

La didáctica del museo y del yacimiento arqueológico

Alberto Prego Axpe (*)
Ramón Muñoz Martínez (**)

* albertoprego@eresmas.com
IES "DOLORES"
Carretera de Elche s/n.
03150 Dolores (Alicante)
** monyllanos@infomail.lacaixa.es
IES "MUTXAMEL"
C/ Montdúber s/n.
03110 Mutxamel (Alicante)

Resumen

Es evidente que la Historia tiene reconocido un importante valor educativo y formativo de las nuevas generaciones y que casi todas las sociedades avanzadas la incluyen en sus programas educativos como un elemento importante para mantener, conservar y promover sus señas de identidad. Sin embargo, los contenidos de la Historia que se incluyen en estos programas educativos no dejan de ser excesivamente teóricos y alejados de la realidad del alumnado, lo que da como resultado un estudio que consiste, en un alto porcentaje, en un aprendizaje memorístico que se olvida o desecha casi inmediatamente después de haber sido adquirido. La arqueología se nos presenta, en este sentido, como un elemento importante para acercar al alumnado a la relación con el pasado de la zona en la que vive. Una visita a un museo o a un yacimiento arqueológico, permite al alumnado adentrarse en ejemplos vivos del pasado del marco territorial en donde viva, ya sea pueblo, ciudad, provincia, comunidad o país. La arqueología se convierte, de esta manera, en un potenciador de los contenidos trabajados en los libros de texto. En este artículo presentamos una propuesta para unir el mundo del aula con el de los museos y los yacimientos arqueológicos, un intento de que estos dos mundos actúen de forma complementaria.

Resum

És evident que la Història té reconegut un important valor educatiu i formatiu de les noves generacions i que quasi totes les societats avançades la inclouen en els seus programes educatius com a un element important per a mantenir, conservar i promoure les seues dades de identitat. Tanmateix, els continguts de la Història que se inclouen en estos programes educatius no deixen de ser excessivament teòrics i allunyats de la realitat de l'alumnat, la qual cosa dóna com a resultat un estudi consistent, en un alt percentatge, en un aprenentatge memorístic que s'oblida o es desfà quasi immediatament després d'adquirir-se. L'Arqueologia es presenta, en este sentit, com un element important per apropar l'alumnat a la relació amb el passat de la zona en la qual viu. Una visita a un museu o un jaciment arqueològic, permet a l'alumnat endinsar-se en exemples vius del passat del seu marc territorial, del seu poble, ciutat, província, comunitat o país. L'Arqueologia es converteix, d'esta manera, en un potenciador dels continguts treballats als llibres de text. En este article presentem una proposta per a unir l'aula amb els museus i jaciments arqueològics, un intent de complementació.

I. INTRODUCCIÓN

Muchos años han pasado desde que a principios del siglo XX, se trasladara a Orihuela un jesuita llamado Julius Furgus y creara el museo del Colegio de Santo Domingo de Orihuela, museo que reunía en sus colecciones materiales tanto de la provincia de Alicante como de fuera de ella. Se constituía de esta manera

uno de los primeros museos arqueológicos de la provincia. Desde entonces, la concepción de los museos ha variado con el paso del tiempo, tanto en lo referente a su contenido como a su continente, y lo que es más importante todavía, han planteado nuevos objetivos y finalidades cambiando la orientación del público al que va dirigido.

Estos museos, en su primera concepción, no dejaban de ser meros almacenes de objetos que se amontonaban en las vitrinas, valorando más el argumento de la cantidad que el de la calidad. Con frecuencia, el orden de exposición brillaba por su ausencia, las salas o bien carecían de iluminación suficiente o esta era inadecuada para crear el clima necesario, la conservación quedaba marginada y todo ello convertía a estos museos en instituciones que se deterioraban a gran rapidez ofreciendo un aspecto poco atractivo. Sin embargo, aún siendo importantes todas estas deficiencias, su principal defecto era, sin duda, el que su aprovechamiento se reducía, casi de forma exclusiva, a los eruditos locales o los estudiosos de la Historia, siendo totalmente desconocidos para el público en general.

En la actualidad, los museos se han transformado en lugares en los que se dan cita tanto estudiosos de una materia determinada como escolares, familias, turistas en visitas programadas y público en general. Para atender a un público tan variado y amplio, los museos arqueológicos modernos, han puesto un especial cuidado en la ambientación de sus salas y en la búsqueda de una atmósfera de no sólo de estudio, sino también de relajación y distracción. La tendencia de "cuanto más mejor", ha dejado paso a la confección de vitrinas en las que se busca la síntesis de lo más significativo, inclinándose incluso muchas veces por exponer fieles reproducciones, con el fin de conservar el grueso de materiales en los almacenes en vistas a un estudio más profundo y pormenorizado. La evolución ha sido tan grande que apenas queda nada de lo que fueron los museos de antaño. El Museo Nacional de Arte Romano de Mérida o el Museo Arqueológico Provincial de Alicante (MARQ), son dos de los ejemplos de museos arqueológicos modernos en los que tanto su enclave, situados en dos edificios realmente impresionantes, como su contenido y puesta en escena, se han cuidado hasta el más mínimo detalle.

Es evidente, que los museos actuales deben de asumir nuevos retos, afrontar nuevos horizontes y adentrarse por caminos hasta ahora inéditos, y que tienen un enorme campo de trabajo para transformarse en instituciones didácticas para el conjunto de la sociedad presente y futura y sobre todo atrayendo a los estudiantes que llenan las aulas de nuestras instituciones escolares en cualquiera de sus niveles.

Pero para cumplir esa labor didáctica, los museos deben contar con una oferta real y alcanzable. Si cada vez son más los centros que incluyen en su Currículum escolar, la participación activa de los museos, muchos son, también, los proyectos y propuestas realizables por los museos para integrarse en dicho currículum: talleres, jornadas didácticas, exposiciones itinerantes y permanentes, premios y concursos y fundamentalmente, las consabidas visitas guiadas. Sin embargo, es evidente, que todavía queda mucho camino por recorrer para que estas opciones que unen la arqueología y la vida escolar se desarrollen de

forma conjunta y coordinada. En este artículo, pretendemos mostrar algunas ideas que avancen hacia este horizonte.

II. EL YACIMIENTO Y EL MUSEO ARQUEOLÓGICO COMO EJE VERTEBRADOR DE UNA CLASE DE HISTORIA

En primer lugar, es importante plantear la Arqueología como un recurso de apoyo para la clase de Historia. Se trata de concienciar al profesorado de la viabilidad de utilizar un yacimiento y un museo arqueológico como soporte didáctico para el desarrollo de una unidad de estudio y trabajo dentro de las clases de historia.

En la actualidad, la abundancia de los museos y yacimientos arqueológicos, pone a distancias asequibles de casi todos los centros, la posibilidad de realizar visitas, incluso de reincidir con cierta frecuencia pudiendo en muchas ocasiones, alternar varios yacimientos. Estas posibilidades, bien planeadas y organizadas, pueden resultar sumamente atractivas para el alumnado de casi todos los niveles, al permitir estar en contacto directo con las "fuentes" reales de la Historia, y al decir reales, no queremos tachar de irreales cualquier otro tipo de fuentes, simplemente pretendemos que se valore la importancia de estar en contacto con materiales que han sido utilizados por las personas que existieron hace cientos o miles de años y que se encuentran relativamente próximos a los lugares donde habita o estudia el alumnado y que, en definitiva, son nuestros antepasados.

Es este, por tanto, un recurso que el profesorado no puede dejar que se le escape si quiere que su alumnado empatice con los protagonistas de una época de la historia de su entorno inmediato. Este recurso es especialmente interesante en los niveles de la Educación secundaria, sobre todo en la ESO y en los últimos de la Primaria.

Ocurre con mucha asiduidad, que, a pesar de lo mucho que se habla del estudio del entorno cercano, suele ser para la mayoría de la gente y el alumnado, enormemente desconocido, no siendo extraño que se sorprendan cuando alguien les explique la historia de su propia ciudad, comarca o provincia y les muestre sus rincones más sorprendentes y entrañables o se comenten cosas de su pasado. Esta situación se repite infinidad de veces, y si coloquialmente no tiene la menor importancia, no es deseable que nuestro alumnado lo viva en su propia piel. Es muy lícito y correcto e incluso obligatorio que se trabaje en las aulas la importancia de la civilización romana, pero, desde nuestro punto de vista, resultaría imperdonable no ver directamente, "in situ", el resultado de la influencia de dicha civilización sobre el propio territorio en el que se habita. Desde este enfoque, los museos de arqueología y los yacimientos arqueológicos se convierten en un medio para validar los contenidos que se estudian en los libros, como una forma de reafirmar la existencia de determinadas culturas y momentos de la historia.

III. PLANTEAMIENTO DE UN TRABAJO DE CAMPO

Nuestro sistema educativo actual, establece la obligatoriedad de permanecer en su seno a todos los ciudadanos menores de dieciséis años, y esto da a su última etapa (Educación Secundaria Obligatoria) un carácter terminal que nos obliga en cierta medida a ofrecer al alumnado, independientemente de si va a continuar los estudios o pretende incorporarse al mundo laboral, una serie de instrumentos intelectuales que le sean útiles para vivir en sociedad y que le permitan enfrentarse a las problemáticas que le va planteando la vida. En este sentido, se pretende formar a un ciudadano que desarrolle capacidades cívicas como la responsabilidad y la sensibilidad ante los problemas que tiene ante sí, y esto tan sólo puede conseguirse trabajando y despertando la capacidad de observación y el análisis de las situaciones, así como enseñándole el valor de la empatía como método para comprender las posturas ajenas y para acercarse a las civilizaciones y formas de pensamiento diferentes a las propias. Todo ello en un mundo en el que se camina, cada día con mayor aceleración, hacia la interculturalidad e incluso hacia el mestizaje.

Nuestra experiencia docente nos ha llevado a la creencia de que es necesario ofrecer al alumnado un **método** de trabajo, sin que esto suponga, ni mucho menos, prescindir de los contenidos conceptuales, que le permita aproximarse al medio histórico y patrimonial de su entorno. Para desarrollar este método, partimos de tres objetivos marco:

- Transmitir al alumnado la necesidad de conservar nuestro Patrimonio histórico y cultural.
- Presentarles a los docentes una propuesta didáctica basada en una metodología de trabajo activa y participativa no exenta de contenidos tanto conceptuales como actitudinales y procedimentales.
- Acercar a nuestro alumnado a una Ciencia tan atractiva y resolutiva como lo es la Arqueología.

A la hora de iniciar la puesta en marcha de esta propuesta, establecemos un eje central entorno al cual girará todo el proyecto, ese eje no es otro que fomentar el aprovechamiento de las visitas tanto a un yacimiento arqueológico como a un museo, estableciendo una dualidad que permita un aprovechamiento conjunto y vinculado. Para ello dividiremos el trabajo en dos partes:

1. 1ª PARTE

A) ¿Qué es la arqueología?

A-1. Introducción

Posiblemente desde el principio de la humanidad, muchos seres humanos se han planteado una serie de preguntas acerca de su origen y de todo lo que les rodea: ¿cuándo nació nuestro pueblo?, ¿cómo vivieron

nuestros antepasados?, etc. han sido preguntas que el ser humano se ha hecho pero a las que no siempre ha encontrado una respuesta satisfactoria.

La ciencia que ha buscado este conocimiento del pasado, la Historia, se basa fundamentalmente en la preciosa característica humana de la palabra y la escritura. Pero reducir el conocimiento del pasado a los textos escritos condiciona mucho los resultados, por muy diversos motivos:

- La escritura se ha desarrollado aproximadamente entre hace 6.000 y 8.000 años, mientras que el origen de la humanidad se remonta a varios millones de años.

- Las fuentes escritas y las orales están condicionadas, evidentemente, por la parcialidad ideológica y los intereses del narrador y del lector.

Sin embargo, a partir del siglo XIX surge como ciencia la Arqueología que permite indagar al pasado con otros métodos que no son los de los textos escritos ni las tradiciones orales. La Arqueología permite complementar y ampliar el conocimiento histórico de varias formas:

- Ofrece la posibilidad de remontarse mucho más allá de las fuentes escritas.

- Ofrece testimonios directos del pasado: los materiales que han sido construidos y usados por los protagonistas de cada momento histórico. Estos materiales pasan de forma directa, sin intermediarios, desde el pasado al investigador.

A-2. *La ciencia*

De hecho, desde el inicio de la humanidad el ser humano ha ido escribiendo, sin ser consciente de ello, un enorme y original libro: el de las actividades y creaciones que día a día han ido construyendo las personas que han vivido en cada época. Las páginas de este libro se escriben con los restos de todos aquellos objetos que construyeron y utilizaron, de los animales con los que convivieron, de las casas en las que habitaron, de sus tumbas, los utensilios de cocina, las armas, los juegos, etc. A veces, por suerte para nosotros, esas páginas quedan enterradas y permanecen ocultas perdurando hasta que se descubren y se inicia su estudio arqueológico, iniciándose de esta manera, la lectura de lo que nos cuenta del pasado y de la época en la que fueron construidos y usados. Sin embargo, este libro es un libro muy peculiar, pues al tiempo que se profundiza en un estrato arqueológico se va destruyendo, si no se hace con las debidas precauciones y técnicas, y haciendo que desaparezca para siempre la información que contenía la hoja (sustrato arqueológico) anterior.

A-3. *¿Para qué sirve?*

Este libro construido a lo largo de los tiempos es un libro muy difícil de leer, y que ha de ser descifrado y traducido por los especialistas. Sus páginas, dejadas en manos inexpertas, pueden llevar a su desaparición para siempre. Su contenido trata nada más y nada menos que de la historia de la humanidad, de nuestra

propia historia, la de nuestros antepasados. Por eso los arqueólogos se preparan científicamente para desvelar la lectura de cada página.

Cualquier piedra u objeto insignificante para los ojos de un profano en la materia puede aportar, en manos de un arqueólogo, un importante dato para la historia de la humanidad y convertirse en un importante hallazgo científico.

Es por eso que es importante educar a los jóvenes de hoy, en el respeto por el patrimonio arqueológico, esté estudiado o todavía por estudiar, y lo que es más importante, desarrollar el gusto por el conocimiento y los métodos científicos de estudio y conservación de este patrimonio.

A-4. *¿Qué supone la arqueología?*

La ciencia arqueológica puede aportar a la vida escolar valores muy importantes, tales como:

- a)- Un método de trabajo en grupo.
- b)- Una sistematización del estudio.
- c)- Unas pruebas materiales para ilustrar y facilitar la interpretación de la realidad, y de aspectos de la vida cotidiana que generalmente no abordan los textos.
- d)- El tomar conciencia de la necesidad de la conservación del patrimonio histórico-natural.
- e)- El fomento de la importancia de las historias locales frente a las grandes historias de los textos y los libros de la difusión escolar y comercial.

B) ¿Cómo trabaja el arqueólogo?

El método de trabajo de la arqueología ofrece un modelo de conocimiento que, con las debidas adaptaciones y los ajustes pertinentes, puede ser perfectamente transportado a la vida escolar y a la enseñanza en los niveles no universitarios. Nosotros hemos tratado de confeccionar una síntesis para trabajar en el aula que resuma en cierta medida el trabajo del arqueólogo y que podríamos enunciar de la siguiente manera:

- 1.- APRENDER A USAR LA LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA DEL YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO.
- 2.- REALIZAR UN PROYECTO DE DOCUMENTACIÓN SOBRE EL YACIMIENTO Y LAS CULTURAS QUE LO COMPONENTEN.
- 3.- CONOCIMIENTOS Y ESTUDIO DE LA EXCAVACIÓN.
- 4.- ESTUDIO Y CATALOGACIÓN DE LAS PIEZAS Y ESTRUCTURAS APARECIDAS EN EL YACIMIENTO.
- 5.- CLASIFICACIÓN, EXPOSICIÓN Y/O ALMACENAMIENTO DE LAS PIEZAS.
- 6.- DIVULGACIÓN Y COMUNICACIÓN DE LOS RESULTADOS Y LAS CONCLUSIONES A LAS QUE SE HA LLEGADO.

Como se puede apreciar, hemos tratado de reproducir paso a paso el método sistemático que la Arqueología posee. Método que nos sirve como modelo para desarrollar una unidad que utilizaremos para acercarnos al conocimiento de un yacimiento o un museo.

C) Un ejemplo concreto de trabajo

Todo lo expuesto hasta ahora, pretendemos ejemplarizarlo en un guión orientado a "Las visitas al yacimiento ibero-romano de Lucentum y al MARQ".

2. 2ª PARTE

TRABAJANDO CON EL MÉTODO DEL ARQUEÓLOGO.

Como ya hemos indicado, vamos a tratar de aplicar el método arqueológico al desarrollo de una unidad cuyo apoyo básico será la visita al yacimiento y/o museo arqueológico.

El alumnado recibirá, inicialmente un guión en el que se le marcarán los pasos generales que se han de seguir a lo largo de todo el proceso de acercamiento y estudio de una cultura apoyada en la visita a un yacimiento y un museo:

- 1.- Localización geográfica de la cultura a estudiar.
- 2.- Búsqueda de la documentación bibliográfica.
- 3.- Elaboración de un dossier acerca de:
 - A) la Cultura de la época elegida
 - B) el Yacimiento elegido.
- 4.- Visitas al yacimiento y Museo.
- 5.- Elaboración de un Informe final.

En la medida de que los puntos 1,2, 3 y 5 han de ser rellenados por el trabajo individual del alumnado, nosotros nos centraremos en el apartado 4, que es el eje central del tema que nos atañe.

4.- Visitas al yacimiento.

Este apartado dedicado a la visita lo subdividiremos en dos partes, una la visita al yacimiento y la otra al museo. Tanto una como otra, requieren una planificación muy similar aunque con algunos matices diferenciadores.

La visita al yacimiento arqueológico. Se podría secuenciar en dos visitas, una previa en la cual el alumnado actúa como un mero espectador planteándose una serie de interrogantes básicos, y una segunda visita en la que se produce una interacción entre observador y objeto observado. En esta segunda visita introducimos un elemento básico, "el material guía" en forma de cuadernillo elaborado por la institución patronazgo del yacimiento, y de un cuestionario elaborado en el aula y que responda a las necesidades

de desarrollo del tema a tratar. En ambos casos, dichos cuadernos-guía servirían para elaborar la visita al yacimiento.

La visita al museo. A diferencia de la visita al yacimiento, en este caso las visitas se reducirían a una, en este punto ya no hablamos de visita previa y visita posterior. Estas visitas en cualquier caso, son complementarias con todo el proceso anterior. Una vez estudiada la cultura en cuestión podríamos intercalar un paseo por el museo para constatar la existencia de restos materiales de esta. A tal efecto utilizamos siempre un cuaderno-guía para llenar de contenido didáctico la visita.

En cualquier caso, tanto una como otra visita no deberían pasar por ser meras excursiones fuera del aula, y para ello hemos de tener en cuenta dos premisas:

- Una buena planificación de la experiencia.
- Llenarlas de contenido teniendo siempre en nuestras manos unas guías ya elaboradas, ya sea por agentes externos al grupo o por el mismo equipo docente.

Sólo de esta forma podríamos conseguir que estas experiencias se conviertan en una prolongación del trabajo del aula.

IV. LA GUÍA DIDÁCTICA COMO EJE VERTEBRADOR DE LA VISITA AL MUSEO. UN EJEMPLO PRÁCTICO: LA VISITA AL MARQ

Vamos a tratar cinco aspectos, el planteamiento de la guía, los objetivos, las orientaciones didácticas, los contenidos y finalmente la evaluación.

1. PLANTEAMIENTO IDEOLÓGICO DE LA GUÍA

Esta guía didáctica dirigida al alumnado de Primaria y en concreto a los últimos cursos de dicha etapa (5º y 6º) está diseñada para servir de orientación para el alumnado que visita el museo y pretende que el alumnado pueda entenderlo, apreciarlo y disfrutarlo de una forma eficaz.

Desde esta perspectiva para entender la filosofía de esta guía debemos tener en cuenta una serie de ideas que permitirán explicar el por qué de la selección de materiales, metodologías, extensión de la propuesta, etc.

En primer lugar, como ya hemos indicado, esta guía didáctica es un instrumento para enseñar a apreciar, comprender, entender y por qué no, disfrutar del museo y todo lo que su mundo supone: el concepto de patrimonio, conservación, restauración, exhibición, etc.

En segundo lugar es un material orientado al mundo escolar, y en este sentido intentamos ofrecer un elemento de apoyo a los desarrollos curriculares escolares y por lo tanto se pretende ofrecer materiales

que permitan al profesorado por un lado y al alumnado por otro, complementar las dinámicas del aula, desarrollar temas que prescriben las exigencias oficiales, etc.

En tercer lugar, ofrecemos un material que supone un primer acercamiento lúdico. Se trata de desarrollar una metodología que permita configurar en el alumnado de estas edades un primer acercamiento, distante de la seriedad y la rigidez habitual de los museos. Pretendemos fomentar un juego interactivo entre el alumnado y el contenido del museo que incite y despierte el deseo de mirarlo, de buscar los contenidos, y sobre todo de volver a visitarlo. Igualmente se ofrecen contenidos para trabajar las orientaciones de la Educación Primaria en general y las del área de Historia en particular como ya hemos indicado con anterioridad, preferentemente para el alumnado del 3º Ciclo (5º y 6º nivel)

No es intención nuestra enmarcar la visita a cada sala en un tiempo determinado, pero es aconsejable que el/la maestro/a, conociendo la tipología de su alumnado, sus inquietudes y grado de atención, así como las características en sí de las salas, establezca la duración máxima de visita a cada una de ellas.

2. OBJETIVOS

Teniendo en cuenta que como se apunta en la legislación de la Educación Primaria se pretende que los niños/as amplíen sus capacidades de percepción de objetos y acontecimientos y desarrollen hábitos de observación, reflexión, búsqueda de soluciones, etc.

Persiguiendo esta finalidad, se establecen unos objetivos que partiendo de la generalidad, irán descendiendo de categoría para acabar enmarcando los propios de la visita pasando por los de la materia concreta que se estén impartiendo en el aula.

Para alcanzar esta finalidad educativa establecemos tres tipos de objetivos a saber:

- A.- Objetivos generales.
- B.- Objetivos específicos de la asignatura o materia.
- C.- Objetivos específicos de la visita al MARQ.

A. Objetivos generales

El alumnado una vez completada la actividad ha trabajado los siguientes aspectos:

- 1.- Actuar y desenvolverse con autonomía en los grupos sociales próximos.
- 2.- Establecer relaciones sociales basadas en la igualdad y el rechazo de la insolidaridad.

- 3.- Plantear problemas a partir de situaciones cotidianas y buscar soluciones.
- 4.- Saber buscar información allá donde se encuentre, seleccionarla, organizarla y tomar finalmente la decisión adecuada al planteamiento del problema surgido, evitando en lo posible la aceptación irreflexiva de la misma.
- 5.- Apreciar y disfrutar del Patrimonio Cultural, participando en su conservación y mejora.
- 6.- Comprender y establecer relaciones entre hechos y fenómenos dentro del entorno natural y social, valorando la interacción entre ambos.

B. Objetivos específicos de la asignatura o materia de la Historia dentro de la Educación Primaria

La utilización de los materiales ayudará al alumnado a alcanzar los siguientes objetivos del área de Historia:

- 1.- Realizar tareas de conceptualización, interpretación y expresión en diferentes códigos (cartográfico, icónico, etc)
- 2.- Realizar trabajos de explicación científica, delimitación de problemas, emisión de hipótesis, procesos de verificación y de obtención de conclusiones provisionales.
- 3.- Practicar el trabajo en grupo partiendo de las aportaciones individuales.
- 4.- Mantener actitudes democráticas de respeto hacia otros grupos.
- 5.- Analizar las manifestaciones de la intervención humana en el medio desde una postura de defensa, recuperación y conservación del patrimonio histórico.

C. Objetivos específicos de la visita al MARQ

Pero con el desarrollo didáctico de esta propuesta no sólo pretendemos alcanzar objetivos referentes a la vida de las aulas y los centros educativos, sino que también hemos tenido en cuenta las necesidades de divulgación del museo. En este sentido pretendemos que el alumnado aprenda a:

- 1.- Saber buscar la información de las distintas salas, seleccionarla, organizarla y tomar finalmente la decisión adecuada al planteamiento del problema surgido, evitando en lo posible la aceptación irreflexiva de dicha información.
- 2.- Crear unos hábitos de urbanidad en recintos cerrados públicos y en concreto en aquellos lugares que encierran una información específica acerca de nuestro pasado.
- 3.- Entender y valorar las instalaciones del museo como receptoras de los vestigios de nuestro pasado.
- 4.- Valorar la labor de la Arqueología como recuperadora y conservadora de nuestro pasado.

3. ORIENTACIONES, UTILIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO

Toda la programación de la visita al MARQ, está dividida en una serie de apartados que podríamos resumir en tres, 1º. Trabajo previo (en la clase). 2º. Visita. 3º. Resumen, repaso, corrección y recuento de la puntuación (en clase).

1º) Trabajo previo en el aula. Un trabajo previo en el aula, es un trabajo preparatorio. A modo orientativo, pensamos que podría establecerse de la siguiente manera:

-Presentación del yacimiento de la ciudad ibero-romana de Lucentum como uno de los principales aportadores del material exhibido en las distintas salas, en concreto las dedicadas al mundo ibero y romano. Para ello existe un vídeo muy ilustrativo.

-Con una temporalización de no más de tres sesiones (3 horas semanales), dedicación al repaso de las distintas culturas que se van a estudiar en la visita al MARQ.

2º) Visita. A la hora de efectuar la visita al MARQ, sería aconsejable aprovechar dicha salida para visitar el yacimiento de la ciudad ibero-romana de Lucentum.

La utilización de la guía es muy sencilla e ilustrativa. Se ha pretendido que el alumnado se embarque en una aventura investigadora para que al finalizar el recorrido, sea acreditado por el MARQ como investigador en sus distintas categorías. Para esto, el alumnado ha de ir superando unas pruebas que consistirá en ir rellenando las hojas correspondiente a cada sala con las que irá obteniendo una serie de puntos. En todo este proceso, al alumnado lo guía una de las figurillas de la Prehistoria alicantina, disfrazado de detective, que en momentos puntuales aparecerá en compañía de protagonistas de las distintas salas, como por ejemplo en la prehistórica aparecerá la llamada "parejita". El profesorado, ha de asumir el papel de orientador, guía y director de la visita. En todo momento se intentará que la visita sea agradable, amena e instructiva, intentando eliminar en todo momento la monotonía y el aburrimiento, agilizando el paso por las distintas salas, o en su caso ralentizándolo, para, con su explicación, ilustrar los materiales expuestos y sobre todo manteniendo una actitud cívica y de respeto hacia nuestro pasado, al tiempo que se van aportando pistas u orientaciones para que el alumnado pueda resolver los enigmas que se le plantean en la guía.

La visita al MARQ se materializa en dos partes perfectamente señalizadas en la guía:

- La presentación del edificio y el concepto de Arqueología,
- La visita a las distintas salas.

Cada maestro/a acompañante, conoce perfectamente las características de su grupo, por lo que es un poco aventurado el determinar un tiempo para la visita, pero la guía se ha elaborado pensando en un tiempo que no exceda los veinte minutos (20') por sala, aunque ello está sujeto a la dinámica de la visita.

Hay que remarcar, que en cada sala hay unas proyecciones de video, que debido a la edad de este alumnado, es necesario incentivar y orientar para que puedan ser observados adecuadamente. De esta forma, los documentales si que pueden servir al profesorado para motivar a sus alumnos con alguna parte de dichas proyecciones.

El respeto a nuestro pasado y a las personas y colectivos que lo vivieron, se materializa en una correcta visita al lugar que alberga este legado que al fin y al cabo, no es nuestro, nos ha sido prestado para que lo traslademos a las generaciones venideras.

3º) Resumen y repaso, en clase una vez de regreso al aula, todo el alumnado junto con su maestro/a, iniciaran el proceso de recapitulación de la visita, y finalmente procederán al recuento de la puntuación obtenida por cada alumno/a (*) y de esta forma cada uno sabrá la categoría que le corresponde según las respuestas encontradas y la puntuación alcanzada.

(*) La suma total de puntos, se traducirá en la categoría de investigador correspondiente.

4. CONTENIDOS

No se ha de perder de vista en ningún momento que la Historia se ocupa del estudio de los problemas sociales en su dimensión espacio-temporal, por lo que pretendemos que esta interprete los actos de los hombres y mujeres como integrantes de la sociedad organizada, así como conocer los procesos mediante los cuales estas mismas personas buscan las soluciones a sus problemas y explicaciones a sus miedos y desconocimientos. Todo esto lo podemos encontrar en el MARQ, en sus vitrinas y en los distintos bloques temáticos en las que estas se organizan.

En este sentido, la distribución de las salas nos permiten una serie de aspectos como:

- Sala 1 Prehistoria. (Forma de vida. La alimentación. La relación con el entorno. La fabricación de utensilios. El hábitat. Las creencias religiosas).

-Sala 2 "La cultura ibérica" (La agricultura y la ganadería. La alfarería y la metalurgia. La escritura. El comercio. La guerra. El hábitat. La escultura. La vida de ultratumba).

- Sala 3 "La romanización". (La construcción de ciudades. La vivienda. La vida cotidiana. El comercio. El mundo funerario).

- Sala 4. La Edad Media. Representante del mundo musulmán y cristiano. (El comercio. La vida doméstica. El mundo de la religión. La agricultura).

- Sala 5. La Edad Moderna. La entrada a la modernidad y el progreso. (La vida doméstica. La política. El inicio del progreso).

5. EVALUACIÓN

Finalmente, aún cuando parezca que el proceso educativo de la visita al MARQ concluye al finalizar la visita, esto no es más que la culminación de un proceso. La evaluación es una parte primordial de todo proceso educativo, a la que debemos de otorgarle toda la importancia que se merece. En esta línea aconsejamos realizar dos tipos de evaluación:

A.- Autoevaluación. Que es la que hace el propio alumnado tras el recorrido por cada una de las salas y que se verá plasmada en el "Título de investigador" expedido por el MARQ.

B.- Evaluación conjunta. Que se realizará en gran grupo, en la cual intervienen todos los integrantes del grupo-aula. En esta Evaluación se evaluarán apartados tales como:

- La visita. La salida del centro.
- El edificio. Las instalaciones y la disposición de las salas.
- El contenido de las vitrinas.
- El proceso de la visita. Las conclusiones extraídas, las actividades realizadas, etc...

Es importante, pues, que el alumnado, sujeto y objeto de todo el trabajo y la propuesta, tenga la última palabra y pueda comentar qué es lo que más y lo que menos le ha gustado, cuál es su opinión sobre la visita, etc. Porque no podemos olvidar que nada, absolutamente nada de esta propuesta tendría sentido si olvidamos que está hecha por y para que el alumnado aprenda, se divierta y se acerque a los museos y los yacimientos arqueológicos.