

> 30 de septiembre de 2026 a las 0:00



ACERCAMIENTO. Autoridades y la comunidad educativa del IES Oretania, participantes en el inicio del programa cultural escolar.

El Museo Arqueológico abre el programa cultural al alumnado

El IES Oretania participa en la documentación del patrimonio con tecnologías

ANA BELÉN PORTELLANO

La Consejería de Cultura, Patrimonio Histórico y Deporte de la Junta de Andalucía inicia una nueva edición del programa escolar cultural, que se desarrollará a lo largo del curso en los distintos museos y enclaves arqueológicos de la provincia jiennense, con el objetivo de acercar la cultura de forma dinámica e interactiva al alumnado de los centros educativos.

El delegado territorial, José Ayala, fue el encargado de dar el pistoletazo de salida a esta iniciativa junto al alumnado del IES Oretania, de Linares, en el Museo Arqueológico, donde subrayó las principales

líneas del programa en este nuevo curso: “El alumnado va a ser el protagonista de las diversas posibilidades que ofrece la educación patrimonial como, por ejemplo, la digitalización y la reproducción tridimensional de piezas arqueológicas con el objetivo de facilitar su conocimiento y exploración por personas con discapacidad visual”, dijo. Este programa posibilita que los participantes, más allá de realizar una visita guiada tradicional a los espacios culturales de la Junta de Andalucía en la provincia, puedan disfrutar de estos como “espacios vivos de aprendizaje, experimentación e investigación”, detalló Ayala. Todos los museos y conjuntos arqueológicos de la

Consejería de Cultura, Patrimonio Histórico y Deporte de la provincia participan en este programa cultural escolar, que se desarrollará a lo largo del curso en el Museo de Jaén, el Museo Íbero, el Museo Arqueológico de Úbeda, el Museo de Artes y Costumbres Populares del Alto Guadalquivir de Cazorla, el Conjunto Arqueológico de Cástulo y el Oppidum de Puente Tablas.

Las propuestas están destinadas al alumnado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional, además de a familias, asociaciones, colectivos sociales y grupos con necesidades específicas. Tantaramusa Patrimonio y Educación S.L.U. es la empresa en-

cargada de desarrollar el proyecto con una metodología basada en la participación activa, el aprendizaje significativo, el juego, la investigación y la creación de vínculos entre las personas y el patrimonio.

La actividad desarrollada ayer por el alumnado del IES Oretania en el Museo Arqueológico de Linares permite su participación en un proceso real de documentación del patrimonio a través del uso de tecnologías de digitalización y reproducción 3D. Además, los alumnos pueden conocer los hallazgos y objetos más relevantes de Cástulo y su significado, contribuyendo también a la conservación del patrimonio histórico.