excepcional que abre el camino hacia el arte moderno.

A través de un recorrido participativo, las obras dialogan con propuestas de artistas contemporáneos como Marcos Prior, Anna Dot, Irene Solà y la Compañía La Soledad. Así, se evita una visión puramente académica para conectar la obra de Goya con temas actuales como las noticias falsas (*fake news*), el abuso de poder y la violencia en las redes sociales. La experiencia culmina con actividades en las que los alumnos crean imágenes con mensaje: dibujando el “monstruo de hoy” en primaria, diseñando memes satíricos en secundaria o debatiendo críticamente en bachillerato.

**Fechas:** del 30 de octubre de 2026 al 26 de febrero de 2027.

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 €

## Datos sobre la visita

🕒 Duración: 1 h 30 min

## Objetivos:

- Mirar, interpretar y relacionar las imágenes históricas con emociones y problemáticas de la sociedad actual.
- Descubrir el poder transformador de la cultura visual y cómo el arte sigue siendo una herramienta potente de protesta y denuncia.
- Valorar la superación personal y entender cómo la pérdida de audición del artista se convirtió en un motor para su libertad creativa.
- Fomentar la expresión oral, la conciencia social y el pensamiento crítico del alumnado.

**Niveles educativos:** educación Primaria (ciclo superior), Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato, formación universitaria y educación de adultos.

## Relación con el currículo escolar:

**Vectors educatius treballats:** aprendizaje competencial; ciudadanía democrática y conciencia global; calidad de la educación de las lenguas; bienestar emocional.

**Competències transversals:** interpretación crítica de imágenes; expresión oral; educación artística; pensamiento crítico y conciencia social.

**Contribución a los ODS:** ODS 4 y 16.

**Elementos especiales de la actividad:** dinámica inicial sobre la sordera del artista como punto de inflexión creativo; visita participativa en diálogo con la obra de artistas contemporáneos; actividades de síntesis adaptadas: “Dibuja el monstruo de hoy” (invención de un monstruo y títulos cortos para Primaria), “Pon título al monstruo” (creación de titulares satíricos tipo meme para Secundaria) y debate crítico final (Bachillerato).



**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h (consultad otros horarios).

**Precio:** 30 €

#### Datos sobre la visita



Duración: 1 h 30 min (Educación Infantil y ciclo inicial de Primaria) y 2 h (el resto de los niveles educativos).

# Una historia que alimenta.

## ¿Somos lo que comemos?

La alimentación es un acto cultural profundo que, más allá de la nutrición, refleja el pensamiento simbólico y nuestra historia compartida. Esta propuesta invita a hacer un viaje por el pasado mediante nuestro carro didáctico, con el cual iremos adquiriendo alimentos a medida que los introducimos en la línea del tiempo y pagaremos con monedas de diferentes épocas. Así, exploraremos las colecciones del museo, desde la dieta de las sociedades cazadoras y la aparición de la agricultura, pasando por la importancia comercial del aceite y el vino en época romana, la riqueza de la cocina islámica y la revolución que supusieron los productos llegados de América.

En el aula, el alumnado reflexionará sobre sus hábitos alimentarios a través de herramientas como la pirámide de la salud y el plato saludable. Esta dinámica reconoce la dieta mediterránea, prioriza el consumo de productos frescos y de proximidad para fomentar un estilo de vida sano y responsable, y evita así el consumo de ultraprocesados.

#### Objetivos:

- Conocer la evolución de los hábitos alimentarios desde los orígenes hasta nuestros días.
- Aprender a valorar el patrimonio alimentario y respetar las diferentes culturas alimentarias que lo han formado.
- Desarrollar la actitud crítica y la reflexión sobre la cultura alimentaria a lo largo de la historia.
- Adoptar hábitos de alimentación variada y equilibrada, y valorar los efectos beneficiosos de la actividad física para la salud y el bienestar.

**Niveles educativos:** Educación infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, ciclos formativos, Bachillerato, formación universitaria y educación de adultos.

#### Relación con el currículo escolar:

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; ciudadanía democrática y conciencia global; bienestar emocional.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender.

**Contribución a los ODS:** ODS 1, 2, 3, 4, 5, 11, 13 y 16.

**Elementos especiales de la actividad:** itinerario transversal por las diferentes épocas históricas; dinámica del carro de la compra histórico utilizando el trueque y monedas de diferentes épocas; análisis de la evolución de los recipientes alimentarios; identificación de técnicas históricas de conservación, como los pozos de hielo, el aceite, el vinagre y la salmuera; audición de canciones tradicionales y populares para la educación; y actividad de síntesis en el aula didáctica, trabajando el plato saludable, la pirámide alimentaria y los hábitos de consumo activo.



**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 € (visita al museo), 50 € (visita en inglés), 60 € (itinerario + gincana).

**Datos sobre la visita**

🕒 Duración: visita al museo: 1 h 15 min.  
Museo + ruta ciudad: 2 h 30 min

# Mitos y leyendas

Mediante un juego de pistas por las salas del museo, iremos descubriendo seres de la mitología clásica, objetos de las diferentes civilizaciones que han configurado nuestra cultura, leyendas propias como la del Santo Pañal y otras historias que desvelaremos en nuestro itinerario.

Como actividad complementaria a la visita al museo, ofrecemos una ruta/yincana mitológica que se lleva a cabo en los Camps Elisis. La yincana va siguiendo distintos aspectos relacionados con la mitología, estructurados en tres tipos de pistas que nos van conduciendo por el parque: árboles, fuentes y edificios.

**Objetivos:**

- Aprender qué son los mitos y por qué se explicaban.
- Desarrollar la creatividad mediante el juego y la narrativa.
- Relacionar leyendas con obras de arte, objetos y personajes del Museo.

**Niveles educativos:** Educación Primaria, Educación Secundaria, ciclos formativos, Bachillerato y educación de adultos.

**Relación con el currículo escolar:**

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; perspectiva de género; calidad de la educación de las lenguas; ciudadanía democrática y conciencia global.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender.

**Contribución a los ODS:** ODS 4, 5, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** formato de juego de pistas, posibilidad de combinar visita al museo con ruta exterior tematizada (Camps Elisis); minimaletas didácticas de los dioses del Olimpo; visita disponible en inglés; disponible ruta por la ciudad.



**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 €, 50 € (visitas en inglés).

**Datos sobre la visita**

🕒 Duración: 1 h 30 min

# Animalia

La actividad consiste en un juego de memoria y de interpretación que permite descubrir los animales representados en las obras del museo y relacionarlos con la fauna de distintos lugares del mundo. El objetivo es conocer los animales que han acompañado al ser humano desde la Antigüedad y su representación en las obras de arte. Descubriremos distintos roles que a lo largo de la historia han desempeñado los animales en el ámbito doméstico, la agricultura, la religión, el poder...

A continuación realizaremos un taller en el que vamos a identificar los sonidos característicos de estos animales. La visita también se ofrece en inglés para el Ciclo Medio y el Superior de Primaria.

**Objetivos:**

- Identificar animales representados en las obras de arte del museo.
- Comprender por qué hemos convivido con animales desde hace siglos.
- Jugar y experimentar para aprender sobre fauna y cultura.

**Niveles educativos:** Educación Infantil y Educación Primaria.

**Relación con el currículo escolar:**

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; calidad de la educación de las lenguas; bienestar emocional.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender.

**Contribución a los ODS:** ODS 4, 11, 13, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** juego de memoria e interpretación adaptado; visita disponible en inglés (para ciclos medio y superior de Primaria); disponible visita en inglés.



# Pinocho y el artesano de la madera

Las aventuras del inmortal Pinocho nos introducen en el mundo mágico del trabajo de la madera. La actividad consiste en una visita guiada a la colección permanente del museo, con el propósito de llevar a cabo un itinerario a partir de piezas esculpidas en madera, tales como esculturas, arquetas, armarios o ménsulas, entre otras.

A continuación, nos trasladaremos al aula didáctica, donde nos espera una recreación del taller del carpintero Geppetto. En el aula exploraremos las herramientas y la filosofía del trabajo del artesano de la madera. Asimismo, leeremos fragmentos del relato y representaremos el cuento de Pinocho en un teatro de títeres.

Se ofrece complementar el itinerario educativo con una reserva de espacio para lectura en la Biblioteca Pública. Se pondrá a disposición de los centros una selección de lecturas vinculadas a diferentes temáticas relacionadas con el cuento de Pinocho. La dinamización de la actividad correrá a cargo de los docentes responsables del grupo. Es necesario especificarlo en el momento de la reserva.

**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 €

**Datos sobre la visita**

🕒 Duración: 1 h 30 min

## Objetivos:

- Descubrir cómo se hacían antes los objetos de madera y quién los hacía.
- Disfrutar del cuento de Pinocho y conocer a sus personajes.
- Expresarse haciendo títeres y representando pequeñas escenas del cuento.

**Niveles educativos:** Educación Infantil y Educación Primaria (ciclo inicial).

## Relación con el currículo escolar:

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; universalidad del currículo; calidad de la educación de las lenguas; ciudadanía democrática y conciencia global; bienestar emocional.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender.

**Contribución a los ODS:** ODS 1, 4, 5, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** recreación del taller de Geppetto en el aula didáctica; uso de títeres y representación teatral; posibilidad de complementarlo con un espacio de lectura en la Biblioteca Pública (gestión a cargo del centro).



**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 €

#### Datos sobre la visita

🕒 Duración: 1 h 30 min

# Viajamos a la prehistoria

El Museu de Lleida propone una visita guiada basada en la experimentación, que permitirá a los alumnos descubrir un momento muy importante de la prehistoria: el paso del Paleolítico al Neolítico. Vamos a interactuar en un campamento nómada reconstruido en el aula didáctica y, a continuación, nos trasladaremos a las salas de la colección permanente, donde evocaremos ante las pinturas rupestres de El Cogul los rituales de los chamanes de la prehistoria en el momento de la aparición de la agricultura y la ganadería.

#### Objetivos:

- Analizar los cambios sociales del paso del paleolítico al neolítico.
- Descubrir cómo el patrimonio arqueológico nos ayuda a interpretar el pasado.
- Desarrollar habilidades de pensamiento histórico mediante la experimentación.

**Niveles educativos:** Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, ciclos formativos, Bachillerato, formación universitaria y educación de adultos.

#### Relación con el currículo escolar:

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; perspectiva de género; universalidad del currículo; calidad de la educación de las lenguas; ciudadanía democrática y conciencia global.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia digital.

**Contribución a los ODS:** ODS 1, 2, 3, 4, 5, 13, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** campamento nómada reconstruido en el aula didáctica para interacción; indumentaria para el alumnado de Educación Infantil y ciclo inicial; foco en las pinturas rupestres de El Cogul; dispositivo interactivo multimedia como síntesis de la actividad a partir de ciclo medio de Primaria.



# Somos arqueólogos. Íberos y romanos

Os proponemos una experiencia educativa que permitirá descubrir cómo vivían nuestros antepasados íberos y romanos. Los alumnos viajarán al pasado convertidos en pobladores de la época, y lo harán mediante indumentaria, maletas didácticas y maquetas interactivas. Así, vamos a conocer aspectos de su vida cotidiana, como la alimentación, sus mitos y leyendas, los intercambios comerciales o los conflictos bélicos.

**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 €, 60 € (itinerario + ruta).

## Datos sobre la visita



Duración: visita al museo: 2 h.  
Museo + ruta ciudad: 2 h 30 min.

## Objetivos:

- Explorar la vida cotidiana de las sociedades antiguas.
- Comprender los vínculos entre la antigüedad y el mundo actual.
- Hacer uso de la realidad virtual para contextualizar el conocimiento.

**Niveles educativos:** Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, ciclos formativos, Bachillerato, formación universitaria y educación de adultos.

## Relación con el currículo escolar:

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; perspectiva de género; universalidad del currículo; calidad de la educación de las lenguas; ciudadanía democrática y conciencia global.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia digital.

**Contribución a los ODS:** ODS 1, 2, 3, 4, 5, 11, 13, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** uso de indumentaria de época; maletas didácticas y maquetas interactivas; disponibles vídeos 10 minutos de historia: [Indíbil](#) i [Pòrcia Nigrina](#); disponible videojuego en RA (realidad aumentada) y RV (realidad virtual); posibilidad de ruta por la ciudad conectada con la visita; servicio de interpretación en lengua de signos; lectura fácil.

# Técnicas artísticas: observa, crea y transforma



**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h (consultad otros horarios).

**Precio:** 30 €

## Datos sobre la visita



Duración: 1 h 30 min (Educación Infantil y ciclo inicial de Primaria) y 2 h (el resto de los niveles educativos).

A partir de la observación directa de las piezas del museo, los participantes descubrirán cómo el ser humano se ha valido de diferentes técnicas artísticas a lo largo de la historia para expresar lo que pensaba, deseaba o soñaba. Este itinerario explora la conexión intrínseca entre el arte y la naturaleza a través de las colecciones, invitando al alumnado a reflexionar de manera crítica sobre la sostenibilidad ambiental.

Durante el recorrido, y con el apoyo de un carro didáctico interactivo, se plantearán cuestiones para entender de dónde provienen las obras, quién las hizo y cómo, a la vez que descubriremos cómo los artistas han representado su vínculo con el entorno natural.

## Objetivos:

- Interpretar el arte como medio de expresión del pensamiento y las emociones en conexión con el entorno natural.
- Analizar los procesos y materiales de creación artística desde una perspectiva de sostenibilidad ambiental.
- Recrear expresiones artísticas prehistóricas, como la pintura rupestre, utilizando exclusivamente elementos del entorno.
- Experimentar con materiales naturales y reciclados para la producción de esculturas, tótems de inspiración prehistórica y técnicas de cianotipia.

**Niveles educativos:** Educación infantil, educación primaria y educación secundaria (con dinámicas y talleres adaptados a cada ciclo).

## Relación con el currículo escolar:

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; perspectiva de género; ciudadanía democrática y conciencia global; bienestar emocional.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender.

**Contribución a los ODS:** ODS 4, 5, 11 y 13

**Elementos especiales de la actividad:** carro didáctico interactivo; lectura fácil; propuestas de taller adaptadas: pintura rupestre y estampación con pigmento alimentario (para los más pequeños), creación de tótems y esculturas con diferentes materiales (a partir de ciclo medio) y taller de cianotipia (a partir de ciclo superior de primaria).



# Sarazad y Las mil y una noches

Considerado como el cuento de los cuentos, los relatos de *Las mil y una noches* que narra la princesa Shahrazad son un conjunto de historias de aventuras fantásticas de distintos orígenes (hindú, persa, egipcio, etc.), consideradas una obra literaria extraordinaria. “Aladino y la lámpara maravillosa”, “Alí Babá y los cuarenta ladrones” y “Simbad el marino”, entre otros, serán el hilo conductor de una actividad que ayudará a valorar el patrimonio andalusí que expone el Museu de Lleida.

El aula didáctica se transformará en un hogar andalusí, donde se llevará a cabo una actividad que estimulará todos nuestros sentidos, con el propósito de evocar ese momento histórico a través de la música, los aromas de perfumes y especias, una mesa de luz, la observación de constelaciones y la literatura.

Se ofrece complementar el itinerario educativo con una reserva de espacio para lectura en la Biblioteca Pública. Se pondrá a disposición de los centros una selección de lecturas vinculadas a diferentes temáticas relacionadas con los relatos de *Las mil y una noches*. La dinamización de la actividad correrá a cargo del personal docente responsable del grupo. Es necesario especificarlo en el momento de la reserva.

**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 €

## Datos sobre la visita

🕒 Duración: 1 h 30 min

## Objetivos:

- Conocer cuentos de otras culturas y descubrir qué nos pueden enseñar.
- Vivir una experiencia sensorial con música, olores e imágenes.
- Valorar las historias como una forma de conectar culturas.

**Niveles educativos:** Educación Infantil y Educación Primaria.

## Relación con el currículo escolar:

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; perspectiva de género; universalidad del currículo; calidad de la educación de las lenguas; ciudadanía democrática y conciencia global; bienestar emocional.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender.

**Contribución a los ODS:** ODS 1, 4, 5, 11, 13, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** transformación del aula didáctica en un espacio inmersivo andalusí; actividad multisensorial (aromas, música, luz, tacto); conexión con la literatura universal; posibilidad de complementarlo con un espacio de lectura en la Biblioteca Pública (gestión a cargo del centro); lectura fácil; accesibilidad comunicativa.



**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 €, 60 € (itinerario + ruta).

#### Datos sobre la visita



Duración: visita al museo: 1 h 30 min.  
Museo + ruta ciudad: 2 h 30 min.

# Sumérgete en la Lleida medieval

Os proponemos un viaje a la Lleida medieval de las cuatro culturas, un momento de la historia en el que la ciudad alcanza su máximo esplendor por la coexistencia de judíos, cristianos, musulmanes y el pueblo gitano. La experiencia incorpora seis maletas didácticas pertenecientes a personajes de la época que nos acercan a la sociedad del momento. A continuación, ofrecemos la posibilidad de llevar a cabo un itinerario guiado por el centro histórico de Lleida visitando la morería, la “Cuirassa judía” y los espacios y monumentos de la Lleida cristiana.

#### Objetivos:

- Comprender la convivencia y los conflictos entre culturas en la edad media.
- Interpretar documentos, objetos y espacios para construir relatos históricos.
- Reforzar el pensamiento crítico y la empatía ante la diversidad.

**Niveles educativos:** Educación Primaria (ciclo superior), Educación Secundaria, ciclos formativos, Bachillerato, formación universitaria y educación de adultos.

#### Relación con el currículo escolar:

**Vectores educativos trabajados:** aprendizaje competencial; perspectiva de género; universalidad del currículo; calidad de la educación de las lenguas; ciudadanía democrática y conciencia global; bienestar emocional.

**Competencias transversales:** competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia digital.

**Contribución a los ODS:** ODS 1, 2, 3, 4, 5, 11, 13, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** seis maletas didácticas de personajes de la época; dispositivo interactivo multimedia 3D 4 culturas; disponibles vídeos 10 minutos de historia: [Sulayman ibn Hud](#), [Elisenda de Sant Climent](#) i [Bernarda Donada](#); posibilidad de ruta guiada por el centro histórico; foco en la diversidad cultural y reconocimiento del pueblo gitano; indumentaria de época; servicio de interpretación en lengua de signos; lectura fácil.



# Descubrimos la Lleida del Barroco

Los siglos XVII y XVIII fueron unos años convulsos para la historia de Lérida, en particular, y de Cataluña, en general. Eran tiempos de conflictos, que se iniciaron con la Guerra de los Segadores (1640-1652) y concluyeron con la Guerra de Sucesión (1707-1714). Esos hechos fueron cruciales para la configuración de la memoria colectiva del país, por lo que os queremos acercar a aspectos de la vida cotidiana de los leridanos que caracterizaron esos momentos históricos. Os proponemos un itinerario educativo que empieza en el Museu de Lleida y sigue por las calles y plazas de la ciudad, evocando la historia, la vida cotidiana, los oficios, el arte y el patrimonio cultural de la época.

**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 60 €

## Datos sobre la visita

🕒 2 h 30 min

### Objetivos:

- Analizar cómo los hechos históricos influyeron en la vida cotidiana y el arte.
- Identificar cambios sociales, económicos y culturales del Barroco.
- Reconocer las huellas del pasado en el espacio urbano actual.

**Niveles educativos:** Educación Primaria (ciclo superior), Educación Secundaria, ciclos formativos, Bachillerato, formación universitaria y educación de adultos.

### Relación con el currículo escolar:

Vectores educativos trabajados: aprendizaje competencial; ciudadanía democrática y conciencia global.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender.

**Contribución a los ODS:** ODS 1, 2, 3, 4, 5, 11, 13, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** combina la visita al museo con una ruta por las calles y plazas de Lleida; foco en un periodo histórico concreto y su huella en la ciudad; indumentaria de época; disponible vídeo 10 minutos de historia: [Gaspar de Portolà](#).



**Fechas:** del 22 de septiembre de 2026 al 18 de junio de 2027

**Horario:** de martes a viernes, de 10 a 14 h.  
Consulte otros horarios.

**Precio:** 30 €, 50 € (visitas en inglés).

#### Datos sobre la visita

🕒 2 h 30 min

# Visita panorámica

El museo ofrece la oportunidad de llevar a cabo un viaje desde la prehistoria hasta la época moderna mediante una visita panorámica a nuestras colecciones. Nos acercaremos al legado patrimonial de nuestros antepasados rememorando los momentos más importantes de la historia, y vamos a hacerlo a partir de una selección de objetos arqueológicos y de obras de arte que destacan por su importancia y singularidad.

#### Objetivos:

- Hacer una lectura crítica de la historia a partir de piezas clave del museo.
- Relacionar acontecimientos históricos con transformaciones sociales.
- Desarrollar la capacidad de síntesis y conexión entre periodos.

**Niveles educativos:** Educación Secundaria, ciclos formativos, Bachillerato, formación universitaria y educación de adultos.

#### Relación con el currículo escolar:

Vectores educativos trabajados: educación artística y cultural; educación para la vida autónoma y el emprendimiento.

Competencias transversales: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia digital.

**Contribución a los ODS:** ODS 1, 2, 3, 4, 5, 11, 13, 16.

**Elementos especiales de la actividad:** recorrido amplio por diferentes periodos históricos y artísticos; ideal para una primera toma de contacto con el museo o para grupos con intereses variados; disponible visita en inglés.

## Accesibilidad

	Pictogramas	Audio-descripció	Lengua de signos	Lectura fácil	Elementos táctiles	Pág.
Volaverunt: grabados de Goya para cambiar el mundo			•		•	5
Una historia que alimenta. ¿Somos lo que comemos?	•		•	•	•	6
Mitos y leyendas	•		•	•	•	7
Animalia	•			•	•	8
Pinocho y el artesano de la madera	•			•	•	9
Viajamos a la prehistoria	•	•		•	•	10
Somos arqueólogos. Íberos y romanos	•	•	•	•	•	11
Técnicas artísticas	•			•	•	12
Sarazad y Las mil y una noches	•			•	•	13
Sumérgete en la Lleida medieval	•		•	•	•	14
Descubrimos la Lleida del Barroco	•			•	•	15
Visita panorámica	•					16

### Leyenda de elementos de accesibilidad



Guía adaptada a pictogramas



Hay audiodescripción



Servicio de interpretación en la lengua de signos con demanda previa



Lectura fácil



Hay elementos táctiles

## Niveles educativos

<u>Infantil y Primaria</u>	Educación infantil 0-3	Educación infantil 3-6	Primaria Ciclo Inicial	Primaria Ciclo Medio	Primaria Cicle Superior
Volaverunt: grabados de Goya...					•
Una historia que alimenta	•	•	•	•	•
Mitos y leyendas			•	•	•
Animalia	•	•	•	•	
Pinocho y el artesano de la madera	•	•	•		
Viajamos a la prehistoria	•	•	•	•	•
Somos arqueólogos. Íberos y romanos	•	•	•	•	•
Técnicas artísticas	•	•	•	•	•
Sarazad y Las mil y una noches	•	•	•	•	•
Sumérgete en la Lleida medieval					•
Descubrimos la Lleida del Barroco					•

<u>ESO y Bachillerato</u>	ESO (1º y 2º)	ESO (3º y 4º)	Bachillerato
Volaverunt: grabados de Goya...	•	•	•
Una historia que alimenta	•	•	•
Mitos y leyendas	•	•	•
Viajamos a la prehistoria	•		
Somos arqueólogos. Íberos y romanos	•	•	•
Técnicas artísticas	•	•	•
Sarazad y Las mil y una noches			
Sumérgete en la Lleida medieval	•	•	•
Descubrimos la Lleida del Barroco	•	•	•
Visita panoràmica	•	•	•

<u>Otras enseñanzas</u>	Universidad	Educación de adultos	Enseñanzas profesionales	Enseñanzas de idiomas	Enseñanzas artísticas
Volaverunt: grabados de Goya...	•	•	•		•
Una historia que alimenta	•	•	•		•
Mitos y leyendas	•			•	
Animalia				•	
Viajamos a la prehistoria	•	•	•	•	•
Somos arqueólogos. Íberos y romanos	•	•	•		•
Técnicas artísticas	•	•	•		•
Sarazad y Las mil y una noches	•	•	•		
Sumérgete en la Lleida medieval	•	•	•		•
Descubrimos la Lleida del Barroco	•	•	•		•
Visita panoràmica		•	•	•	

## Ámbitos temáticos

	Arqueología	Arte	Etnografía	Historia	Ciencias	Literatura	Prehistoria	Religión	Tecnología
Volaverunt: grabados de Goya para cambiar el mundo		•	•	•					
Una historia que alimenta. ¿Somos lo que comemos?	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Mitos y leyendas	•	•	•	•		•		•	
Animalia	•	•	•	•		•			
Pinocho y el artesano de la madera		•				•			•
Viajamos a la prehistoria	•	•		•	•		•	•	•
Somos arqueólogos. Íberos y romanos	•	•		•				•	•
Técnicas artísticas	•	•		•	•				
Sarazad y Las mil y una noches		•	•	•		•		•	
Sumérgete en la Lleida medieval	•	•	•	•	•	•		•	•
Descubrimos la Lleida del Barroco		•		•					
Visita panorámica	•	•		•				•	

## Los ODS en el Museu de Lleida

Los museos están estrechamente vinculados a conseguir algunos de los ODS, especialmente en materia de protección y salvaguarda del patrimonio cultural y natural, el apoyo a la educación para el desarrollo sostenible y el apoyo a la investigación y participación cultural. El Museu de Lleida se ha comprometido a trabajar para la Agenda 2030; por eso, sus itinerarios educativos tienen una perspectiva global para colaborar en el éxito de esta agenda.

El programa educativo del museo pretende contribuir a enfocar nuestra actividad en la consecución de los ODS. Lo llevamos a cabo incorporando una gran variedad de miradas y fomentando la escucha activa entre nuestros usuarios con el objetivo de acercar el patrimonio de forma sostenible, diversa e inclusiva.

### Leyenda de los objetivos que incorporan los itinerarios educativos:

<b>1</b>	Objetivo 1. Erradicar la pobreza en todo el mundo y en todas sus formas.
<b>2</b>	Objetivo 2. Acabar con el hambre, conseguir la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición, y promover la agricultura sostenible.
<b>3</b>	Objetivo 3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todas las personas en todas las edades.
<b>4</b>	Objetivo 4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
<b>5</b>	Objetivo 5. Alcanzar la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y niñas.
<b>11</b>	Objetivo 11. Conseguir que las ciudades y asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.
<b>13</b>	Objetivo 13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.
<b>16</b>	Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para conseguir un desarrollo sostenible; proporcionar acceso a la justicia para todas las personas; y desarrollar instituciones eficaces, responsables e inclusivas en todos los niveles.



### Objetivos incorporados en los itinerarios educativos

Volaverunt: grabados de Goya para cambiar el mundo				4				16
Una historia que alimenta. ¿Somos lo que comemos?	1	2	3	4	5	11	13	16
Animalia				4		11	13	16
Pinocho y el artesano de la madera	1			4	5			16
Viajamos a la prehistoria	1	2	3	4	5		13	16
Somos arqueólogos. Íberos y romanos	1	2	3	4	5	11	13	16
Técnicas artísticas				4	5	11	13	
Mitos y leyendas				4	5			16
Sumérgete en la Lleida medieval	1	2	3	4	5	11	13	16
Descubrimos la Lleida del Barroco	1	2	3	4	5	11	13	16
Sarazad y Las mil y una noches	1			4	5	11	13	16
Visita panorámica	1	2	3	4	5	11	13	16



# Escuelas amigas

El proyecto “Escuelas amigas” del Museu de Lleida es una innovadora simbiosis institucional. Transforma el museo en un espacio de trabajo cotidiano para todos los niveles educativos, superando la simple visita escolar tradicional. Fundamentada en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), la iniciativa integra el legado patrimonial en el currículo durante todo el curso. Cada año, el programa colabora con un ciclo específico de un centro educativo a determinar, lo que permite un trabajo intensivo y a medida.

Para garantizar el éxito, planificamos el proyecto con el centro antes de terminar el curso anterior. Esto nos permite iniciar el nuevo periodo académico con una temática y un calendario bien definidos. Una vez elegido el tema, que debe estar vinculado a nuestras colecciones y al patrimonio de las Terres de Lleida, el museo aporta los recursos materiales y el asesoramiento pedagógico y científico necesarios. Mediante objetos activadores y la creación colaborativa de recursos, fomentamos competencias como el pensamiento complejo, la creatividad y el rigor científico.

Para participar, consolidamos una alianza estructural mediante la formalización de un “contrato pedagógico” entre ambas direcciones. Este acuerdo garantiza una colaboración continua durante todo el año. La dinámica implica el diseño de propuestas conjuntas entre el profesorado y el Área de Educación, en la que la formación y el asesoramiento mutuo son esenciales. En definitiva, la institución se convierte en un organismo vivo construido con la comunidad, donde el retorno social final sitúa al alumnado como agente de transformación.

## Proyectos realizados hasta el momento:

- **Curso 2021-2022:** “El riu de la vida” (Escola Pràctiques I).
- **Curso 2021-2022:** “Test del videojoc educatiu: El tresor de Medusa (Col·legi Lestonnac).
- **Curso 2022-2023:** [“Descobrint els dinosaures”](#) (Col·legi Santa Anna).
- **Curso 2023-2024:** “Romans a Ponent” (Escola Joan XXIII).
- **Curso 2024-2025:** [“Records de la meva família”](#) (Col·legi Episcopal).
- **Curso 2025-2026:** [“Mascançà: escac a la frontera”](#) (INS La Serra).

# Ludimus: historia, juego y tecnología



El proyecto “Ludimus” representa la apuesta del Museu de Lleida por integrar el juego y las nuevas tecnologías como ejes centrales de la mediación cultural. Esta iniciativa se ha consolidado gracias a una fructífera colaboración con el ciclo formativo de Técnico/a Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos del centro iLERNA (Lleida). Esta sinergia asegura un modelo de mejora continua: las propuestas iniciales diseñadas por el alumnado en formación son perfeccionadas por exalumnos ya integrados en el mundo profesional, como Marcel Carrera y Joan Giralt, lo que garantiza un estándar de calidad, innovación y rigor patrimonial de primer nivel.

## Recursos pedagógicos para el curso 2026-2027

Este curso, nuestro catálogo se unifica para ofrecer una experiencia de visita 360, combinando el mundo físico y el virtual:

- **Exploración activa:** la aplicación Origen permite la exploración didáctica de las colecciones, mientras que el videojuego en realidad aumentada (RA) El tesoro de Medusa convierte la visita en una aventura de resolución de enigmas en el entorno real.
- **Innovación técnica:** estas propuestas —evoluciones del proyecto “MVN llerda”— están optimizadas para dispositivos móviles, lo que garantiza una fluidez y calidad gráfica superiores para todos los niveles educativos.
- **Viajes en el tiempo:** nuestra gran novedad para el curso 2026-2027 es el videojuego web Explora llerda. Viatge al passat. Este recurso está planteado como una actividad de síntesis para llevar a cabo después de la visita, ya sea en el centro educativo o en casa. Mediante un portal digital que transporta al alumno a la llerda del siglo ii, el usuario puede personalizar un avatar para interactuar con personajes en 3D y recorrer los espacios de la ciudad romana, para consolidar, así, los conocimientos adquiridos de manera lúdica.

## Un proyecto vivo, fruto del trabajo con la comunidad educativa

Con una década de trayectoria consolidada, y galardonado con el premio InnoVAFP de la Generalitat de Catalunya, el proyecto “Ludimus” ha evolucionado desde los pioneros recursos interactivos de los años noventa hasta las sofisticadas experiencias digitales actuales. Esta trayectoria se define por una naturaleza dialógica: las mejoras en el realismo gráfico, la narrativa y la integración de personajes interactivos (NPC) nacen de la escucha activa del alumnado. Así, el Museu de Lleida se consolida como un espacio construido por y con los estudiantes, donde cada visita se convierte en una experiencia de aprendizaje significativo que fusiona nuestra historia con la vanguardia tecnológica.

# Recursos educativos y aprendizaje vivencial



El Museo de Lleida apuesta por la innovación y la excelencia educativas mediante recursos materiales que facilitan un aprendizaje activo, significativo y cercano. Estas propuestas superan los límites del aula para promover el espíritu reflexivo.

## 1. Maletas didácticas

Las maletas son el motor del aprendizaje vivencial, complementadas con objetos manipulativos.

Proyecto “La ciencia que no se aprende en la red”: acerca el método científico a secundaria. Incluye maletas temáticas: Estratos y sedimentos, Huesos y dientes (con el módulo “Los huesos hablan”), Semillas y carbón, Las conchas que hablan, Cerámicas y volúmenes, Herramientas e Isótopos.

Diversidad y género: recurso transversal que conecta obra, libro y objeto para una relectura histórica interseccional. Incluye una versión gigante del juego de la oca y se basa en las obras Titiritesa, La historia de los bonobos con gafas, Es mi árbol y Familiarium.

Adéntrate en la Lleida medieval: sumerge al alumnado en la Edad Media a través de las vidas de seis personajes: Valentina Guarner, Lubb al-Laridi, Jordi Safont, Perla Gallipapa, Manuel de Montsuar y Joan de Egipto Menor.

## 2. Aprendizaje-servicio (ApS)

Recursos creados en colaboración con ciclos formativos:

Indumentaria (INS Guindàvols): vestuario de las épocas prehistórica, ibérica, romana, medieval y barroca para viajar al pasado.

Maquetas y madera (INS Castell dels Templers): incluye la gran maqueta de la fortaleza ibérica de Els Vilars d’Arbeca, casas prehistóricas y recursos para comprender el oficio artesanal.

## 3. El aula vivencial: escenografía e inmersión

El uso del espacio y la escenografía es clave en las siguientes actividades:

Prehistoria: recreación de un campamento nómada (Pincevent) y rituales ante las pinturas de El Cogul.

Pinocho y el artesano de la madera: incluye la reproducción en miniatura del taller de Geppetto y un teatro de guiñol para el trabajo colaborativo.

Conflictos bélicos: uso de lonas y títeres para abordar la batalla de Ilerda o la Guerra de Sucesión.

Inmersión andalusí: en la actividad “Sarazad y Las mil y una noches”, se utilizan aromas, réplicas de ajedrez y una jaima ambientada con música y proyecciones astronómicas.

Estos recursos se pueden adaptar a diversos itinerarios educativos del Museo, con el fin de ofrecer una experiencia interactiva para trabajar la historia, la sociedad y la convivencia.





## **Créditos**

### **Àrea educativa del Museu de Lleida**

Miquel Sabaté, tècnic

Mariona Huguet, adjunta

### **Asesoramiento científico y educativo**

Teresina Aiguadé, Carme Argelich, Esther Balasch, Antonio Bardavio, Carmen Berlabé, Joan Bernal, Eva M. Birlanga, Teresa Borràs, Montse Boronat, Joan Busqueta, Anna Busto, Neus Cabré, Meritxell Cano, Ramon Cardona, Marcel Carrera, Valentí Casas, Silvia Codina, Jaume Cortada, M. Assumpta Costafreda, M. del Mar Coyo, Gerard Dago, Cristina Díaz, M. Cecília Domènech, Francesc Fité, Lourdes Flotats, Gemma Fons, Laura Gabernet, Blanca García, M. Belén García, Núria Gilart, Joan Giralt, Josep Giralt, Roser Gort, Lluís Greoles, Fernando Hernández, Joan Hernández, Lluís Marc Herrera, Raquel Jordan, Emili Junyent, Eva Lega, Nayra Llonch, Clara López, M. Elena López, Joan López, Anna Jiménez, Sònia Manyé, Núria Ruiz, Verònica Parisi, Aura Prunera, M. Teresa Quintillà, Ramon Rius, Josep Rius, Raül Manzano, Cristina Márquez, Sara Medina, Cristina Mestre, M. Lluïsa Remacha, Alba Rosanes, M. Dolores Salvia, Joan Santacana, Mercedes Santiveri, Caterina Segura, Mir Roy, Josep Lluís Ribes, Idoia Tantull, Mn. Jesús Tarragona, Alberto Velasco i Carme Vives.

Arxiu Arqueològic de Lleida, ASPROS, Associació Lectura Fàcil, Biblioteca Pública de Lleida, Centre de Titelles de Lleida, Escola Oficial d'Idiomes de Lleida, Ilerna, Institut Castell dels Templers, Institut Guindàvols, Servei Educatiu del Segrià i Yes, We Can English.