

documentación

Proceso selectivo para conserjes

octubre 2025



MUSEO del MAR



SANTA POLA CULTURA



museo territorio
**Actividades y sede central
y salas externas adscritas
al museo.**



**El museo del mar de Santa Pola como museo territorio.
Actividades y sede central y salas externas adscritas al
museo. Tipos de colecciones que alberga el museo artísticas,
etnográficas y arqueológicas.**

Somos un Museo local cuya sede central se alberga en un monumento, el Castillo Fortaleza de Santa Pola, y que tiene sus orígenes en el Museo Arqueológico y Pesquero creado por iniciativa del Ayuntamiento de Santa Pola en 1982. Nuestra misión es explicar la historia de un puerto concreto, ibérico, romano, medieval, de época moderna, hasta el contemporáneo puerto pesquero de Santa Pola. Para ello, nos servimos de diversas disciplinas y técnicas científicas propias de las ciencias humanas y sociales, y, por tanto, como muchos otros museos locales, nos hacemos valer de la historia, la arqueología, la antropología o la etnografía para estos fines. Pero, para dialogar con los ciudadanos del presente, también utilizamos los lenguajes del arte y en nuestra colección albergamos una incipiente colección de arte contemporáneo y una política expositiva con vocación internacional.

Para conocer más sobre los sitios patrimoniales y el carácter de las piezas de la colección más destacadas visitar:

<https://museodelmarsantapola.com/patrimonio/>

Nuestras colecciones son dispares, como sucede en la mayoría de los museos locales, evocando esa expresión tan acertada de Santacana y Llonch (2008), que incisivamente apuntan a que “los museos locales son un paradigma de lo heterogéneo” (p. 17). Y es que en nuestro caso, los restos arqueológicos resultantes de las campañas de excavación urbana, de emergencia, marcadas al ritmo y necesidad de las promociones inmobiliarias (o la obra pública) y las donaciones de objetos aparentemente inútiles (que hubieran acabado en la basura, o con suerte, en algún anticuario) son, junto con reseñables intervenciones planificadas de manera puntual, el núcleo duro de nuestra colección.

Es en los museos locales, en los que el devenir histórico y sociológico de una comunidad (y sus procesos económicos y culturales) se pueden conocer mejor, porque no crecemos desde el gusto o la estrategia de un coleccionista, sino desde el desorden y el caos de la vida de las sociedades que se modernizan a golpes, en nuestro caso concreto, de un modelo económico desarrollista basado en el ‘turismo residencial’. No es un mal local, sino compartido con sendos territorios marítimos del mediterráneo y floreciente en la Costa Blanca (Rico y Baños, 2016). Y así, resultado de

museo territorio **Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.**



los zarpazos de un urbanismo demoledor, fue como en los albores de la democracia, ‘descubrimos’ que éramos Portus Illicitanus o que teníamos un legado de patrimonio, tangible e intangible, de gran valor vinculado a las estructuras productivas y sociales consecuencia de uno de los puertos pesqueros más importantes del Mediterráneo. Al fin y al cabo, mucho de lo que, en los museos locales, hemos hecho en las últimas décadas, ha sido luchar contra el olvido, contra la pérdida de memoria, y, en definitiva, contra la pérdida de sentido. Casi me atrevería a decir, que los museos locales nacimos del sufrimiento de la pérdida de lo común-cercano de aquellos que, por pasión o por conocimiento científico, sintieron ese dolor. En este sentido, y como indica el antropólogo Delgado (2000) “los restos arqueológicos reciben la no menos estratégica tarea de confirmar que nuestro presente ya estaba de algún modo en nuestro pasado (y, por tanto) todo museo (...) es un intento desesperado por conservar la memoria o invocar la presencia del pasado” (p. 51).

Una visión miope de los museos locales confunde el fin con los medios; investigamos, conservamos y divulgamos objetos (o bienes inmateriales) en cuanto que son herramientas para la construcción de un relato que nos permite conectar pasado, presente y futuro de una comunidad. No somos poseedores, los museos locales, por lo general, de esas grandes piezas que se estudian en los libros de historia del arte. Nuestra principal misión es intangible, aunque para ello nos valgamos de elementos muebles e inmuebles. Nuestro oficio es la memoria y el sentido de una sociedad concreta, en un tiempo y en un medio concreto, en un territorio, y su evolución a lo largo de la historia. Siendo conscientes de que, en el Museo del Mar, heredero del legado de una sociedad y sus modos de ser y hacer, excepto en limitadas excepciones, no podemos, ni podremos, contar con el ‘fetiche de la pieza’, nos vemos impelidos a dar una respuesta, a la valoración del patrimonio local adaptada a nuestro entorno. Un museo local, cada uno de nuestros museos locales, nuestros problemas comunes e idiosincrasias propias, son producto, y a la vez, han de dar respuesta, a la sociología de una comunidad local, y ser, instrumento de identidades colectivas ad intra (hacia los colectivos habitantes del territorio) y ad extra (hacia los visitantes de ese territorio). El patrimonio es una construcción cultural en constante redefinición, sufre cambios en su consideración jurídica y social, y esas transformaciones han de reflejarse en nuestras estructuras de gestión. En cambio, desde los museos locales, en muchas ocasiones, hemos encontrado límites (ideológicos o conceptuales, de recursos, entre otros) a una necesaria capacidad de adaptación ante esos cambios. Para el caso de Santa Pola, este necesario proceso de reflexión, impelido por la Dirección Territorial de Patrimonio de la Generalitat Valenciana, nos ha conducido a un proceso de redefinición del enfoque de actuación, del concepto de gestión de los museos y del patrimonio local.

A través del instrumento Plan de Museo (museológico) estamos planteando un modelo de gestión que investigue y valore el patrimonio en el territorio, entendiendo

museo territorio **Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.**



los bienes patrimoniales como elementos contextualizados, no intervenidos unitariamente como reliquias del pasado autónomas, sin un nexo de unión entre ellas mismas, su sociedad y su territorio.

La gestión del patrimonio requiere de un guion (y también de una posición ante los problemas que atañen a los ciudadanos), donde las colecciones, los elementos muebles, no se desvinculen de los elementos inmuebles de los que provienen, con intervenciones sometidas a ocurrencias o vicisitudes varias de la política local (Museu de Prehistòria de Valencia, 2012). Y esto es así, porque el valor más importante del patrimonio para locales y visitantes es su significado, y, por tanto, su valor simbólico. En este modelo de gestión pretendemos abordar continente y contenido desde una visión congruente, donde nos encontramos con patrimonio que se puede interpretar in situ, y otro que, por motivos distintos, como los requerimientos de conservación, se alberga en las estructuras arquitectónicas convencionales que hasta hace poco eran los museos (como nuestra sede central en el Castillo Fortaleza). Para ello, nos servimos del binomio piezas y contextos en un territorio donde se ubican diferentes elementos patrimoniales culturales y naturales que deben dialogar entre sí en su proceso de investigación y valorización y que deben narrarse mediante un hilo argumental, que, en nuestro caso, está predominantemente vinculado a la relación entre el ser humano, la tierra y el mar, en definitiva, con el puerto de mar mediterráneo, que fue y es Santa Pola (Ballart y Juan, 2010).

El museo local es el gestor del patrimonio local tangible e intangible, custodia la memoria histórica de una comunidad, es una herramienta para comprender, para descodificar los procesos históricos de cambio en la localidad, es en definitiva, un medio de comunicación, un centro de interpretación de la evolución de una sociedad (sus intereses, relaciones de poder e identidades) y un territorio concreto, que se hace valer de distintos recursos museográficos y debe constituirse como un activo en la estrategia de desarrollo socioeconómico, territorial y turística (Layuno, 2007). Con este fin, nuestra acción se inspira en la filosofía del museo-territorio para la gestión del patrimonio, a partir de un modelo que nos permite integrar diferentes espacios musealizados en el territorio, enfocarnos hacia las políticas públicas y las estrategias de desarrollo local y hacia la creación de productos turísticos, que experiencien una oferta cultural complementaria al turismo de sol y playa y enfocada a la renovación la promesa de valor del destino (Rico, 2014). Y aunque este modelo no es nuevo, en la práctica, como apunta Ramos (2007) “la realidad es que en España tanto la nueva museología como el verdadero marketing territorial han tenido, de momento, poco predicamento” (p. 335).

Esta filosofía se tangibiliza, en la actualidad, en espacios musealizados concretos. El Museo del Mar, sede central ubicada en el Castillo Fortaleza, que se extiende en el

museo territorio **Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.**



territorio mediante sus salas externas, el Barco Pesquero, en materia etnográfica, el Aquarium y el Portus Illicitanus, para la arqueología romana.

Portus Illicitanus es un museo de sitio, que sale fuera del contenedor expositivo tradicional, de un espacio arquitectónico encerrado, y aunque hoy musealiza solo una pequeña parte del yacimiento, tiene vocación de ampliar, en el medio y largo plazo, su área de intervención. La aplicación de técnicas de prospección no invasiva como el georradar, ha sido, junto a otra información conferida por seguimientos arqueológicos y excavaciones puntuales, herramienta fundamental para delimitar, con gran precisión, la extensión del yacimiento arqueológico Portus Illicitanus.

El objetivo de toda excavación es científico, pero cuestión distinta es conservar, interpretar y divulgar ese patrimonio. Ello requiere ingentes cantidades económicas, y para ello las administraciones locales han de servirse de cofinanciación externa de otras administraciones públicas prácticamente en la mayoría de los casos. La misión del director de museo, y el equipo de conforme la gestión local del patrimonio, es responder, ante las limitaciones de recursos económicos, humanos y materiales, a la pregunta de dónde y cuándo intervenir debatiéndose en la eterna dialéctica entre urgencias e importancias (Martos, 2016).

En nuestro caso, el Museo del Mar consideró, que el primer proyecto de intervención arqueológica, que rebasara la fase de excavación, para generar un producto interpretado de turismo cultural en la historia de Santa Pola, había de ser en una parcela del Portus, previamente excavada en parte, y en la Casa Romana aledaña ubicada en el Parque del Palmeral. Varios fueron los detonantes y razonamientos por lo que se tomó esta decisión que acabaría por forjar el “Proyecto FEDER Puesta en Valor del Portus Illicitanus”, liderado por el Ayuntamiento de Santa Pola y cofinanciado por la Generalitat Valenciana y la Unión Europea. En estos elementos patrimoniales convivían, junto con el valor patrimonial (Ballart y Juan, 2010):

- **el valor simbólico** del relato de una tierra marinera y, en consecuencia, de su museo local, el Museo del Mar, al ser un pedazo del puerto romano del mediterráneo que se conecta con la naturaleza portuaria de la Santa Pola moderna y contemporánea.
- **el valor turístico**, al ser un área del yacimiento relativamente pequeña, y por tanto, abordable con unos recursos económicos concretos, ubicada en el centro urbano de la localidad, a escasa distancia de la sede central del Museo del Mar, el Castillo Fortaleza, y por tanto, absolutamente accesible físicamente para los públicos y rodeada de infraestructuras complementarias como comercios, restaurantes, estación de autobuses, infraestructuras de acceso y equipamientos municipales. Además de su ubicación estratégica para la generación de una ruta

museo territorio **Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.**



cultural entre sedes centrales y periféricas del Museo del Mar, tampoco fue desdeñable para la toma de la decisión el grado de deterioro de las estructuras excavadas en décadas anteriores y el potencial de crecimiento y riqueza del producto cultural, que nacía, confinado en un espacio concreto, pero que poseía amplias posibilidades de crecimiento al encontrarnos en un yacimiento, ubicado en el corazón de una ciudad, que por azar en un principio y por medidas protectoras indicadas en el Catálogo de Protección del año 2008, al ser catalogado como Bien de Relevancia Local, no ha sufrido, en gran parte, grandes procesos de urbanización (nos referimos concretamente al denominado Mercado de Viguetes).

- el potencial valor social y de uso como recurso educativo para la educación formal y no formal. Así, el Museo al Aire Libre Portus Illicitanus narra una microhistoria, en muchas ocasiones, una historia de la vida cotidiana, que, necesariamente, debe ser puesta en el contexto de los acontecimientos históricos de un espacio geográfico más amplio, que, en nuestro caso, es Ilici.

De este modo, han quedado conectadas la Casa Romana ubicada en un espacio público, el Parque del Palmeral, y una parcela del Portus Illicitanus en su proceso de puesta en valor y explotación turística, sin que estos dos elementos perdieran el sentido de dialogar el uno con el otro y recalcando, en la propuesta museográfica, que el Yacimiento Portus es mucho mayor a la pequeña extensión que hoy se ha excavado y puesto en valor. Dos espacios musealizados en diálogo también con la sección de arqueología romana de la sede central del Museo del Mar, en el Castillo Fortaleza. De este modo, podemos generar una ruta cultural que comienza en la sede central del Museo, conformado hoy, no como un producto cultural que nace y muere en los confines de las murallas de la Fortaleza, sino como una suerte de centro de recepción de visitantes y de interpretación de la historia de Santa Pola, que nos permite dotar de un significado funcional, simbólico y contextual, a los objetos allí expuestos en conversación con sus yacimientos interpretados (Pulido, 2013). Este proceso, con la inauguración de Portus Illicitanus, sala externa del Museo del Mar, no es el fin, sino el inicio, de un modo de hacer enfocado a una filosofía de territorio-museo como se ha comentado anteriormente. El movimiento genera movimiento y ante nosotros se exhibe ahora la necesidad y el reto inminente de generar un almacén vivo, visitable, en el entorno del yacimiento que permita dar un uso social, educativo y turístico, a las ingentes cantidades de material resultante de las campañas de excavación, más allá, del lógico y necesario uso de investigación científica. Si no conseguimos que los almacenes sean también museo abierto a los públicos, y por tanto, parte de la experiencia y de la oferta de turismo cultural, los museos locales difícilmente podremos conseguir los recursos económicos, humanos y materiales necesarios para gestionar unos almacenes que aseguren respeto por los depósitos y el cumplimiento de la norma. Los centenares de cajas de cerámica, resultan muy interesantes para la necesaria investigación científica pero poco 'sexys' para los Ayuntamientos y pueden

museo territorio **Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.**



constituirse en un serio problema en la gestión de los museos locales al requerir muchos recursos municipales para el cumplimiento de la norma y encontrar, la política local, pocos refuerzos a la implementación de esas cantidades de presupuesto público. Y es que lógicamente los ‘tiempos’ de la gestión del patrimonio y de la política local son distintos teniendo en cuenta que, como indica Ramos (2007) “si se desea poner en valor yacimientos arqueológicos para hacerlos visitables, se debe ir a remolque de la investigación. Y es que los yacimientos musealizables son aquellos donde se ha llevado a la práctica previamente un proyecto de investigación arqueológica consciente y ordenado conforme a principios teóricos y metodológicos apropiados (...) los yacimientos de interés requieren un periodo de investigación que se prolonga durante décadas. Normalmente, no cabe esperar ‘resultados’ musealizables inmediatos” (p. 337). Para dar respuesta a estos retos, desde el Museo del Mar se propone que, como hemos indicado anteriormente, que los almacenes sean parte del museo visitable y que se ubiquen en el propio yacimiento arqueológico Portus Ilicitanus. Esto nos permite integrar su visita en la ruta cultural comentada anteriormente y, por tanto, su plena integración en la oferta del nuevo producto turístico creado (Camarero y Garrido, 2004). Como parte complementaria de esa oferta, desde el Museo del Mar (con la financiación de los recursos de la concejalía de Turismo de la localidad) se generó una Sala de exposiciones temporales colindante al Portus Ilicitanus y a caballo, entre la Casa Romana y la parcela del Portus musealizada, aunque su futuro hoy se encuentra en interrogante por serios problemas de vandalismo. Este problema nos impele a profundizar en las acciones de divulgación preventiva para la conservación del patrimonio (Mateos, Marca y Attardi (2016). En este sentido, hemos iniciado desde hace algunos años una apuesta por la arqueología de comunidad o social, generando todo tipo de iniciativas vinculadas a la experienciación y comprensión del trabajo del arqueólogo por parte de la ciudadanía y a la divulgación de las prácticas y resultados de las diferentes campañas de excavación realizadas con la Universidad de Alicante haciendo saber qué sabemos y cómo lo sabemos.

Los Diálogos Museo-Academia, las actividades de Museo Abierto mediante conversatorios con la ciudadanía, los Abierto por Excavaciones, la grabación de pequeñas píldoras informativas destinadas a las redes sociales, la convivencia entre pequeños grupos de ciudadanos y arqueólogos para actividades concretas...todas estas prácticas colaborativas han caracterizado nuestra personalidad como Museo, un modo de hacer en el que la arqueología ha situado en primer plano a la comunidad local.

El Museu de Santa Pola, posee un sistema de gestión incardinado en su proyecto museológico basado en la filosofía del museo-territorio. Puede ser consultado en nuestra página web:

<https://museodelmarsantapola.com/museo-abierto/publicaciones/>

museo territorio **Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.**



Es por ello, que vertebra sus sedes visitables en una central, ubicada en el castillo-fortaleza de Santa Pola, de carácter renacentista (donde destaca una sección etnográfica, arqueológica y salas de exposiciones artísticas) y salas externas de carácter etnográfico y arqueológico (Portus Illicitanus, yacimiento arqueológico romano (con hallazgos destacados datados en los S. I a. C- S. IV d. C.), Barco Pesquero visitable (arrastrero de los años 80), Aquarium (con especies representativas de la bahía). Esta arquitectura de marcas se presenta en nuestra página web: <https://museodelmarsantapola.com/sedes/identidad-corporativa/>

Cuando hablamos de territorio museo o museo territorio, partimos de una relación de conceptos que representan dos expresiones claras. Por un lado, está el museo, una institución cultural entre cuyas funciones no sólo se encuentran las tareas de atesorar, proteger y divulgar la cultura relacionada con aquellas colecciones que alberga, sino también la de crear identidad, formando parte de la oferta turística de un lugar determinado como activo en su desarrollo económico y, por lo tanto, creando ciudad. Por otro lado, el concepto de territorio cuya definición en este marco contextual engloba todos aquellos productos resultados del paso del tiempo en un espacio geográfico específico, tangibles e intangibles, fruto de acciones antrópicas y de su transformación del entorno natural, que conforman el patrimonio colectivo de la comunidad vinculada a dicho territorio y, por consiguiente, todo aquello que construye la memoria colectiva; de nuevo, su identidad.

En las últimas décadas el concepto de museo, su estructura y sus funciones, han vivido una importante evolución tanto desde una perspectiva interna como de la propia percepción que la sociedad tiene de ellos que, con su demanda de productos culturales actualizados y competitivos ha forzado esa transformación, alejando al museo de su imagen clásica de espacio intelectual exclusivo para la exposición de 'tesoros patrimoniales' y convirtiéndolas en organismos abiertos y relacionales, democratizadores de la cultura y con una importante función social.

Esta nueva expresión también está presente en la fórmula de museo territorio en la que el objeto a partir del cual se definen todas las estrategias de actuación es el territorio, es decir, toda la plataforma patrimonial de un espacio concreto y cuyo modelo de gestión debe estar al servicio de su comunidad, como describe Vicente i Guitart al afirmar que estos equipamientos (museos territorio) se definen y singularizan por la proximidad e implicación en su medio cultural-natural, por la vocación de uso comunitario basado en la participación ciudadana y por el tratamiento integral de los bienes patrimoniales de un espacio determinado, lo que se denomina el museo sin muros (2001: 30).

museo territorio **Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.**



El 'territorio museo' nace a finales de los años 90 enmarcado en las nuevas estrategias de turismo y marca para el desarrollo local, ya que delimita un área espacial cohesionada no sólo por sus agentes patrimoniales, históricos o naturales e inmateriales, sino también por aquellos conectores sociales que conforman la identidad local, como pueden ser la gastronomía o las actividades productivas, aspectos derivados de elementos también identitarios de esa sociedad como es el caso del mar y la pesca para la localidad de Santa Pola.

Las ideas clave de construcción del concepto de territorio museo pueden resumirse como el desarrollo de una estrategia eficaz de musealización de un territorio que, además, contribuye al desarrollo sostenible del mismo. Este concepto se desarrolló en paralelo al de 'museo abierto' en el marco de un proyecto que tuvo como principal misión crear herramientas de gestión desde una visión territorial y con un doble objetivo: su uso social y el desarrollo local (Miró, 2009).

El objeto de gestión del territorio museo va más allá del museo tradicional entendido como colección museográfica –tanto expositiva como en depósito– delimitada por cuatro paredes; la fórmula engloba un enorme espacio en el que se debe intervenir, incidiendo en todo el municipio a través de una red bien definida y articulada, que además se inserte en las estrategias y planes de desarrollo turístico de la localidad, tal y como definen Izquierdo et ál. al explicar que “la metodología del territorio museo es una estrategia para la inserción del patrimonio en las políticas de planificación y desarrollo territorial, haciendo especial énfasis en la sostenibilidad y en la realización de nuevas propuestas orientadas a potenciar el turismo cultural” (2005: 36); una herramienta de gestión basada en estrategias pluridisciplinarias que construyen un modelo interpretativo común a toda la plataforma patrimonial del municipio, creando un conjunto cultural interdependiente, sostenible y centralizado. Estrategias, además, con un alto grado de dinamización, ya que responden a necesidades específicas de cada territorio y, dentro de este, a las de cada elemento patrimonial, superando las propuestas tradicionales que se han llevado a cabo en las últimas décadas.

El éxito del modelo del territorio museo, por lo tanto, debe basarse en el principio de planificación global, partiendo de un análisis de todo el tejido cultural de la localidad que permita definir sus potencialidades y necesidades para trazar una estrategia de actuación por fases que establezca urgencias y prioridades. En cuanto a su estructura orgánica y su funcionamiento, se hace necesaria la existencia de un organismo o equipo técnico coordinador de todas las áreas que administran los elementos conformadores de la plataforma patrimonial, coordinada con el resto de agentes turísticos locales, poniendo fin a la desarticulación de las partes que construyen la identidad de marca territorio y destino y dejando de lado las poco efectivas acciones sectoriales.

museo territorio **Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.**



En los últimos años nos hemos visto inmersos en una realidad administrativa relativamente rígida en lo que se refiere a museos, entendidos siempre como patrimonio cultural expuesto entre cuatro paredes, reformulado en los Centros de Interpretación o en los inmuebles históricos accesibles, pero con leves mejoras en términos socioeconómicos. Sin embargo, esta propuesta de territorio museo para Santa Pola plantea una puesta en valor del patrimonio dentro de un modelo de desarrollo sostenible, analizando los recursos patrimoniales para una explotación más dinámica, racional, inteligente y siempre respetuosa, dentro de una estrategia integrada en el desarrollo local y turístico del municipio, creando una red de lugares de la memoria entendidos como partes de un oferta turística compleja y englobadas bajo la promesa de valor de la marca destino estratégicamente organizada y gestionada (De San Eugenio, 2011).

La proposición del modelo de gestión de territorio museo en Santa Pola surge en el desarrollo del Plan Museológico del Museo del Mar, un documento encargado de racionalizar todos los aspectos tanto internos como externos relacionados con esta institución, a partir de una definición de su estado actual y un análisis de sus valores y necesidades de actuación para la optimización de su funcionamiento. Este análisis de las particularidades del museo y de la localidad fructificó en la elaboración de un modelo de nuevas relaciones institucionales políticas y administrativas para la construcción del futuro Territorio Museo del Mar de Santa Pola, culminando en la propuesta de creación de una Comisión Técnica Municipal de Patrimonio de carácter técnico multidisciplinar y con claro enfoque hacia la generación de nuevos productos turísticos o la innovación y gestión coordinada de los ya existentes.

El Territorio Museo del Mar de Santa Pola se presenta como un gran museo abierto en continuo crecimiento y adaptación, integrado en el resto de ofertas turísticas de la localidad y la participación de la sociedad, que estaría conformado por una red de itinerarios interrelacionados, cuya unidad de intervención es todo el territorio y englobando, con carácter fundamental, la consideración del paisaje y del desarrollo sostenible de dicha fórmula (Bringas y Vico, 2020). Estas redes de itinerarios se basan en la coordinación e interdependencia, comportándose como salas externas de la sede central del Museo del Mar como catalizador de todo este patrimonio y su gestión en su ubicación del Castillo-Fortaleza de Santa Pola. Actualmente el museo ya gestiona tres salas externas, como son el Portus Illicitanus, el Aquarium y el Barco Pesquero Esteban González.

Oferta de aplicaciones de realidad virtual y aumentada en el Museo del Mar.

Desde un enfoque microhistórico, el museo local es el gestor del patrimonio de un territorio concreto y en esta función, lo investiga, conserva, valoriza y difunde con el fin de explicar los procesos de transformación de una localidad. Custodia la memoria de una ciudadanía y se enfrenta, como institución basada en el conocimiento, a una profunda renovación de sus bases museográficas, que en un futuro serán, cada vez, más virtuales y audiovisuales, en la ardua tarea de decodificar el pasado y generar conocimiento significativo e interesante para sus públicos. En el museo, la construcción de significados resulta una misión fundamental para la interpretación del patrimonio y por tanto, el museo ha de comunicar de forma efectiva unos mensajes concretos, que han de poseer, tanto rigor científico, como un cierto componente lúdico, para generar interés. Para la implementación de un relato congruente que relacione piezas y sitios, resulta bastante común que los museos locales, vinculados a equipamientos concretos que albergan colecciones, custodien, investiguen y pongan en valor el patrimonio musealizando conjuntos arqueológicos singulares, al aire libre, que se hallen en el término municipal (Santacana & Lloch, 2008).

Tradicionalmente los museos y los yacimientos arqueológicos locales han estado vinculados con la tarea educativa pero la manera en que se ha concebido esta vinculación, resultado de las demandas sociales, ha evolucionado a lo largo del tiempo (Zavala, 2006). Ciertamente, esta evolución ha ido acompañada del propio devenir de la definición de lo que es un museo y se espera de él como espacio para el conocimiento y el entretenimiento. En este sentido, la educación y la difusión en los museos se entiende como una tarea tanto didáctica o divulgativa, como preventiva, pues al hacer comprensible un patrimonio se favorece la toma de conciencia de su importancia y fragilidad, el aprecio, el respeto y el interés por su conservación (Mateos, Marca & Attardi, 2016).

En la actualidad conviven dos paradigmas. Por un lado, se defiende que los museos resultan herramientas fundamentales para la investigación y educación formal y por otro, emerge la idea de que el museo es un espacio de educación no formal. En ambos sentidos y progresivamente, los museos sufren presión para desarrollar unas relaciones más estrechas y una comunicación más efectiva con sus públicos (Arriaga, 2011). Y esto es así, porque la función social de un museo cada vez está más cerca de ser entendida desde el punto de vista de la difusión y de la educación. Al fin y al cabo, el patrimonio es un elemento clave y de especial significado para la generación de conocimiento y la cohesión socio-territorial (Sada, 2012). A las funciones clásicas científicas, turístico-económicas y simbólicas de

museo territorio
**Actividades y sede central
y salas externas adscritas
al museo.**



los sitios arqueológicos, se une, desde unos años a esta parte, el valor educativo destinado a instruir y a sensibilizar a los públicos, con el fin de “comunicar ciertas informaciones percibidas como esenciales a la comprensión de contenidos científicos por parte de los visitantes” (Meunier & Poirier-Vannier, 2017:2). En este trabajo se entiende la educación patrimonial como la “disciplina que tiene como objeto articular los procesos de enseñanza-aprendizaje y difusión entre la sociedad, el patrimonio y las instituciones patrimoniales, en los diversos ámbitos educativos de carácter formal, no formal e informal” (Cuenca-López, Martín-Cáceres, Ibáñez-Etxebarria & Fontal, 2014:1). La relevancia de esta función, tiene su razón de ser en la creciente necesidad de comprender e interiorizar la cantidad ingente de información de la que disponemos, que, en ocasiones, se comprende poco. Así, el museo y el patrimonio vinculado a él, que investiga y valoriza, deviene un recurso privilegiado para el desarrollo cultural de una sociedad. De este modo, el museo y sus profesionales se han visto empujados a orientar su mirada hacia el corpus teórico y la praxis profesional vinculada a la educación formal y la pedagogía social. Sin duda ninguna, el potencial del patrimonio arqueológico, que radica su conocimiento en el análisis de objetos materiales del pasado, es relevante para dotar de significatividad y concreción a los conocimientos abstractos que se desarrollan en las materias vinculadas a la historia, en las etapas de educación formal. Y esto es así porque “la historia, a diferencia de otras disciplinas que se enseñan y aprenden en el contexto escolar, no puede ser experimentada en un laboratorio ni replicada, ni observada directamente, pues el viaje en el tiempo es imposible. Esto implica que el alumnado deba desarrollar un alto componente de abstracción para poder comprender esta realidad pasada y usar su imaginación para poder acercarse a ella” (Vicent, Rivero & Feliu, 2015:84).

Bien enfocados, los yacimientos arqueológicos pueden convertirse en verdaderos recursos didácticos al servicio de dotar de sentido y significado al aprendizaje del pasado, pero para ello, se necesita de la mediación museográfica y de la intermediación didáctica, pues pueden resultar espacios de difícil comprensión para el público generalista (Calzado, 2020). De este modo, los museos dejan de poner el foco exclusivamente en la preservación del elemento patrimonial entendiendo, que, al fin y al cabo, esta tarea dependerá del sentido, del valor o de la significatividad, que a este patrimonio le doten las generaciones presentes y futuras. Dado que lo que concebimos como patrimonio es resultado de percepciones que están vivas, resulta fundamental vincular los elementos patrimoniales con la comunidad. Este enfoque entiende, por tanto, que la educación patrimonial resulta un pilar fundamental en las tareas del museo, pues la comunidad es clave para la construcción de identidades.

Esta voluntad didáctica y educativa de los museos y de los sitios arqueológicos está plenamente documentada en la literatura académica y, sin embargo, todavía observamos una práctica real de la gestión museal bastante alejada de estos

museo territorio
**Actividades y sede central
y salas externas adscritas
al museo.**



requerimientos (Vicent, 2013; Rivero & Feliu, 2017; Santacana, Asensio & Lloch, 2018). Son numerosas y habituales las visitas escolares a los museos y sitios arqueológicos, pero cabría preguntarse en qué grado la colaboración entre la institución museal y educativa se realiza de modo sistemático para que las visitas y experiencias apoyen realmente la docencia en las aulas, complementen los contenidos impartidos y la comprensión de éstos por parte del alumnado. Encontramos, limitados estudios sobre la incidencia real de estos proyectos educativos en los públicos escolares. Las investigaciones evaluativas existentes hasta la fecha han puesto fundamentalmente el foco en el estudio de los públicos y la satisfacción de los visitantes desde un punto de vista turístico. Por este motivo, desde la academia se denuncia la inexistencia de actuaciones de evaluación, permanentes en el tiempo, destinadas a la valoración de programas de educación patrimonial, quizá porque, en muchas ocasiones, los museos y sitios patrimoniales han concebido a los escolares como un público cautivo a los que no era necesario investigar (Cuenca-López, Martín-Cáceres, Ibáñez-Etxebarria & Fontal, 2014). De hecho, Cuenca-López et al (2014), al estudiar el estado de la educación patrimonial en las instituciones museales españolas, concluyen que sus actividades de didáctica del patrimonio o educación patrimonial son escasas, difusas, poco interactivas y limitadamente vinculadas a propuestas que puedan ser trabajadas desde el ámbito de la educación formal.

Sin duda ninguna, la implementación de tecnologías puede favorecer la democratización de las oportunidades de aprendizaje, y en este sentido, tener un papel fundamental en la socialización y difusión del patrimonio, al abrir la posibilidad de implementar nuevos recursos y lenguajes no decimonónicos que permitan un diálogo renovado entre las instituciones educativas y museales, más acorde a la cultura y la sociedad del S. XXI. Esta tendencia se ha visto acelerada por la llegada de la pandemia de la Covid19, en la primavera del 2020, pues el cierre obligatorio de los museos y sitios patrimoniales forzó a estas instituciones a ofrecer información y experiencias de carácter digital y virtual para asegurar su supervivencia. Superados los efectos más importantes de la pandemia, la dimensión digital ha resultado un legado imprescindible con el fin de asegurar la capacidad del museo para mostrar sus colecciones a través de la generación de experiencias digitales (Granero, 2021).

Además, en muchas ocasiones, cuando se visita un yacimiento arqueológico resulta complejo para no expertos en la materia “elevar tridimensionalmente el espacio que estamos observando” (Rivero & Feliu, 2017:2). Conscientes de ello, resulta tradicional apostar desde los museos y yacimientos arqueológicos, por una arqueología reconstructiva que ha usado tradicionalmente como herramienta el dibujo de los espacios, incorporado, como información complementaria, en los soportes informativos clásicos como paneles, maquetas, cartelas o audiovisuales utilizados como materiales didácticos. Las reconstrucciones y recreaciones virtuales dotan de un nuevo significado

a la arqueología reconstructiva y abren nuevas posibilidades para la educación patrimonial destinada a los escolares. Pero en ocasiones, en el marco de una sociedad del espectáculo, y ante la presión por diversificar las estrategias y los soportes comunicativos impactantes, la implementación de tecnologías en museos y sitios arqueológicos ha sido entendida como un fin en sí mismo, dando valor a su atractivo, dado su carácter innovador, y no como un medio para favorecer la interpretación del patrimonio adecuado a los nuevos lenguajes y narrativas. En este sentido, ha predominado el uso de tecnologías destinadas a la utilización turística del patrimonio más que a la función educativa propiamente dicha. Una revisión de la literatura apunta a escasas experiencias de evaluación de las herramientas virtuales al servicio de la educación patrimonial para públicos escolares. Y de éstas pocas iniciativas, son menos las que realizan una evaluación sistemática con estudios diacrónicos que nos permitan tener perspectiva más allá de estudios parciales y puntuales (Vicent, Rivero & Feliu, 2015; Calzado, 2020). Aun así, los museos y sitios arqueológicos son recursos de excepcional valor para implementar y evaluar nuevos formatos de aprendizaje y “el hecho de que actualmente la propia presencia de la tecnología valide el interés innovador, y lo atractivo del producto, lleva a entender que esta no necesita evaluación, (es un) razonamiento que, a nuestro entender, resulta absolutamente erróneo” (Vicent, Ibáñez-Etxebarria & Asensio, 2015: 21).

El uso de las tecnologías para la difusión del patrimonio arqueológico ha emergido con una gran fuerza en los últimos años, siendo la realidad aumentada y la realidad virtual inmersiva las que mayor aplicación y desarrollo están experimentando en este ámbito, siendo ambas objeto de análisis en este estudio.

La Realidad Virtual Inmersiva (VR) se refiere al entorno de escenas creado por ordenador que, observado a través de un visor, simula una experiencia sensorial completa que ofrece la sensación de estar dentro de ese entorno, desapareciendo el mundo real. En esencia, la principal diferencia respecto a la realidad aumentada es que en la RV el usuario se traslada fuera del mundo real, que es reemplazado por uno virtual. Para su visualización se necesita de un dispositivo tipo casco con gafas y, por lo general, se necesita conectar con un ordenador con capacidad suficiente para renderizar el espacio virtual (aunque en los últimos años se están desarrollando modelos de gafas con procesadores integrados que permiten su funcionamiento de forma independiente. Aunque con experiencias previas desde los años 60, la eclosión de la Realidad Virtual no se produjo hasta avanzados los años 90, vinculada a la extensión de los ordenadores personales (Liu et al. 2017; Navarro et al. 2019). En los últimos cinco años, la generalización de modelos de gafas a un menor coste ha permitido una aceleración en la expansión del uso de esta tecnología.

Por Realidad Aumentada entendemos la combinación de información digital y física en tiempo real a través de dispositivos tecnológicos que son los que añaden la información virtual. El término Realidad Aumentada, siguiendo la definición de Cabero Almenara y García Jiménez (2016:15), identifica a “un tipo de realidad mixta formada por la integración coherente con la realidad física y en tiempo real de una capa de información digital que puede ser diversa (texto, símbolos, audio, vídeo y/u objetos tridimensionales) y con la que es posible la interacción, con el resultado de enriquecer o alterar la información de la realidad física en la que se integra”. A esta tecnología se accede mediante dispositivos móviles, por lo general, tabletas o móviles inteligentes.

Aunque esta tecnología hizo su aparición ya en la década de los años 60, no fue hasta la década de los 90 cuando recibió la denominación de Realidad Aumentada y se intensificó su desarrollo. Entre las ventajas de la Realidad Aumentada respecto a la Realidad Virtual se encuentra que en la Realidad Aumentada se observa el mundo real, combinándose lo real y lo virtual, permite la interacción en tiempo real y su ubicación en el mismo sistema de coordenadas que la realidad. Por lo tanto, se trata de una tecnología no invasiva y que no presenta un alto coste, que por sus características es ideal para integrarse en las visitas a yacimientos arqueológicos. Al combinar el mundo real con el virtual, la realidad aumentada permite superponer épocas, generando experiencias didácticas e innovadoras (Esclapés et al. 2017), lo que explica su creciente empleo para el ámbito arqueológico o del patrimonio cultural en general. En este sentido, un hito clave fue el proyecto europeo Augmented Reality-Based Cultural Heritage On-Site Guide (Archeoguide), desarrollado entre los años 2000 y 2003 y con el que se utilizó la tecnología de la Realidad Aumentada para generar visitas guiadas de yacimientos arqueológicos de la antigua Grecia (Vlahakis et al., 2001).

El antiguo puerto de la colonia romana de Ilici (La Alcudia, Elche), el Portus Ilicitanus, se extendía por el extremo occidental de la actual ciudad de Santa Pola (Alicante). Algunas zonas del mismo han sido excavadas y constituyen un testimonio visible del pasado de este enclave. El espacio denominado Casa Romana es uno de ellos. Se trata de un edificio residencial del siglo IV d.C. que organiza sus distintas estancias en torno a un patio central. En él se documentó parte de su aparato ornamental, caracterizado principalmente por sus pinturas murales y por sus pavimentos musivos. Descubierto en 1983, fue excavado de manera intermitente (Sánchez Fernández et al., 1986: 39-47, 1989; Sánchez Fernández, 2012: 129-131) hasta que en 2019 se llevó a cabo un proyecto para ponerlo en valor y abrirlo al público. Dicho proyecto incluyó la realización de una aplicación de realidad aumentada diseñada para facilitar su interpretación (Cerdá Bertomeu et al., 2021: 242ss.). Por otra parte, el área de La Picola alberga el conjunto de restos arqueológicos más emblemático del Portus Ilicitanus. Destacan particularmente un fortín ibérico del siglo IV a.C. y una factoría de salazones romana o cetaria de los siglos IV y V d.C. Tras su descubrimiento en 1987 fue intervenida arqueológicamente por

museo territorio

Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.



un equipo hispano-francés (Moret y Badie, 1998; Badie et al., 2000) hasta que la Universidad de Alicante asumió su dirección técnica desde 1997 a través de J. Molina Vidal (Cerdá Bertomeu et al., 2021: 242). Este edificio, dedicado a la elaboración de salazones y salsas de pescado como el garum estaba dotada de una sala de limpieza y despiece, de piletas para la fermentación y de una estancia pavimentada en mosaico interpretada como la oficina del gestor de la cetaria (J. Molina Vidal (2005, 2012, 2022). Debido a que en la actualidad esta parte del Portus Illicitanus no es visitable el Museo del Mar cuenta en sus dependencias con una sala de realidad virtual en la que ha sido recreada la factoría de salazones de época romana con el fin de hacerla accesible. A esta también se añade una experiencia gamificada de realidad virtual con la que se puede viajar a los S. XVI, XVII y XIX con diferentes acontecimientos históricos que se produjeron en el castillo de Santa Pola.

Tipología de eventos y actividades realizadas en todas las dependencias adscritas al museo local santapolero. Tipología y naturaleza de las exposiciones temporales que se realizan en todas las dependencias adscritas al museo local santapolero.

El Museo fue visitado en el 2024 por 140.000 visitantes aproximadamente y de enero a septiembre de este 2025 ha sido visitado por 119.035 personas, destacan los meses de julio y agosto donde los visitantes ascendieron a 45.153, frente al 10.773 de septiembre, por ejemplo. Actualmente la entrada es gratuita en todas sus sedes cumpliendo una importante labor comunitaria, divulgadora y educativa que es el aspecto que como directora más destacaría de la personalidad de este museo.

Planteado como un espacio emocional para ser, estar e identificarse ofrece actividades diariamente yendo más allá de la mera contemplación. Por ejemplo, se ha planteado la oferta de octubre a diciembre de 2025 donde los martes se ofrecen talleres artísticos y de educación ambiental a la comunidad en el proyecto educativo EL MAR TODO LO CURA. Los miércoles se realizan microconciertos pedagógicos en los espacios expositivos temporales bajo el programa QUÉ MAR DA, los jueves se ofrecen experiencias de realidad virtual gamificada que permiten viajar a los S. XV, XVII y XIX con acontecimientos históricos relevantes que acontecieron en el castillo (como ataques piratas o la expulsión de los moriscos), los viernes y sábados se ofrece una intensa oferta de visitas acompañadas al castillo, barco, Aquarium y portus illicitanus. Los viernes por la mañana estamos trabajando con un programa específico vinculado a la comunidad escolar santapolera con talleres y visitas adecuadas a la etapa educativa. A esta oferta de carácter diario y habitual se une la realización de conversatorios en el

museo territorio

Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.



de investigación histórico-arqueológica que afectan a nuestro territorio, la organización de exposiciones temporales artísticas resultado de las CONVOCATORIAS PÚBLICAS locales e internacionales con un tribunal profesional e independiente (siguiendo los códigos de buenas prácticas recomendados por la Asociación Valenciana de Críticos de Arte, entre otras asociaciones profesionales del sector), la organización de ciclos de conciertos PIANO PIANO donde se exploran acontecimientos históricos y características de colección del museo a través de la música.

Toda la programación y actividades ofrecidas en el museo puede consultarse en:
<https://museodelmarsantapola.com/eventos/>

Las convocatorias expositivas de carácter histórico-artístico que se están desarrollando en estos momentos son:
<https://museodelmarsantapola.com/i-convocatoria-local/>
<https://museodelmarsantapola.com/iv-convocatoria-internacional/>

Todas las exposiciones realizadas hasta el momento se reflejan en:
<https://museodelmarsantapola.com/exposiciones/historico/>

Un ejemplo de exposición actual es:
<https://museodelmarsantapola.com/allo-que-la-mar-mou/>

Un ejemplo del sitio web que se realiza para cada exposición donde se puede consultar el catálogo digital y el audiovisual de la exposición es:
<https://museodelmarsantapola.com/identidades/>

Una vez realizada esta pequeña presentación pasamos a indicar las principales líneas de trabajo, proyectos y actividades, presentes y para el futuro próximo.
En materia arqueológica, nos enfrentamos a varios retos en el 2025/2026

Prehistoria

Continuar con el apoyo a las prospecciones arqueológicas sobre poblamiento neardental en la sierra de Santa Pola.

<https://museodelmarsantapola.com/continuan-los-estudios-sobre-el-primer-poblamiento-humano-en-la-sierra-de-santa-pola/>

Antigua

Valorizar el Yacimiento arqueológico íbero-romano de La Picola, Bien de Interés Cultural e incorporarlo en los próximos meses como otra sala externa más visitable del museo.

<https://museodelmarsantapola.com/euyalp-yacimiento-arqueologico-la-picola-european-cultural-heritage-tourism-in-action/>

<https://museodelmarsantapola.com/concluida-la-redaccion-del-plan-director-del-bien-de-interes-cultural-la-picola/>

museo territorio

Actividades y sede central y salas externas adscritas al museo.



Continuar las campañas de excavación en el Portus Illicitanus.

<https://museodelmarsantapola.com/intervencion-arqueologica-de-emergencia-proyecto-de-cubricion-del-ambiente-40-portus-illicitanus-santa-pola-alicante-2025/>

Contemporánea

Continuar las prospecciones arqueológicas vinculadas a la investigación del conjunto defensivo republicano en la sierra de Santa Pola.

<https://museodelmarsantapola.com/un-resumen-de-las-campanas-arqueologicas-impulsadas-por-el-museo-del-mar-para-el-2025/>

En materia etnográfica, destaca la recuperación de la memoria oral con entrevistas en profundidad que tienen su reflejo en material de divulgación de nuestro canal <http://www.youtube.com/@MuseodelMarSantaPola>.

Como retos para 2025/2026 destaca la renovación museográfica de la sala Aquarium y el proyecto de conservación del casco de madera del barco pesquero Esteban González.

En este campo es destacable la colaboración intensa del museo con el Grupo de Acción Local para la Pesca y con la Casa Mediterráneo, institución de diplomacia pública del Gobierno de España. De la mano de Casa Mediterráneo se organizan grandes eventos sobre el sector pesquero y la promoción de la cultura mediterránea.

<https://museodelmarsantapola.com/jornadas-sobre-presente-y-futuro-de-la-pesca-tradicional-en-el-mediterraneo-occidental/>

<https://museodelmarsantapola.com/tres-jovenes-flautistas-competiran-en-la-final-del-premio-de-interpretacion-musical-santa-pola-casa-mediterraneo/>

En materia artística, somos el único museo local valenciano en defender las convocatorias públicas como procesos de democratización de la institución y de profesionalización de la gestión artística. Las exposiciones nos permiten abordar discursos contemporáneos entorno al mar, problemáticas sociales o ecológicas, así como realizar una intensa programación de actividades en nuestros espacios educativos.

<https://museodelmarsantapola.com/direm-el-mar/>

Los talleres y actividades diseñados para las familias son:

<https://museodelmarsantapola.com/espacio-educativo/>

El trabajo realizado en materias etnográficas y artísticas nos ha permitido formar parte de REEDUCAMAR, red de educación marina del Ministerio para la Transición Ecológica del Gobierno de España y estamos trabajando para la certificación en Sostenibilidad

museo territorio
**Actividades y sede central
y salas externas adscritas
al museo.**



Turística y la certificación como centro Bandera Azul, objetivos que deseamos conseguir para el 2026. Estas certificaciones se añadirían a las actuales, con la Q de calidad turística, aquellas de TUR4all, "Turismo Accesible para todos", además de ser un museo declarado Pet Friendly. Toda la información necesaria para la visita al museo se puede consultar en:

<https://museodelmarsantapola.com/visita/>

Este documento ha sido elaborado por la directora del Museo del Mar María José Cerdá en octubre de 2025 con el fin de orientar el proceso de estudio ante procesos selectivos.

Toda esta información completa se puede consultar en:

<https://museodelmarsantapola.com/museo-abierto/publicaciones/>
