



# MUSEO ARQUEOLÓGICO DE MURCIA

---

## PROGRAMA EDUCATIVO

---

# ITINERARIOS ESCOLARES

---

CURSO 2025 | 2026

---

# ÍNDICE

## EL MUSEO ARQUEOLÓGICO DE MURCIA

1. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA VISITA
2. RESERVAS PARA VISITAS ESCOLARES
3. EDUCACIÓN ON LINE Y MATERIALES DIDÁCTICOS
4. ITINERARIOS ESCOLARES

## EDUCACIÓN INFANTIL

## EDUCACIÓN PRIMARIA

- Primero y segundo
- Tercero y Cuarto
- Quinto
- Sexto

## EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

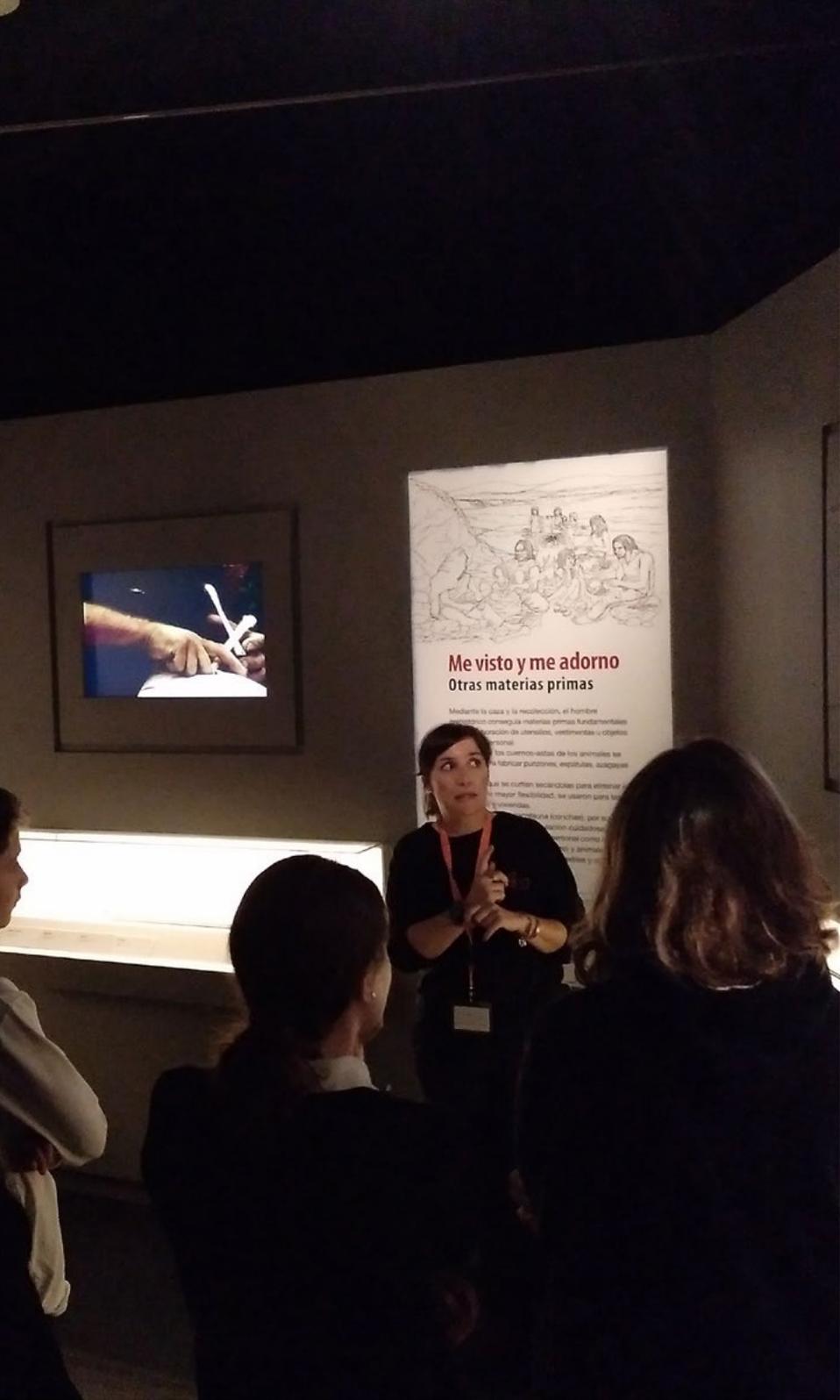
- Primer ciclo
- Segundo ciclo

## BACHILLER

## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

## PROYECTO

- Apadrina una pieza en el museo



## **EL MUSEO ARQUEOLÓGICO DE MURCIA**

*El Museo Arqueológico de Murcia fue creado por Real Orden del Ministerio de Fomento de 6 de julio de 1864, como sección agregada al Museo de Pintura y Escultura, título originario del de Bellas Artes, y sus fondos se nutrieron de las aportaciones de la Comisión Provincial de Monumentos. En 1953, quedó instalado en el edificio construido por José Luís León para Casa de La Cultura y Palacio Provincial de Archivos, Bibliotecas y Museos. En 1962, el edificio y sus colecciones fueron declarados Monumentos Histórico- Artísticos.*

*A finales del siglo XX experimentó una profunda ampliación y renovación museográfica, siendo su reapertura el 15 de marzo de 2007. En la actualidad es una institución de Titularidad Estatal cuya gestión está transferida a la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.*

*El Museo Arqueológico de Murcia es un centro de larga trayectoria en la conservación y difusión del patrimonio arqueológico que alberga notables colecciones de diversos yacimientos de la región de Murcia. El discurso de la exposición plantea un paseo por la prehistoria desde el período paleolítico hasta la edad del bronce y recorre la protohistoria e historia hasta los periodos cristiano y visigodo.*

Con el comienzo del nuevo curso escolar os presentamos desde el Departamento didáctico del Servicio de Museos y Exposiciones el Programa educativo con los diferentes recorridos didácticos, que vamos a llevar a cabo con los alumn@s al visitar el Museo Arqueológico de Murcia.

Los itinerarios temáticos, como verán a continuación, están relacionados con el currículum escolar en cada etapa educativa, ajustándose al máximo a los contenidos que deben estudiar a lo largo del curso y sirviendo como puente y ayuda de la enseñanza obligatoria.

Les proponemos a continuación, de forma detallada, unas orientaciones para la visita al museo, así como la forma de realizar una reserva escolar a través de la web:

# **1. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA VISITA**

**La visita se puede estructurar  
en tres momentos**

## **ANTES EN CLASE**

Hacer una detección de conocimientos previos y motivar. Puede ser interesante que los niños cuando van al aula PLUMIER visiten la página [www.museosregiondemurcia.es](http://www.museosregiondemurcia.es) y conozcan un poco el museo que van a visitar, su edificio, salas y colecciones. Esta primera toma de contacto puede generar un diálogo sobre lo que piensan que van a ver, sobre lo que saben y lo que quieren aprender.

Es conveniente trabajar un vocabulario básico y también, el momento de consensuar **NORMAS DE COMPORTAMIENTO** entre todos.

## **DURANTE LA VISITA**

El personal de museos que atiende a los escolares y estudiantes mantendrá diálogos que propicien la observación y análisis sistemático de las obras y demás objetos artísticos, favoreciendo el desarrollo de contextos comunicativos que permitan la realización de descripciones, reflexiones en voz alta y la posibilidad de establecer relaciones entre lo que están viendo y los aprendizajes que ya poseen, tanto de la educación formal como de la educación no formal. Es importante que descubran lo que podemos conocer, a través de las obras de arte: modos de vida de otras culturas, Historia, Arte, Filosofía, Psicología, Ética, Literatura, Plástica, Mitología, Religión, Música, etc.

## **DESPUÉS**

Ya sea en el aula-taller del museo o en clase, parece imprescindible abrir foros de debate y puestas en común en las que cuenten lo que les ha parecido la experiencia. A partir de los comentarios suscitados se dejará abierta posibilidad de expresarse a través de otros lenguajes artísticos: plástico, corporal, musical, etc. Los más pequeños realizarán actividades siempre en forma de juego y los mayores podrán realizar investigaciones a través de páginas web o bibliografía para ampliar conocimientos.

## 2. RESERVAS PARA VISITAS DE ESCOLARES

La reserva de visitas guiadas escolares se realiza, en todos nuestros museos, a través de la página web.

[www.museosregiondemurcia.es](http://www.museosregiondemurcia.es)

**Cualquier Centro Educativo, ya sea público o privado concertado, puede seguir para hacer la reserva de la visita los siguientes pasos**

1. Entrar en la web [www.museosregiondemurcia.es](http://www.museosregiondemurcia.es). En la página de inicio, pinche en **VISITAS GUIADAS** y se desplegará un menú donde se pide un código de usuario (debe poner el mismo código de centro de la Consejería) y una contraseña que ya se ha enviado a los centros, pero que si no la recuerdan se facilitará llamando al **teléfono 968 23 46 02** o a través del email **museosregiondemurcia@carm.es**
2. Como todos los centros de enseñanza de la región están registrados, debe pinchar en **identificación**.
3. Seguidamente aparece un **calendario** en el que debe seleccionar la fecha y la hora más conveniente. Los demás datos los va pidiendo el programa, (si es presencial o virtual, nº de niños o personas, nivel, nombre del profesor o responsable del grupo, etc.).
4. Al finalizar todo el proceso de reserva, el mismo programa informático **reenviará un correo confirmando la visita**, a la dirección de **murciaeduca** del Centro o a la dirección que se desee, si la cambiamos en la opción de “modificar mis datos”.
5. Si la **visita** es **virtual** debe tener instalada previamente la aplicación Teams y ponerse en contacto con el equipo de guías del museo días antes para recibir el enlace de acceso.



### **2.1 VISITAS GUIADAS PARA ALUMNOS DE CENTROS BILÍNGÜES**

Como hicimos en años anteriores, ofrecemos para este curso 2025-26 visitas guiadas en inglés, para dar una respuesta educativa ajustada a las características específicas de los alumnos que cursan estudios en centros bilingües de la Región.

Para facilitar la comprensión de los contenidos de la visita hemos realizado un breve resumen explicativo del museo y de sus piezas más significativas. Esta información, se enviará, vía e-mail, a los centros que lo soliciten por teléfono, después de haber hecho la reserva, para que el profesorado la trabaje en clase, previamente a la salida.

### 3. EDUCACIÓN ON LINE Y MATERIALES DIDÁCTICOS

[www.museosregiondemurcia.es](http://www.museosregiondemurcia.es) es la plataforma web de Museos de la Región de Murcia, que recoge información actualizada de todas las actividades culturales relacionadas con exposiciones y actividades que se llevan a cabo en los museos regionales.

Pero no sólo es una web informativa, sino también un banco de recursos para facilitar el acercamiento a nuestros museos y a un mejor conocimiento de las colecciones que albergan, y sobre todo, es un lugar de encuentro entre los museos y las personas con necesidades educativas, en el que pretendemos que a través de las visitas virtuales, la experiencia de visitar los museos se extienda en el tiempo y salte las barreras del espacio físico de este.

En esta web se encuentran todos los materiales didácticos relacionados con los itinerarios didácticos propuestos en el museo y los que los colegios podrán descargarse en caso de realizar una visita virtual al museo. Dichos recursos, se pueden consultar o imprimir para ser utilizados de la forma más conveniente y están colgados en la web [www.museos-regiondemurcia.es](http://www.museos-regiondemurcia.es), sección Departamento Didáctico / Materiales Didácticos.

## 4. ITINERARIOS ESCOLARES

La propuesta didáctica que se ofrece organiza los contenidos del museo alrededor de varios ejes temáticos, relacionados con los currícula escolares, que se adaptan a los diferentes niveles educativos en cuanto a su desarrollo. Los ejes organizadores son los siguientes:

---

**Todos los itinerarios escolares se pueden realizar tanto de forma presencial como virtual.**

---

### EDUCACIÓN INFANTIL

La vida cotidiana en la Prehistoria

### EDUCACIÓN PRIMARIA

#### Primero y segundo

Nos vestimos y nos adornamos

#### Tercero y cuarto

Secretos de la cocina del pasado

#### Quinto y sexto

Arqueólogos por un día

Laboratorio arqueológico

#### De primero a sexto

La moneda en la Región de Murcia:

Del trueque al euro

### EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

#### Primero y segundo

Hacer y usar. La evolución de la tecnología desde la Prehistoria a la Antigüedad

#### Tercero y cuarto

Urbanismo y vivienda en época romana

#### Primer y segundo ciclo

La moneda. Algo más que dinero

### BACHILLER

Religiosidad y mitología

Monedas: La historia en miniatura

### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La vida cotidiana en la Prehistoria

#### Discapacidad visual

El museo a mano

#### Trastorno generalizado del desarrollo

Autismam

# EDUCACIÓN INFANTIL

## Segundo ciclo

### LA VIDA COTIDIANA EN LA PREHISTORIA

El hombre paleolítico era nómada, vivía en cuevas y se movía entorno a la búsqueda de alimentos y comida. Entre las actividades cotidianas predominaba la pesca, la caza y la recolección de alimentos. No será hasta el Neolítico cuando se instalen en poblados y comiencen a ser más sedentarios, practicando otras formas de subsistencia como el cultivo y la agricultura. Fueron perfeccionando las herramientas e instrumentos poco a poco, creando verdaderos útiles utilizados en las distintas actividades.

Hemos podido conocer su vida cotidiana a través de las pinturas que nos han dejado en cuevas y abrigos rocosos donde representaban escenas de caza, de pesca, bélicas, danzantes o de recolección de alimentos, entre otras. Utilizaban los colores rojo, negro y blanco sacados de minerales, sin mezclar. Veremos cómo la alfarería fue sin lugar a dudas una gran aportación en los poblados neolíticos proporcionando la posibilidad, no sólo de poder almacenar grandes cantidades de grano, cereales, agua, sino también de poder transportarla de un lugar para otro. Esas piezas en barro serían decoradas, realizando un verdadero arte en cada una de las piezas.

### Objetivos

1. Presentar la visita al museo como una actividad lúdica donde el alumno de educación infantil pueda aprender y divertirse.
2. Iniciar al alumnado en el conocimiento de las principales actividades de supervivencia de los hombres prehistóricos.
3. Conocer el arte rupestre y las imágenes que dibujaban en cuevas o abrigos y en la alfarería.
4. Desarrollar aptitudes de sensibilidad y creatividad.

### ¿QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD?

En el recorrido por el museo se enseña a los alumn@s cómo era la vida cotidiana en época prehistórica, cuál eran sus actividades comunes durante el día y qué útiles e instrumentos utilizaban para llevar a cabo de una forma más eficiente su trabajo. Profundizaremos en las muestras de arte rupestre que nos dejaron en cuevas y abrigos y conoceremos los recipientes utilizados para líquidos, semillas y grano. Veremos cómo enseguida comenzaron a decorarlos con diversos motivos: cuerdas, trenzados, acanaladuras, etc.

### EN EL TALLER

Se recuerda los elementos e imágenes que hemos visto en la visita y que están relacionados con el arte rupestre e intentamos imitar como verdaderos artistas prehistóricos animales, símbolos, personajes humanos o escenas de la vida cotidiana en un mural individual que podrán llevar una vez finalizado y colocarlo en clase de forma conjunta. También podrán colorear un recortable de un poblado neolítico.

# EDUCACIÓN PRIMARIA

## Tercero y cuarto

### SECRETOS DE LA COCINA DEL PASADO

En este recorrido por el museo arqueológico, los escolares descubrirán cómo comían las antiguas civilizaciones, qué alimentos cultivaban, cómo los preparaban y qué significados sociales y culturales tenía la comida.

A través de piezas como cerámicas, utensilios de cocina y representaciones artísticas, conocerán la estrecha relación entre alimentación, salud, economía y los rituales en las diferentes culturas del mundo antiguo.

Veremos cómo los primeros humanos eran cazadores – recolectores y sólo comían lo que tenían disponible en la naturaleza, como frutas y verduras de los árboles y arbustos, y mamuts, bisontes, ciervos y peces, de la caza de animales.

Posteriormente, con el desarrollo de técnicas agrícolas y la domesticación de animales cultivarían su propia comida y tendrían un suministro más constante de productos, tales como carne, leche y derivados, lo que implicaría un cambio en la dieta y en las formas de vida.

### Objetivos

1. Conocer los alimentos, utensilios y técnicas culinarias utilizados en las culturas antiguas.
2. Identificar la relación entre alimentación, agricultura y desarrollo social.
4. Comprender la diversidad de culturas a través de sus hábitos alimentarios
4. Valorar la importancia de los hábitos alimentarios en la sociedad y la cultura.

### ¿QUÉ APRENDEMOS CON ESTA VISITA?

En la visita enseñaremos sobre la historia de la alimentación y la comida desde sus orígenes. Verán cómo se cultivaba y cómo se preparaban los alimentos a través de los recipientes que se utilizaban para ello. Descubrirán cómo la alimentación forma parte de la cultura de los pueblos y cómo influyen en sus tradiciones, rituales y celebraciones.

### EN EL TALLER

Un juego relacionado con lo visto en el museo nos permitirá reforzar la visita y afianzar los conocimientos relacionados con la alimentación a lo largo de las diferentes culturas antiguas.



# EDUCACIÓN PRIMARIA

## Quinto y sexto

### ARQUEÓLOGOS POR UN DÍA

La finalidad de este recorrido temático y del taller es que los participantes del mismo aprendan y comprendan la importancia y los procedimientos de trabajo del arqueólogo, tanto en los trabajos de campo (prospección, excavación), como en la posterior documentación y estudio del material arqueológico recuperado. Además, conocerán los procedimientos y las técnicas de conservación y restauración de los hallazgos que se lleva a cabo en los museos.

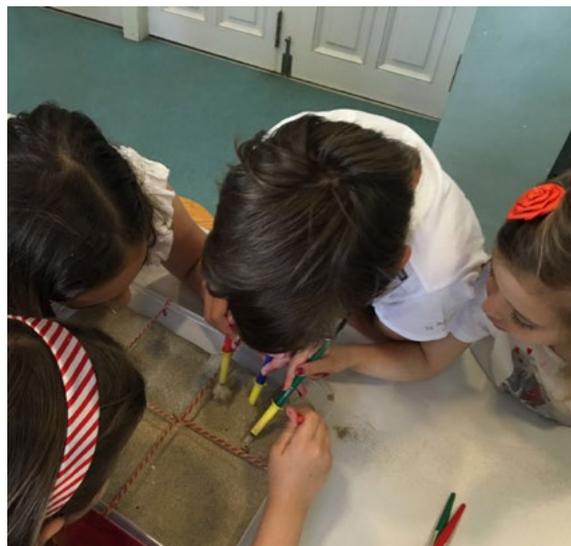
#### Objetivos

1. Acercar al escolar, de una forma lúdica, a la realidad de la arqueología de campo, la importancia del Patrimonio histórico como raíces y señas de identidad cultural de nuestra civilización y concienciarlos en la necesidad de contribuir todos a su conservación.
2. Conocer el mundo de la Arqueología a través de actividades que permitan al alumno saber la realidad del Museo y de las técnicas de Restauración.
3. Promover actitudes para desarrollar su creatividad y alternativas para la resolución de problemas.
4. Reconocer los valores e importancia de la Restauración para la conservación de nuestra historia.

### ¿QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD?

Pretendemos que los alumnos adquieran unos conocimientos básicos relacionados con el mundo de la excavación arqueológica de campo y la documentación y restauración de laboratorio en los museos, fomentando y ampliando el aprendizaje e interés de los niños con esta práctica; para lo cual, se realizará un recorrido por el museo en el que se analicen, tanto las labores de reconstrucción de la vida en épocas pretéritas a partir de los escasos vestigios conservados en los hábitats y ocupación (restos inmuebles), como de los objetos (bienes muebles) recuperados.

Al mismo tiempo, se les hará partícipes del proceso de tratamiento y destinos que sigue la pieza durante su paso por el museo, mostrando pistas para descubrir las huellas dejadas por los trabajos desarrollados por restauradores, museólogos, diseñadores, catalogadores, etc.: tratamientos de restauración, formas de exposición, recreación de ambientes, divulgación científica y didáctica, etc.



#### EN EL TALLER

Se realizará una actividad donde los participantes jugarán al juego del *Arqueomam*: una caja rellena de arena que simula un yacimiento arqueológico, dividido en cuadrículas, que tiene escondido en el fondo piezas arqueológicas, que los niños deberán encontrar acertando una serie de preguntas relacionadas con lo aprendido durante el recorrido al museo.

# EDUCACIÓN PRIMARIA

## Quinto y sexto

### LABORATORIO ARQUEOLÓGICO

La labor del arqueólogo, una vez que los restos arqueológicos han salido a la luz, es proceder a su limpieza, reagrupación, catalogación, inventario y posible restauración de los vestigios encontrados en el yacimiento. Este trabajo se realiza en el Laboratorio, el lugar donde el arqueólogo realiza arqueología experimental, es decir donde realizar un análisis de todos los materiales recogidos de una forma minuciosa y sistemática a través de una metodología exhaustiva para su interpretación. Metales, monedas, cristal, carbones, huesos, útiles hechos en piedra, estructuras arquitectónicas, así como cerámica, son los materiales más destacados y estudiados en el laboratorio. Una base de datos nos permitirá clasificar estos materiales, identificándolos según sus formas y tipos; posteriormente se fotografía, se dibuja y se hace una descripción lo más detallada posible. Una vez hecho el estudio se procede en su caso a una restauración de la pieza para ser expuesta en el museo, ya que el objetivo es mostrar nuestra historia a través de las piezas encontradas en excavaciones arqueológicas.

### Objetivos

1. Acercar la investigación arqueológica al alumno, de una forma lúdica, a la realidad de la arqueología de campo.
2. Generar actitudes que favorezcan en los alumnos la importancia del Patrimonio histórico como raíces y señas de identidad cultural de nuestra civilización y concienciarlos en la necesidad de contribuir todos a su conservación.
3. Conocer el mundo de la Arqueología a través de actividades que permitan al alumno adentrarse en la realidad del Museo y de las técnicas de Restauración.
4. Desarrollar su creatividad y alternativas para la resolución de problemas.
5. Reconocer los valores e importancia de la Restauración para la conservación de nuestra historia.

### ¿QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD?

Pretendemos que los alumnos adquieran unos conocimientos básicos relacionados con el mundo de la excavación arqueológica de campo así como los trabajos de documentación y restauración posterior realizados en el laboratorio. Se fomenta el aprendizaje e interés de los alumnos con esta práctica. La puesta en marcha de un caso de estudio les permitirá dar sentido al trabajo del arqueólogo conociendo el proceso de investigación científica hasta la colocación de la pieza en la vitrina de museo.

### EN EL TALLER

Se realizará una actividad donde los participantes jugarán al juego del *Arqueomam*: una caja rellena de arena que simula un yacimiento arqueológico, dividido en cuadrículas, que tiene escondido en el fondo piezas arqueológicas en 3D; los alum@s deberán encontrarlas, e inventariar la pieza con todos los datos técnicos.

# La moneda en la Región de Murcia

## DEL TRUEQUE AL EURO

En el itinerario planteado conocerán la historia y evolución de la moneda en la Región de Murcia desde íberos y romanos hasta la actualidad, donde podremos conocer los tipos y características generales de las monedas en cada época hasta llegar a las últimas acuñaciones con la peseta.

Veremos cómo los íberos tenían fama de ser grandes guerreros, pero además de guerreros eran también buenos comerciantes, realizando sobre todo intercambios con fenicios y griegos.

Esta labor de comerciantes fue perfeccionada al llegar los romanos, que incluso crearon una gran red de infraestructuras tales como calzadas, rutas marítimas o foros romanos para facilitar el movimiento de los enormes volúmenes de mercancías que realizaban.

En un primer momento ese intercambio comercial que realizaban era conocido como trueque y con él se abastecían de alimentos y productos necesarios entre unos y otros. Pero con el paso del tiempo y con el fin de que ese intercambio fuera más justo y equitativo apareció la moneda, cuya emisión y acuñación llegó a ser muy importante en época romana y medieval. Veremos que no sólo se transportaban alimentos como aceite o salazones, sino que también traían cerámicas, vajillas, perfumes o vino, incrementándose cada vez más las rutas comerciales marítimas.

## Objetivos

1. Acercar al alumno/a a la historia de la moneda en la Región de Murcia.
2. Identificar las partes de la moneda y los diferentes períodos de la historia a través de la información que nos facilitan.
3. Proporcionar un vocabulario básico en relación con la moneda.

## QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD

Conocemos cómo surgió el mercado de objetos, el origen de la moneda y su evolución en la Región de Murcia hasta llegar a la peseta. Aprendemos la historia de las transacciones comerciales y el vocabulario específico relativo a la numismática, en el que veremos la evolución tanto del proceso de fabricación de la moneda como de las imágenes y leyendas asociadas a los emperadores, reyes y gobernantes que tenían el derecho exclusivo de emitir las.

## EN EL TALLER

### PRIMERO Y SEGUNDO

A través de un juego de preguntas y un power point repasamos las partes de la moneda y la evolución del proceso de acuñación.

También señalarán las partes de la moneda en un dibujo que les entregaremos.

### TERCERO Y CUARTO

Haremos un Juego de preguntas, y rellenarán una hoja didáctica, con un crucigrama.

### QUINTO Y SEXTO

Un juego de preguntas en el que repasaremos los principales aspectos de la numismática.

# EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Primero y segundo

## HACER Y USAR. LA EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA DESDE LA PREHISTORIA A LA ANTIGÜEDAD.

Desde el principio de la humanidad existe una lucha por la subsistencia en la que el ser humano, poco a poco, desarrolla “tecnologías” en su intento por dominar el medio en el que habita.

Los objetos llamados “útiles” o “instrumentos” son herramientas de trabajo necesarias para realizar las actividades domésticas, agrícolas, ganaderas, mineras, constructivas, artesanales y comerciales, para la obtención o elaboración de productos. La tecnología evolucionó y mejoró las condiciones de vida de las personas. En un principio esas herramientas eran muy simples pero con el paso del tiempo darán lugar a instrumentos más complejos que se realizaban con diferentes materias: piedra, hueso, barro, metales, etc.

### Objetivos

1. Dar a conocer las tecnologías prehistóricas y la arqueología como ciencia que nos ayuda a conocer nuestro pasado.
2. Identificar algunos útiles y herramientas prehistóricas y conocer sus usos y funciones.
3. Descubrir la evolución de los avances tecnológicos y su adaptación a las diferentes necesidades humanas desde sus inicios.

### ¿QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD?

La visita comprende un recorrido general por las plantas del museo, haciendo un especial hincapié en los instrumentos y utensilios producidos por el hombre para su subsistencia y mejor aprovechamiento de su medio natural y en los procedimientos tecnológicos empleados para su fabricación.

**Ello se complementa con un taller** donde una actividad lúdica en forma de juego permite reforzar la comprensión de lo visto en las salas del museo.



# EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Tercero y cuarto

## EL URBANISMO Y LA VIVIENDA EN ÉPOCA ROMANA

Analizando comparativamente el urbanismo de un poblado protohistórico, como los documentados en los grandes yacimientos ibéricos excavados en nuestra Región, y el urbanismo ya consolidado de una ciudad romana, como Cartago-Nova, podemos deducir las transformaciones que han tenido lugar y como las simples aglomeraciones de casas prehistóricas darán lugar a un modelo urbano que luego permanecerá casi invariable hasta hace pocos decenios, y subyace todavía en nuestra forma de ser y relacionarnos como pueblo eminentemente mediterráneo. La *domus* era la casa típica de la ciudad. Solían tener una sola planta, a veces dos. Se estructuraban en torno a un patio central -atrium- y estaban cerradas al exterior pues apenas contaban con ventanas.

## Objetivos

1. Conocer el esquema básico del plan urbanístico romano.
2. Identificar las principales dependencias de la domus.
3. Presentar las colecciones de objetos relacionados con la vivienda romana creando actitudes de respeto a nuestro patrimonio histórico.
4. Descubrir el museo como un lugar de encuentro, conocimiento e investigación.

## ¿QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD?

La visita por las salas de la primera planta nos permite un acercamiento a los modelos de vivienda ibérica con la recreación, en la sala XII, de una casa del poblado de Los Molinos de Moratalla y de domus y, en general, el urbanismo de una ciudad romanizada, como la Carthago Nova Augustea (maqueta e infografía). Estos recursos se acompañan con la contextualización de los objetos materiales de la vida cotidiana en ámbitos domésticos ibéricos, romanos y tardorromanos.

## EN EL TALLER

Como complemento a la visita, se desarrolla una actividad lúdico-cultural en el taller, a partir del juego de “Los amos del foro”, que incide específicamente en los conceptos de urbanismo y edilicia en la Hispania antigua.



## La moneda en la Región de Murcia

### LA MONEDA. ALGO MÁS QUE DINERO

Las monedas, los billetes y las tarjetas de crédito son hoy día las tres formas más usuales para pagar los productos o servicios que consumimos, pero no siempre ha sido así. En este itinerario escolar haremos un recorrido por el sistema de pago en las diferentes civilizaciones hasta llegar a nuestros días.

Veremos, por ejemplo, cómo antes de crearse y establecerse la moneda se utilizaban alimentos y animales como pago de los productos perecederos, y que poco a poco irían surgiendo otras formas de intercambiar mercancía como la utilización de oro, plata, bronce o plomo, la fibra vegetal, la madera y también otras mucho más recientes como pueden ser las fichas para el teléfono o los bonos de autobús, metro o tranvía.

Antes de la existencia de los bancos el dinero era guardado en recipientes, bolsas o huchas, en lugares lo más escondidos posible evitando el robo por parte de bandoleros, y eso ha dado lugar a encontrar tesorillos de monedas que nos dan una información muy valiosa sobre la época y nos permiten tener información precisa de las monedas que se utilizaban.

En la nueva sala *La moneda en la Región de Murcia* vamos a tener la ocasión de ver varios tesorillos de monedas encontrados en La Grajuela, San Javier y en las Calles San Nicolás y José Esteve, en Murcia, además de una selección de monedas procedentes de los fondos del museo de diferentes épocas acuñadas en la Región, apreciando la importancia que tuvo su acuñación desde la expansión púnica.

### Objetivos

1. Reconocer los diferentes períodos de las civilizaciones antiguas desde los íberos a través del intercambio de objetos.
2. Conocer el origen de la moneda y la evolución por la que ha ido pasando hasta nuestros días.
3. Apreciar la moneda como documento histórico que caracteriza culturas y períodos.
4. Conocer los diferentes procesos de fabricación de la moneda y los lugares más conocidos en la Región.
5. Favorecer el aprendizaje de vocabulario relacionado con la numismática.

### QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD

Conocemos cómo surgió el mercado de objetos, el origen de la moneda y su evolución en la Región de Murcia hasta llegar a la peseta. Aprendemos la historia de las transacciones comerciales y el vocabulario específico relativo a la numismática, viendo tanto el proceso de fabricación de la moneda como de las imágenes y leyendas asociadas a los emperadores, reyes y gobernantes que tenían el derecho exclusivo de emitirlas.

### EN EL TALLER

A través de un power point y un juego repasamos la historia de la moneda, la evolución del proceso de acuñación y las partes de una moneda.

## RELIGIOSIDAD, MITOLOGÍA Y MUNDO DE LA MUERTE

La religiosidad, los mitos y las creencias relativas a la muerte son expresiones de una sociedad. Uno de los objetivos de la arqueología es la reconstrucción, a partir de la cultura material, de las ideas relacionadas con cuestiones espirituales. Para ello, se estudian los restos de edificaciones religiosas, enterramientos, esculturas, decoraciones de cerámicas y otros objetos rituales.

Así, podemos descubrir algunos episodios relacionados con la religión y la mitología griega a través de las cerámicas áticas del Museo Arqueológico de Murcia, como la cratera decorada con la Apoteosis de Heracles procedente del Cabecico del Tesoro (Verdolay) y otra con escenas de amazonas o decoraciones dionisiacas de sátiros y ménades de Galera (Granada), antigua Tútugi.

## Objetivos

1. Conocer los rituales y cultos íberos relacionados con la naturaleza -fuentes de agua, montañas, cuevas, etc.- la fertilidad, los astros y la Diosa Madre mediterránea.
2. Descubrir algunos episodios de la mitología griega y romana y establecer el paralelismo correspondiente entre ambas.
3. Valorar su influencia en el mundo del arte y la literatura de todos los tiempos.

## ¿QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD?

Un itinerario específico por las representaciones figuradas del mundo clásico (planta primera) permite analizar como entendían, y manifestaban plásticamente, sus creencias religiosas y del mundo de la muerte.

## EN EL TALLER

Como complemento lúdico a la visita se cuenta con un juego de preguntas por equipo denominado "Arqueojuego" que versa sobre el mundo de la muerte y sus manifestaciones arqueológicas.



# BACHILLER

## La moneda en la Región de Murcia

MUSEO  
ARQUEOLÓGICO  
DE MURCIA

### MONEDAS: LA HISTORIA EN MINIATURA

En este recorrido por el museo profundizamos en la historia de la moneda en el Sureste peninsular, y en concreto en la Región de Murcia, a través de las monedas halladas y expuestas en la sala de numismática.

A través de estos metales haremos un recorrido histórico por las diferentes épocas romana, islámica, moderna y contemporánea, apreciando cómo, además de ser un medio de intercambio económico, era un medio de propaganda política y de poder.

En este itinerario vamos a profundizar en las monedas expuestas de época contemporánea, clases, tipos y formas que llegaron a surgir y repasaremos, a través de varios vales y billetes que hay expuestos, los problemas monetarios durante la Guerra Civil, así como las diversas medidas adoptadas por el Gobierno. Finalizaremos con la emisión de la peseta, en curso legal desde 1868 hasta la implantación del euro, el 1 de enero de 2022.

### Objetivos

1. Dotar al alumno de los conocimientos básicos para el estudio, análisis e interpretación de las monedas.
2. Apreciar la moneda como un elemento que nos permite datar en un contexto arqueológico específico.
3. Conocer la historia más reciente a través de las diferentes monedas expuestas hasta llegar a la peseta.
4. Identificar de forma general los tipos de moneda según la época.
5. El respeto por el patrimonio histórico y artístico de nuestra región.

### QUÉ APRENDEMOS CON ESTA ACTIVIDAD

Cómo ha ido evolucionando la moneda desde su creación, a través de un recorrido por las diferentes épocas, pero profundizando en nuestra historia más reciente desde la Guerra Civil. El valor de encontrar tesorillos u ocultaciones de monedas, así como el proceso de fabricación de la moneda y los ejemplares más significativos que circularon y fueron acuñados en nuestra Región.

### EN EL TALLER

Realizamos un juego de preguntas para afianzar los contenidos aprendidos.



## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### LA VIDA COTIDIANA EN LA PREHISTORIA DESDE EL ARTE RUPESTRE.

**Discapacidad visual:** El museo a mano

**Trastorno generalizado del desarrollo:** Autismo

Desde el Museo Arqueológico de Murcia hemos iniciado desde hace unos años un programa con la intención de ofrecer una atención lo más adaptada posible a los alumnos con necesidades educativas especiales y colectivos específicos de discapacitados tanto físicos, psíquicos como sensoriales. En este sentido estamos actualmente trabajando en la realización de determinadas tareas y actividades específicas adaptadas a discapacidad visual, alumnos con trastornos generalizados del desarrollo y síndrome de Down, entre otros.

Tratamos de este modo de **normalizar el acceso al museo**, de hacer asequibles los contenidos y recorridos para los diferentes colectivos de discapacitados de tal forma que tengan más oportunidades a la hora de acceder al ocio y cultura de nuestra región.

Con la intención de **fomentar la participación y el interés de estos colectivos** es posible la realización de visitas guiadas al museo, complementadas con una actividad en el taller, adaptadas en lo posible a sus necesidades. Para ello, previamente, el profesor o tutor debe realizar una reserva en la web indicando el colectivo de que se trata.

**En caso de colegios e institutos con alumnos de integración**, si el profesor lo desea y estima conveniente, por las características del alumno, **puede solicitar previamente el material adaptado para el taller**, con el fin de que esté lo mejor atendido en la visita al museo. .



# PROYECTO EDUCATIVO

## Infantil, primaria, secundaria y bachiller

### APADRINA UNA PIEZA EN EL MUSEO

Proyecto dirigido al conjunto de la comunidad educativa de la Región de Murcia desde Infantil a Bachillerato y de forma multidisciplinar.

#### A quién va dirigido el proyecto

El proyecto lo podrán realizar los alumnos/as de los colegios e institutos que lo deseen, hasta un máximo de 5, y consiste en un estudio sobre el Patrimonio Artístico, Cultural, Histórico, Arqueológico y Medio Ambiental de la Región.

Todos los alumnos/as, independientemente del curso que sean, pueden participar, ya que las actividades se irán adaptando a cada grupo/ ciclo educativo.

#### En qué consiste exactamente la actividad

Después de hacer una visita al museo la clase va a seleccionar una pieza u obra de arte que van a trabajar durante el curso realizando una investigación en cualquiera de sus contextos histórico, cultural, económico o geográfico, entre otros. Ese trabajo estará supervisado por los maestros y profesores en el centro y tendrán la ayuda de los guías del museo visitado, además de dos colaboradores, una guía del Museo Arqueológico y una maestra con los que se podrá plantear todas las dudas.

Si estás interesado en recibir más información sobre el proyecto pincha a continuación.

*Proyecto Apadrina una pieza del museo*

