

DE LA INVESTIGACIÓN A LA DIFUSIÓN: LA EXPERIMENTACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ELABORACIÓN DE MODELOS DE DIVULGACIÓN Y PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO.

Diego Martín Puig¹⁵
Felipe Cuartero Monteagudo¹⁶
Daniel Rubio Gil¹⁷
Daniel Sanmartí Esteban¹⁸

Resumen: La Didáctica que aborda aspectos arqueológicos, se ha revelado como una de las mejores herramientas para la comprensión del pasado, siendo en la actualidad un complemento imprescindible en museos, exposiciones temporales y puestas en valor de yacimientos arqueológicos. Ofreciendo este tipo de recursos didácticos a la sociedad, se favorece la identificación y el respeto hacia el Patrimonio, de una forma comprensible y amena.

Palabras clave: Didáctica, Patrimonio, Difusión, Arqueología Experimental, Réplica arqueológica.

Summary: The didactic covering archeological aspects has become a powerful tool toward our understanding of the Past. Nowadays didactic has turned out to be a mandatory element, in museums, temporal exhibits and archeological sites. Offering this kind of educational resources to society we are promoting the knowledge and respect to heritage in a comprehensible and enjoyable way. **Keywords:** Didactic, Heritage, Spreading, Experimental Archeology, Archeological Replica. Arqueodidat

INTRODUCCIÓN

Las investigaciones en Arqueología Experimental se han convertido en un elemento esencial para contrastar hipótesis de procesos de fabricación o utilización de distintos objetos que aparecen en el registro arqueológico. No es nuestra intención abordar aquí esta disciplina, sino comentar las posibilidades didácticas que aporta al campo de la difusión del Patrimonio Arqueológico.

Numerosos equipos en nuestro Estado, pero sobre todo en el extranjero llevan décadas trabajando en la difusión del Patrimonio y utilizan su formación en Arqueología Experimental para transmitir la información. Presentamos aquí nuestro planteamiento didáctico que pretende convertir a la Arqueología Experimental en una herramienta esencial de divulgación y puesta en valor del Patrimonio Arqueológico.

¹⁵Arqueodidat. Email: info@arqueodidat.es Web: www.arqueodidat.es

¹⁶Arqueodidat. / Universidad Autónoma de Madrid.

¹⁷Arqueodidat. / Universidad Autónoma de Madrid.

¹⁸Arqueodidat.

DE LA INVESTIGACIÓN A LA DIFUSIÓN

Arqueodidat surgió como un proyecto didáctico realizado por un equipo de profesionales de la Arqueología Experimental, con una amplia experiencia científica y divulgativa, formados en el Laboratorio de Arqueología Experimental de la Universidad Autónoma de Madrid.

Nuestro objetivo era transmitir una idea de historia que no solo se viera, sino que también se tocara, se recreara y se sintiera, siendo la intención última convertir al participante en el actor de su propio aprendizaje. Por esta razón nos pareció fundamental ofrecer una serie de actividades que aproximaran de forma práctica, a la población escolar y al público en general, los materiales arqueológicos, su uso y producción, así como sus implicaciones en el modo de vida de las poblaciones del pasado.

Hoy Arqueodidat es una empresa joven pero con un futuro prometedor que realiza actividades y recursos didácticos para museos, centros de interpretación, universidades y centros educativos.

PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO

El planteamiento didáctico que nos caracteriza es la aproximación al pasado desde un punto de vista práctico, empírico, desde la Arqueología Experimental, que permite aprehender la realidad del objeto arqueológico desde las técnicas de su elaboración y uso, pretendiendo que el participante se acerque a los materiales arqueológicos de una manera más próxima y didáctica.



Figura 1. Recreación de sociedades neolíticas

Se caracteriza por tres aspectos:

- Por un lado, se **implica** al participante no sólo en la actividad sino también en la charla introductoria, haciéndole partícipe de los contenidos y estableciendo un diálogo de reflexión sobre el tema.
- Por otro lado, en la actividad siempre se realiza una serie de tareas que tienen como objetivo principal **recrear un objeto arqueológico** y aquellos procesos implícitos en el mismo. El participante se lleva dicha réplica, que entre otras cosas sirve como refuerzo positivo a lo aprendido.
- Para la realización de tales objetos, siempre se ponen en juego diferentes réplicas y materiales que reproducen de manera fiel la interacción de procesos y materiales, permitiendo de este modo comprender la funcionalidad de los diversos objetos que normalmente se exponen en un museo y que son la principal fuente de información en Arqueología

Además, el discurso que se realiza siempre está dotado de una serie de contenidos actitudinales, que pretenden formar una visión crítica y reflexiva, a la par que concienciada por el respeto al Patrimonio Histórico, Arqueológico y Cultural.

Como ya se ha comentado anteriormente, una de las técnicas pedagógicas seguidas es la de implicar de forma activa al visitante/participante mediante un dialogo fluido de preguntas y respuestas, más allá del discurso lineal de tipo magistral. Mediante esta especie de mayéutica, el participante no es un mero receptor pasivo, sino que se implica con sus opiniones y se siente parte activa del proceso creador cultural, y en última instancia de *su* Patrimonio.



Figura 2. Dinamización de yacimiento a través de talleres didácticos.

Las características y necesidades de cada grupo pueden resultar muy diversas en función de la edad y aptitudes, por lo que planteamos diferentes variaciones en el discurso que permiten adaptar tanto los contenidos como la forma de transmitirlos:

Participantes de 4 a 6 años: percepción sensorial. Familiarización con las propiedades táctiles, visuales, sonoras y olfativas asociadas a los materiales didácticos, contenidos para el aprendizaje de denominación de distintos objetos y materiales.

Participantes de 6 a 10 años: consolidación de conceptos básicos de humanidades y biología; desarrollo de la psicomotricidad.

Participantes de 10 a 16 años: participación en actividades ligadas a la fijación de nociones elementales sobre la Prehistoria, Edad Antigua y Época Medieval/ aprendizaje desde la multidisciplinariedad y el trabajo en equipo/ contenidos actitudinales ligados al respeto del Patrimonio.

Participantes a partir de 16 años: fomentar el pensamiento crítico/ ayudar a crear una actitud lógica, orientada a la investigación y el desarrollo propio de los medios y procedimientos para el aprendizaje/ contenidos actitudinales ligados al respeto del Patrimonio.

Otros: Igualmente ofrecemos contenidos específicos y discursos orientados en el caso de tratarse de grupos de participantes con minusvalías o grupos de integración.

LA REPLICACIÓN DE PIEZAS Y PROCESOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

Nuestra amplia formación en el campo de la experimentación en Arqueología nos ha permitido adquirir un profundo conocimiento de la tecnología del pasado y confeccionar réplicas, realizadas con los mismos materiales y las mismas técnicas que en pasado y confeccionadas con gran exactitud. ¿Por qué contribuye a la conservación del Patrimonio?

Porque buena parte de la sociedad que actualmente se siente atraída hacia el Patrimonio lo hace desde una perspectiva coleccionista, en la que la conservación de los bienes arqueológicos puede correr peligro. El público necesita aprehender el objeto arqueológico en toda su dimensión sensorial, además de sentirse atraído por la propia posesión del objeto en muchos casos. El peligro que entraña este tipo de acercamiento hacia el Patrimonio se puede minimizar con un repertorio de réplicas arqueológicas de gran calidad:

- 1.- por un lado, las réplicas que se proporcionan pueden ser tocadas y apreciadas en una dimensión que sería inalcanzable para el caso de materiales arqueológicos;
- 2.- por otro lado, las réplicas realizadas por los propios asistentes a los cursos, sirve como elemento disuasorio para el expolio del objeto arqueológico.



Figura 3. Conjunto de réplicas de materiales de la Prehistoria Reciente.

El empleo de las réplicas a lo largo de charlas y talleres, así como las demostraciones prácticas de recreación de algunas tareas, como puede ser la talla lítica, permiten además aproximarse a la realidad arqueológica de una manera no solamente visual, sino también táctil y sonora.



Figura 4. Explicación a un participante en talleres de talla lítica.

En este sentido, las actividades de recreación arqueológica fidedigna son aptas para aquellos participantes con ciertas discapacidades, por ejemplo de tipo visual o auditivo, que de otra manera en una visita convencional a un museo pueden estar percibiendo sólo una pequeña parte del material expuesto, o incluso nada. Del mismo modo la posibilidad de tener en las manos réplicas de este tipo resulta altamente pedagógica para aquellos niños de menor edad en los que la percepción en sus múltiples dimensiones resulta fundamental para un buen aprendizaje.

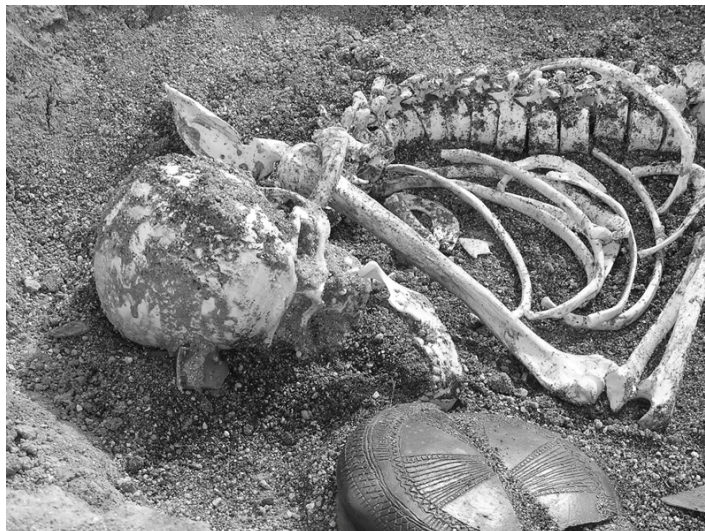


Figura 5. Recreación de tumba campaniforme.

Por otra parte, el trabajo manual desarrollado en las actividades propuestas permite el desarrollo **psicomotriz**, tanto de los niños de menor edad como de aquellos visitantes con ciertas discapacidades, puesto que se ponen en práctica distintos tipos de gestos y técnicas de trabajo vinculados al desarrollo de la habilidad.

En cada una de las actividades, el participante emplea toda una serie de réplicas de útiles líticos, óseos o de diversos materiales con los que a su vez recrea los procesos y piezas objeto de la actividad.

DISCUSIÓN

Las leyes de protección del Patrimonio lo han convertido en un legado histórico, que ha de ser conservado para las generaciones futuras. La Arqueología es generadora constante de esta riqueza compartida por todos, pero no siempre es sencillo hacer visible estas novedades, o transmitirlos. Por esta razón la didáctica surgida de la Arqueología Experimental es una herramienta perfecta para aproximarse al pasado puesto que, desde nuestra experiencia, hemos podido comprobar como:

- Mejora la identificación y el respeto hacia el Patrimonio.
- Favorece la comprensión de la forma de vida, las técnicas para la elaboración de herramientas y la subsistencia de las sociedades que nos precedieron.
- Entiende la efectividad y la interrelación de muchas de las piezas arqueológicas, de otra forma descontextualizadas en la visión apilada de una vitrina.
- Adquiere la percepción de conjunto de todo el material arqueológico, desde la pieza de mayor representatividad, al menor resto lítico o cerámico de un yacimiento.

En este sentido nos parece crucial el papel que pueda llegar a jugar este tipo de didáctica en el momento en el que se apueste decididamente por ella. No solamente en cuanto al trabajo que queda por hacer para que la Sociedad de hoy en día se identifique con su Patrimonio, sino también por la necesidad de trabajar ya con las nuevas generaciones, no debemos olvidar que los jóvenes de hoy serán los gestores del futuro.

BIBLIOGRAFÍA

- BAENA, J. (1997): Arqueología Experimental: algo más que un juego. *Boletín de Arqueología Experimental* N^o 1: 4-5 Universidad Autónoma de Madrid.
- CONDE, C., QUERO, S., UCEDA, M., Y VELÁZQUEZ, R. (2003): Museo de San Isidro. Guía didáctica y talleres de Arqueología Experimental *in Cuadernos Madrileños*, Madrid.
- GONZÁLEZ MARCÉN, P. (coord.) (1996): *Arqueologia i ensenyament. Serie Treballs d'Arqueologia*, n^o 4.
- MARTÍN PUIG, D., CUARTERO MONTEAGUDO, F. (2008): Los talleres didácticos de Prehistoria y Arqueología Experimental del Museo de los Orígenes- Casa de San Isidro". En *Apuntes de Arqueología*, n^o XXIV.
- MAURY, S. ET RIEU J.-L. (1999) « Animation ou médiation ? Question d'objectif » *Nouvelles de l'archéologie*, n^o 77, pp. 38-42.
- MARTÍN PUIG, D., YAÑEZ SANTIAGO, G., QUERO CASTRO, S., SANMARTÍ ESTEBAN, D. CUARTERO MONTEAGUDO, F., RUBIO GIL, D., GUILLÉN ÁLVAREZ DE SOTOMAYOR A., (e.p): "Talleres de Arqueología del Castillo de la Alameda, un aprendizaje de futuro." *Actas de las séptimas jornadas de patrimonio arqueológico de la Comunidad de Madrid*
- VELÁZQUEZ, R., CONDE, C. Y BAENA, J. (2004): La Arqueología Experimental en el Museo de San Isidro. Talleres didácticos para escolares *en Estudios de Prehistoria y Arqueología Madrileñas*, n^o 13.