

EL MUSEO ACTIVO

INTENCIONES EDUCATIVAS

Les presentamos una propuesta didáctica realizada por profesores de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) tras hacer un análisis de los materiales y recursos que nos ofrece el museo de Arqueología e Historia de Melilla . Ésta se materializa en el diseño de un dossier de actividades para realizar en el museo. Además, una serie de recomendaciones para trabajar posteriormente en el aula, tras la visita, mediante actividades que motiven el debate o la puesta en común de las cosas aprendidas durante dicha visita: debates, lluvia de ideas sobre concepto de arqueología u otros, confección de murales o collage, etc.

Esta propuesta se ha realizado partiendo de una puesta común entre profesorado de diferente índole de dos departamentos: matemáticas y Geografía e Historia. Teniendo por objeto el motivar la valoración de ciertos aspectos históricos y culturales de civilizaciones pasadas, desde los fenicios a los romanos, como punto de partida para comprender la propia historia de la cultura de Occidente, y por concreción, de Melilla . Así, el museo nos ofrece diferentes fuentes de información, codificada en diferentes lenguajes, entre ellos, lo visual y lo interactivo, las cuales cumplen una misión importante para que los alumnos puedan interactuar con la información ofrecida por las instalaciones y el propio personal del museo, para finalmente, acercarse a nuestra historia a través del mundo de la arqueología .

Aunque la línea a seguir en la propuesta sea claramente humanístico-artística se ha tratado de tener en cuenta múltiples ciencias a la hora de diseñar dicho material, siendo así, el análisis de fuentes y procesos del saber los puntos de partida para su realización, patentes en algunas cuestiones que puedan derivar de conceptos como la conservación, o la propia arqueología. Así, por un lado, los recursos que nos ofrece el museo encaja muy bien en la adaptación de los contenidos a la hora de diseñar actividades de enseñanza para nuestros alumnos de ESO en el área de CCSS, Geografía e Historia; pero por otro, también existen diferentes recursos que pueden ser estudiados desde las diferentes ciencias que puedan estudiarse en esta etapa educativa, como la Física y Química, las Ciencias Naturales, Educación plástica y visual, Biología, Geología, Tecnologías, y por supuesto desde nuestra área de **matemáticas**. Sus recursos nos ofrecen tratar de forma transversal contenidos de casi todas las materias, solo tenemos que adaptar la idea de la propuesta a las intenciones que podamos tener en nuestro aula.

TRATAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La incorporación de las competencias permite poner acento en algunos aspectos del aprendizaje básico para la etapa de la ESO. A continuación podemos mostrar que contribución puede hacer al aprendizaje esta propuesta:

▲ Comunicación lingüística.

Mediante la elaboración de definiciones y conceptos propios de un vocabulario específico; argumentar las opiniones personales y escuchar respetuosamente las opiniones de los demás; conocer escrituras de otras culturas e interpretarlas.

▲ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Identificar las diferentes escalas y formas geométricas de las manifestaciones artísticas expuestas en el museo.

▲ La competencia digital.

Analizar e interpretar de forma crítica diferentes tipos de fuentes; buscar información en puntos

interactivos del museo, e incluso en la mediateca del museo con el uso de internet.

▲ Competencias sociales y cívicas.

Comprender el modo de vida a bordo de un barco en la época romana; conocer la cultura y la forma de vida de civilizaciones del mundo antiguo y reconocer diferencias entre las mismas.

▲ Conciencia y expresiones culturales.

Valorar la importancia y la belleza del patrimonio artístico ; interpretar las manifestaciones artísticas o vestigios de las culturas como objetos que hablan de nuestra historia.

▲ Para aprender a aprender.

Comparar fuentes de información, sintetizar contenidos; y argumentar respuestas personales o

consensuadas por el grupo.

▲ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Mostrar una actitud favorable al diálogo, la escucha y la cooperación.

La “competencia matemática” es de gran ayuda dentro de esta actividad, en concreto para el uso de fechas pues ayuda a organizar el tiempo. Un inconveniente con el que se encuentran los alumnos es el uso del tiempo en función a un hecho concreto y su distribución según números en positivo y números en negativo. Este tema puede plantear algunos inconvenientes pero si es tratado desde el primer momento puede ayudar a una buena comprensión de estos factores y a la aplicación de los mismos en otras facetas del aprendizaje. En estas sesiones se cuenta con material como mapas u objetos a escala, donde el conocimiento numérico se hace importante y se adquieren unas habilidades aplicables en otras materias. El razonamiento matemático también es de gran ayuda aquí y además es uno de los momentos donde puede aplicarse de una forma práctica. Organizar los datos obtenidos durante la realización de determinadas actividades y aplicar un razonamiento matemático para obtener soluciones puede convertir el método usado en un método científico. Algo de vital importancia dentro del campo de las artes es el empleo de figuras geométricas o teorías numéricas empleadas en describir la belleza, por ejemplo. Pues bien, aquí el alumnado obtiene esa información y puede luego desarrollarla en la asignatura de matemáticas o en otras muchas disciplinas.

Considerando la importancia que tiene para la realización de esta investigación basar la sesión académica externa en competencia y elementos transversales haremos un recorrido por los que mejor se desarrollan dentro de ella. Como ya sabemos los contenidos transversales no aparecen asociados a ninguna asignatura en concreto y, sin embargo, deben estar asociados a cada una de ellas por la gran carga de valores que

pretenden transmitir, valores propios de cualquier sociedad y que forman a nuestros jóvenes en la escuela de la vida.

La “Educación Ambiental” goza de gran importancia hoy día si atendemos al esfuerzo que ponen determinados sectores de nuestra sociedad por atajar la degradación que sufre nuestro planeta y nuestro medio ambiente. Hacer que nuestros jóvenes crezcan sabiendo de la importancia que tiene para el conjunto de la sociedad el que ellos adopten medidas a gran escala y acciones cotidianas que frenen esta degradación y ayuden a la sostenibilidad del planeta, es muy importante.

Si aplicamos estos mismos principios a la visita al museo y hacemos partícipes al alumnado del entorno, el conocimiento de la Naturaleza, los posibles cambios que ha sufrido la vegetación o el río, cuáles de estos cambios se han producido de manera natural o cuantos han tenido que ver con la acción del ser humano etc, podemos concienciar a nuestros jóvenes sobre la importancia de cuidar nuestro entorno, por nuestro bien y por el bien de nuestro patrimonio.

EL MUSEO ACTIVO



IMPORTANTE: para la realización de esta actividad, cada grupo de participantes debe recordar en todo momento que está en un museo. Por tanto:

- No se puede armar escándalo ni gritar.
- No se puede correr por los pasillos.
- No se pueden tocar las vitrinas.
- No se puede comer ni beber dentro de las instalaciones.

EL MUSEO ACTIVO.

Como sabes, el museo de Arqueología e Historia de Melilla se encuentra situado en el conocido como Almacén de las Peñuelas, construidos estos en el año 1791 por mandato del monarca Carlos III. El edificio se convertiría en uno de los monumentos emblemáticos de la arquitectura del Siglo de Oro en la ciudad, pero sobre todo fueron de vital importancia para el abastecimiento de sus habitantes, puesto que allí se guardarían todos los alimentos y materiales que llegarían hasta la ciudad.

Comencemos nuestro recorrido por la historia de Melilla...

SALA DE PREHISTORIA:

¡Recuerda! La Prehistoria es el larguísimo periodo de tiempo que se extiende desde la aparición de los primeros homínidos hasta la constatación de los primeros textos escritos. Al ser un periodo tan extenso, se divide en:



- Edad de piedra:
 - Paleolítico o piedra antigua. Se tallaban las piedras de sílex sacando lascas del núcleo. Los seres humanos se alimentaban de la recolección de frutos y raíces silvestres, de la caza indiscriminada y de la pesca. Eran depredadores, y no producían sus propios alimentos.
 - Neolítico o piedra nueva. Se pulimentaban las láminas de sílex. El hombre descubre las técnicas agrícolas y ganaderas, con lo que se vuelve productor, y por tanto, sedentario.
- Edad de los metales:

El comienzo de la aleación de los primeros metales pasó también por diferentes fases; primero se utilizaron aquellos más blandos, como el cobre. Más adelante, de la aleación de éste con el estaño, se generalizó el uso del bronce, y por último, y coincidiendo con los primeros pasos de la etapa histórica, el hierro.

... Descubre de qué se trata cada imagen. ¡Corre!



Útiles de piedra.....

Pertenecen al periodo.....



Útiles de piedra.....

Pertenecen al periodo.....

De esta sala, ¿Qué utensilios te han llamado más la atención?

¿Con qué se pintaban las pinturas rupestres?

¿Qué información has conocido acerca de la "bella mujer" que yace en la sala? ¿Cómo era morir en Rusadir?

SALA DE LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA:

A partir del siglo XII a.C. los fenicios crearon una extensa red de colonias por todo el Mediterráneo, fundando Rusaddir (Melilla), situada en una posición geoestratégica privilegiada al sureste del cabo de Tres Forcas. Su gran riqueza minera y salina fue lo que les atrajo.

Tras la decadencia del imperio cartaginés surgirán distintas facciones que dominarán el norte de África. Entre ellas destacan los maurisios. A partir del s. I, Rusaddir experimentará cambios importantes: crecimiento demográfico, intensa urbanización e



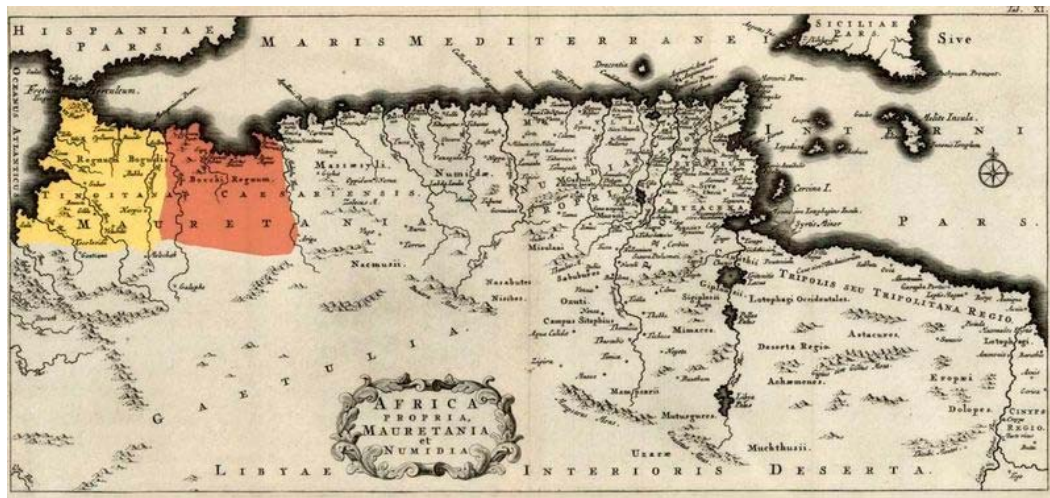
inicio de importaciones masivas de determinados productos romanos. En el 42 d.C. este territorio será organizado en una nueva provincia romana pasando a denominarse Mauretania Tingitana.

Localiza estas piezas del museo y averigua a qué época y pueblo pertenecen:





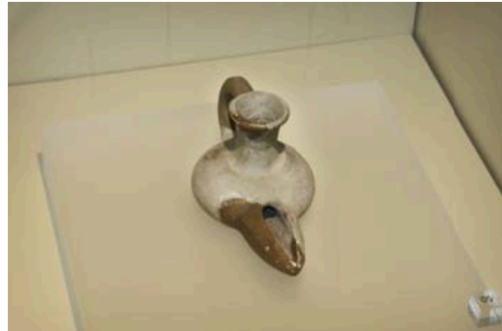
Repasamos Geografía: ¿Tiene leyenda y escala este mapa? ¿Qué territorio representa, y a qué etapa histórica pertenece? _____



MALILLA" ISLÁMICA :

La fundación de Malila se remonta al s. VIII, aunque alcanzará su mayor esplendor en el s. IX, coincidiendo con la inauguración del califato de Córdoba por Abderramán III. Tras la decadencia ocasionada por las invasiones almorávides y almohades, serán los benimerines los que se asienten en la ciudad y regeneren su grandeza perdida.

Di de qué se trata cada una de estas piezas que encontrarás en las vitrinas de esta sala:



Aunque no es redonda, ya has podido comprobar que... ¡esto es una moneda! Averigua de qué se trata el llamado "Tesorillo de Guardana"



MELILLA ESPAÑOLA, SIGLOS XVI- XVII:

Tras la unificación peninsular impulsada por los Reyes Católicos, su política exterior se centró, entre otros destinos, en la conquista de plazas en el norte de África, con el fin de frenar el avance musulmán en la Península Ibérica. Como ves, a partir de esta etapa histórica, las piedras hablan...



No, no nos hemos vuelto locos, no creas que estamos en Egipto. Aunque parezcan jeroglíficos, se trata de otro tipo de inscripciones. Averigua de qué se trata, y en qué lugar de Melilla La Vieja estaban situados.



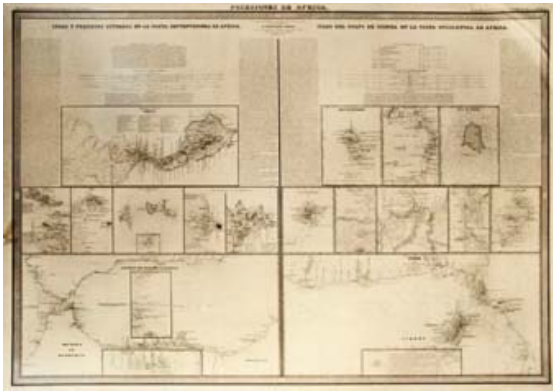
"No entiendo ni papa". Si intentas descifrar algo de lo que pone aquí, estarás más cerca de terminar tu misión en el museo. ¡Ánimo!



MELILLA CONTEMPORÁNEA.

Melilla, tras un acuerdo con la vecina Marruecos, consigue fijar sus límites territoriales, y la antigua fortaleza de piedra comienza a convertirse en una ciudad moderna extramuros.

Llegamos al s. XX. Encuentra este plano en la sala, y haz una pequeña descripción acerca de las posesiones que España tenía en África en aquella época: _____



DESPUÉS DE LA VISITA

Después de la visita haremos **EL DIAGRAMA CRONOLÓGICO** con la información recogida durante la visita. Aquí se prima sobre todo el trabajo en grupo.

Respecto a las fechas y acontecimientos que aparecen en el diagrama cronológico, se puede establecer un diálogo con los miembros del grupo sobre algunos temas.

Una última actividad consiste en que las personas que han participado en la experiencia escriban una carta, por correo ordinario a la dirección postal del Museo de Arqueología e Historia de Melilla para contar qué es lo que han visto y aprendido durante toda la experiencia educativa. Por ejemplo,

¿Qué conocen ahora que no conocían antes de la experiencia?

¿Cuál ha sido el descubrimiento más interesante?

¿Están pensando en estudiar alguna carrera universitaria o asistir a algún curso de formación relacionado con la arqueología?

