

experiencias

experiencias educativas

■ secundaria / bachillerato



La historia bajo los pies: Taller de arqueología didáctica

Marco general de la experiencia

Raúl Rodríguez Vinagre
Antonio Romero Pérez

Profesores de CCCSS, Geografía e Historia
IESO Valles de Gata, Hoyos (Cáceres)

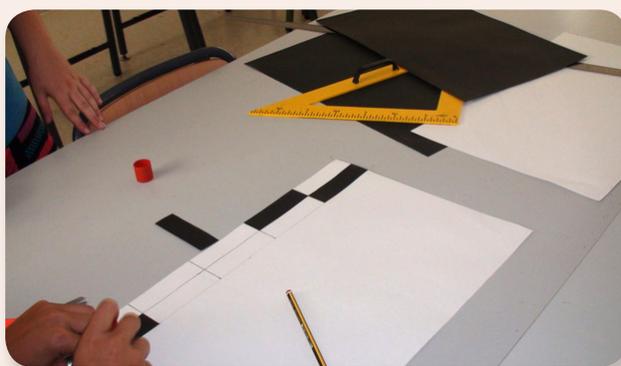
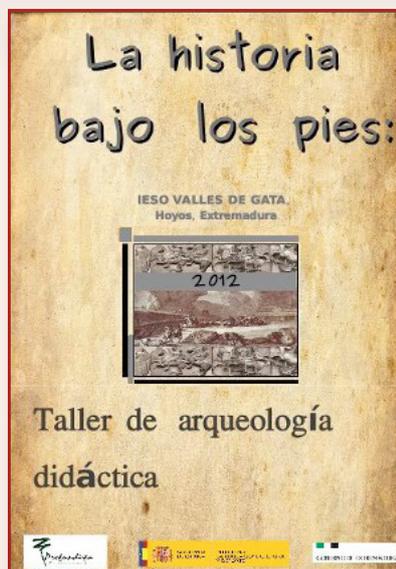
Entre los meses de mayo y noviembre del año 2012 estuvo en marcha en el IESO de la localidad cacereña de Hoyos el Taller de Arqueología Didáctica "La historia bajo los pies". La experiencia, muy gratificante tanto para los profesores encargados del proyecto como para los alumnos participantes, se enmarcó en el programa *Profundiza Extremadura*, organizado por la Consejería de Educación de la Comunidad en colaboración con el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

El objetivo de este artículo es dar a conocer las líneas generales que se propusieron como punto de partida del proyecto y, de un modo no menos somero, alguno de los objetivos alcanzados. Los autores están convencidos de que la experiencia puede ser de utilidad para los departamentos de Geografía e Historia y Ciencias Sociales de otros Centros educativos, dado que su puesta en marcha se traduce en una vivencia didáctica muy enriquecedora, novedosa y estimulante para el alumnado, que incorpora una amplia gama de contenidos de todo tipo y exige, a cambio, una inversión económica muy modesta.

Justificación del proyecto

El IESO Valles de Gata, (Hoyos, Cáceres), incluido en la Zona 2ª en la división que la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura ha realizado para la provincia, comenzó su andadura en el curso 2007-2008 con 8 unidades, 176 alumnos y 28 profesionales entre docentes y no docentes. Seis años después, el número de alumnos se ha estabilizado en torno a los 250, distribuidos en 12 unidades. Desde el principio, fueron la educación integral de calidad y la convivencia las líneas maestras de la práctica educativa.

Al Centro, situado en la carretera de circunvalación de Cilleros, se adscriben los Colegios de Educación Primaria de 11 localidades serranas: Hoyos, Villamiel, Acebo, Perales del Puerto y el CRA de Gata (Gata, Torre de Don Miguel, Cadalso, Descargamaría, Robledillo, Villasbuenas y Santibañez el Alto). Se trata pues de un contexto rural, de hábitat muy disperso y desfavorecido desde los puntos de vista sociocultural y económico. Por eso, el Centro ha ido aprovechando los diversos programas ofrecidos por la administración destinados a ofrecer el alumnado la gama más amplia de



IESO Valles de Gata, Hoyos (Cáceres)

posibilidades para su formación integral. De este modo, se organizó el PEREX todos los años en que dicho programa se convocó, para dar respuesta a las necesidades de los alumnos con mayores dificultades, y ahora, a través de la participación en el programa Profundiza, se ha querido hacer lo propio con los alumnos y alumnas más aventajados, ofreciéndole nuevos contenidos y procedimientos, ayudándoles a desarrollar destrezas que los motiven, estimulen su creatividad, la seguridad en sus capacidades y forjen su carácter emprendedor.

Actuaciones previas vinculadas a actividades de flexibilización y enriquecimiento como respuesta al tipo de alumnado al que se dirige el proyecto.

En las programaciones didácticas de los departamentos ya se recogen actuaciones de aula para la ampliación de contenidos destinados a los alumnos cuyo rendimiento académico se sitúa por encima de la media del Centro. En esa misma línea se enmarcan las actividades extraescolares y complementarias propuestas para cada curso por el Departamento Sociolingüístico, muy diversas y destinadas a ofrecer a los alumnos contenidos no estrictamente curriculares, pero sí motivadores, y destinados a ampliar sus competencias en los diferentes ámbitos de su proceso de aprendizaje.

Descripción del proyecto

1. Los objetivos:

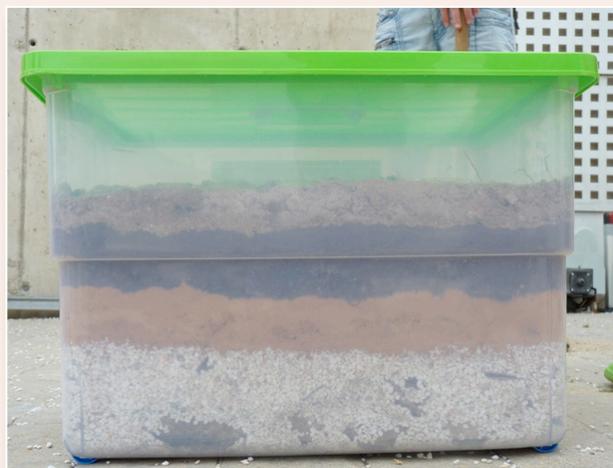
Se buscó establecer una serie de objetivos claros, interrelacionados y realistas (aunque también ambiciosos) tales como:

1. Concienciar al alumnado de la importancia del conocimiento y la preservación del patrimonio histórico, cultural y arqueológico (muy rico en la zona, por otro lado)

2. Fomentar su interés por las culturas del pasado valorando su importancia como germen de las sociedades actuales (lo que somos asienta en los que hemos sido).

3. Potenciar las relaciones entre el alumnado mediante el trabajo colaborativo, el esfuerzo conjunto y la autosuperación, al tiempo que se buscaba desarrollar las capacidades de indagación, creatividad, exploración y búsqueda de explicaciones científicas, así como su faceta emprendedora e innovadora.

4. Conocer y analizar la importancia de la metodología científica que emplea la arqueología mediante procedimientos didácticos diversos, amén de favorecer un acercamiento al desarrollo social y cultural de los distintos grupos humanos a través del conocimiento de su arte y sus artefactos (herramientas, útiles, objetos, etc.), buscando que alumnado llegue a generar un sentimiento de respeto, desde un perspectiva crítica, hacia las



diversas culturas, sus distintas formas de vida y sus creencias.

5. Todo ello, a través del uso de las TICs para la búsqueda de información necesaria en la labor investigadora en el campo de las ciencias sociales, y como vehículo de difusión de los contenidos adquiridos en todo el proceso.

6. Y, por último, se buscó implicar a las familias en el proceso aprendizaje de sus hijos mediante la participación activa en las actividades propuestas.

2. Contenidos

Los contenidos se distribuyen en los siguientes ámbitos:

A. Arqueódromo (Taller de arqueología).

A.1. La protección del patrimonio. Definición y conocimientos básicos.

A.2. La prospección arqueológica. Atendiendo a criterios como:

- 2.1. Cartografía.
- 2.2. Toponimia.
- 2.3. Fotografía aérea.
- 2.4. Viaje exploratorio.
- 2.5. Prospección del terreno.

A.3. La excavación arqueológica. Técnicas básicas y prácticas de campo.

A.4. El trabajo de laboratorio.

B. Taller de cerámica histórica.

B.1. Reconstrucción de cerámica simulada.

B.2. Dibujo de cerámica arqueológica.

B.3. Reproducciones cerámicas: se encargaron a un ceramista reproducciones de una cerámica

campaniforme, una cratera griega y una *sigillata* (además de las piezas, se realizaron vídeos de todo el proceso).

C. La escritura en el tiempo.

C.1. Origen de la escritura.

C.2. Soportes de la escritura.

C.3. Reproducciones de escrituras históricas.

D. Arqueodifusión (creación de materiales para la difusión de la experiencia).

D.1. Tratamiento fotografía digital.

D.2. Elaboración de un Blog "Arqueogata", grupo en Facebook, y Diario de todo el proceso.

D.3. Elaboración de Unidad Didáctica "La historia bajo los pies" que ha servido para llevar la experiencia a las aulas.

D.4. Preparación de un "Congreso histórico-arqueológico" en el Centro.

3. Competencias básicas implicadas

Las competencias básicas que se van a trabajar durante el proyecto pedagógico, vinculadas a los objetivos propuestos, son las siguientes:

1. Competencia en comunicación lingüística. a adquisición de esta competencia supone que el estudiante ha de ser capaz de utilizar correctamente el lenguaje tanto en la comunicación oral como escrita, y asimismo interpretarlo y comprenderlo en los diferentes contextos, permitiéndole emitir juicios críticos argumentados, generar ideas y adoptar decisiones.



Experiencias educativas

IESO Valles de Gata, Hoyos (Cáceres)



2. Competencia matemática: el desarrollo del taller de arqueología supondrá la realización de operaciones matemáticas sencillas asociadas a la práctica arqueológica: mediciones, cálculo de proporciones, escalas, etc.

3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: se trata del desarrollo de la habilidad para desenvolverse de forma autónoma en distintos ámbitos, de modo que se sepa analizar, interpretar y obtener conclusiones personales en un contexto en el que los avances científicos y tecnológicos están en continuo desarrollo, y en especial, en el contexto físico y cultura de su ámbito más próximo.

4. Tratamiento de la información y competencia digital: se refiere a la capacidad del alumno para buscar, obtener, procesar y comunicar información y trasformarla en conocimiento. Esto supone habilidad para acceder a la información y transmitirla en diferentes soportes, así como hacer uso de los recursos tecnológicos para resolver problemas reales de modo eficiente.

5. Competencia social y ciudadana: entre las habilidades de esta competencia se incluyen el conocerse y valorarse, saber comunicarse en diferentes contextos, expresar las ideas propias y escuchar las ajenas, comprendiendo los diferentes

puntos de vista y valorando tanto los intereses individuales como los de un grupo, en definitiva, habilidades para participar activa y plenamente en la vida cívica.

6. Competencia cultural y artística: se refiere a la capacidad de conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las distintas manifestaciones culturales o artísticas, así como saber emplear algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones y propuestas propias.

7. Competencia para aprender a aprender: se traduce en la habilidad de continuar aprendiendo de manera eficaz y autónoma una vez finalizada la etapa escolar. Esto implica, además de tener conciencia y control de las propias capacidades y conocimientos y estar debidamente motivado, el saber utilizar adecuadamente estrategias y técnicas de estudio.

8. Autonomía e iniciativa personal: responsabilidad, perseverancia, autoestima, creatividad, autocrítica o control personal son algunas de las habilidades relacionadas con esta competencia, unas habilidades que permiten al estudiante tener una visión estratégica de los retos y oportunidades a los que se tiene que enfrentar a lo largo de su vida y le facilitan la toma de decisiones.



4. Alumnado participante, etapa y criterios de selección

Dadas las características del proyecto, su carácter práctico y dinámico, el número ideal de alumnos y alumnas participantes no debería superar la decena, lo que permitiría trabajar cómodamente en grupo completo, procurando la participación de todos, y subdividir a este en grupos menores en momentos concretos del desarrollo: excavación, laboratorio, trabajo en el aula, etc.

Así pues, se seleccionó a 9 alumnos y alumnas de entre todos los interesados. Se trataba de alumnos y alumnas que habían dado ya sobradas muestras de interés y motivación hacia este tipo de actividades y cuyos resultados académicos estaban por encima de la media del Centro. Pedimos a ellos y a sus familias un compromiso de asistencia al taller y de participación activa en él. Se trataba de rentabilizar al máximo los recursos y asegurar el éxito de los objetivos propuestos para el proyecto y la adquisición de las competencias que se le asociaban.

5. Aspectos metodológicos generales, espacios y temporalización

Durante el desarrollo del proyecto se usaron diferentes estrategias metodológicas teniendo en cuenta la diversidad del alumnado.

Para facilitar el aprendizaje significativo, aplicamos una metodología activa y participativa que tuviese en cuenta las posibilidades y recursos individuales y ayudase a desarrollar actitudes críticas, creativas y solidarias. Se trataba de que el alumnado, a través de las indicaciones del profesor, fuese adquiriendo una serie de estrategias que le sirviesen de guía en el desarrollo del proyecto.

El trabajo grupal, tanto en el grupo completo como en sus subdivisiones puntuales, fue el eje fundamental de todo el esfuerzo. El alumno aprende dentro del grupo de iguales, delega funciones y adquiere responsabilidades, desarrollando la confianza en el grupo al tiempo que refuerza su propia autoestima.

Se realizaron presentaciones breves de contenidos básicos para poder adentrarse posteriormente en los trabajos prácticos. Sin embargo, el grueso del trabajo se realizó en la

Experiencias educativas

IESO Valles de Gata, Hoyos (Cáceres)

práctica guiada en cada uno de los ámbitos. Esto generó una importante cantidad de materiales que luego fueron divulgados por diferentes medios: blog, cartelería, fotografía, vídeos, presentaciones, exposiciones en el Centro y en la reunión de Mérida a donde se llevó un presentación minuciosa de todo lo realizado.

Se trabajó fundamentalmente en dos ámbitos: el aula-laboratorio dotada de todos los materiales precisos, y el espacio que hemos denominado Arqueódromo, simulador de excavación arqueológica.

Se destinaron en total 50 horas al trabajo con el grupo de alumnos, distribuidas de la siguiente forma: una sesión por semana de 3 horas de duración, con un pequeño descanso. La temporalización aproximada se extendió a dos cursos escolares: siete sesiones hasta el mediados de junio (21 horas) y nueve sesiones entre octubre y noviembre de ese mismo año (27), las dos horas restantes fueron de coordinación de los docentes responsables del programa.

6. Descripción de las actividades

Las actividades con los alumnos, como ya se ha adelantado, se desarrollaron en los dos ámbitos citados:

En el aula-laboratorio se llevaron a cabo acciones diversas en torno a tres ejes fundamentales:

a) Trabajos sobre cartografía y toponimia (mapas topográficos, google maps, satélite, fotografía aérea, etc...)

b) Búsqueda y procesamiento de la información (lecturas, creación del blog del taller, presentaciones, elaboración de carteles, tratamiento fotográfico, vídeo, etc.)

c) Laboratorio arqueológico: lavado de piezas, reconstrucción, dibujo, fotografía, almacenaje, trabajos de escritura sobre diferentes soportes, etc.

En el Arqueódromo se llevó a cabo la simulación de una excavación arqueológica. Se trataba de crear el espacio "real" de un yacimiento, elegir el lugar donde se hará la cata, marcar sus límites, disponer la cuadrícula, excavar en los diferentes sectores, cribar, seleccionar materiales, siglar, fotografiar, topografiar, dibujar, organizar los materiales para su traslado al laboratorio, etc.

Con las familias, se procuró mantener contactos periódicos para informarles de los progresos de los alumnos, al principio se les invitó a una visita a las instalaciones del taller (al aula-laboratorio y a la excavación) en la cual los alumnos oficiaron de guías.



Del taller se dio además difusión a **los centros** de primaria y secundaria del entorno, invitándoles así mismo a visitarnos. Posteriormente, se les ofrecieron los materiales resultantes del taller para su aprovechamiento pedagógico si los consideraban de utilidad (tal posibilidad está abierta a cualquier otro centro educativo que lo desee y nos lo solicite).

El **producto final** del proyecto vio la luz a través sobre todo de dos tipos de soportes: un blog que recogió todas las fases de desarrollo del taller y todos los materiales trabajados (cuyos originales se han archivado en el Centro), y cartelería que fue expuesta en el Centro y sirvió para que el alumnado, apoyado en presentaciones, pudiese transmitir a sus compañeros los resultados de la experiencia. Ambos productos se presentaron en un Congreso de Arqueología que se celebró en el Centro a finales del primer trimestre del curso 2012-2013 organizado por los alumnos participantes en esta aventura, y en la reunión celebrada de Mérida donde se dieron cita todos los participantes del Programa Profundiza Extremadura.

5. Seguimiento y evaluación

El seguimiento fue muy estrecho, se reservaron en todas las sesiones unos minutos para debatir en grupo sobre la marcha del proceso y corregir los desajustes. Esto sirvió de evaluación continua del proceso, de dichas conclusiones se tomó nota en el **Diario del taller**. La evaluación global del mismo se hizo a través de los materiales finales y se reflejó en un informe común de todos los participantes en los que se reflexionó sobre los aspectos positivos y negativos del proceso, y de los modos en que estos se pueden corregir si en cursos futuros se puede repetir la experiencia, lo que sería una muy buena noticia.

La intención del equipo docente encargado del proyecto fue, desde el principio, que sirviese de base a un marco amplio, tanto de espacios, como de materiales y experiencias que pudieran seguir siendo útiles a los alumnos futuros del Centro, que aprovecharán lo ya hecho para su formación y lo enriquecerán con sus aportaciones, creando así un ámbito didáctico novedoso y dinámico de indudable valor. ■

