

# CATÁLOGO

# ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

MAHE - MACE 2025/2026





# **CONTENIDO**

(pulsar para ir a la sección)





# INTRODUCCIÓN



Este programa educativo nace con el propósito de, por una parte, dar a conocer a la comunidad educativa los contenidos de las exposiciones permanentes del MAHE y del MACE, hacerles partícipes de la riqueza del patrimonio cultural, histórico y artístico que albergan las instituciones municipales. Con esto se pretende concienciar al alumnado sobre la importancia de su legado patrimonial más cercano, entendiéndolo como una parte indisociable de su identidad que ha de conocer, valorar y preservar. En conjunto, todo esto les invita a convertirse en sus principales custodios como parte de una ciudadanía crítica.

Por otra parte, este catálogo ha de ser una herramienta al servicio del cuerpo docente de los centros no solo del entorno de Elx o el Baix Vinalopó, sino de toda la provincia de Alicante e incluso de otros territorios que se acerquen a nuestras instituciones interesados en su valor patrimonial. Los museos municipales son un aliado para el profesorado, espacios para reforzar y ampliar los contenidos curriculares vistos en las aulas, acercándolos a su realidad material más cercana y transmitiendo la idea de que los hechos del pasado no fueron ajenos a nuestro territorio, sino que lo marcaron y lo configuraron tal y como lo conocemos hoy. Las actividades ofrecidas



completan los objetivos académicos y competenciales establecidos para cada etapa con visitas a las colecciones permanentes y exposiciones temporales, así como con talleres didácticos que pivotan alrededor de diferentes ejes temáticos e históricos.

Además, los museos municipales se presentan como espacios socioculturales lúdicos y de encuentro entre diferentes grupos de la población, estableciéndose como lugares de diálogo con el pasado, con nuestra sociedad y con nosotras mismas, entornos críticos en los que poder construir sinergias que nos conduzcan a reflexiones

orientadas al desarrollo de los valores democráticos e igualitarios, el desarrollo sostenible y la justicia social, todo ello dentro del marco de los ODS.

El programa didáctico no pretende ser inamovible, sino el producto de una conversación multipolar entre los diferentes actores educativos que intervenimos en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Así pues, en Cápsula Cultura, como servicio de educación y mediación sociocultural del MAHE - MACE, trabajamos con una filosofía que os invita a vosotras, docentes, a hacernos llegar vuestras peticiones y la de vuestro alumnado con

el propósito de cubrir y satisfacer de la mejor manera posible las necesidades, curiosidades y búsqueda de experiencias con la que os acerquéis a los museos.

Así pues, encontraréis una serie de actividades desarrolladas con el propósito de acercar la cultura y la educación a través de los objetos de nuestros museos mediante la participación y los procesos de aprendizaje activos. En ellos, han de ser los y las estudiantes los protagonistas de su aprendizaje, desarrollándose de manera autónoma dentro del contexto museístico.





# INFORMACIÓN PRÁCTICA



## CALENDARIO

del **6 de octubre de 2025**  
al **19 de junio de 2026**

## PÚBLICO

**infantil, primaria,  
secundaria, BAT, FP y  
asociaciones**

## HORARIO

**martes a viernes  
10 a 13h  
máx. 2 grupos/día**

## GRUPOS

**máx. 25 personas +  
docente responsable**

## MACE

didáctica sobre  
**exposiciones temporales,**  
anunciada por **canales  
habituales**

## ADAPTACIONES

las **edades** son  
**orientativas,** con  
**adaptaciones a NEAE o  
NEE** si se solicitan

## PRECIO

**gratuito para centros  
de Elche, 1€ por  
alumno/a para otros  
municipios; gratuito  
para docentes y  
acompañantes**

## RESERVA

**Imprescindible reserva previa**  
a través de:

Formulario:

[\*\*PINCHA AQUÍ\*\*](#)

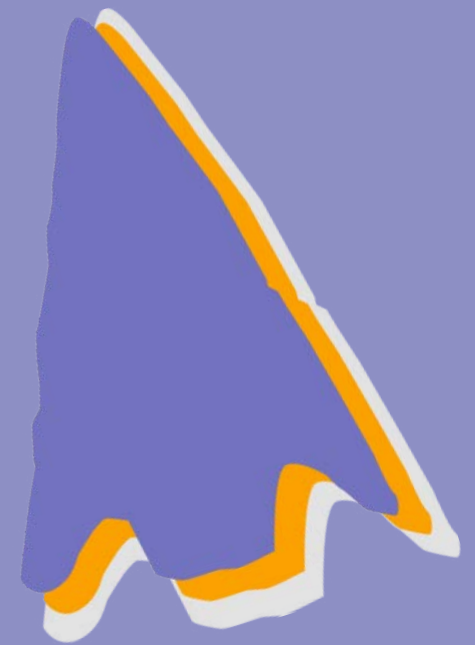
Correo:

[\*\*actividadeselche@capsulacultura.es\*\*](mailto:actividadeselche@capsulacultura.es)

Teléfono:

**623 986 250 / 966 658 203**

# EDUCACIÓN INFANTIL



Infantil  
3 - 5 años

## CANCIÓN DE PIEDRA Y BRONCE

### Objetivos de la actividad:

- Favorecer el aprendizaje vivencial sobre la vida en la Prehistoria a través del juego.
- Conocer el repertorio de objetos cotidianos propios de la Edad del Bronce.
- Fomentar la participación grupal y la expresión oral/musical para recrear el ambiente de las primeras comunidades.

### Descripción:

¡Viaja al Elche de la Edad del Bronce! Construiremos una cabaña prehistórica junto al Vinalopó y crearemos todo lo necesario para vivir: cerámica, fuego, utensilios... ¡hasta traeremos piezas de bronce! Terminaremos cantando juntos alrededor del fuego, como en las primeras aldeas. ¿Te apuntas a esta aventura?



### **Saberes básicos asociados:**

- Aproximación al lenguaje sonoro y a las posibilidades expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos del entorno y los instrumentos.
- Canciones y otras manifestaciones musicales y artísticas. Sentimientos, emociones y acciones que sugieren.
- Materiales específicos e inespecíficos, herramientas, técnicas y elementos en las representaciones plásticas.
- Características y posibilidades representativas de varios géneros literarios infantiles de diferentes culturas (cuentos, relatos, adivinanzas, teatro, trabalenguas, poesía, patrañas, fábulas, leyendas, canciones de cuna...).
- Elaborar creaciones sencillas en cualquier de los lenguajes(plásticas, musicales, dramáticas, corporales...) y participar activamente en el trabajo en grupo cuando haga falta.



Infantil  
3 - 5 años

## VESTIRNOS CON EL PASADO

### Objetivos:

- Conocer cómo se vestía la gente en diferentes épocas y la función social de la vestimenta.
- Comprender cómo funcionaba el uso del color sobre la indumentaria.
- Apreciar la moda a lo largo de los tiempos y cómo fue cambiando.

### Descripción:

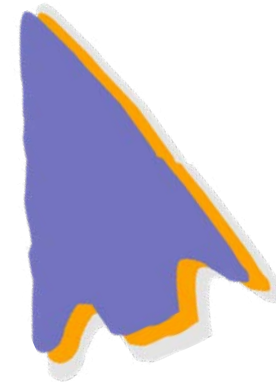
¿Cómo vestía la gente en el pasado? ¿Cómo elaboraban los colores de sus telas? Descúbrelo en este taller con recortables que podrás colocar sobre la silueta de un chico o una chica con vestimentas de distintas épocas. Prueba



cómo le quedaría la toga romana, el pectoral ibérico o las pieles prehistóricas a tus personajes. Píntalos con tintes naturales hechos al momento y llévatelos contigo para tener todo un repertorio de indumentarias históricas.

**Saberes básicos aplicados:**

- Aproximación al lenguaje y a las posibilidades expresivas y creativas del cuerpo, los objetos cotidianos del entorno y los instrumentos.
- Las manifestaciones artísticas musicales, plásticas, visuales, audiovisuales y gastronómicas de su entorno como parte del patrimonio.



# EDUCACIÓN PRIMARIA



Primaria  
6 - 10 años

## EXCAVANDO EN NUESTRO PASADO, ARQUEOLOGÍA PARA TODOS LOS DÍAS

### Objetivos de la actividad:

- Entender cómo funcionan los principios de la arqueología.
- Comprender cómo se genera un yacimiento arqueológico.
- Conocer las principales épocas históricas de Elx y la sucesión de ocupaciones en nuestro territorio.
- Saber que los materiales se aparejan a épocas, clases sociales, género y edades y que todo ello nos da información sobre las personas que los emplearon.

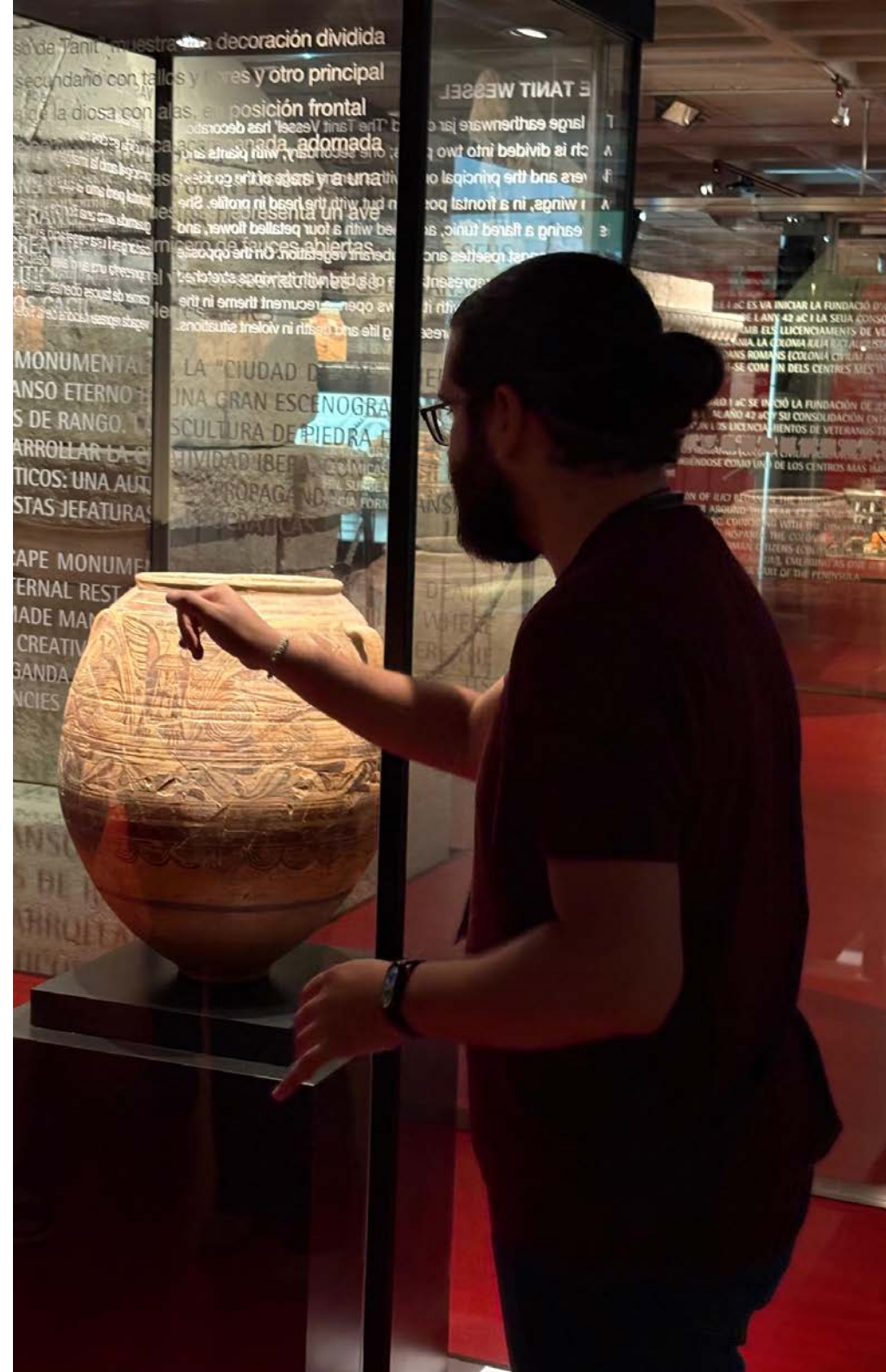


## Descripción:

¿Qué nos cuentan los objetos del pasado? En este taller serás arqueólogo por un día: explorarás piezas del museo como si fueran pistas de una gran historia. Tras una visita interactiva, reconstruiremos la línea del tiempo cultural de Elche, repasando todas sus épocas y culturas a través de sus piezas principales. Finalmente, crearás tu propio "kit de cultura material" con objetos que te representan hoy, imaginando cómo serán expuestos en un museo del futuro.

## Saberes básicos asociados:

- Cronología histórica. Periodos cronológicos y grandes edades de la Historia. Unidades de medida (década, siglo).
- Identificación del patrimonio material como elemento del municipio.
- Reconocimiento de otros tipos de patrimonio (inmaterial) y localización de expresiones culturales e históricas (patrimonio) más próximas a su localidad y a nivel nacional.
- Propuestas de cuidado del patrimonio a pequeña escala.





Primaria  
8 - 12 años

## DEL MOSAICO AL PÍXEL, LA HISTORIA EN 8-BITS

### Objetivos de la actividad:

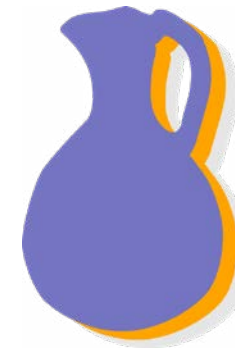
- Entender qué es un mosaico.
- Comprender qué función tenían los mosaicos en época romana y sus temáticas.
- Crear nuestro propio fragmento de mosaico con temáticas diversas.

### Descripción:

¿Cómo se elaboraban los mosaicos en la antigua Roma? En este taller el alumnado lo descubrirá de forma práctica. A partir de pequeñas teselas de plástico (tipo hama beads), crearán su propio mosaico con motivos geométricos, animales u otros, eligiendo colores y siguiendo patrones inspirados en la época. Además, conectaremos este arte antiguo con el mundo digital actual (pixel art). Al finalizar, cada participante se llevará su mosaico como recuerdo.

### **Saberes básicos asociados :**

- Cronología histórica. Periodos cronológicos y grandes edades de la Historia. Unidades de medida (década, siglo).
- Identificación del patrimonio material como elemento del municipio.
- Conocimiento de las características de la cultura griega y la romanización y análisis de su herencia en la sociedad actual.
- Propuestas de cuidado del patrimonio a pequeña escala.
- Emisión de juicios de valor sobre el origen del patrimonio y su relación con los acontecimientos históricos.



# EDUCACIÓN SECUNDARIA



## ¿QUÉ ES UN MUSEO?

### Objetivos de la actividad:

- Conocer qué es un museo y qué función tiene.
- Entender el propósito de una exposición y del discurso museográfico.
- Comprender los museos son lugares de encuentro, contraste y diálogo.
- Fomentar el trabajo creativo, la expresión personal y la reflexión ecosocial.
- Explorar las vías para hablar sobre nuestro presente a través del pasado y la proyección hacia un futuro.



### **Descripción:**

¿Qué es un museo? ¿Quién decide lo que se expone? En este taller, el alumnado creará su propio museo del futuro, eligiendo materiales que hablen de nuestra sociedad, su conexión con el pasado y los problemas de los que habla de cara al futuro. Conectaremos con la idea del museo personal de Pere Ibarra, origen de nuestro museo y, a través de la creatividad, objetos cotidianos, móviles y materiales reciclados, diseñarán vitrinas que cuenten nuestra forma de vivir, los problemas del presente y lo que nos hace humanos. Finalmente, el alumnado ofrecerá un recorrido por este espacio expositivo, invitándonos a reflexionar, construir y compartir miradas propias sobre el mundo que habitamos.

### **Saberes básicos asociados:**

- Proyectos de diseño.
- Retos del mundo actual.
- Noción de diversidad cultural.
- Cuidado del patrimonio a pequeña escala.





## MEDITERRÁNEO, AUTOPISTA DE CULTURAS

### Objetivos de la actividad:

- Comprender y simular cómo se producían los intercambios en el comercio antiguo.
- Acercarnos a los diferentes lenguajes y alfabetos del pasado.
- Gamificar el proceso mediante el cual los antiguos mercaderes intercambiaban productos.
- Entender las implicaciones culturales de cada uno de los pueblos implicados.

### **Descripción:**

Adéntrate en el mundo antiguo a través de un juego de rol donde griegos, púnicos e íberos comercian, escriben y negocian para completar sus objetivos. Antes de empezar, visitaréis la exposición permanente del museo para descubrir pistas y resolver retos: si lo conseguís, obtendréis ventajas para la fase de intercambio de bienes. Como comerciantes antiguos, emplearéis los alfabetos antiguos para intercambiar bienes, con la intervención de eventos sorpresa que os obligarán a colaborar, experimentando cómo el Mediterráneo fue una red de comercio clave para el desarrollo de las civilizaciones.

### **Saberes básicos asociados:**

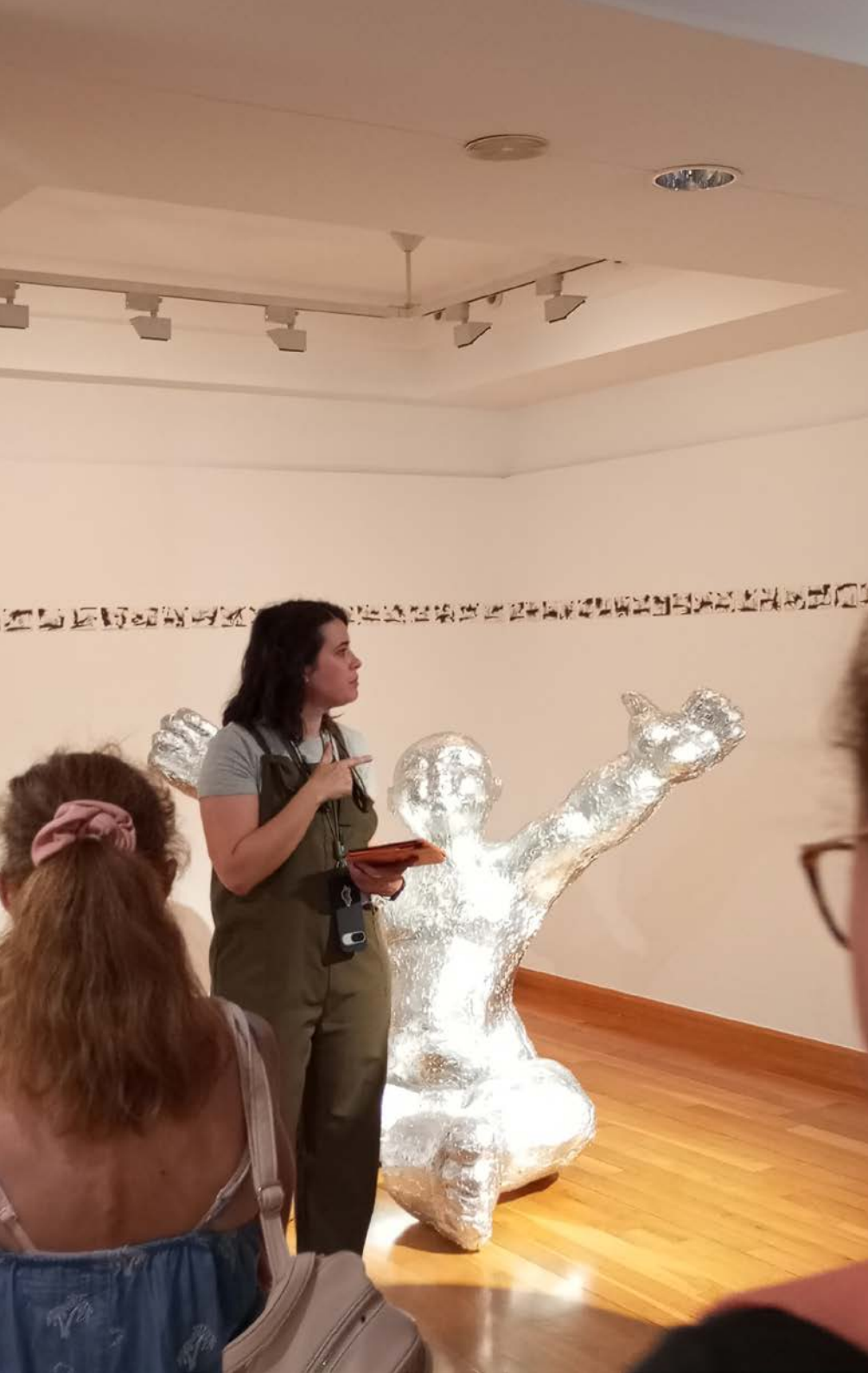
- Ubicación espacial y temporal de los hechos históricos. El cómputo actual del tiempo histórico en la historiografía. Cronología y periodización.
- La expansión colonial de Grecia en el Mediterráneo. La extensión del Helenismo.
- Roma, evolución política y factores de su expansión por el Mediterráneo.



## HISTORIAS DE IBERIA

### Objetivos de la actividad:

- Dar a conocer la cultura visual de los pueblos ibéricos a través de la recreación de sus decoraciones.
- Comprender el valor simbólico y estético del arte ibérico.
- Estimular la creatividad mediante la imitación de técnicas artesanales.
- Fomentar el respeto y valoración del patrimonio arqueológico.
- Reconocer y apreciar las formas, símbolos y colores típicos de la cerámica ibérica.

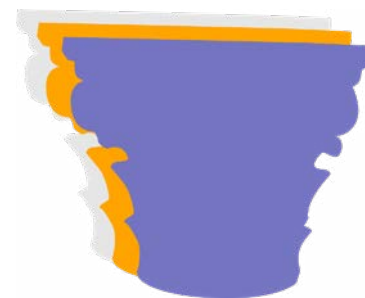


**Descripción:**

El taller cerámico de la Alcudia ha vuelto a la vida. Basándose en la rica iconografía íbera de la cerámica de la zona, con plantillas de modelos reales, los alumnos crearán una franja narrativa como la de los grandes vasos. Guerreros, figuras festivas, una procesión, motivos funerarios... Cada grupo creará su propia historia y la plasmará en tiras alargadas como las trasposiciones de estas escenas y la narrarán a los compañeros. Además, estas obras se introducirán en una aplicación que permitirá dotarlas de movimiento, generando una animación combinada con todos los trabajos.

**Saberes básicos asociados:**

- Ubicación espacial y temporal de los hechos históricos. El cómputo actual del tiempo histórico en la historiografía. Cronología y periodización.
- Realizaciones más relevantes del arte griego clásico y helenístico.
- Reconocimiento de la propia identidad cultural. Convivencia y respeto de las diferencias culturales e identitarias.





# ACTIVIDADES EN PEDANÍAS



## ACTIVIDADES PARA PEDANÍAS

Actividades pensadas para su realización en centros educativos o sociales de pedanías rurales de Elche. Estas actividades tienen un perfil basado en los contenidos y materiales del MAHE y MACE, acercando la historia a espacios más alejados de las instituciones, pero que al mismo tiempo tratan de conectar con las vidas e inquietudes de la sociedad rural ilicitana.

Todos los  
públicos



## LA MUERTE DE BELES

### Objetivos de la actividad:

- Comprender el ritual del funeral ibérico.
- Participar de las actividades que el sacerdote oficiaba.
- Observar las piezas de ajuar y entender cuál era su función en el tránsito hacia la otra vida.

### Descripción

Participa en esta teatralización y acompaña al joven sacerdote en prácticas, Ordumeles, en su primer día oficiando un enterramiento ibérico. Nuestro pobre sacerdote se encuentra en un gran apuro, pues no se trata de un oficio cualquiera, ha fallecido en combate el valiente Beles, el héroe del oppidum y se requieren unos actos funerarios a la altura de la ocasión. Seguro que le vendrá bien que le echéis una mano, ¿os animáis?



### **Saberes básicos asociados**

- Ubicación espacial y temporal de los hechos históricos. El cómputo actual del tiempo histórico en la historiografía. Cronología y periodización.
- Reconocimiento del valor identitario del patrimonio cultural y natural y el compromiso con su preservación como herencia irrenunciable del ser humano.
- La puesta en valor y disfrute del patrimonio como bien social e identitario.



## **DEL MOSAICO AL PÍXEL, LA HISTORIA EN 8-BITS**

### **Objetivos de la actividad:**

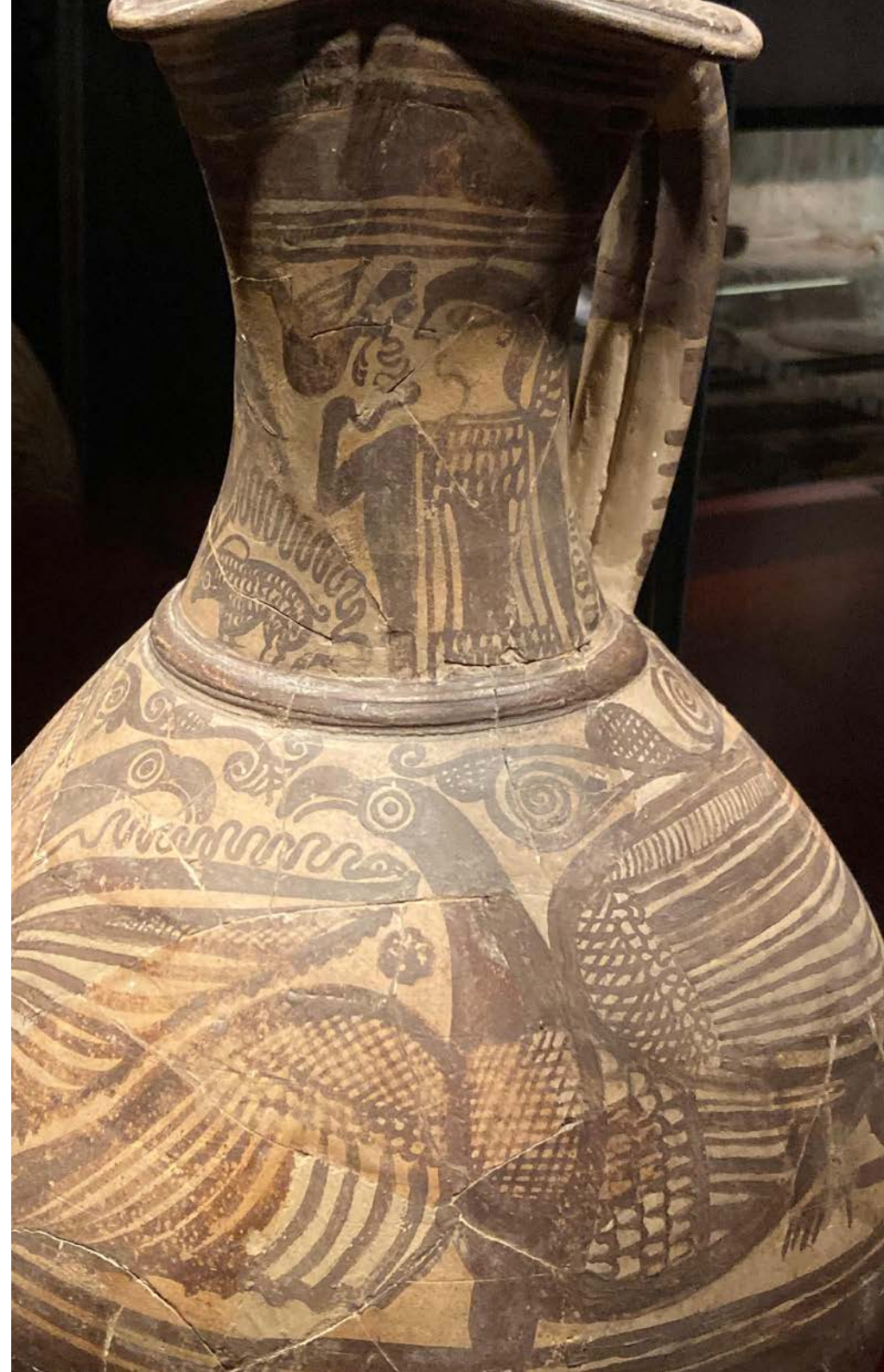
- Entender qué es un mosaico.
- Comprender qué función tenían los mosaicos en época romana y sus temáticas.
- Crear nuestra propia obra.

### **Descripción:**

¿Cómo se elaboraban los mosaicos en la antigua Roma? En este taller el alumnado lo descubrirá de forma práctica. A partir de pequeñas teselas de plástico (tipo hama beads), crearán su propio mosaico con motivos geométricos, animales u otros, eligiendo colores y siguiendo patrones inspirados en la época. Además, conectaremos este arte antiguo con el mundo digital actual (pixel art). Al finalizar, cada participante se llevará su mosaico como recuerdo.

### **Saberes básicos asociados :**

- Cronología histórica. Periodos cronológicos y grandes edades de la Historia. Unidades de medida (década, siglo).
- Identificación del patrimonio material como elemento del municipio.
- Conocimiento de las características de la cultura griega y la romanización y análisis de su herencia en la sociedad actual.
- Propuestas de cuidado del patrimonio a pequeña escala.
- Emisión de juicios de valor sobre el origen del patrimonio y su relación con los acontecimientos históricos.





## ¿QUÉ ES UN MUSEO?

### **Objetivos de la actividad:**

- Conocer qué es un museo y qué función tiene.
- Entender el propósito de una exposición y del discurso museográfico.
- Comprender los museos son lugares de encuentro, contraste y diálogo.
- Fomentar el trabajo creativo, la expresión personal y la reflexión ecosocial.
- Explorar las vías para hablar sobre nuestro presente a través del pasado y la proyección hacia un futuro.

### **Descripción:**

¿Qué es un museo? ¿Quién decide lo que se expone? En este taller, el alumnado creará su propio museo del futuro, eligiendo materiales que hablen de nuestra sociedad, su conexión con el pasado y los problemas de los que habla de cara al futuro. Conectaremos con la idea del museo

personal de Pere Ibarra, origen de nuestro museo y, a través de la creatividad, objetos cotidianos, móviles y materiales reciclados, diseñarán vitrinas que cuenten nuestra forma de vivir, los problemas del presente y lo que nos hace humanos. Finalmente, el alumnado ofrecerá un recorrido por este espacio expositivo, invitándonos a reflexionar, construir y compartir miradas propias sobre el mundo que habitamos.

**Saberes básicos asociados:**

- Proyectos de diseño.
- Retos del mundo actual.
- Noción de diversidad cultural
- Cuidado del patrimonio a pequeña escala.





## Catálogo de actividades didácticas

### MAHE - MACE 2025/2026

