

### **1. Vídeo conjunto del departamento**

Presentación general del departamento: líneas de investigación y proyectos más representativos. Intervenciones muy cortas de investigadores e imágenes de trabajo representativas.

### **2.- Video temas/píldoras Arqueología medioambiental**

Pequeñas "píldoras", vídeos de muy corta duración, como mucho tres minutos, sobre la palinología y la antracología. Serán intervenciones muy cortitas que puedan agruparse por temas

### **3. -Actividades de Arqueología medioambiental**

Actividades que se puedan hacer en casa, como recortables y manualidades diversas, desde repostería con forma de pólenes hasta algún pequeño concurso o trivial. Relacionadas con los vídeos propuestos en la actividad 3.

### **4.- Narración interactiva/ Escape room**

Se propone un "escape room" de Las Médulas con El objetivo de dar a conocer la zona (situación, rutas, potencial turístico, Patrimonio de la Humanidad, papel del EST-AP) y aspectos técnicos y sociales de la explotación de las Médulas (estos se tendrán que discutir y elegir, pero deben vincularse con los puntos de visita de las Médulas).

Otra opción es el formato "elige tu propia aventura": se crea una historia con un personaje. Cada página (que pueden ser 4-5 líneas) cuenta una acción del personaje y se da a elegir al lector entre dos opciones. La correcta llevaría a la siguiente página de la narración, la incorrecta llevaría al fin de la historia. En ambos casos quedaría explicado el concepto.

### **5.- Memorias de Urkeatin. Nacer, vivir y morir en las sociedades iberas**

El objetivo es hacer una breve presentación de las formas de vida que existieron entre los iberos en función del lugar que se ocupaba en la sociedad. Este tema nos sirve para hablar de sociedad en época ibérica. Planteamos hablar tanto de las minorías dirigentes, que reformularon formas ideológicas refinadas y derivadas de las del Mediterráneo antiguo, y también de la mayoría social, que era la base productiva fundamental, la base social sobre la que pesaba la propia continuidad de la comunidad.

¿Cómo se hace adulto el ibero y la ibera? ¿Cómo se accede al grupo de los adultos? ¿Cómo era el día a día de la mayoría social? ¿Qué ocurría cuando un miembro de la comunidad fallecía? ¿Qué sabemos de su vida y sus tiempos, marcados por el calendario agrario? Exploraremos las fuentes de información que nos permiten proponer respuestas a estas preguntas, con sus aspectos más conocidos y también con

sus lagunas, para acercarnos a los sucesivos pasos de la vida entre los iberos en un formato atractivo que combine vídeo, reconstrucciones, imágenes y texto.

## **6.- El empleo del color en las esculturas ibéricas del Museo Arqueológico Nacional**

La mayoría de las esculturas de época antigua han llegado hasta nosotros sin color. Nos hemos acostumbrado a contemplar su materia prima, como la caliza o el mármol, como si este hubiese sido su aspecto originario. Sin embargo, la investigación ha ido desvelando el papel importante que tuvo el color en los mensajes que dichas esculturas comunicaban.

El mundo ibérico cuenta con algunos ejemplos de color conservados, bien conocidos, como la dama de Baza o la dama de Elche. Pero la investigación actual puede identificar más casos y un alcance de la pintura mucho mayor, monocroma o policroma, así como los conocimientos precisos, el trabajo social y la repercusión en los mensajes que esta decoración conllevaba. Comenzamos a vislumbrar la apariencia de muchas esculturas y monumentos, llenos de color.

## **7.- Prospección**

La actividad consiste en el planteamiento de una prospección arqueológica en un yacimiento teórico. El objetivo es mostrar al usuario la metodología de la prospección y cuáles son las situaciones y casos en los que se aplicaría. La actividad tendría dos partes. Una primera parte introductoria: objetivo de la actividad y metodología. Una segunda que es la actividad interactiva en la que se presenta el área de prospección a través de varias imágenes aéreas y topográficas. Una vez vistas se pasaría a la zona con una cuadrícula de un número "n" de cuadrados. El usuario podrá elegir un número limitado de cuadrados (aprox. 20%), y bajo cada uno de ellos habría un resultado (materiales, estructuras e información). Con esos datos rellena una plantilla esquemática sobre los tipos de ocupación y funcionalidad de los mismos que ha detectado. Tras la finalización se mostraría al usuario la imagen "real" de tal forma que puede comprobar hasta qué punto ha logrado una lectura de la evolución del paisaje.

## **8.- La arqueología**

Se propone la elaboración y edición de un cuaderno dedicado a niños y niñas de educación infantil y primaria (3-12 años) sobre la arqueología. Se trataría de un cuaderno con actividades para colorear y aprender, que iría acompañado de un dossier para orientar el trabajo en familias y escuelas. El dossier se realizaría en colaboración con El CSIC en la Escuela, quien aportaría el asesoramiento y algunas de las imágenes y actividades. El objetivo es transmitir conceptos básicos sobre la arqueología y su práctica.