

**MUSEO
ARQUEOLÓGICO
DE MURCIA**

PROGRAMA EDUCATIVO

ITINERARIOS ESCOLARES

CURSO 2018 | 2019



ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN

2. ORIENTACIONES PARA LA VISITA

3. RESERVAS PARA VISITAS ESCOLARES

4. EL MUSEO ARQUEOLÓGICO DE MURCIA

5. ITINERARIOS ESCOLARES

5.1. EDUCACIÓN INFANTIL

5.2. EDUCACIÓN PRIMARIA

Primero y segundo

Tercero y cuarto

Quinto

Sexto

5.3. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Primero y segundo

Tercero y cuarto

5.4. BACHILLER

5.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. PRESENTACIÓN

MUSEO
ARQUEOLÓGICO
DE MURCIA

Con el comienzo del nuevo curso escolar 2018-2019 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.



2.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA VISITA

La visita se puede estructurar en tres momentos

1. 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 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.

2. 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.

3. 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.

3.

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

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. 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 e-mail **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, (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. Esta reserva **se debe imprimir y traer** el día de la visita al museo.

VISITAS GUIADAS PARA ALUMNOS DE CENTROS BILÍNGÜES

Como hicimos en años anteriores, ofrecemos para este curso 2018-19 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 fax o 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.

EDUCACIÓN ON LINE Y MATERIALES DIDÁCTICOS

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: guías del profesor y cuadernos del alumno, que se han editado con relación a la colección permanente de cada museo y los que se han realizado con motivo de las exposiciones temporales que se desarrollan en ellos. Dichos recursos, se pueden consultar o imprimir para ser utilizados de la forma más conveniente. Todos estos recursos están colgados en la web www.museosregiondemurcia.es, sección *Departamento Didáctico / Materiales Didácticos*. Existe la posibilidad de imprimirlos bajándoselos desde esta web.

4.

EL MUSEO ARQUEOLÓGICO DE MURCIA

MUSEO
ARQUEOLÓGICO
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.

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.



5.

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. Estos ejes organizadores son los siguientes:

EDUCACIÓN INFANTIL

La vida cotidiana en la Prehistoria desde el arte rupestre.

Los Chefs de la antigua Roma.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Primero y segundo

¿Nos vestimos o adornamos?

Tercero y cuarto

Tiempos de cambio:
Del Paleolítico a la Edad del Bronce.

Quinto

Arqueólogos por un día.

Sexto

Laboratorio arqueológico.

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.

BACHILLER

Religiosidad y mitología.

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.



5.1.

EDUCACIÓN INFANTIL

Segundo ciclo

LA VIDA COTIDIANA EN LA PREHISTORIA A TRAVÉS DEL ARTE RUPESTRE

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 alum@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.

LOS CHEFS DE LA ANTIGUA ROMA

La gastronomía en Roma estuvo influenciada por la griega; aprendieron la importancia del buen comer. Durante muchos años, el alimento básico en Roma fue el trigo, cocinado en unas gachas hechas de trigo denominadas puls. También el vino jugó un papel muy importante en la dieta romana, que guardaban, conservaban y transportaban en ánforas.

Los romanos comían los alimentos muy condimentados añadiendo a sus comidas el comino, jengibre, pimienta, mostaza, tomillo y menta entre otras especies.

Eran aficionados a la carne de cerdo y entre el pescado, el salmónete para aquellas familias adineradas y las morrallas de salmuera para el resto de la sociedad romana; muy típico era el garum, una salsa hecha a base de pescado y sal.

Objetivos

1. Distinguir las características más importantes de la época romana en relación con otras épocas históricas.
2. Identificar los tipos de comida que realizaban al día los romanos.
3. Conocer el origen de la dieta mediterránea y comprender la importancia de una dieta variada y equilibrada.

¿Qué aprendemos con esta actividad?

En este recorrido por el museo nos centramos en la sala de Roma y en conocer cómo vivían los romanos y cuál era la base de su gastronomía. Aprenderemos los tipos de comidas que realizaban los romanos, los alimentos más conocidos y la importancia de la comida para ellos. Veremos los útiles que utilizaban para guardar los productos y cómo producían, cocinaban y almacenaban o transportaban los productos.

En el taller

“Entre pucheros”. Afianzamos los conocimientos con un power point y realizamos una actividad de asociación de elementos a través de un juego relacionado con los ingredientes, utensilios y alimentos de la cocina romana.

5.2.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Primero y segundo

¿NOS VESTIMOS O ADORNAMOS?

El hombre comenzó a servirse de los ropajes para resguardarse, generalmente del frío y la lluvia, ante la falta de protección natural que el pelo, la pluma o la abundante cantidad de grasa suministran a otras especies animales. Esta costumbre por empezar a vestirse se inició primero con prendas obtenidas directamente del entorno natural, a partir de las pieles de animales que se cazaban y más tarde con indumentarias elaboradas de forma artesanal -el primer telar está datado en el Neolítico alrededor de 7.000 años atrás.

Los adornos constituyeron desde el Paleolítico un aspecto más del lenguaje corporal y social del individuo permitiendo hacer una diferenciación de la jerarquía social dependiendo de los adornos que llevaran. El chamán, el cazador, e incluso el sacerdote llevaron adornos, pero diferentes. Veremos collares, aretes, brazaletes o adornos para el cabello y distinguiremos entre las clases y tipos, y los usos y valores sociales, rituales, o económicos que tenían.

Objetivos

1. Descubrir la necesidad que el hombre tiene de vestirse desde que nace para subsistir a las inclemencias del tiempo.
2. Conocer la evolución del vestido, desde las indumentarias primitivas realizadas con pieles de animales hasta la aparición del telar que permitía tejer con hilos y fibras vegetales.
4. Conocer las clases, tipos y utilidad de los adornos en la época prehistórica y los valores sociales que representaba cada uno.

¿Qué aprendemos con esta actividad?

La visita por las salas del museo nos permitirá conocer cómo era la evolución del vestuario del hombre en la Antigüedad y los adornos que realizaba así como su significado.

La evolución del vestuario la podremos ver al visitar los vestigios textiles, telares de producción de vestimentas o en la iconografía que refleja las representaciones figuradas de estas épocas (arte rupestre, escultura, pintura, cerámicas). Los adornos, amuletos y otras figuras de deidades los podremos ver en la visita a través de conchas, cuentas de collar, pulseras y restos de ajuares funerarios donde hemos podido testificar la variedad de complementos que realizaba el hombre ya en época prehistórica.

En el taller

Aprendemos y reforzamos los contenidos vistos en las salas del museo con un power point y elaboramos un adorno tal y como lo hacían los hombres en la prehistoria.

5.2.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Tercero y cuarto

TIEMPOS DE CAMBIO:

DEL PALEOLÍTICO A LA EDAD DEL BRONCE

La lucha por la supervivencia fue, en los tiempos paleolíticos, una lucha del ser humano con el medio natural y con sus competidores de otras especies animales. Como la vida era muy dura, sólo unos pocos seres humanos cumplirían los 40 años y los que llegaran a esa edad seguramente tendrían una vejez difícil. Posteriormente, hace unos ocho mil años, se inició la revolución neolítica, que implicó el primer periodo de cambios radicales en la historia de la civilización humana. La agricultura, la domesticación de animales, la invención de la alfarería y la industria textil, la aparición de tecnologías más complejas, la sofisticación de las creencias mágico-religiosas y otros adelantos en el desarrollo de las comunidades humanas sucedieron durante esta época llegando a la Edad del Bronce donde comenzará a desarrollarse la cultura argárica sobre todo en las zonas del sureste peninsular. En este período el hombre buscará zonas o sitios estratégicos con el fin de protegerse de ataques enemigos y continuaría con la realización de útiles, apareciendo el bronce, que desvancará a la piedra, para la realización de sus armas debido a su gran maleabilidad y durabilidad.

Objetivos

1. Promover la difusión y protección del patrimonio cultural, histórico y arqueológico de la Región de Murcia.
2. Desarrollar el conocimiento de culturas prehistóricas.
3. Favorecer la adquisición de actitudes de valor y respeto hacia las colecciones y el museo.
4. Conocer la evolución del hombre en la prehistoria y las características desde el paleolítico hasta la Edad del Bronce.

¿Qué aprendemos con esta actividad?

Durante la visita conoceremos las bases de subsistencia de los primeros hombres, cómo fue la revolución neolítica con la configuración de las primeras comunidades humanas y terminaremos en la sala correspondiente a la Edad del bronce donde les explicaremos la importancia en la economía y sociedad en estos poblados, así como la importancia del descubrimiento del bronce y sus utilidades.

En el taller

Un juego relacionado con lo visto en el museo nos permitirá reforzar la visita y afianzar los conocimientos desde el Paleolítico hasta la Edad del Bronce.

5.2.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Quinto

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 llena 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.

5.2.

EDUCACIÓN PRIMARIA

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 llena de arena que simula un yacimiento arqueológico, dividido en cuadrículas, que tiene escondido en el fondo piezas arqueológicas en 3D; los alumno@s deberán encontrarlas, e inventariar la pieza con todos los datos técnicos.

5.3.

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.

5.3.

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 Carthago-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 Molinicos 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.

5.4.

BACHILLER

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.

5.5.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

LA VIDA COTIDIANA EN LA PREHISTORIA DESDE EL ARTE RUPESTRE.

DISCAPACIDAD VISUAL: EL MUSEO A MANO

TRASTORNO GENERALIZADO DEL DESARROLLO: AUTISMAM

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.