



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

**MEMORIA FINAL DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN  
INNOVA-DOCENCIA**

**Convocatoria 2019-2020**

**Nº de proyecto: 33**

**Título del proyecto: Colecciones de referencia y oferta  
multimedia para la práctica arqueológica**

**Nombre del responsable del proyecto: Jesús R. Álvarez Sanchís**

**Centro: Facultad de Geografía e Historia**

**Departamento: Prehistoria, Historia Antigua y Arqueología**

## OBJETIVOS PROPUESTOS EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

### Objetivos generales:

Mediante estos objetivos se pretende llevar a la práctica los siguientes principios pedagógicos generales:

- Relevancia social de la arqueología, demostrando la capacidad para aplicar el conocimiento del pasado a la realidad presente y aún al futuro. Es preciso hacer ver que el pasado no está completamente desligado del presente.

- Comprensión de la importancia de la gestión y conservación del pasado material. Los restos arqueológicos son recursos no renovables y por eso la documentación, en todas sus formas, adquiere toda la importancia; aún perdiendo la materialidad del pasado podemos conservar la información histórica y de otro tipo que encierra éste.

- Reconocimiento de diversos pasados, en una visión abierta, plural y que respete otras visiones del ayer pero sin aceptar nunca una relativización completa de éste.

- Importancia de la comunicación escrita y oral; los arqueólogos construimos conocimiento histórico y lo expresamos por escrito – y con muchas imágenes –, en muchos formatos y estilos distintos (no sólo el erudito de la academia) pero también de forma oral, a audiencias muy diversas. Por lo tanto, es muy importante pensar lógicamente y escribir y hablar con claridad, eficacia y aún atractivo.

- Buen conocimiento de las habilidades y destrezas de la “cadena-operativa” arqueológica: gestionar proyectos prospectar/excavar-estudiar materiales-redactar informes, artículos y libros. Y además a esos conocimientos propios de la arqueología hay que añadir la familiaridad con la legislación del patrimonio, los métodos de conservación y las fórmulas de su presentación al público.

- Orientación a la resolución de problemas reales, sean de tipo epistemológico, de conocimiento de aspectos del pasado o de tipo administrativo. Por tanto, problemas de investigación y problemas de gestión.

- Valor del establecimiento y observación de principios éticos y valores inherentes a la profesión. La existencia de buenos códigos éticos es sin duda alguna un indicador de la madurez de la disciplina.

### Objetivos específicos:

Durante el año de aplicación del proyecto se pretende lograr que el Departamento consiga los siguientes objetivos específicos:

- A) Ampliar las unidades de material práctico de referencia: 1) Reproducciones de industria ósea del Paleolítico superior 2) Colecciones de referencia animales de mamíferos para prácticas de Paleontología y Tafonomía, 3) Colecciones de referencia de materiales arqueológicos del Paleolítico. Neolítico y Edad de los Metales (Cobre-Bronce-Hierro).
- B) Incrementar la documentación gráfica de las unidades multimedia a partir de publicaciones recientes y materiales arqueológicos conservados en el área de Prehistoria.
- C) Mantener al día e incrementar la oferta multimedia de la página web del área de Prehistoria.

## OBJETIVOS ALCANZADOS EN EL PROYECTO

- Se ha seguido completando la colección de reproducciones de materiales arqueológicos del área de Prehistoria con la adquisición de nuevas colecciones de referencia que puedan ser utilizados en las asignaturas "Arqueometría II", "Estudio de Materiales Arqueológicos", "Paleontología y Tafonomía", "Arqueología del Paleolítico", "Arqueología del Neolítico y la Edad del Bronce" y "Arqueología de la Edad del Hierro".
- Se han concretado los objetivos incrementando las siguientes colecciones:  
1) Materiales líticos de la Edad de Piedra (Paleolítico) 2) Materiales óseos animales de la Edad de Piedra y el Neolítico 3) Materiales óseos humanos de la Edad de Piedra 4) Materiales cerámicos del Neolítico a la Edad del Hierro 5) Materiales metálicos de la Edad del Bronce y la Edad del Hierro 6) Distintas unidades de material de referencia: reproducciones de industria ósea del Paleolítico superior, colecciones de referencia de mamíferos
- Se ha favorecido en la Web del Departamento el acceso a bibliografías y trabajos de diferente naturaleza que permitan al alumno conseguir unas competencias básicas en la materia, con la inclusión de imágenes, recursos, didácticos y electrónicos y enlaces Web que se consideran imprescindibles para el seguimiento de las explicaciones y trabajos de clase, seminarios, etc., a la vez que sirvan de guía para la iniciación a los estudios de la Arqueología y de la Prehistoria.
- Se ha incluido un compendio de recursos multimedia didácticos (imágenes, descripción de yacimientos, colecciones arqueológicas, enlaces web...), que mejoran los procesos de docencia y de aprendizaje relacionados en el apartado anterior.
- Se ha desarrollado y mejorado el instrumento web que sirve de apoyo a la docencia de las distintas asignaturas de Grado de Historia, Arqueología, así como del Master en Arqueología Prehistórica. En él, los alumnos matriculados y, en general, el público interesado podrá encontrar referencias bibliográficas, trabajos en versión digital y recursos varios sobre las materias objeto del presente proyecto.
- . - Web: <https://www.ucm.es/dep-prehistoria>

## **METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL PROYECTO**

Lo que se pretende con este proyecto es ir adaptando nuestras enseñanzas y la estructura de las clases universitarias a la realidad actual, cuando se está produciendo la llamada “wikificación” del conocimiento: el saber, la información, ha dejado de estar controlada por unos pocos, confinada en textos y libros caros y de acceso difícil o restringido, y ahora está a disposición de cualquiera dotado de un ordenador con conexión a Internet. Un conocimiento que no solo está a nuestra disposición, sino que nosotros mismos podemos cambiar. Pronto no se entenderán las clases universitarias sin que todos sus integrantes tengan un ordenador a mano y cada uno dirija su investigación hacia el mundo del saber dentro de la red, limitándose el profesor a orientar esa búsqueda respetando la curiosidad propia de cada alumno/a. Todo lo anterior no debe llevarnos a pensar que el camino está ya realizado: la costumbre de la clase “magistral” es una costumbre tan asentada que cambiarla puede llegar a parecer una tarea titánica e imposible. Por eso cualquier cambio en sentido contrario (clases prácticas, viajes, visitas a museos, comentarios de textos, presentación de trabajos, comunicación por email, entrada en blogs o páginas web, etc.) debe de apoyarse al máximo desde las instituciones académicas.

El proyecto comprenderá las siguientes partes: 1) Reproducciones de materiales arqueológicos, desde utillaje lítico similar al utilizado en la Edad del Piedra más antigua, hasta cerámicas del Neolítico o Bronce, instrumental metálico (bronce, hierro), etc. que hoy es posible adquirir a precios asequibles de empresas especializadas en pedagogía arqueológica. 2) Banco de imágenes obtenidas explorando las ofertas libres en Internet, las colecciones personales de los profesores del Departamento, los materiales arqueológicos del laboratorio y la base de imágenes que se ha ido confeccionado en los últimos años por parte de los becarios y colaboradores del departamento. 3) Fragmentos de documentales y películas que ayuden a completar la visión de las distintas unidades. Así mismo se incluirán noticias de periódicos o revistas, chistes gráficos (con gran tradición en la arqueología anglosajona y que a menudo encapsulan ideas o hipótesis explicativas de manera muy clara y directa). 4) Textos-caja con ilustraciones. Se trata generar textos cortos que aborden temas fundamentales de la disciplina y que para mayor claridad se acompañarán de algunas imágenes de relevancia. 5) Referencias bibliográficas y de páginas web, con una lista bibliográfica y selección de páginas comentadas, en un número equilibrado porque la información relevante se suele repetir a veces en muchos sitios diferentes. 6) Dibujo de materiales arqueológicos y escáner 3D para piezas relevantes (CAI de Arqueología) 7) Temas de debate/polémica, seleccionando temas de especial relevancia en la investigación actual, en especial aquellos en los que no hay acuerdo general entre los investigadores, exponiendo las partes en conflicto para que ellos

puedan decidir la que les parece mejor en base a una serie de recursos críticos aprendidos previamente.

## RECURSOS HUMANOS Y DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Todo lo anterior representa la continuidad de la labor que el Departamento de Prehistoria viene haciendo por la pedagogía arqueológica desde hace muchos años, cuando empezó la enseñanza de la "Historia primitiva del hombre" con la fundación del seminario del mismo nombre por Hugo Obermaier en la Universidad Central de Madrid en 1922. La implantación del EEES, con clases prácticas para pequeños grupos de estudiantes, representa la culminación de ese largo recorrido y la plasmación real de las ideas que muchos profesores del departamento han tenido desde tiempo atrás.

- 1.- El número de miembros del proyecto facilita que los objetivos del mismo se puedan cumplir sin una inversión de tiempo y esfuerzo gravoso.
- 2.- En los últimos años han colaborado también en la realización de proyectos docentes similares los colaboradores del departamento, básicamente en labores de digitalización de material gráfico para su utilización en las actividades docentes.
- 3.- En lo referente al mantenimiento de la página web, esta labor está siendo desarrollada por el Profesor David Álvarez Alonso, especialista en informática arqueológica.
- 4.- El CAI de Arqueología facilita herramientas como el escáner 3D para la reconstrucción de materiales arqueológicos de especial interés.
- 5.- Finalmente, se dispone de los contactos necesarios con empresas para la realización de réplicas de materiales arqueológicos con la finalidad de ser usadas en las labores docentes de todos los miembros del Departamento.

### Programa de actividades:

Año 2019: Formación y estudio de las colecciones arqueo-zoológicas adquiridas.

Abril - Junio 2019: Selección y análisis de páginas web con las que completar la colección de referencia.

Julio-Diciembre 2019: Selección de documentales y textos de debate.

Enero-Mayo 2020: Textos de debate

### Asignación de tareas:

El proyecto está formado por el profesorado del Departamento de Prehistoria de la UCM, de los cuales destaca la polivalencia e interdisciplinariedad de cada uno de ellos, especialistas en uno o en varios apartados del proyecto.

**Jesús Álvarez Sanchís:** Coordinador del grupo y representante institucional ante los medios.

**David Álvarez Alonso:** Desarrollo, mantenimiento y actualización de la página web del Departamento.

**Mariano Torres Ortiz (Secretario Docente del Departamento):** Selección colecciones arqueológicas y textos de debate.

**Gonzalo Ruiz Zapatero:** Elaboración de presentaciones en Power Point y Multimedia para temas pedagógicos.

**Alfredo Jimeno Martínez:** Desarrollo de elementos multimedia ligados a excavaciones arqueológicas (Responsable del Plan Director de Numancia, Soria).

**Almudena Hernando Gonzalo:** Aportaciones teóricas al campo pedagógico, a partir de su experiencia docente en varias universidades de EE.UU.

**José Yravedra Sáinz de los Terreros:** Pedagogía del análisis arqueo-zoológico, con colecciones de estudio de material óseo del Paleolítico a la Prehistoria reciente.

**Alicia R. Castillo Mena:** Desarrollar un mapa de agentes implicados en el tratamiento de los bienes arqueológicos y el ejercicio de la Arqueología. Desarrollo página web y atención al estudiante.

**Teresa Chapa:** Selección colecciones de estudio.

**María de los Ángeles Querol:** Orientación y preparación para la salida al mercado laboral.

**Marisa Ruiz Gálvez:** Selección textos de debate.

**Luis Ángel Sánchez Gómez:** Selección textos de debate y colecciones de estudio.

**Marcos García Díez:** Selección nuevos documentales y colecciones arqueozoológicas.

## **JUSTIFICACIÓN DE GASTOS**

**Material fungible:**

**Material arqueológico:** Réplicas y colecciones de referencia:

**Material Técnico:** (calibres, conformadores):

**Viajes y dietas:**

**Personal:**

**Mantenimiento página web:**

**TOTAL FINANCIACIÓN: 750 €**

El proyecto contó con una subvención de 750 euros. El 70% del importe se destinó a la compra de réplicas y colecciones de referencia en 2019. El 30% restante se destinó a la compra de conformadores metálicos y calibres para dibujo de material arqueológico en 2020.

Las facturas justificativas a esta subvención ya han sido entregadas en la Oficina de Asuntos Económicos de la Facultad de Geografía e Historia.