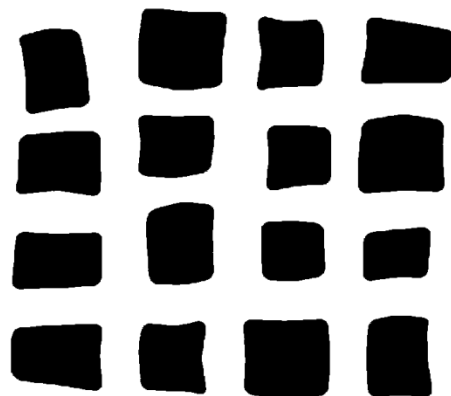


IESSO

Museu i Parc
Arqueològic
Guissona



Visita al Museu de Guissona



Visita

Contacte

Responsable de la proposta:

Índex

1.	Conjunt arqueològic de Guissona	2
2.	Plantejament general de la proposta didàctica	3
3.	Organització de l'activitat	4
4.	Opcions.....	7
4.1.	Visita al Parc Arqueològic i al Museu	7
4.2.	Activitats.....	11
4.3.	Tallers	17
4.4.	Activitats creatives	20
4.5.	Observacions generals	23

1. Conjunt arqueològic de Guissona

El jaciment arqueològic de la Ciutat Romana de Iesso és un referent per al coneixement del món antic a l'interior de Catalunya. En termes generals, sobre la majoria de les antigues ciutats romanes del nostre país s'alça una ciutat moderna que n'és continuadora. Aquest fet ha suposat la destrucció parcial o total dels vestigis i en la majoria dels casos, això en dificulta o n'impossibilita l'estudi. En aquest context, el Parc Arqueològic de Guissona és de gran importància per a l'estudi, el coneixement i la divulgació de l'època romana a Catalunya. Aquesta importància és encara més destacada si ens fixem en la demarcació de Lleida. En les terres de ponent es l'única de les tres ciutats romanes que compta amb un potencial arqueològic real i que disposa d'un projecte de recerca amb un llarg recorregut, actiu, consolidat i amb un prestigi contrastat.

El jaciment ofereix un seguit d'especificitats derivades del context geogràfic, paisatgístic i climàtic que permeten la documentació i l'estudi de traces materials úniques en l'arqueologia mediterrània i en especial d'època romana. Per exemple, ofereix informació de gran interès en relació amb la dieta, l'activitat agrícola i econòmica i en general sobre la gestió dels recursos naturals durant aquest període.

D'altra banda l'interès arqueològic del jaciment així com la gestió científica de l'espai per part de la Universitat Autònoma de Barcelona i l'Institut Català d'Arqueologia Clàssica ha situat el conjunt arqueològic com un referent en la formació de nous professionals de l'arqueologia. En aquest sentit, cal tenir present la consideració del Museu de Guissona, el Parc arqueològic i el Jaciment de la Ciutat Romana de Iesso com a Campus UAB des de l'any 2016 i la celebració anual del Curs d'Arqueologia de la Ciutat Romana de Iesso que compta amb una projecció internacional.

El Parc Arqueològic està format per un recinte de més de 1,7 hectàrees que es correspon al sector nord de la ciutat romana. La investigació arqueològica continuada des dels anys 90 ha posat al descobert una part de la muralla de la ciutat, la porta nord, part del traçat viari, un sector residencial amb vestigis de la primera urbanització republicana i les restes d'una domus senyorial del segle II dC, les traces d'una indústria vinícola d'època tardana i finalment unes termes que compten amb diverses fases constructives, des del segle I aC. fins al II dC.

2. Plantejament general de la proposta didàctica

Les premisses que regeixen el plantejament de l'activitat educativa al Museu de Guissona són:

- **Formular una proposta educativa adequada a les competències i al nivell maduratiu.** Actuar segons les possibilitats competencials dels alumnes i les seves necessitats és indispensable per a poder desenvolupar un diàleg fluid amb els usuaris.
- **Determinar clarament els objectius de cada activitat educativa.** Per tal d'evitar la confusió cal generar activitats pedagògiques concises a través d'establir objectius concrets d'acord amb les possibilitats de l'alumnat.
- **Establir propostes sensibles en termes d'inclusió i perspectiva de gènere i sostenibilitat.** Un museu pot emprar els mitjans i recursos propis i disponibles per fomentar la reflexió crítica sobre el passat i esdevenir per tant una eina de progrés.
- **Desenvolupar una acció didàctica emocionant i engrescadora.** Un museu ofereix un marc incomparable per a la investigació i la pròpia descoberta com a mitjà per extreure conclusions i adquirir coneixement de manera natural i motivadora.
- **Reforçar la idea del Museu com un espai de formació no formal on es pot aprendre amb el joc.** Un museu ofereix un marc empíric que permet superar la rigidesa de les aules i dóna l'opció de transmetre conceptes de manera vivencial i entretinguda.
- **Comunicació propera.** Per tal d'assegurar l'èxit en cadascuna de les propostes es divideixen els grups classe per tal de treballar amb col·lectius menors i així facilitar una atenció més individualitzada i pròxima.
- **Proposta adaptable.** El Museu de Guissona disposa dels efectius necessaris per a desenvolupar una proposta versàtil amb la capacitat d'adaptar-se a les necessitats concretes.
- **Treball conjunt.** El Museu pot participar activament en el desenvolupament de projectes educatius a través d'assessoraments puntuals, guiatges, disseny d'activitats segons uns objectius predeterminats...
- **Desenvolupament de projectes.** El Museu ofereix un ampli ventall de possibilitats per generar coneixement a partir de participar de manera puntual en processos concrets o a través de desenvolupar conjuntament projectes multidisciplinaris amb un seguiment professional.

3. Organització de l'activitat

Per tal d'adequar el funcionament de la jornada al número d'alumnes i a les característiques i personal de la institució es plantegen diverses opcions de funcionament. En general es proposen activitats per a grups d'entre deu i quinze alumnes, és a dir, la meitat d'un grup classe. En alguns casos, segons el tipus d'activitat, resulta convenient treballar conjuntament amb tots els alumnes, però habitualment optem per grups més petits. Les activitats, de manera general, o bé duren prop de quaranta-cinc minuts o d'una hora i mitja.

En cas de dedicar una hora i mitja a visitar el Museu de Guissona es pot fer una sola activitat de cent trenta minuts o bé dues propostes de prop de quaranta-tres minuts. El temps entre una proposta i l'altra pot variar segons les necessitats del grup.

- **Opció 1.** Realització d'una activitat amb una durada aproximada d'una hora i trenta minuts.

	Grup 1	Grup 2
130 min		

- **Opció 2.** Realització de dues activitats amb una durada aproximada de quaranta-tres minuts.

	Grup 1	Grup 2
45 min		
4 min		
45 min		

En cas de dedicar un mínim de tres hores a la visita es poden realitzar diverses activitats.

- **Opció 3.** Realització de quatre propostes diferents amb una durada aproximada de quaranta-tres minuts cadascuna.

	Grup 1	Grup 2
45 min		
4 min		
45 min		
20 min		
45 min		
4 min		
45 min		

- **Opció 4.** Realització d'una activitat de cent trenta minuts i dues de quaranta-tres minuts.

	Grup 1	Grup 2
45 min		
4 min		
45 min		
20 min		
45 min		
4 min		
45 min		

- **Opció 4.** Realització de dues activitats de cent trenta minuts.

	Grup 1	Grup 2
45 min		
4 min		
45 min		
20 min		
45 min		
4 min		
45 min		

4. Opcions

Les diverses propostes es troben classificades en tres grups segons si es tracta d'activitats, tallers o propostes creatives. Les diverses opcions es poden combinar entre sí per tal de completar l'horari.

4.1. Visita al Parc Arqueològic i al Museu

4.1.1. Iesso a través dels objectes

- **Explicació** Itinerari per l'espai arqueològic amb aturades en els diversos sectors d'excavació. En cada espai, localització d'objectes per interpretar els seus usos de l'àrea.
- **Objectius** Conèixer de forma guiada, lúdica i a través del treball en equip la interpretació dels diferents espais arqueològics.
- **Durada** 1:30 / 45:00 minuts.
- **Funcionament** Distribució del grup classe en quatre equips de treball amb un color diferent. En cadascuna de les parades dins l'itinerari pel parc arqueològic, un component de cada grup ha de buscar per l'espai un objecte marcat amb un gomet del seu color. Cada equip ha d'identificar de que es tracta l'objecte i relacionar-lo amb el sector. Interpretació conjunta dels diversos objectes per conèixer l'ús de l'espai.
- **Espai** Parc arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts o de cent quaranta cinc. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta. Pot resultar reiterativa respecte a la visita guiada pel parc, però per contra també pot servir per reforçar conceptes.
- **Curs** Cicle mitjà i superior de primària.

4.1.2. Descobrim l'antiga Iesso – Gimcana

- **Explicació** Gimcana amb 12 parades distribuïdes per diferents punts del parc arqueològic. En cadascun dels punts es compta amb una fita relacionada amb l'espai i un text informatiu que s'ha de llegir per poder donar resposta la pregunta. Amb el conjunt de les proves es fa un recorregut per la totalitat del parc arqueològic que permet conèixer els diferents espais a més d'introduir aspectes de la cultura grecollatina.
- **Objectius** Conèixer de forma lúdica i autònoma el llegat arqueològic visible actualment al parc arqueològic.
- **Durada** 1:30 / 45 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per la totalitat del grup classe amb els alumnes organitzats en 6 grups de 4 o 5 persones. Cadascun dels grups compta amb un petit dossier que ha d'anar completant.
- **Espai** Parc arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts o de cent quaranta cinc. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta. Pot resultar reiterativa respecte a la visita guiada pel parc, però per contra també pot servir per reforçar conceptes.
- **Curs recomanat** ESO.

4.1.3. Ecos del passat – Gimcana

- **Explicació** Gimcana per conèixer el parc arqueològic plantejada com un joc d'escapada. L'activitat compta amb 12 proves per conèixer el parc arqueològic. Per resoldre els enigmes s'haurà de fer ús de material preparat, de les pistes de l'audioguia o altres recursos.
- **Objectius** Conèixer de forma lúdica i autònoma el llegat arqueològic visible actualment al parc arqueològic.
- **Durada** 1:30 / 45 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per la totalitat del grup classe amb els alumnes organitzats en 6 grups de 4 o 5 persones. Cadascun dels grups compta amb un petit dossier que ha d'anar completant.

- **Espai** Parc arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts o de cent quaranta cinc. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta. Pot resultar reiterativa respecte a la visita guiada pel parc, però per contra també pot servir per reforçar conceptes.
- **Curs recomanat** ESO.

4.1.4. La ciutat romana de Iesso – Visita guiada

- **Explicació** Itinerari pel parc arqueològic per conèixer les traces visibles de l'antiga ciutat romana. El recorregut permetrà conèixer l'urbanisme de Iesso, les tècniques constructives emprades en les diverses construccions i algunes edificacions singulars i característiques del món romà.
- **Objectius** Conèixer el llegat arqueològic a través d'una visita guiada al parc.
- **Durada** 1:30 / 45 minuts.
- **Funcionament** Visita guiada plantejada per la totalitat del grup clàssic i concebuda com un diàleg amb els estudiants.
- **Espai** Parc arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts o de cent quaranta cinc. Pot servir de complement a qualsevol altra proposta. Pot resultar reiterativa respecte a la gimcana "Descobrim l'antiga Iesso", però per contra també pot servir per reforçar conceptes.
En cas de sol·licitar-ho es podria completar l'activitat amb un dossier didàctic.
- **Curs recomanat** Batxillerat

4.1.5. Els misteris de Iesso

- **Explicació** Descoberta del Museu de Guissona a través dels misteris que amaguen les seves vitrines. Visita pel museu resseguint pistes amagades per conèixer quin era el tresor de Iesso: l'Aigua

-
- **Objectius** Descobrir el museu a través de la curiositat dels alumnes.
 - **Durada** 45 minuts.
 - **Funcionament** Visita al museu a través de les qüestions dels alumnes, de buscar pistes i de recollir i respondre a les impressions i preguntes de l'alumnat.
 - **Espai** Museu de Guissona.
 - **Observacions** Pot servir de complement a qualsevol altra proposta.
 - **Curs recomanat** Primària

4.2. Activitats

4.2.1. El joc a l'antiguitat

- **Explicació** Descoberta del joc a l'antiguitat a través de la detecció de les joguines conservades al Museu de Guissona.
- **Objectius** Identificar els objectes que poden vincular amb el joc a l'antiga Iesso i detectar canvis i continuats en la pràctica del joc.
- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** El grup classe es divideix en dues meitats. Una part fa una exploració del museu per trobar-hi les joguines de les criatures de Iesso. Es posa l'accent en les diferències, els materials, els aprenentatges.
- **Espai:** Museu de Guissona.
- **Observacions** Aquesta activitat podria servir de complement a proposta "Com jugaven a Iesso".
- **Curs recomanat** Cicle infantil - Inicial

4.2.2. Vivim una excavació

- **Explicació** Pràctica d'excavació arqueològica en un sorral preparat on s'amaguen diferents reproduccions i diversos materials arqueològics procedents de la ciutat romana.
- **Objectius** Comprendre l'ús de l'arqueologia com un mitjà per entendre com era la vida de les persones.
- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** En un moment inicial es fa una introducció al concepte d'arqueologia, seguidament es contextualitza la ciutat romana de Iesso. Després es presenten les eines de treball i s'inicia l'excavació pròpiament. Un cop acabada es recopilen els materials recuperats i s'intenta interpretar la informació que ens ofereixen.
- **Espai:** Parc arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat podria servir de complement a la proposta "Fem el mosaic de la casa senyorial" o "Treball amb argila".
- **Curs recomanat** Cicle infantil – Inicial (I5)

4.2.3. Prometeu i la creació del món

- **Explicació** Explicació del mite de Prometeu i la seva relació amb la creació de la humanitat.
- **Objectius** Conèixer la història de Prometeu plantejada com un conte amb la participació dels nens i nenes.
- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** Els alumnes recullen targetes pel museu on hi apareixen els diversos protagonistes de la història. Seguidament reconeixement col·lectiu de les targetes. Finalment, participació de les criatures en l'explicació del mite a través de les imatges vistes prèviament.
- **Espai:** Museu de Guissona.
- **Observacions** Aquesta activitat podria servir de complement a proposta "Treball amb argila".
- **Curs recomanat** Cicle infantil - Inicial

4.2.4. Com jugaven a Iesso

- **Explicació** Racons de joc amb diverses propostes basades en els jocs i joguines que coneixem de l'antiguitat amb reproduccions o similis moderns.
- **Objectius** Gaudir de la visita de manera lúdica i aprendre a jugar alguns jocs que coneixem de l'antiguitat.
- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** Es preparen diverses propostes de joc, a l'interior o a l'exterior del Museu, segons el temps. Després d'explicar el funcionament de cada joc es deixa que els alumnes flueixin per l'espai.
- **Espai:** Museu de Guissona.
- **Observacions** Aquesta activitat podria servir de complement a proposta "El joc a l'antiguitat".
- **Curs recomanat** Cicle infantil - Inicial

4.2.5. Els materials de la història

- **Explicació** Presentació dels diversos materials coneguts a l'antiguitat amb les seves propietats. Es centra l'atenció amb la ceràmica i la seva producció. L'aproximació als materials es relaciona amb una visita al museu on es para l'atenció amb mostres diverses de cada tipus.
- **Objectius** Donar a conèixer els materials de l'antiguitat i introduir la reflexió entorn als canvis produïts en la cultura material a partir de l'aparició del plàstic i altres produccions modernes.
- **Durada** 45:00 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per la meitat d'un grup classe. La resta del grup pot realitzar una altra proposta paral·lela.
- **Espai** Museu Parc arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot funcionar com a complement de l'activitat creativa: "Treball amb argila"
- **Curs recomanat** Cicle inicial - mitjà.

4.2.6. La tecnologia romana

- **Explicació** La capacitat tècnica de Roma va ser fonamental per al seu desenvolupament. Descoberta d'alguns aspectes tècnics rellevants d'aquesta civilització.
- **Objectius** Descobrir i experimentar amb alguns enginys tecnològics o inventats a Roma o sofisticats durant aquest període històric.
- **Durada** 1:30 minuts.
- **Funcionament** El grup classe es divideix en dues meitats. Una part fa una exploració del museu seguint una presentació sobre la tecnologia romana. L'altre utilitza i experimenta amb màquines simples diverses com ara politges i palanques i prova també altres enginys com ara la groma i l'arc. Un cop finalitzades les dues propostes s'intercanvia el grup.
- **Espai:** Museu de Guissona.

- **Observacions** Activitat autònoma.
- **Curs recomanat** Primària i ESO.

4.2.7. Investiguem el passat – Societat romana

- **Explicació** Descoberta del funcionament de la societat romana a través de la investigacions combinades dels alumnes organitzats en grups. Es treballarà la cultura material, les pràctiques funeràries, l'epigrafia... per tal de fer visibles les diferències socials aplicades a la realitat arqueològica.
- **Objectius** Conèixer de forma autònoma a través de la deducció com el material arqueològic ens informa sobre la vida de les persones.
- **Durada** 1:30 / 45 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada com a una mena de joc de rol per a grups de 3 alumnes. Cada grup ha de respondre un petit dossier a partir de la investigació i la reflexió. Un cop enllestides totes les activitats els diversos equips han de compartir l'experiència per formar una reflexió comuna.
- **Espai:** Museu - Parc arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts o de cent quaranta cinc. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta. Pot resultar complementària amb la proposta de vestuari.
- **Curs recomanat** Cicle superior.

4.2.8. I tu, ja portes la toga? – Vestuari romà

- **Explicació** Activitat plantejada en dues parts. Per una banda es presentarà el vestuari romà per gèneres i classes socials i es revisarà la panòplia militar a través de reproduccions. Per altra, es farà una dinàmica per reflexionar sobre la piràmide social en època antiga (composició, funcionament, mobilitat social i limitacions).
- **Objectius** Descobrir la indumentària a l'antiguitat com a reflex de la societat.

- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per a un grup classe dividit en dues meitats. Les activitats per a grups de 15 persones i amb una durada de 25 minuts es durant a terme de manera paral·lela i després s'intercanviaran els grups.
- **Espai:** Exterior / interior museu.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta. Pot servir de complement a la proposta: Societat romana: Investiguem el passat.
- **Curs recomanat** Primària – ESO - Batxillerat

4.2.9. Què és què? – Cultura material

- **Explicació** Reflexió entorn a la cultura material antiga i actual basada en la relació d'objectes quotidians contemporanis amb els seus equivalents antics. La proposta permet reflexionar com les necessitats humanes no han canviat en el temps, només la forma de donar-los resposta. Serveix per introduir, també, reflexió entorn als materials i a la gestió de residus. En la segona part de l'activitat es dóna una pràctica de classificació de material arqueològic real.
- **Objectius** Reflexionar sobre les semblances i les diferències entre els elements i objectes emprats per la humanitat al llarg del temps. Mateixes necessitats respostes iguals o diferents?
- **Durada** 45:00 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per a un grup classe dividit en dues meitats. Les activitats per a grups de 15 persones i amb una durada de 25 minuts es durant a terme de manera paral·lela i després s'intercanviaran els grups.
- **Espai** Museu Parc arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta. Aquesta activitat podria resultar reiterativa si es dóna de forma paral·lela amb la proposta creativa de treball amb ceràmica. A priori, també integra una pràctica de classificació. En cas de necessitat és podria adaptar.
- **Curs recomanat** Cicle superior - ESO

4.2.10. L'empremta divina - Mitologia

- **Explicació** Descoberta del llegat arqueològic de Guissona través del panteó Romà. Després d'una introducció als principals déus grecollatins, s'hauran d'associar els béns arqueològics i els espais amb divinitats i a la inversa en forma de joc.
- **Objectius** Relacionar el llegat arqueològic amb els principals aspectes de la tradició mítica grecollatina.
- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per la totalitat del grup classe amb els alumnes organitzats de forma individual o per parelles. Aquesta proposta es podria subdividir en dues meitats, amb grups de quinze alumnes. Compta amb diverses variants i es podria contemplar l'ús de les tablets del museu o dels mòbils dels propis alumnes. Caldria establir-ho amb el professorat.
- **Espai:** Museu i Parc arqueològic.
- **Observacions** Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta. Pot ser una iniciació a la mitologia clàssica o un reforç de continguts ja assolits.
- **Curs recomanat** Cicle superior – ESO – Batxillerat.

4.2.11. L'urbanisme de Iesso – pràctica d'agrimensura

- **Explicació** Conèixer el plantejament urbanístic ideal en època romana i la seva implantació a Guissona i realitzar una pràctica d'agrimensura amb una groma i altres aspectes bàsics de la geometria de camp.
- **Objectius** Conèixer el funcionament de l'urbanisme a l'antiguitat assimilar alguns conceptes bàsics i veure la seva implantació en un cas real. Pràctica de camp de geometria bàsica amb recursos emprats pels agrimensors de l'antiguitat.
- **Durada** 130 minuts.
- **Funcionament** El grup classe es divideix en dues meitats. Una part fa el recorregut teòric i inicial i l'altra realitza la pràctica d'agrimensura. Després s'intercanvien.

- **Espai:** Museu de Guissona.
- **Observacions** Es pot realitzar una versió sintètica de la proposta de 45 minuts
- **Curs recomanat** ESO – Batxillerat

4.3. Tallers

4.3.1. Cuina romana

- **Explicació** La cuina romana es basava en l'ús de salses i condiments. L'activitat dividida en dues parts inclou l'elaboració d'una recepta senzilla per una banda i per altra dinàmiques diverses entorns als gustos, les espècies i el menjar i la seva evolució com a hàbit cultural.
- **Objectius** Realitzar i degustar diverses receptes d'època romana per conèixer alguns aspectes sobre la cuina en aquesta època.
- **Durada** 45:00 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per a un grup classe dividit en dues meitats. Les activitats per a grups de 15 persones i amb una durada de 25 minuts es durant a terme de manera paral·lela i després s'intercanviaran els grups.
- **Espai** Aparcament conjunt arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta. Aquest taller es podria anul·lar segons la situació sanitària.
- **Curs recomanat** Primària.

4.3.2. Confecció d'una bulla/lunula

- **Explicació** En nàixer els nens rebien una bulla, un penjoll en forma de bosseta que tenia la finalitat de protegir la criatura dels mals d'ull. Elaboració amb feltre d'una bulla. De forma paral·lela recorregut pel Museu per descobrir alguns aspectes relacionats amb la infantesa a Iesso.
- **Objectius** Realitzar una activitat manipulativa i descobrir aspectes culturals de l'antiguitat romana.

- **Durada** 45:00 minuts
- **Funcionament** Activitat plantejada per a un grup classe dividit en dues meitats. Les activitats per a grups de 15 persones i amb una durada de 25 minuts es durant a terme de manera paral·lela i després s'intercanviaran els grups.
- **Espai** Aparcament conjunt arqueològic
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts. Pot resultar de complement de l'activitat de vestuari romà.
- **Curs recomanat** Cicle mitjà i superior.

4.3.3. Confecció d'una bosseta amb un joc del marro (tres en ratlla)

- **Explicació** Confecció d'una bosseta de feltre per guardar les fitxes del marro i amb el taulell del joc pintat en la part interna. De manera paral·lela o bé visita al museu centrada en el joc a l'antiguitat o bé pràctica de diversos jocs típics de l'antiguitat romana.
- **Objectius** Realitzar una activitat manipulativa i descobrir i practicar alguns jocs antics.
- **Durada** 45:00 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per a un grup classe dividit en dues meitats. Les activitats per a grups de 15 persones i amb una durada de 25 minuts es durant a terme de manera paral·lela i després s'intercanviaran els grups.
- **Espai** Aparcament conjunt arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta .
- **Curs recomanat** Cicle mitjà i superior.

4.3.4. Olor de iletso - Taller d'ungüents

- **Explicació** La pràctica del bany és un tret clarament distintiu de la civilització romana. Durant les seves estades, els usuaris i usuàries es netejaven el cos amb olis i essències perfumades. L'activitat es planteja amb dues parts. Per una banda l'elaboració d'una mostra d'ungüent i per altra

conèixer en profunditat el funcionament de les termes de Iesso i les seves fases constructives.

- **Objectius** Conèixer més coses sobre les pràctiques higièniques a l'antiguitat romana i descobrir les termes públiques de Iesso.
- **Durada** 45:00 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per a un grup classe dividit en dues meitats. Les activitats per a grups de 15 persones i amb una durada de 25 minuts es duran a terme de manera paral·lela i després s'intercanviaran els grups.
- **Espai** Parc arqueològic / aparcament conjunt arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta .
- **Curs recomanat** ESO.

4.4. Activitats creatives

4.4.1. Treball amb argila

- **Explicació** Modelat amb argila per descobrir algunes de les tècniques emprades de manera tradicional i algunes desenvolupades especialment durant l'època romana. De forma paral·lela es donarà una classificació de material arqueològic real per descobrir la diversitat d'aspectes i acabats dels elements segons la seva funcionalitat, cronologia...
- **Objectius** Apreciació de la ceràmica com a material imprescindible en la història de la humanitat i valoració del seu valor cronològic i testimonial. Pràctica amb manipulativa amb l'aplicació de tècniques ceràmiques rudimentàries.
- **Durada** 50:00 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per a la meitat d'un grup classe. La resta pot realitzar una activitat paral·lela.
- **Espai** Aparcament conjunt arqueològic /museu.
- **Observacions** Aquesta activitat pot resultar un complement a qualsevol altra proposta. Compta amb adaptacions per a cicles infantil i inicial, mitjà i superior. La proposta resulta especialment indicada com a complement a "Prometeu i la creació del món" i "Els materials de la història".
- **Curs recomanat** Primària.

4.4.2. Tècniques pictòriques

- **Explicació** Mostra de les diferents tècniques pictòriques emprades a l'època romana (fresc, tremp, mosaic...) i pràctica d'alguns exemples.
- **Objectius** Conèixer les tècniques pictòriques més freqüents de l'antiguitat i practicar-ne algunes.
- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per a un grup classe dividit en dues meitats. Les activitats per a grups de 15 persones i amb una durada de 25 minuts es duran a terme de manera paral·lela i després s'intercanviaran els grups.

- **Espai** Aparcament conjunt arqueològic .
- **Observacions** Proposta en desenvolupament.
- **Curs recomanat** Primària – ESO.

4.4.3. Un petit mosaic

- **Explicació** Pràctica per reproduir el mosaic de la casa senyorial amb gomets sobre un fons de cartolina.
- **Objectius** Situar l'existència d'una antiga ciutat romana en l'espai del parc arqueològic, ubicar l'existència d'una gran casa o domus i identificar el menjador amb el seu paviment de mosaic.
- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** La meitat d'un grup classe fa l'itinerari pel parc arqueològic situant l'existència dels antics carrers de la ciutat romana i identificant les restes visibles amb vestigis d'antigues construccions. Es situa l'existència d'una casa en el sector residencial i s'identifica el menjador amb el seu sistema de paviment d'*opus signinum tessellatum*. Es reproduceix el paviment amb gomets blanc sobre el fons de color rosat propi del morter de calç amb ceràmica trinxada.
- **Espai** Parc arqueològic / Museu
- **Observacions** Aquesta activitat pot servir de complement a la proposta "Vivim una excavació" o a altres activitats adaptades al cicle d'infantil.
- **Curs recomanat** Infantil (I5).

4.4.4. Iconografia aplicada a la numismàtica

- **Explicació** Descoberta de la iconografia com a recurs expressiu i de comunicació. Observació de recursos iconogràfics per l'expressió de missatges aplicada en diversos suports, principalment monedes, i disseny d'una o diverses monedes.
- **Objectius** Descobrir alguns aspectes de la iconografia com a recurs per a interpretar imatges i aplicar-la per a la creació d'imatges parlants.
- **Durada** 45 minuts.
- **Funcionament** Activitat plantejada per la totalitat del grup classe. Aquesta proposta es podria subdividir en dues meitats, amb grups de quinze alumnes.

- **Espai** Sala audiovisual / exterior museu / aparcament conjunt arqueològic.
- **Observacions** Aquesta activitat pot presentar una durada de cinquanta minuts. Pot resultar de complement a qualsevol altra proposta.
- **Curs recomanat** ESO.

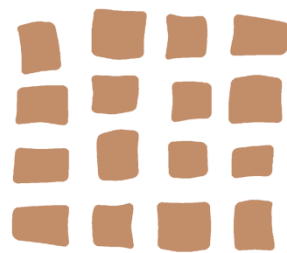
4.5. Observacions generals

Les diverses propostes es poden adaptar a les necessitats de l'alumnat, a projectes concrets o a nivells diferents amb adaptacions. Així mateix, es poden desenvolupar activitats específiques si es considera necessari.

Es disposa de recursos per a poder ajustar algunes de les activitats o tallers dels que s'ofereixen a altres nivells educatius.

Tot i que no s'inclouen en la selecció d'aquesta guia didàctica es disposa de propostes centrades en la prehistòria, en l'evolució política romana, en la gestió de l'aigua al llarg de la història, en la Guissona medieval i moderna...

Per a interessos concrets posar-se en contacte amb davidcastellana@guissona.cat o a través del telèfon 973 55 14 14 (David).



IESSO

Museu i Parc
Arqueològic
Guissona

Per resoldre dubtes, més informació o per personalitzar la proposta contactar amb:

David Castellana Guàrdia – Responsable de l'activitat didàctica del Museu de Guissona

davidcastellana@guissona.cat – 973 55 14 14 – 696 53 22 52