

Descobrir l'art rupestre jugant a l'ordinador

Ulldecona, Montblanc i Tírig col·laboren en un projecte divulgatiu per a escolars

M. MILLAN

Jocs en línia per conèixer l'art de fa milers d'anys. Això és el que proposa el projecte Portal de Jocs de la Ruta de l'Art Rupestre, presentat ahir a Ulldecona i que ja van poder posar a prova els alumnes de quart de l'escola local Ramón y Cajal. Liderat per l'Ajuntament d'Ulldecona i finançat pel Ministeri d'Educació amb 8.500 euros, aquest projecte fa difusió i pedagogia de l'Art Rupestre Llevantí, declarat Patrimoni Mundial per la UNESCO.

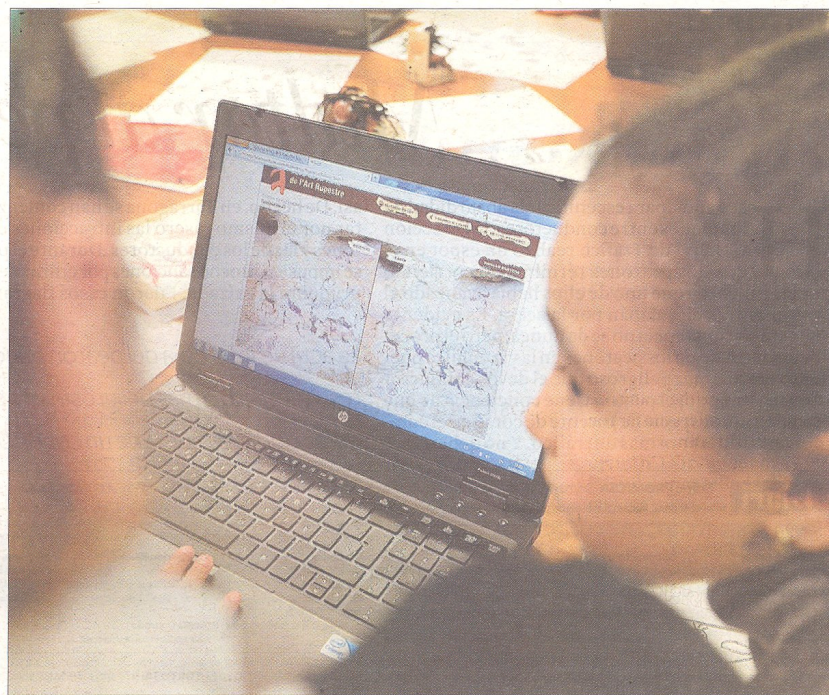
Es tracta d'una iniciativa pionera i de treball en xarxa, en la que l'Ajuntament d'Ulldecona ha col·laborat amb els de Montblanc i Tírig (Alt Maestrat, Castelló), que compten també amb aquest patrimoni, així com el Museu d'Arqueologia de Catalunya. El disseny del portal ha anat a càrrec de l'empresa Barcelona Media.

Als jocs es pot accedir des dels portals web d'aquestes institucions. S'hi proposen quatre tipus de jocs, de prova de memòria, per descobrir set diferències, com-

pletar un puzzle i pintar un abric, els quals incorporen diferents preguntes per als participants, que els permeten anar descobrint els secrets d'aquest art de fa més de 7.000 anys.

Així, en entrar al portal hi trobem aquest primer missatge: «Les pintures rupestres llevantines són la representació de les formes de vida social, ritual i econòmica de les societats dels períodes situats entre l'epipaleolític i el neolític, és a dir, des de grups de caçadors-recol·lectors fins a comunitats de ramaders-camperols».

Així, als diferents jocs reproduïen les mostres artístiques presents a diferents poblacions: escenes d'animals i caça dels abrics de l'ermita d'Ulldecona; les escenes principals de la Cova dels Cavalls i del Racó d'en Nando de les pintures de Valltorta-Gasulla a Tírig; la reproducció de la cacera de bòvid del Mas d'en Ramon d'en Bessó i la composició d'elements esquemàtics abstractes de l'abric del Portell de les Lletres de Montblanc; o la com-



Alumnes de quart jugant als jocs sobre l'art rupestre, ahir a Ulldecona. FOTO: JOAN REVILLAS

posició amb elements cerimonials, de cacera i d'animals de la Roca dels Moros al Cogul (les Garrigues), entre altres mostres d'aquest art rupestre.

L'objectiu del projecte ha estat crear una eina lúdica didàctica digital, orientada al millor co-

neixement i la divulgació dels valors d'aquest patrimoni reconegut per la UNESCO.

«Els jocs s'han dissenyat des d'un punt de vista didàctic i orientat cap a un públic escolar, sense deixar de banda altres públics vinculats al turisme cultural i al

patrimoni», comenta Agustí Vericat, director del Centre d'Interpretació de l'Art Rupestre d'Ulldecona.

Ahir, els alumnes de quart curs de l'Escola Ramón y Cajal, que enguany realitzen un projecte sobre l'art rupestre d'Ulldecona, van poder posar a prova aquests jocs educatius en línia, en la presentació oficial del projecte que va tenir lloc al municipi.

La voluntat és continuar treballant en xarxa amb les poblacions on hi ha aquest patrimoni, a Catalunya i el País Valencià, «per fer-ne una difusió conjunta» explica Vericat.

S'ha creat el Portal de Jocs de la Ruta de l'Art Rupestre, amb quatre propostes interactives

Els alumnes van posar a prova els jocs, en la presentació ahir a l'escola Ramón y Cajal d'Ulldecona