

# EL MARQ EN LA ESCUELA

Trabajar por proyectos en Educación Infantil

Libro del Profesor/a



# MARQ



DIPUTACIÓN DE ALICANTE

# SALUDA



En su afán de superación y dar respuesta ajustada a cada una de las etapas que conforman el espectro educativo, el MARQ, presenta un nuevo planteamiento didáctico para los más pequeños: “Trabajar por Proyectos en Educación Infantil” como forma de enseñanza-aprendizaje, permitiendo con ello, que el conocimiento de nuestra historia a través de la arqueología, les llegue de forma activa participativa y basada en sus intereses.

EL MARQ EN LA ESCUELA, que es el nombre genérico del diseño de este trabajo, va a permitir, enriquecer y aunar a toda la comunidad educativa en torno a este Proyecto, lo que me congratula y llena de orgullo, ya que van a ser muchos los niños y niñas que desde edades tan tempranas se van a beneficiar de él.

Agradezco desde aquí a todos los profesores y profesoras, por interesarse y confiar en nuestras propuestas, elogiando su trabajo y el esfuerzo que supone introducir aspectos diferentes en su trabajo cotidiano. A las familias, porque su colaboración e implicación es necesaria, pues constituyen uno de los pilares básicos para desarrollar con éxito esta tarea, y a todos y cada uno de aquellos que de una u otra manera participen y hagan posible que todos los objetivos se cumplan.

Quiero señalar así mismo que la efervescencia que evidencio en muchos sectores del ámbito educativo, me anima a impulsar desde el Museo, iniciativas innovadoras acordes con la sociedad cambiante en la que nos movemos.

Os aliento a no dejar el empeño, pues estoy convencido que vuestra tarea es el motor y la piedra angular de las sucesivas etapas educativas, y todas ellas, del futuro de los pueblos que conforman las sociedades.

José Joaquín Ripoll Serrano  
Presidente de la Diputación de Alicante



MARQ



El MARQ es un museo joven que cuenta con una dilatada historia y si algo lo distingue en estos últimos años de su andadura, es la especial atención que presta en la formación de nuestros amigos más jóvenes desde el Gabinete Didáctico con una actividad continuada que abarca un espectro cada vez más amplio.

Por todo ello dar la bienvenida, en esta ocasión, a un proyecto educativo que va dirigido a las niñas y niños cuyas edades oscilan entre los tres y cinco años, nos satisface doblemente, por un lado, porque se incorpora una nueva iniciativa didáctica a las que ya están funcionando y por otro, porque el “MARQ EN LA ESCUELA” - Aprender por Proyectos en Educación Infantil – representa una gran apuesta al pretender que desde las edades más tempranas, se despierte interés y motivación no sólo por nuestra historia y patrimonio sino también hacia el mundo de la arqueología y lo que ésta representa.

Conocer las sociedades y su cultura a través del legado patrimonial que nos han dejado los hombres y mujeres del pasado, es nuestro principal objetivo y lo queremos llevar a cabo con la participación e implicación de toda la Comunidad Educativa, ya que las familias van a ser sujetos activos del mismo a través de “Los cuentos del MARQ”.

Además el Museo quiere contribuir, como colofón, en la exposición y publicación de los tres mejores cuentos que resulten en la fase de concurso, para que no sólo queden como resultado final del proyecto sino para acercarlos a las aulas, a los profesores y a las familias. Con el deseo sincero de poder resultar de utilidad y de este modo dar continuidad en cursos sucesivos a esta iniciativa que ahora ve la luz y con la que nos sentimos comprometidos.

J.A. Cortés i Garrido, Dtr/Gerente MARQ  
M.H. Olcina Domènech, Dtr. Técnico MARQ

Abril de 2008

## PRESENTACIÓN.

La Didáctica, “como arte de enseñar que es”, debe estar atenta y abierta a cuantos cambios y transformaciones se produzcan en el ámbito social y tecnológico, creando y abogando siempre, porque fluyan nuevas estrategias para la adquisición de conocimientos de manera activa, participativa y basada en los intereses de las niñas y niños.

**Desde el departamento de didáctica del MARQ creemos que trabajar con proyectos en educación infantil, como forma de aprendizaje,** se ajusta a la incorporación de la nueva práctica educativa que queremos introducir, pues permite acercar la realidad a los niños y niñas ayudándoles a interpretarla. Pueden aprender investigando, escuchando a otros, buscar información, jugar, compartir, debatir ideas... En definitiva, saber utilizar herramientas que les permitan - PENSAR -

La colaboración con las familias y la participación de otros miembros de la sociedad, coronan los elementos necesarios para contribuir a que abran un abanico de posibilidades, con el fin de que sus aprendizajes y expectativas crezcan y vayan generando nuevas inquietudes respecto al mundo que les rodea.

Por todo ello y considerando que el Museo es una fuente de conocimientos, que debe insertarse en la realidad social a la que pertenece y vincularse al medio, proponemos bajo esta perspectiva una estrecha colaboración con la ESCUELA, ofertando propuestas que supongan una mayor implicación e interacción entre ambas Instituciones.

## ASPECTOS A CONSIDERAR TRABAJANDO POR PROYECTOS.

Una “cita” para encabezar y guiar la práctica docente:

***“EL NIÑO Y LA NIÑA, NO SON UNA BOTELLA QUE HAY QUE LLENAR,  
SINO UN FUEGO QUE HAY QUE ENCENDER”.***

Abogar por esta forma de aprendizaje, sitúa a los docentes en una nueva dimensión educativa y para ello es preciso adecuar sus interacciones manteniendo siempre criterios abiertos y flexibles.

Podemos concretarlos en los siguientes:

- **Tener presente** que el niño y la niña PIENSAN, son críticos, reflexivos, investigan, crean hipótesis, desarrollan nuevas estrategias en la resolución de conflictos y en la toma de decisiones.

Son por tanto, protagonistas de su propio aprendizaje,

- **Adquirir** una concepción de la educación que no busca solamente que el niño y la niña adquieran mecánicamente contenidos, sino ayudarles a relacionar y organizar el pensamiento. Se trata de que vayan creando procedimientos precisos que les permitan aprender de manera autónoma.

**La labor principal no es la mera transmisión de conocimientos, sino encauzar, guiar, orientar y provocar situaciones que posibiliten la construcción del aprendizaje.**

- **Estimular** para que la niña y el niño definan y construyan su propio saber, produciendo con ello una motivación interna, que facilite un aprendizaje ameno y divertido.

- **Propiciar situaciones** en las que se den momentos para escribir, pensar, escuchar sus propuestas dando el tiempo necesario para no adelantarse y aclararlo como adultos.

- **Ayudar** a los niños y niñas a descubrir el contenido, que lo organicen, elijan y construyan. Para ello es conveniente ofrecerles el mayor número de actividades abiertas y flexibles, que les permitan equivocarse y volver a reconstruir la acción de diferente manera, potenciando así el pensamiento divergente

- **Usar** el conflicto socio-cognitivo con el diálogo, la interacción y el trabajo cooperativo. El hecho de trabajar un grupo

sobre el mismo tema les lleva a compartir, investigar, debatir, consensuar, produciéndose así una verdadera comunicación entre todos, aprendiendo a respetar las opiniones de los otros.

- **Promover** una mayor interrelación escuela-familia y escuela-sociedad.

Es bajo este prisma, donde el MARQ participa con la Comunidad Educativa en el marco de su intervención, para contribuir al desarrollo armónico e integral de las niñas y niños desde las edades más tempranas.

## PASOS A SEGUIR EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO

### 1.- Elección del tema.

**Los Proyectos de Trabajo**, tendrán como temas centrales las tres primeras etapas de la historia que muestran las salas expositivas del MARQ y que quedarán distribuidas de la siguiente manera:

- LA PREHISTORIA..... 3 años.

- LOS ÍBEROS ..... 4 años.

- LOS ROMANOS..... 5 años.



Algunos aspectos de la historia, llegan desde la primera infancia a través de la omnipresencia de los medios audiovisuales a su alcance, pero de manera desestructurada. Para evitar que la imagen, sea un sustituto de la experiencia natural y social, es necesario ofrecer otras posibilidades de acceso al conocimiento.

**DESDE EL MARQ APOSTAMOS DECIDIDAMENTE PARA HACERLO REALIDAD.**

En este caso, los temas de cada uno de los proyectos ya han quedado reseñados. **Otra cosa es, cómo generar motivación y expectativa**

El recibir una carta de LLUMIQ, -que es el personaje que simboliza la MASCOTA DEL MARQ -dirigida a cada colegio y en concreto a cada una de las clases, darán la chispa para comenzar.

En el contenido de la misma, se invita a las niñas y niños y a sus profesoras y profesores a descubrir el recorrido de cada una de las épocas históricas que han de trabajar y cuya parte de sus vestigios de manera expositiva podrán disfrutar en el MARQ.

Es muy importante rescatar aquello que digan o hagan, para de esta manera conformarlo como:

**"PROYECTO DE TRABAJO Y EMOCIÓN COMÚN".**

Los docentes deben dar cabida a todo lo mágico y misterioso, mantener viva la ilusión, motivar para descubrir todo aquello que se quiere saber, hacer preguntas sugerentes, buscar espacios atractivos que propicien mantener vivo su interés.

### 2.- ¿Qué sabemos ?

En este punto, es cuando SE DEBE facilitar la escucha, la participación, reconducir, sugerir en los silencios... Todo lo que los niños y niñas digan o deduzcan, se mantendrán como **IDEAS PREVIAS.**

### 3.- ¿Qué queremos saber?

En las asambleas es cuando mejor se puede abordar qué cosas desean conocer y aprender. Sus preguntas y respuestas siempre serán respetadas aunque no sean correctas, pues son legítimas y obedecen a su lógica.

Es también el momento de organizar entre todos cómo vamos a distribuir el trabajo, tanto en el espacio como en el tiempo.

### 4.-¿ Cómo conseguir información?

La información, se puede obtener por diversas vías y en diferentes formatos, todos serán válidos y se realizará lo que cada uno aporta al conjunto de lo que queremos saber.

Aquí la familia juega un papel muy importante, pues su implicación va a enriquecer notoriamente el trabajo, no sólo desde el punto de vista cuantitativo, sumando información, sino también cualitativo, puesto que permite que los niños y las niñas valoren la importancia de lo que están haciendo, al ver que sus familias participan activamente con la escuela.

Y desde el punto de vista de los padres, ahondar en la idea de que es fundamental mantener una estrecha colaboración con el colegio, pues conforman uno de los pilares básicos de la Comunidad Educativa, para favorecer el desarrollo integral de sus hijos e hijas.

Se les pedirá colaboración mediante una carta elaborada entre todos, solicitando información sobre el tema que se va a trabajar.

Al Departamento de Didáctica del Museo también enviarán otra, contestando a la que recibieron de Llumiq. En ella confirmarán la visita y solicitarán que una persona del mismo vaya al colegio y les facilite documentación.

**Sugerimos** a modo orientativo el siguiente esquema, que dará idea de cómo se va conformando el Proyecto. La singularidad de cada uno marcará el final del mismo.

### 5.- Organización y desarrollo





La organización del trabajo y su desarrollo, van a determinar el que cada uno de los trabajos sean **-EXCLUSIVOS-**, pues si bien todos tienen el mismo punto de partida, la capacidad de ir más allá, es impredecible.

## 6.- Evaluación

La evaluación de todo lo realizado, será el medidor del resultado obtenido.

La elaboración de un dossier, permitirá secuenciar el trabajo, apreciar su magnitud y mantener su constancia.

El **proyecto** es algo creativo y particular, y el modo de llevarlo a cabo depende de los alumnos, alumnas y del profesor o profesora que estén trabajado en él.

Su puesta en marcha **lleva implícito un proceso** que conviene visualizar y recordar. Para ello rodear la pared con papel continuo, e incorporar los trabajos conforme se van realizando, permiten ver la secuenciación del mismo y mantener vivo y presente todo aquello que se va haciendo.

También es importante conformar rincones con todo el material que se vaya recopilando, añadiendo el soporte escrito de cada uno de ellos como elemento reforzador y de alfabetización, además de las múltiples ideas que pueden ir surgiendo, haciendo que cada proyecto, sea **"singular y unico."**

## OBJETIVOS.

### OBJETIVO GENERAL.

El objetivo principal que se pretende alcanzar desde el espacio museístico arqueológico, como parte integrante de la comunidad educativa, es contribuir al logro de las propuestas educativas previstas en los diseños curriculares, tanto en las competencias básicas, como en las áreas del desarrollo.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- **Introducir** a los niños y niñas en la cultura de su entorno, desde las edades tempranas y de manera progresiva .
- **Tener un primer contacto con el Museo** y que sea una experiencia positiva.
- **Convertir** el MARQ en un entorno próximo y cercano a sus intereses, donde puedan aprender y divertirse.
- **Reconocer e identificar** en el trascurso de la visita, determinados contenidos conceptuales que han adquirido previamente.
- **Valorar** los restos materiales del pasado, como fuentes de conocimiento y aprendizaje.
- **Conocer** algunos aspectos de la vida en las distintas etapas que vamos a trabajar, a través de sus hallazgos.
- **Comparar y relacionar** lo que vamos conociendo de la vida en cada momento de la historia, con la realidad actual.
- **Explorar y descubrir** objetos de otras culturas reseñando cualidades de los mismos.
- **Respetar** normas de convivencia básicas.
- **Participar** sin conflicto en actividades grupales.

## CONTENIDOS.

Aunque en el trabajo por proyectos, no existen contenidos concretos ni cerrados, el Marq, desde el ámbito de su intervención hace su propuesta.

Para situarnos mejor en las coordenadas de todo lo que vamos a exponer, partimos de los siguientes conceptos:

### **Concepto de Museo.**

Según La UNESCO, un Museo, es una Institución permanente, sin objeto de lucro, abierta al público y al servicio de la sociedad y su desarrollo. Tiene como función: investigar, educar, exponer, conservar, adquirir y comunicar, y como fines: el estudio y el deleite.

### **¿Qué es la Arqueología.?**

**La Arqueología** (del griego *ρχαίος* «viejo» o «antiguo», y *λόγος* «estudio») es una ciencia que estudia las sociedades a través de sus restos materiales.

**LOS ARQUEÓLOGOS Y ARQUEÓLOGAS** son las personas que trabajan investigando, excavando, restaurando, estudiando y preparando todas las piezas para llevarlas a las salas de exposición de los museos.





## CONOCEMOS EL MARQ.

### BREVE RESEÑA HISTÓRICA

Museo Arqueológico Provincial. Palacio de la Diputación 1943.



El Museo Arqueológico Provincial de Alicante, fue inaugurado el día 17 de Enero de 1932 por el Presidente de la II República Niceto Alcalá Zamora, e instalado en la planta baja del Palacio de la Diputación Provincial.

Atendiendo a la necesidad de espacio y a las nuevas perspectivas de futuro, se decidió su traslado a uno de los edificios más emblemáticos de la ciudad de Alicante, concebido inicialmente como Hospital de San de Juan de Dios, situado en el barrio del Pla del Bon-Repòs, junto a las laderas del monte Benacantil.

El MARQ, fue inaugurado por S.M. la Reina Doña Sofía el día 28 de Mayo de 2.002 y es un museo de arqueología que apuesta por la renovación del museo tradicional. Es un proyecto concebido y desarrollado desde el reto de ser el primer museo arqueológico del siglo XXI.

En el año 2.004 fue premiado, como **Mejor Museo Europeo**.

Así era el edificio del Marq cuando fue construido.



El edificio del Marq ahora.



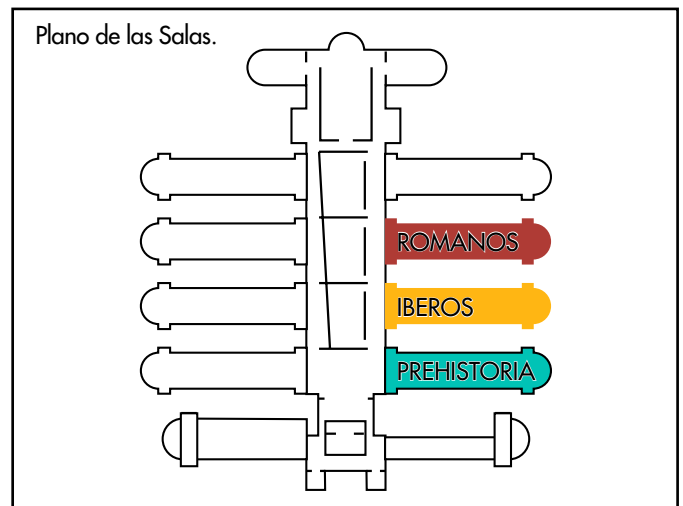
### EL MARQ POR DENTRO

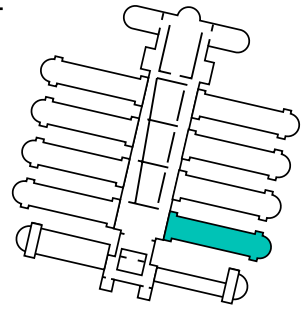
**Olas en el cielo**, es un montaje audiovisual que ofrece una espectacular visión de Alicante y provincia, a través de imágenes proyectadas en el espacio.

Audiovisual **Olas en el cielo**.



Plano de las Salas.





## CAZADORES Y RECOLECTORES

La ocupación humana en Europa se produjo hace un millón de años, pero en Alicante las primeras evidencias de ocupación se remontan a 100.000 años atrás. Hace unos 30.000 años, empieza el Paleolítico Superior con la llegada a estas tierras del homo sapiens.

### DÓNDE Y CÓMO VIVÍAN



Las personas de esta época vivían en **cuevas y abrigos** situados en lugares estratégicos, así como en campamentos temporales al aire libre, eran nómadas y se desplazaban de un lugar a otro en función de los movimientos de los animales. Practicaban la caza especializada, que constituía una de las bases de su alimentación, junto con vegetales y frutos que recogían de la tierra. Las carnes las secaban o las ahumaban para su conservación, pues ya conocían el fuego. El resto del tiempo, lo empleaban para fabricar sus propias herramientas de caza, confeccionar pieles para vestirse, criar y educar a sus hijos e hijas, así como para establecer relaciones de grupo.



Punta de sílex.



Agujas.



Varilla de hueso.

### EL ARTE

Los cazadores y recolectores expresaron su arte dibujando o grabando motivos artísticos sobre huesos, piedras o en las paredes de sus cuevas.



Grabados sobre placa de caliza.



Grabados sobre canto de caliza.



CABALLO

Grabado de caballo en la Cova Fosca.



## AGRICULTORES Y PASTORES

En este momento, nos situamos en el periodo Neolítico.

La llegada de agricultores y pastores a las tierras de Alicante, hizo que de manera progresiva los habitantes de la zona, incorporasen el nuevo sistema de vida basado en la agricultura y ganadería.

### DÓNDE Y CÓMO VIVÍAN

Recreación de una aldea neolítica.



Comenzaron a desarrollar la vida en las **aldeas**. Estos poblados estaban formados por **cabañas**, casas de planta circular u oval semiexcavadas en la tierra, las paredes eran de barro y el techo se cubría con ramajes.

Se inicia el desarrollo de la agricultura, con el cultivo de cereales como principal recurso, sobre todo trigo y cebada, junto a legumbres, guisantes, habas etc.

También recogían miel y plantas medicinales, así como esparto para trenzar cuerdas y cestas.

Progresivamente se extendieron los cultivos probablemente por la aparición del arado.

El cultivo del lino permitió la confección textil.

Otras actividades que llevaron a cabo fue el pastoreo, la crianza y cuidado de animales domésticos, incrementándose progresivamente con el paso del tiempo las piaras de cerdos, y destinando los bueyes a la carga y al tiro. Además de su carne, aprovechan la leche, la lana y producen queso.

En las zonas costeras, destacó la recolección de moluscos.

La vida en las aldeas y la mejor alimentación aumentó la esperanza de vida y también la población. Surgió el intercambio de productos, la expansión de conocimientos y la redistribución de los recursos, llegando a establecer una organización tribal.

Recreación de un enterramiento en una cueva.



CUEVA DE ENTERRAMIENTO

Los rituales funerarios tienen lugar en las cuevas, donde el fallecido es depositado en el suelo junto a sus pertenencias, acompañando también útiles, tal vez con la intención de preparar su tránsito a una vida ultraterrena; se conservan puntas de flecha, cuchillos de sílex, hachas en piedra pulimentada etc.



Cerámica cardial.



Cuchara de hueso.



Punzón de hueso.

Cabe destacar también una amplia selección de objetos procedentes de diferentes yacimientos. Así encontramos además de los ya mencionados, objetos en hueso como los punzones, alfileres, varillas, cucharas; elementos de adorno, como anillos, brazaletes, colgantes; una serie de ídolos en hueso plano, así como recipientes cerámicos diversos.

ARTE

Las principales manifestaciones de arte quedan reflejadas sobre las paredes de abrigos rocosos, destacando los orantes con los brazos extendidos hacia arriba, escenas de caza, así como figuras humanas y de animales con esquemas lineales.

Hay tres tipos de Manifestaciones Artísticas:

Esquemático	Macroesquemático	Levantino

## EDAD DE BRONCE

En este periodo de tiempo, llega la **metalurgia** a las tierras alicantinas. Con este nuevo material fabrican nuevos y mejores utensilios y herramientas

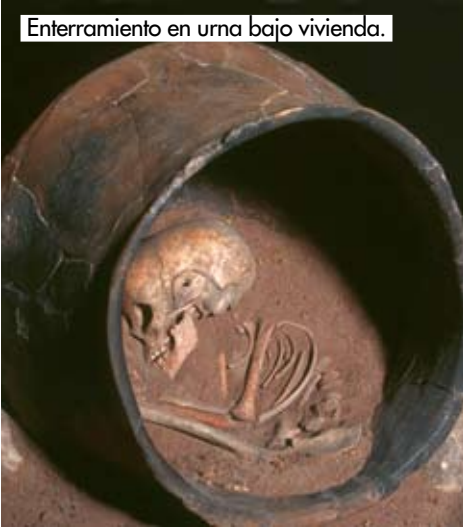
Modelo de poblado de la Edad de Bronce.



Escena de hilado de lana.



Enterramiento en urna bajo vivienda.



### DÓNDE Y CÓMO VIVÍAN

En lugares elevados, se crearon núcleos de mayor población, constituyéndose así **los poblados**.

Las casas eran de piedra trabadas con arcilla, las paredes y el suelo enlucidos con barro y el techo lo constituía un entramado de ramajes barro y paja sobre una estructura de troncos.

Dentro de la casa trituraban el trigo con molinos de piedra y se preparaba para el consumo. Sobre los hogares se cocinaba en ollas de cerámica.

En esta época se consolidó el modo de vida agrícola y ganadero. Aumentó la población, se produjo la alternancia de cultivos y el crecimiento de rebaños, complementándose con ambos la dieta del momento.

Con husos, hacían hilo para tejer en telares de madera y luego coser las vestimentas con agujas de hueso.

A través de una red de circuitos de intercambio, llegaron a las tierras de Alicante materiales como el cobre y el marfil.

En esta época los enterramientos son muestra de la estructura jerárquica de la sociedad. Los ajuares, daban muestra del prestigio y estamento al que pertenecía el individuo. Se realizaban tanto en cavidades naturales como bajo y entre las casas de los poblados, bien en fosas o en urnas, por lo general previamente utilizadas como contenedores; en ellas se solían inhumar a los niños.

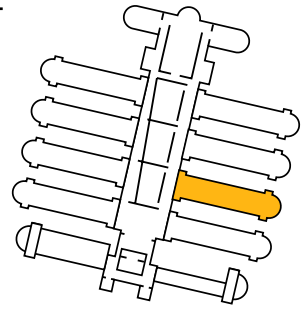
Al final de la etapa mejoró la metalurgia y la orfebrería, se ocuparon nuevos poblados y se produjeron los primeros contactos con otros pueblos más.



Piezas de oro.

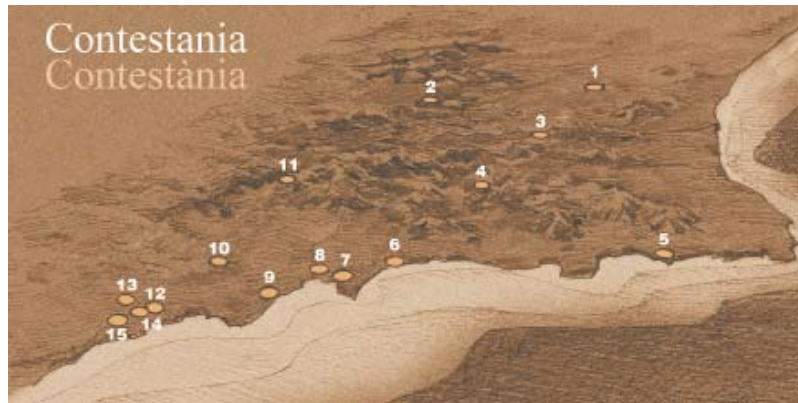
### BUSCAR EN LA EXPOSICIÓN.

- Utensilios de caza.
- El mural que refleja la aparición de la agricultura.
- La cueva con las pinturas que realizaban en sus paredes.
- Objetos de cerámica. Diferenciar la cerámica con decoración cardial (esta decoración se hace con conchas marinas)
- Objetos de adorno: anillos, colgantes, etc.
- Cucharas de hueso.



La sala dedicada al mundo íbero, da a conocer los aspectos más relevantes de esta cultura sobre todo en las tierras alicantinas.

Se centra en la Contestania, que es el lugar donde la tribu ibérica habitaba lo que hoy es Alicante.



## CIUDADES, POBLADOS Y VIVIENDAS.

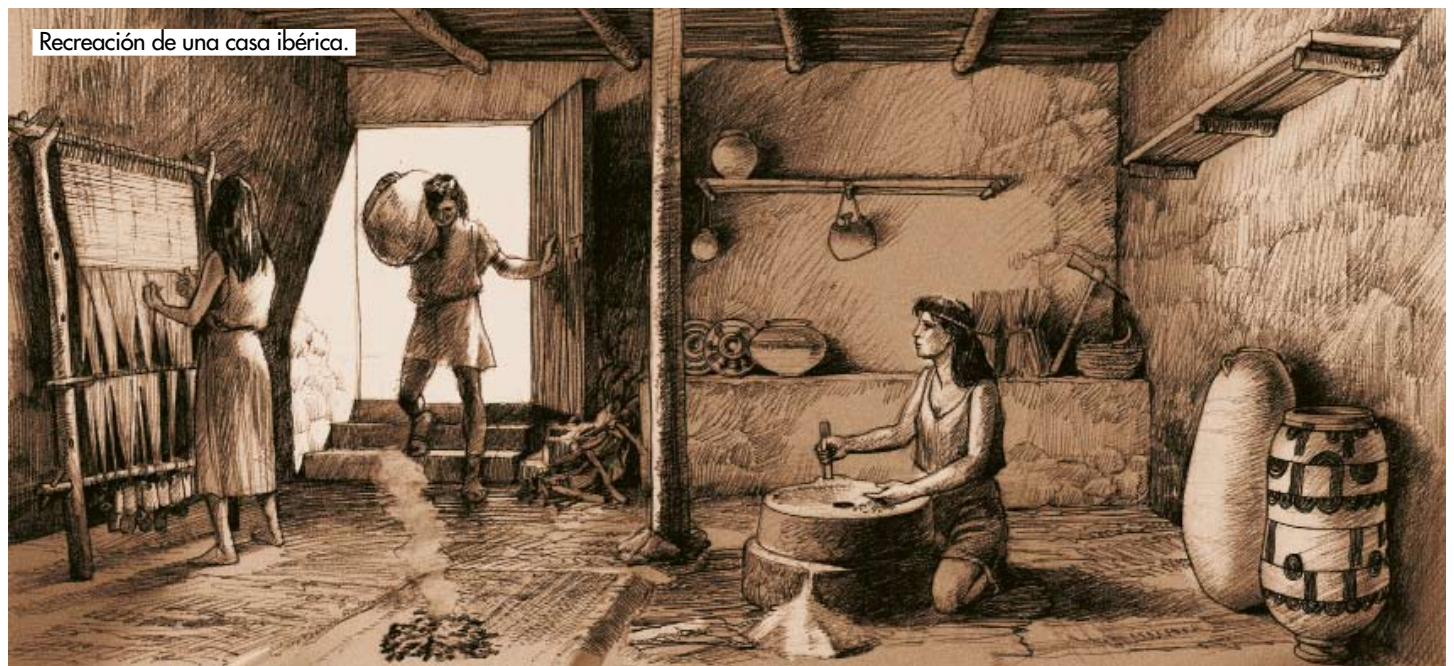
Existía una jerarquía de poblaciones, encabezada por **ciudades** que controlaban otros pueblos más pequeños. Los Íberos vivían en casas construidas con paredes de **adobe** (bloques de barro a modo de ladrillo). En ellas desarrollaban las actividades de moler, tejer, cocinar sobre una plataforma de barro circular donde se encendía el fuego y que a su vez utilizaban para calentarse.

El número de habitaciones y su distribución, variaba según la actividad y riqueza del propietario.



Recreación del poblado de "El Oral".

Vivienda hecha con adobe.



Recreación de una casa ibérica.

## AGRICULTURA GANADERIA Y PESCA

Escena agrícola.



El principal sistema económico estaba basado en la agricultura, fundamentalmente en los cultivos de secano: cereal, vid y olivo, junto a legumbres (garbanzos, lentejas, habas), frutales como granados y manzanos, y de frutos secos, la almendra.

Exponente de desarrollo en este ámbito, son las herramientas de hierro halladas. Se encuentran entre otras, rejas de arado, azadas y hoces.

La actividad ganadera queda de manifiesto en los yacimientos del interior. Además de carne y leche, también utilizaron la lana.

La actividad pesquera, es otro de los recursos utilizados, se puede ver a través de los anzuelos y fragmentos de redes encontradas.

Los recursos marinos son importantes para la economía en la zona del litoral, entre otros, hay posibles indicios de la producción de salazón.

## METALURGIA Y ORFEBRERÍA

El desarrollo de la metalurgia del hierro, del bronce y otros metales, incrementaron las posibilidades de avance no sólo en la agricultura, sino también en el desarrollo de la escultura, carpintería y armas más eficaces.

También fueron expertos orfebres trabajando joyas de oro y plata, usadas tanto por mujeres como por hombres. De bronce realizaron matrices para crearlas.



Azadón.



Hoz de hierro.



Alcotana.



Matrices.



Pendiente de oro.



Sierra.

CERÁMICA

La cerámica es una de las producciones más representativas de la cultura ibérica, sobre todo la que llamamos "fina", realizada en torno con arcillas de calidad cocidas a altas temperaturas y pintadas con motivos geométricos, vegetales, de estilo narrativo y representaciones de animales y figuras humanas, con carácter simbólico.



Decoración estilo narrativo.



Decoración estilo simbólico.



Decoración vegetal.

Existían recipientes menos vistosos que se utilizaban en la cocina y otros como las ánforas (grandes recipientes) destinados para el almacenamiento y el transporte.

Uno de los centros de mayor fabricación del mundo ibérico, con seis hornos, se encuentra junto a la Illeta dels Banyets, en El Campello, posiblemente relacionados con la industria pesquera y que contendrían salazones o vino.

Usos de la cerámica:



COCINAR



COMER

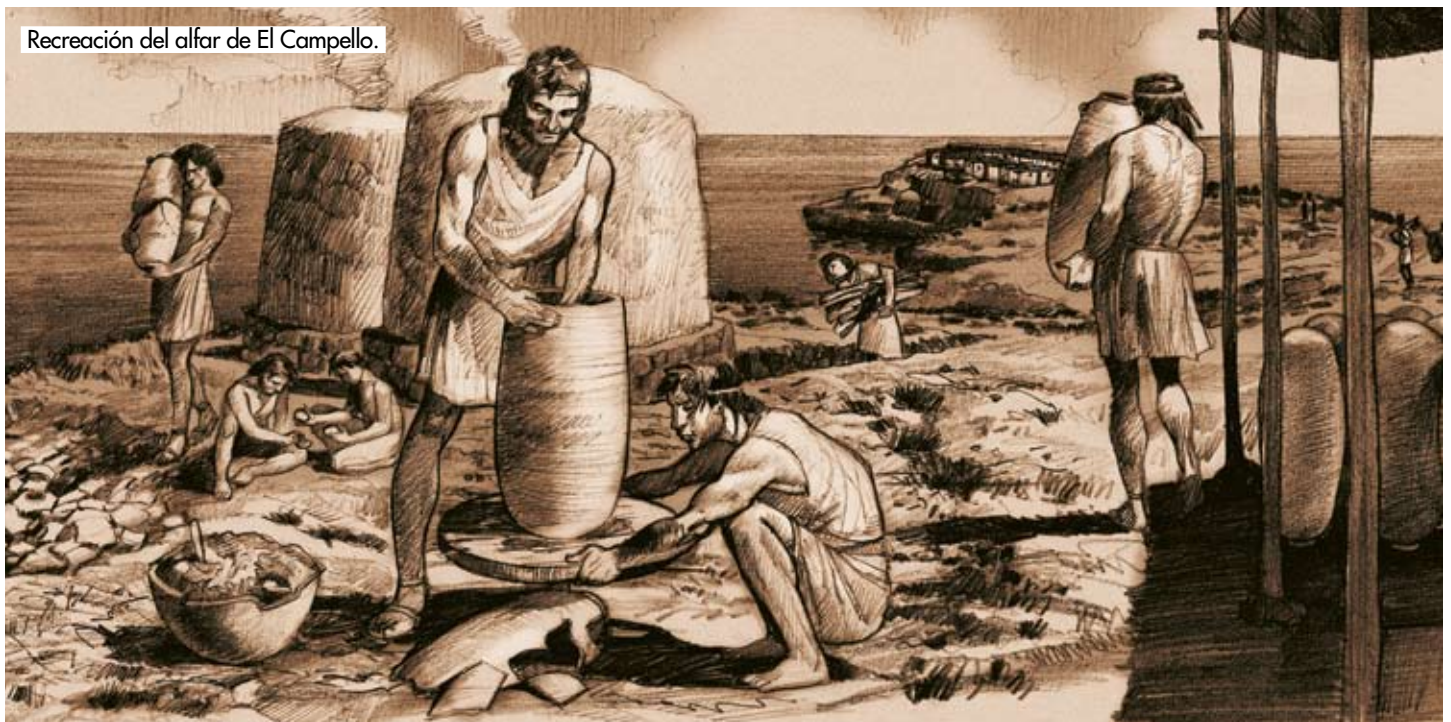


TRANSPORTAR



ALMACENAR

Recreación del alfar de El Campello.





## RELIGIÓN Y LUGARES DE CULTO

Sección del Templo A de El Campello.



La cerámica también es soporte de la expresión religiosa, como lo muestran dos tinajas pintadas de estilo simbólico o Elche-Archena, del Tossal de Manises.

Pero las piezas que mejor lo evidencian son los **pebeteros** de cabeza femenina que se utilizaban para quemar perfumes. En la exposición rodeada por estas terracotas, se encuentra un busto con agujeros para colocar brazos, y se piensa que es una representación de la diosa Tanit.

**Los exvotos** son pequeños objetos que se colocaban junto a los dioses como

ofrenda. Destacan figuras de bronce, esculturas de caliza o terracota y quemados de escayola.

Los lugares de culto que adquieren relevancia son los **santuarios**. Además de la religiosa estos lugares tienen funciones sociales y económicas.



Deidad asociada a caballos de la cerámica de La Alcudia de Elche.



Pebetero.



Exvoto.



Recreación de la talla del toro de El Molar.

ESCULTURA

La estatuaria en piedra es una de las señas de identidad de la cultura ibérica. Su producción está destinada a las necrópolis y a los santuarios. En la Contestania la escultura mayor en piedra se coloca en los cementerios o decorando las construcciones funerarias. En una gran proporción son figuras de animales (toros, leones...) o seres imaginarios (grifos, sirenas...). Funerarias son también figuras humanas como la Dama de Elche o la Dama de Cabezo Lucero.

La parte central de la sala queda encabezada por la **Dama de Cabezo Lucero** como pieza emblemática de esta cultura, que es hallada en las excavaciones de Guardamar del Segura.

Es un busto de mujer vestida con túnica de escote redondo; en la frente lleva una diadema cubierta por una banda que sujeta los rodetes y sobre el cuello y pecho, tres collares. Probablemente representa a una mujer de la aristocracia, pero no se descarta que fuese la imagen de una diosa. El paralelo más cercano es la Dama de Elche.



Dama de Cabezo Lucero.

NECRÓPOLIS Y AJUARES FUNERARIOS

Las necrópolis son la principal fuente de información sobre la sociedad ibérica, ya que muchos de los objetos depositados en las sepulturas, revelan muchos aspectos de su cultura. Se pueden encontrar ajuares con armas de guerreros, adornos y elementos de vestido, broches, joyas, apliques de hueso, vasos, etc.



Ajuar funerario.

## SOCIEDAD

La sociedad Íbera estaba muy jerarquizada, con una minoría dominante que controlaba los medios de producción.

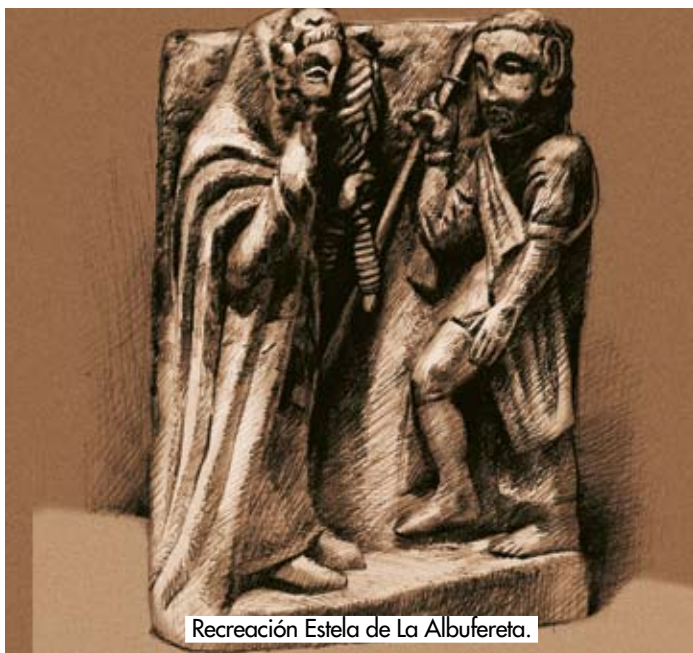
El grueso de la población estaba formado por pastores y campesinos dependientes o libres y no se descartan esclavos. También existían grupos de artesanos.

Por otro lado, la abundante presencia de armas en las tumbas, y la numerosa representación de guerreros en cerámica o escultura, indica una élite basada en ideales de tipo militar.

Las armas son objetos de gran valor y fina decoración, de algunas induce a pensar, que además de instrumentos de combate, serían elementos de representación y prestigio.



La estela de piedra de la necrópolis de la Albufereta muestra una pareja de la aristocracia. La escena representa, simbólicamente, la despedida al más allá. Se puede observar cómo los personajes llevan atributos diferenciadores en cuanto al género, un huso la mujer y una lanza el hombre.



ESCRITURA

La lengua ibérica ha llegado a nosotros a través de textos que no podemos traducir. Para los testimonios escritos utilizan varios soportes: la piedra, las láminas de plomo, la cerámica y las monedas.



Tabla de grafías ibéricas.

Escritura sobre lámina de plomo.

COMERCIO Y MONEDA

Los íberos recibieron a través del comercio gran cantidad de productos de otras civilizaciones mediterráneas, y ello hizo que ejercieran de intermediarios y distribuidores de las mercancías que llegaban a sus costas.

La moneda en la Península Ibérica, comenzó su acuñación para financiar los gastos producidos por las guerras. En la Contestania sólo se acuñó en Xàtiva.



As de Saiti.



MARQ



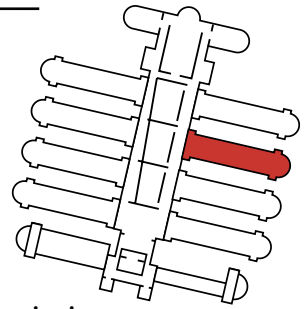
### BUSCAR EN LA EXPOSICIÓN.

- La Dama de Cabezo Lucero.
- El busto femenino en terracota.
- La Falcata: el arma más representativa de los íberos.
- Cerámica: Crátera de columnas.
- Ánforas.
- Hoz de hierro.



## LA CULTURA ROMANA

El paso de la cultura ibérica a la romana, es un proceso conocido como romanización que podemos considerar prácticamente finalizado con el emperador Augusto. A partir de este momento, los habitantes del Imperio compartieron la conciencia de ser romanos.



Nuestra provincia queda incluida en el nuevo orden político formando parte de una de las provincias hispanas "La Tarraconense". Por eso preside la sala un mapa del Imperio Romano en la época del emperador Trajano (s. II), máxima expansión territorial del Imperio.

En el mundo romano las ciudades constituyen los elementos básicos de organización territorial y son el marco vertebrador de la administración, la sociedad y la economía.



El Imperio Romano en época del emperador Trajano (98-117).

Vista de Lucentum a principios del siglo I.



## LUCENTUM

La ciudad romana de Lucentum, como el resto de ciudades de la época, estaba amurallada, debía tener varias puertas de acceso y el trazado de sus calles estaba organizado en torno a dos ejes. Paralelos a éstos se desarrollaban las demás calles, creando un paisaje urbano interconectado, formando manzanas de casas (*insulae*) de forma cuadrangular.

El área central de la ciudad está ocupado por "el **Foro**", que es el espacio público más representativo de una ciudad romana, es la plaza central de la misma y a su vez centro político, comercial y religioso. En el de Lucentum, se conoce el área porticada



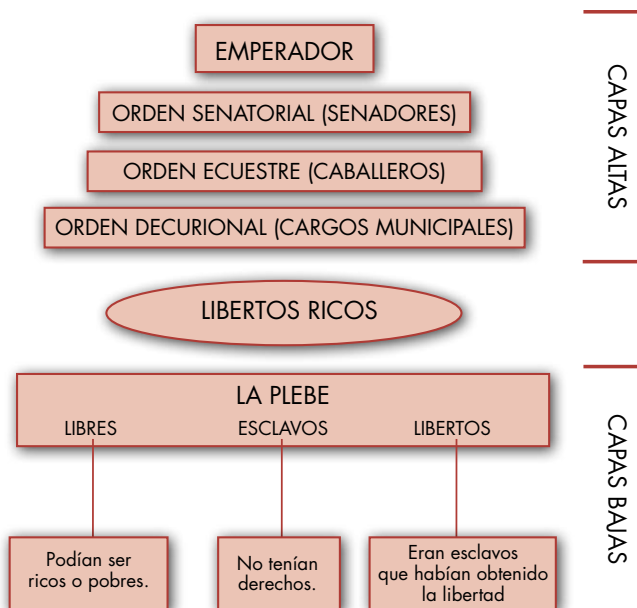
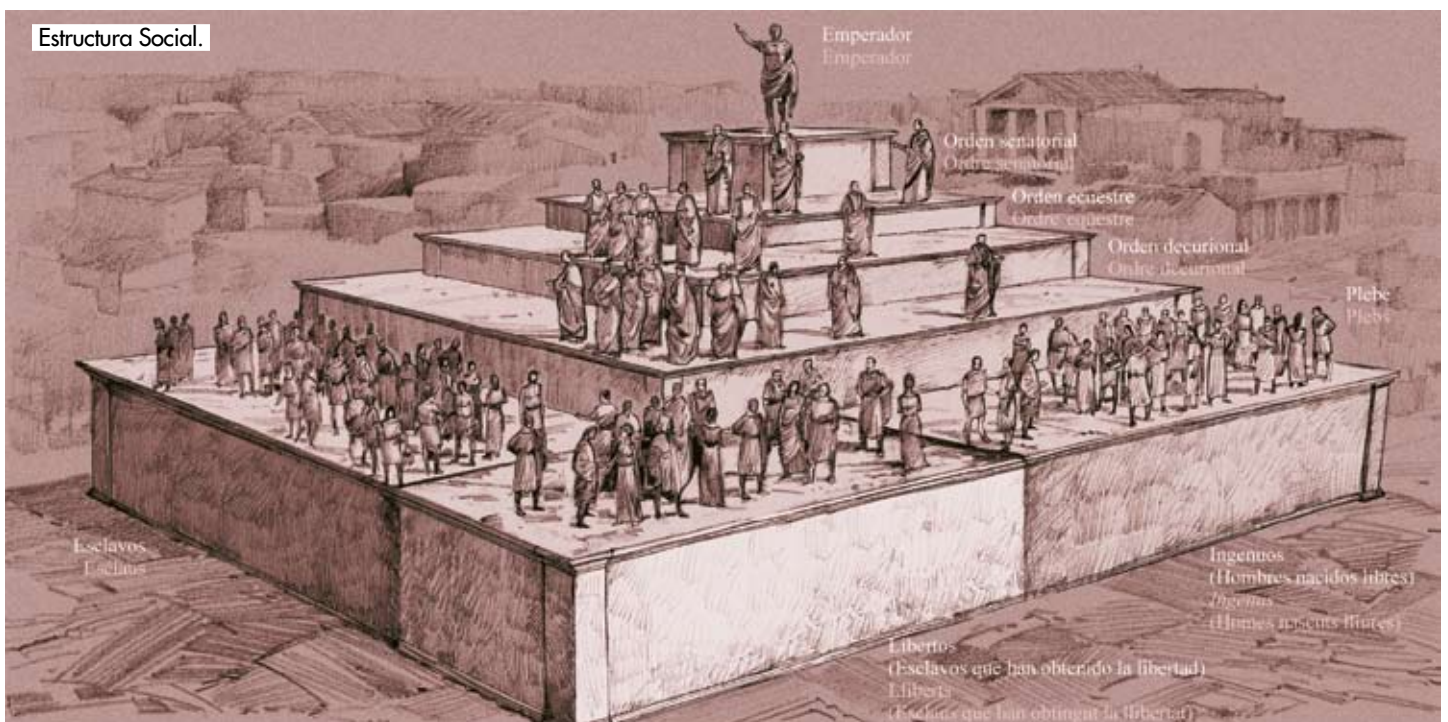
con columnas que se extiende por tres de sus costados. En el otro lado y separado por una calle, se encuentra el templo, ubicado sobre una plataforma a la que se subía mediante una escalinata. En torno al Foro se situaban los edificios político-administrativos, religioso, comerciales, lúdicos y otras construcciones que ponían al alcance de los ciudadanos servicios varios.

Además disponía en su interior de sistema de alcantarillado, termas públicas y tiendas (*tabernae*). Las viviendas de variada amplitud según la clase social, podían disponer de cisternas para abastecerse de agua.

## SOCIEDAD

Las capas altas de la sociedad estaban definidas por nacimiento, estatus jurídico (plena ciudadanía) y por grados de riqueza. Por debajo estaba el grueso de toda la población.

Así queda representada la estructura social:



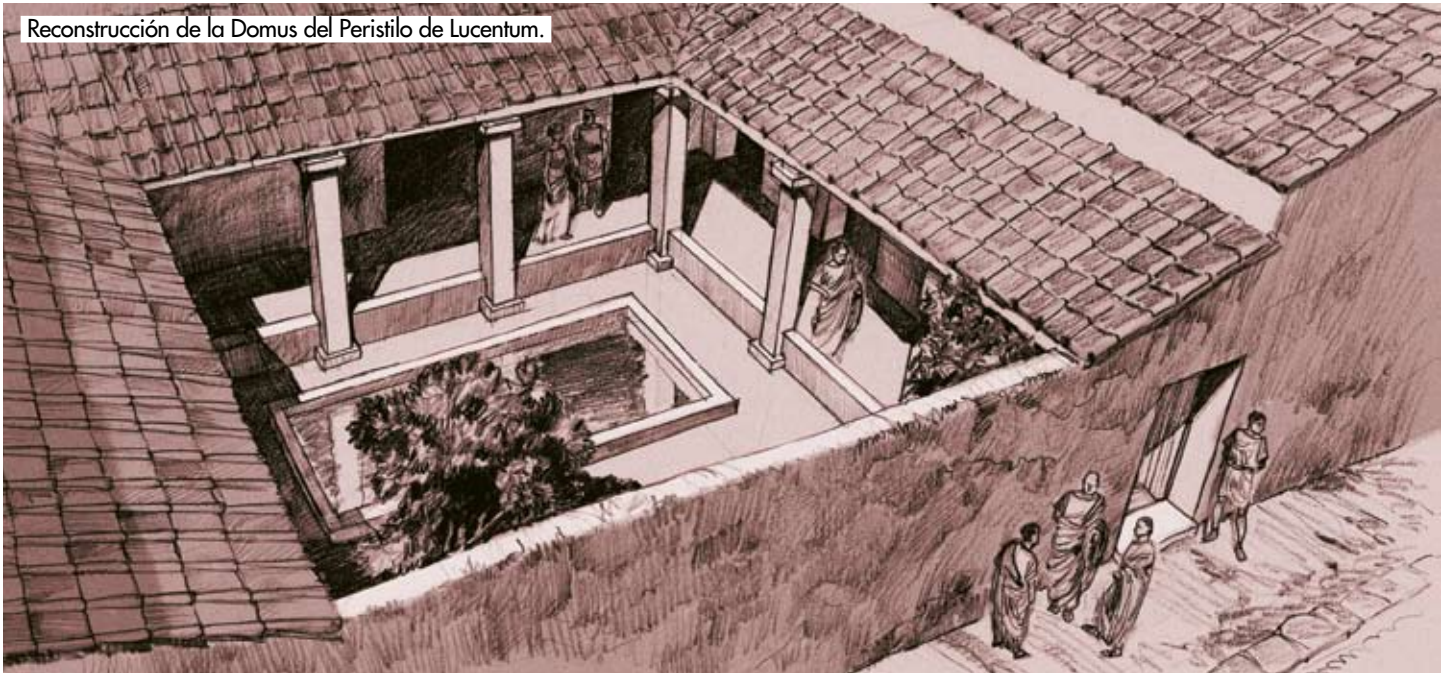
Las inscripciones son documentos fundamentales para conocer la sociedad romana, sobre todo a escala regional o local, reflejan la condición social, rangos administrativos, relaciones familiares, origen, etc.



Inscripciones.

LA DOMUS

Reconstrucción de la Domus del Peristilo de Lucentum.



La domus era la vivienda familiar urbana de las clases acomodadas. Se estructuraba a partir de un patio porticado alrededor del cual se disponían diversas dependencias. El dormitorio, era la habitación más privada y se destinaba entre otras cosas al cuidado personal. Según su nivel de riqueza podían estar ornamentadas con magníficas pinturas murales y espléndidos mosaicos que formaban parte del pavimento con motivos variados (las pequeñas piezas que se utilizaban para ello se llaman **“teselas”**).

Pintura mural.



Mosaico.





## COCINA

El ámbito destinado a la cocina era muy sencillo. Una estructura de albañilería donde se encendía el fuego para cocinar, con recipientes apoyados en trípodes o parrillas para el asado.

Recreación de una cocina romana.



El menaje se componía, entre otras cosas, de ollas, marmitas, cazuelas, fuentes, ánforas para almacenar, conservar, etc. En la exposición se pueden ver algunas de ellas y también vasos de vidrio, cucharas de hueso y un cazo de plata con mango decorado de cabeza de ánade.



Botella de vidrio de Lucentum.



Cazo de plata.

## VIDA COTIDIANA.



Muchos de los objetos encontrados en los yacimientos romanos, nos ilustran sobre diversos aspectos de la vida cotidiana.

Especiosos de bronce, frascos de vidrio para perfumes y varillas para removerlos, alfileres de hueso o metal para sujetar los cabellos, peines, pinzas, etc., son elementos que dejan entrever el cuidado personal, sobretodo femenino.

El vestido oficial de los hombres libres era la toga y bajo ésta, llevaban una túnica. El vestido de la mujer era la estola, una especie de larga túnica sin mangas y sobre ella un manto de lana. La población más modesta social o económicamente, sólo vestía túnicas.



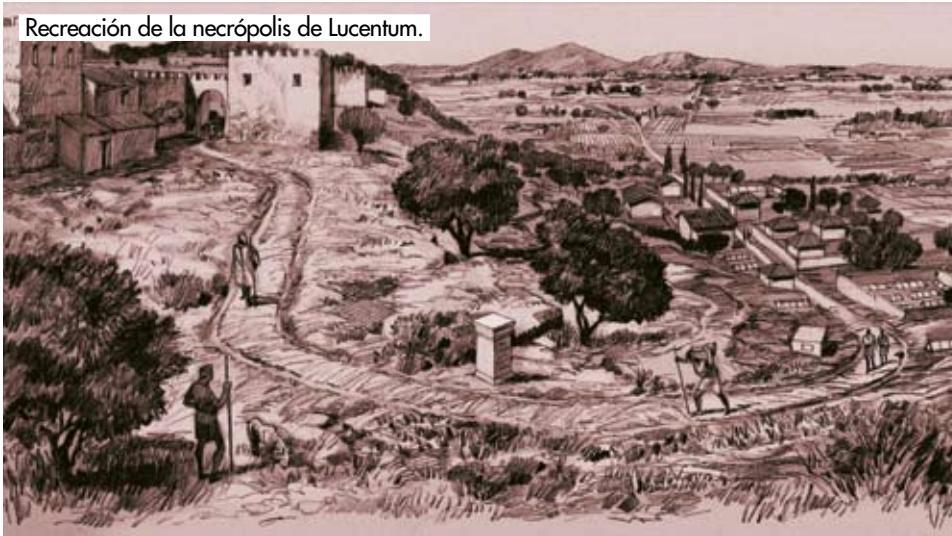
Espejo de bronce.

Las mujeres usaban muchos adornos: collares, anillos, brazaletes, aros, pendientes de oro, plata, los hombres amuletos y de adultos, anillo. En cuanto al calzado el tipo más frecuente era la **caligae** (sandalia).

Muchos de los objetos hallados, sugieren actividades de la vida cotidiana, como los punzones para escribir en tablillas de cera, los dados y las tabas de hueso para juegos etc. Los niños y las niñas, ya jugaban a la "gallinita ciega", con el "yo-yo" y "la peonza". La lengua que hablaban y escribían, era el **latín**.

NECRÓPOLIS

Recreación de la necrópolis de Lucentum.



Urna cineraria de plomo con tapadera. Alrededores de Ilici.

Las necrópolis estaban situadas fuera de los límites de la ciudad, próximos a las murallas y a los caminos que conducían a ellas. En estas necrópolis los romanos fallecidos eran enterrados siguiendo dos ritos diferentes: la incineración y la inhumación.

**"TE ROCO, PRAETERIENS DICAS SIT TIBI TERRA LEVIS"**

*Te ruego caminante digas, que la tierra te sea leve*

Esta inscripción funeraria, se encuentra escrita en la parte de la sala dedicada a la necrópolis y corresponde al ciudadano Publio Astranio Venusto, cuya tumba se encontraría en los alrededores de Lucentum.

RELIGIÓN

La religión romana fue politeísta, existían numerosos dioses reverenciados con sus ritos particulares.

En Alicante destaca el culto a la diosa Juno, está documentada en Lucentum donde existe una lápida que alude a un templo dedicado a ella.

Dentro de los hogares, se practican cultos a los dioses protectores de la familia.

Moneda de Ilici con la imagen del Templo de Juno y representación de la diosa.



Ara con inscripción votiva.

## LAS VILLAS RURALES

En torno a las ciudades y diseminadas por su territorio, se levantaban las villas suburbanas y rurales.

Eran centros de producción agrícola que contaban con una parte residencial, vivienda del propietario, y de dependencias para los trabajadores ya fueran libres o esclavos.

Otra parte, se dedicaba al almacenamiento y transformación de los productos provenientes de la agricultura.

Los dueños de estas villas pertenecían a las clases más altas de la sociedad. Y el mayor terrateniente era el Emperador.

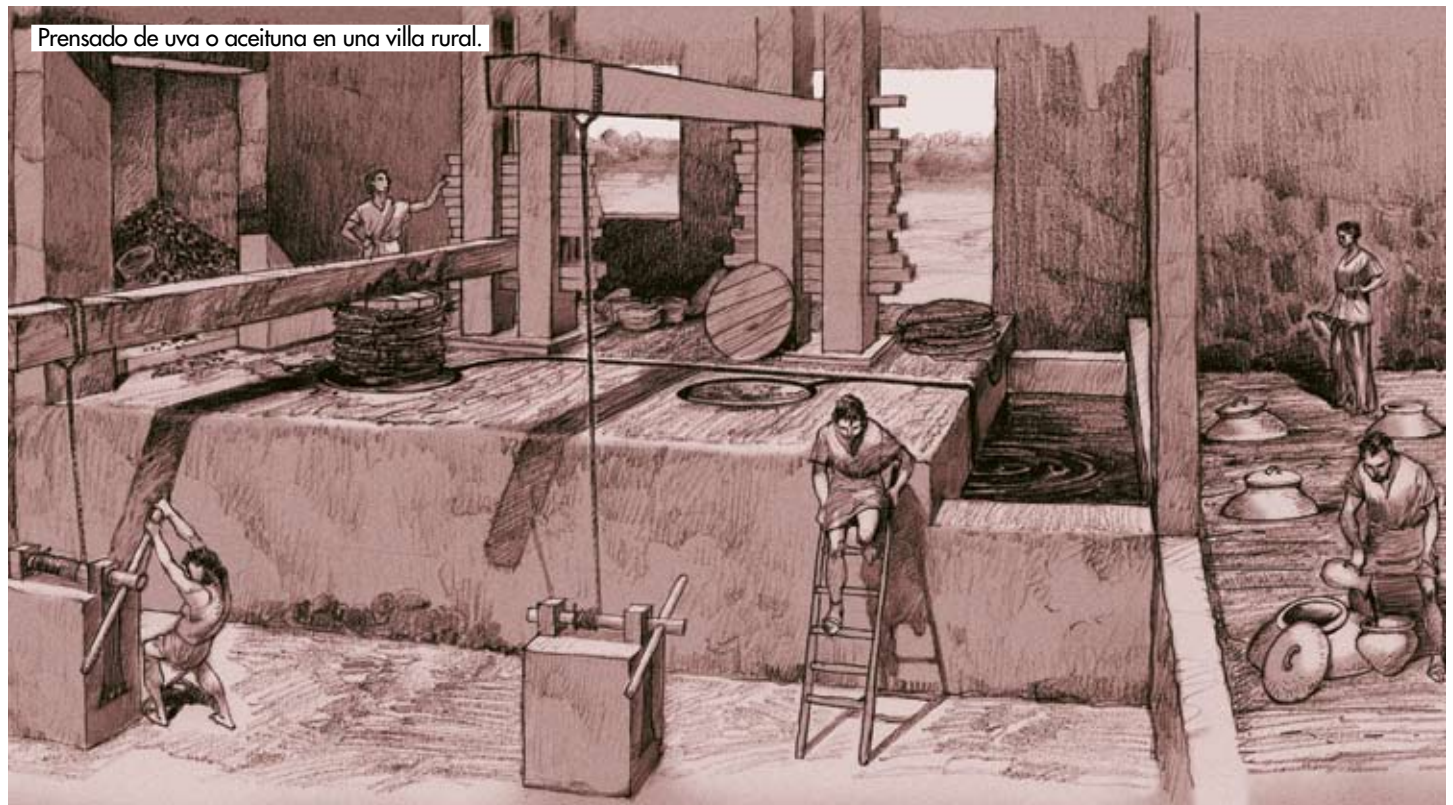


## PRODUCCIÓN AGRÍCOLA.

La agricultura se basa en la producción de la triada mediterránea: trigo, aceite y vino. Destacando también una gran variedad de verduras, hortalizas, árboles frutales, etc.

La oliva y la uva, eran transportadas a las almazaras y lagares ubicadas en las villas.

Por medio de grandes prensas, se obtenían aceite o vino, que se almacenaba en grandes tinajas, o se envasaban en ánforas tapadas con tapones de yeso, en los que figuraba el sello del fabricante para su posterior consumo o comercialización.



PRODUCCIÓN PESQUERA

Los recursos pesqueros forman parte de la economía romana de esta zona.

La factoría de salazones más importantes de Alicante, se encuentra en Santa Pola.

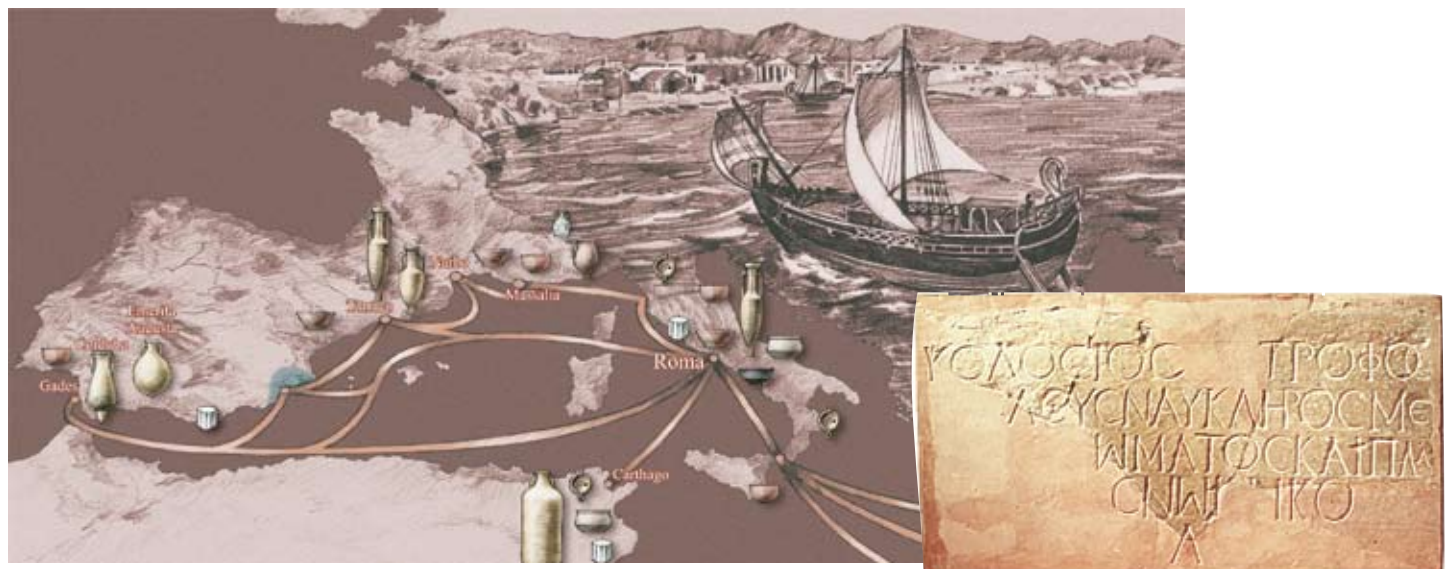
Se compone de una sala para limpieza y cuarteado del pescado, varias habitaciones para almacenaje y un conjunto de depósitos a ras del suelo para su salado.

Los salazones, eran posteriormente introducidos en ánforas para su comercialización.



Recreación del interior de la factoría de salazones del Portus Ilicitanus.

COMERCIO



Inscripción griega de un armador de Nicodemia.

La unidad política del Imperio, facilitó el movimiento comercial entre las provincias que lo conformaban.

Las importaciones y exportaciones rebasaron sus límites, siendo los productos principales el vino y el aceite, también salazones y otros derivados de la pesca.

## MONEDA.

Los romanos utilizaron un sistema monetario con monedas de diferente valor. Este sistema evolucionó respondiendo a factores económicos.

Oro, plata y bronce, son los metales más utilizados en la acuñación de las monedas.

Se acuñan, ases, semises, denarios, sestercios, entre muchas otras.



Semis de Augusto con templo de Juno en reverso.

Semis de Tiberio con vexilo y águilas legionarias en reverso.

As de Tiberio con ara en reverso.

As de Tiberio con togados en reverso.

Monedas emitidas en la ciudad romana de Ilici.

## BUSCAR EN LA EXPOSICIÓN.

- Mosaicos.
- Pinturas mural.
- Localizar en el audiovisual "La Domus".
- Ánforas.
- Monedas.
- La inscripción en piedra de Marcus Popilius Onyx.

## OBSERVACIONES

Las ilustraciones y dibujos que acompañan a los textos en cada una de las etapas descritas, tienen la clara intención de ser instrumentos para la **observación y descripción**, con el fin de despertar interés, establecer comparaciones, propiciar debate y extraer conclusiones de manera activa y participativa.

La creación de un **glosario** con todas las palabras nuevas que vayan apareciendo en cada una de las aulas, serán un recurso más de refuerzo, al mostrar los signos gráficos y averiguar su significado.

## OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Además de toda la oferta informativa e ilustrativa ofrecida, hemos pensado ampliar actividades a modo de propuestas, con el fin de ajustarnos en la medida de lo posible al carácter globalizador de la etapa.

### - PREPARAMOS LA VISITA (todas las edades.)

#### CANCIÓN DEL MARQ.

(Música de la canción; "Yo tengo un tallerín")

Yo vengo a ver el MARQ,  
un museo genial,  
tiene torres por **arriba**  
y jardines por **abajo**,  
**dentro** hay que mirarlo  
con mucha atención,  
también hay que escuchar  
si tú y tú y tú ...lo quieres ver  
súbete a este tren.  
Para poder entrar  
¡chiss !, silencio hay que  
guardar.

#### CANCIÓN DE LLUMIQ

(Música de "Pin Pon")

**Llumiq** es un muñeco,  
**la mascota** del Marq, del "MARQ"  
se ríe cuando llegas  
dispuesto a trabajar, trabajar.

(Introducir más opciones de verbos acabados en "AR")

### - INVITAMOS A UN EXPERTO

Escribir entre todos los alumnos y alumnas una carta dirigida a un experto u otra persona conocedora de los temas que se van a trabajar, solicitándole que vaya al colegio y que cuente las cosas que sabe. Proponerlo en la asamblea y consensuar cómo hacerlo, pensar a quién podemos invitar (familiares, amigos, otros...), cómo enviamos la carta (por correo normal, electrónico, fax...)

# PREHISTORIA

## ○ JUEGOS DE DRAMATIZACIÓN

- Un día de pesca.
- Vamos a cazar.

## ○ MURALES

- De la cueva al poblado:

Personas que habitaban cada una de ella.

¿De qué se alimentaban?.

¿Con qué se vestían?.

¿A qué se dedicaban?.

- Nosotros vivimos...

## ○ JUGAMOS CON LAS PALABRAS

- "Enterrados en objetos aparecen esqueletos".
- "El trigo es un cereal que me gusta desayunar".
- "Todos se alimentaban de animales que cazaban".

**(Inventamos más juegos)**

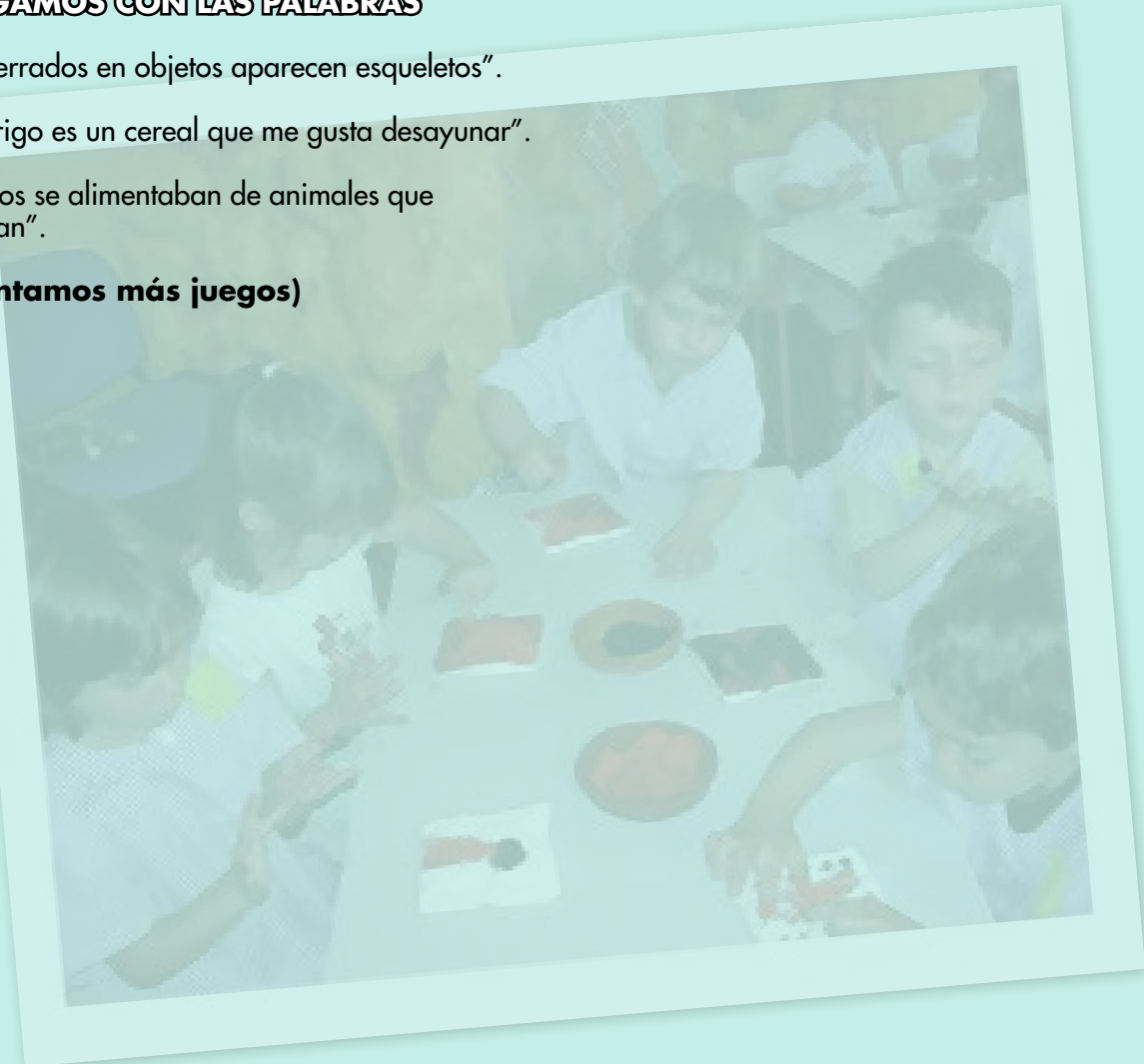
## ○ CANCIÓN DE CORRO

(Música de "El patio de mi casa")

*A Castell de Castells  
hi ha una cova  
que té alguns dibuixos  
de prehistòria.  
si voleu vore-la ( bis)  
aneu d'excursió  
a on es troba.*

## ○ VER FRAGMENTOS DE LAS PELÍCULAS

- "En busca del fuego".
- "Érase una vez el hombre".



# LOS ÍBEROS

## o DRAMATIZAR EL CICLO DEL TRIGO

- Preparar la tierra con el azadón.
- Sembrar a voleo.
- Segar con la hoz.
- Moler el grano.
- Hacer masa de pan con harina y sal.

## o CONSTRUCCIÓN

- Construir por grupos la pared de una casa ibérica con tetra-bricks, pintados y pegados, a modo de adobes.

## o JUGAMOS CON LAS PALABRAS

*La sala de íberos  
tiene una dama  
es muy particular  
y es de Guardamar*  
.....

*La dama de Guardamar...  
¿era diosa o mujer especial?.*  
.....

*Pebetero, rima con sombrero.*  
.....

### (Inventamos más rimas)

## o ADMINANZAS

*Verde nació, amarillo me cortaron  
en el malino me molieron  
y blanco me amasaron.  
¿Qué es? (el trigo)*  
.....

*Si quieres las tomas,  
o si no las dejas.  
¿Qué son? (lentejas)*  
.....

## o CANCIÓN DRAMATIZADA

(Música de "Yo soy el pato")

*Yo tejedor, or, or  
tu tejedora, ra,  
tejemos juntos sin parar  
tela de lino, no  
muy rapidito, to  
para irnos juntos a bailar  
la, la, la, la, la... la (bis)  
la, la, la, la...la...  
laaaaaaaaaaaaaaaaaa...*

## o CANCIÓN DE CORRO

(Música "El patio de mi casa")

*Al poble del Campello  
hi ha un jaciment  
de l'època dels ibers  
la Illeta dels Banyets  
acatxa't, acatxa't  
i si vas d'excursió  
ja m'ho contaràààà.*

## o TALLER DE DISFRACES

- Nos vestimos como los hombres y las mujeres íberas.
- Nos vestimos como la Dama de Guardamar.





# LOS ROMANOS

## ○ JUEGOS DE DRAMATIZACIÓN

- Hacer una tienda con productos de la época para vender y monedas para pagar.
- Inventar una historia y representarla.
- Carreras de cuádrigas.
- Juegos de estatuas: Poner música, bailar al ritmo de la misma; en un momento dado pararla sin avisar. Cada uno debe quedarse en la postura que está. – *como si fuese una estatua* –. Pierden los que se muevan, hablen o rían. Así sucesivamente, hasta que haya un ganador.

## ○ JUGAMOS CON LAS PALABRAS

- Me llamo Paloma, que rima con Roma.
- Denario, rima con armario.  
**(Inventamos otras rimas y las aprendemos.)**

## ○ MURALES

### Principales actividades que realizan los romanos:

Hacer "pinturas mural", en papel continuo y con diferentes utensilios: pinceles, brochas, esponjas rodillos etc.

- Prensado de aceituna y uva.
- Pesqueras:  
Viveros de peces  
Factoría de salazones.
- Objetos que fabrican y su utilidad:  
Anforas  
Cerámicas.  
Lucernas.  
Objetos de vidrio.

## ○ TALLER DE DISFRACES

- Nos vestimos como los hombres y las mujeres de Roma.

## ○ TALLER DE AUDIOVISUALES

- Ver fragmentos de películas de romanos: (Ben-Hur, Quo Vadis, etc)
- Cine-Forum.

## ○ JUEGO: LA LLAVE DE ROMA

Los niños que participan en el juego se disponen en corro. El jugador que inicia el juego entrega al compañero de su derecha una llave que golpea en el suelo, a la vez que comienza la siguiente cantinela:

### "Ésta es la llave de Roma y toma"

El jugador que recibe la llave la pasa al niño que tiene a su derecha golpeando contra el suelo y repitiendo los mismos versos, Así hasta que llegue la llave otra vez al niño que comenzó el juego, que añadirá un nuevo verso a la cantinela. En cada vuelta se va añadiendo el verso siguiente. El niño que se equivoque al repetir los versos, perderá el juego.

La cantinela completa es esta:

*Ésta es la llave de Roma y toma.  
En Roma hay una plaza.  
En la plaza hay una domus.  
En la domus hay un mural.  
En el mural hay una lora que dice...  
Ésta es la llave de Roma y toma.*

## ○ ADIVINANZA

*Soy un viejo arrugadito  
que si me echan al agua  
me pongo gordito.  
¿Qué es? (El garbanzo)*

## ○ CANCIÓN DE CORRO

(Música de "El patio de mi casa")

*Al Tossal de Manises  
hi ha una ciutat  
li diuen Lucentum  
i van viure els romans  
vés a vore-la  
i posa't a buscar  
perquè amb l'arqueologia  
molt bé ho passaràs.*

## CONSIDERACIONES FINALES

Con esta metodología de enseñanza-aprendizaje, desde el MARQ hemos abogado por hacer partícipe a toda la Comunidad Educativa y facilitar a los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, el descubrimiento y aprendizaje de parte del legado de nuestro pasado y a disfrutar con él.

En etapas educativas posteriores y dentro de sus diseños curriculares, adquirirán nuevas perspectivas de la historia.

**AHORA, SOLO HEMOS PRETENDIDO UNA PRIMERA APROXIMACION A LA MISMA.**





MARQ



#### CRÉDITOS:

Director Gerente Fundación Comunidad Valenciana MARQ:  
Josep Albert Cortés i Garrido

Director Técnico MARQ :  
Manuel Olcina Doménech

Jefe de la Unidad de Exposiciones y Difusión MARQ:  
Jorge A. Soler Díaz

Textos y Coordinación Didáctica del Proyecto:  
María Briones Marín

Gabinete Didáctico MARQ:  
Gema Sala Pérez  
Rafael G. Moya Molina  
José M<sup>a</sup> Galán Boluda  
María Briones Marín

#### COLABORACIONES

Unidad de Colecciones, Excavaciones, Exposiciones y Difusión:  
Teresa Ximenez de Embum  
Juan Antonio López Padilla  
Julio Ramón Sánchez

Archivo MARQ:  
Miguel Benito Iborra

Bibliografía:  
- "El MARQ en Imágenes."  
- "MARQ. Guía-catálogo del Museo Arqueológico de Alicante."

Diseño y maquetación:  
www.vdhcomunicacion.com © 2008

Imprime: Imprenta Provincial

Impreso en papel reciclado





MARQ

