

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL MUSEO DE VEJER DE LA FRONTERA (CÁDIZ). UN NUEVO CONCEPTO DE MUSEOGRAFÍA EN CLAVE EDUCATIVA

EDUCATIONAL RESOURCES AT THE VEJER DE LA FRONTERA (CÁDIZ) MUSEUM. A NEW CONCEPT OF MUSEOGRAPHY IN KEY EDUCATION

Juan Jesús CANTILLO DUARTE

Resumen

En este artículo presentamos los recursos didácticos diseñados en la museografía del recién estrenado Museo de Vejer, en Cádiz. Junto a ello, la planificación de actividades de difusión está permitiendo acercar la historia y el patrimonio de la localidad a los sectores más jóvenes, fundamental para su conservación como depositarios de este patrimonio.

Palabras claves

Museo, Vejer, museografía, didáctica, difusión.

Abstract

In this article we present the didactic resources designed in the museography of the recently opened Museum of Vejer, in Cádiz. Along with this, the planning of dissemination activities is making it possible to bring the history and heritage of the town closer to the most youthful sectors, very important for their conservation as depositories of this heritage.

Key words

Museum, Vejer, museography, didactis, diffusion.

Juan Jesús CANTILLO DUARTE.  0000-0002-6287-4817

Director del Museo de Vejer. Delegación Municipal de Cultura. Ayuntamiento de Vejer de la Frontera (Cádiz). Correo electrónico: jesus.cantillo@uca.es.

Recepción: 10/XII/2020

Revisión: 29/II/2021

Aceptación: 04/III/2021

Publicación: 30/III/2021

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL MUSEO DE VEJER DE LA FRONTERA (CÁDIZ). UN NUEVO CONCEPTO DE MUSEOGRAFÍA EN CLAVE EDUCATIVA

1. INTRODUCCIÓN

Vejer de la Frontera es un pequeño pueblo de aproximadamente 13.000 habitantes, ubicado en la Comarca de la Janda, en la provincia de Cádiz. Se sitúa en un cerro a unos 200 m, a medio camino entre la costa y la campiña. Con un amplio término municipal, su núcleo urbano posee uno de los centros históricos más bellos de la provincia, avalado por su declaración como Conjunto Histórico Artístico en 1976, por la obtención del I Premio de Embellecimientos de Pueblos en 1978 y más recientemente, en 2014, por su inscripción en la Asociación de los Pueblos más Bonitos de España.

Su riqueza monumental, donde destacan el castillo y recinto amurallado, la arquitectura religiosa y los molinos de agua y viento, junto con sus enrevesadas calles de inspiración islámica y su patrimonio cultural, con elementos de gran raigambre como el traje de cobijado o las tierras comunales llamadas Hazas de Suerte, con más de siete siglos de antigüedad y declaradas recientemente BIC, son solo una muestra de lo que atesora este municipio. Junto a estos bienes, otros de naturaleza arqueológica, adormecían en los almacenes municipales provenientes de hallazgos fortuitos que el ayuntamiento fue custodiando desde hacía algunas décadas. Algunos tan importantes como el mosaico romano de Libreros, estaban expuesto de manera desafortunada en un hotel del pueblo, y otros, provenientes de intervenciones arqueológicas autorizadas por la Junta de Andalucía, se halla-

ban conservados y custodiados por el Museo de Cádiz en sus depósitos.

Con este bagaje histórico y cultural, la proyección de un museo que recogiera este legado disperso, parecía solo cuestión de tiempo. Aunque hubo algún que otro intento frugal de mostrar este tesoro mediante un sistema de panelería, a modo de Centro de Interpretación o Aula de la Historia, fue en el año 2013 cuando de forma ambiciosa desde el ente municipal se proyecta la creación de un museo que diera respuesta a la gestión, planificación, servicios y actividades que definieran las características propias de una institución cultural desde la que se promoviera la protección, conservación, documentación y exhibición ordenada de todos los bienes culturales a los que hemos hecho alusión. Desde sus inicios prevaleció la idea de crear un museo atractivo, moderno, pero sobre todo formativo, para lo cual, un diseño museográfico adaptado a todos los públicos, con especial atención a los visitantes más pequeños, se antojaba como una tarea obligatoria. En este artículo mostraremos la génesis del museo, con especial atención en los elementos definitorios diseñados como recursos didácticos para cumplir este especial objetivo.

2. EL PATRIMONIO CULTURAL DE VEJER EN LA GÉNESIS DEL MUSEO MUNICIPAL

El 1 de marzo del 2019 Vejer de la Frontera inauguraba el ansiado museo, al amparo de un trabajo desarrollado en los últimos cinco años y

que venía a llenar un vacío de conocimiento de la historia de esta localidad gaditana, al menos desde una vertiente arqueológica.

La historiografía local (Morillo, 1975; Muñoz, 1996), unido a la aportación de proyectos académicos de las universidades de Sevilla (Ferrer y Cantillo, eds., 2017) y Cádiz (Ramos, coord., 2008; Abellán, 2014), junto a unas pocas, pero interesantes, actividades arqueológicas sobre el subsuelo de Vejer (Molina, 1993), habían permitido disponer de datos sobre las numerosas culturas que se habían asentado en esta localidad y su amplio término municipal, retrotrayendo sus primeras ocupaciones a fechas tan tempranas de hace 500.000 años, cuando los rebordes de la desaparecida laguna de la Janda, permite la llegada de homínidos en la variedad de *Homo erectus* para la obtención de los recursos de caza y recolección (Cantillo et al., 2017). A pesar del importantísimo registro del Paleolítico Superior de las numerosas cuevas y abrigos de la comarca de la Janda, el primer poblamiento estable que recibe Vejer data de 5.500 años, cuando el cerro donde actualmente se asientan los núcleos rurales de Patriá, La Muela y Parralejos, es ocupado por un poblado neolítico tribal (Villalpando y Montañés, 2016; Cantillo, 2014). En este yacimiento se ha documentado un campo de silos, a modo de estructuras subterráneas de forma acampanada, cuyo primer uso debió guardar relación con un sistema de almacenamiento de los primeros excedentes de producción.

De la Edad del Bronce contamos con cuevas artificiales creadas como lugar de enterramiento (Negueruela, 1981-82). Luego se asentaron los íberos, romanos y la cultura islámica, ésta última durante más de cinco siglos (Ferrer y Cantillo, eds., 2017). Todos ellos dejaron su impronta en Vejer de la Frontera, bien en yacimientos arqueológicos, bien en la propia configuración del municipio, el cual aún conserva parte de la estructura heredada.

Con este panorama, en el año 2013, el Ayuntamiento de Vejer, en su ansia de poner en valor el excelso patrimonio cultural, diseña una estrategia de desarrollo cultural que, bajo el nombre de Vejer Cultura, permitirá crear una serie de líneas transversales que abarque diferentes áreas de trabajo, una de las cuales será la apuesta por la creación de un museo municipal que acoja toda la riqueza histórica y arqueológica. La empresa, no empero, revestía una enorme complejidad, en tanto y cuanto, crear una institución museística desde la nada y al amparo de la Ley de Museos y Colecciones Museográficas de Andalucía, comporta una serie de pasos administrativos y necesidades logísticas, sin las cuales es imposible abordar una apuesta de esta magnitud.

Con la idea sobre la mesa y tanto por hacer, el primer paso fue configurar un inventario de los bienes históricos y culturales que podrían formar parte de los fondos fundacionales, a todas luces necesario para continuar con el expediente. En este sentido, el Ayuntamiento custodiaba en cajas de cartón apiladas en uno de sus almacenes, una serie de bienes que habían llegado a la institución de manera incierta, aunque, gracias a la documentación conservada en el Archivo Municipal, se pudo finalmente acreditar la procedencia de muchos de ellos, e inscribirlos como fondos fundacionales. El siguiente paso fue la redacción de un proyecto museográfico y museológico que diera respuesta a las expectativas marcadas. Para ello, contábamos con un inmueble que reunía unas condiciones inmejorables para albergar un museo: la Casa Palacio Marqués de Tamarón, un edificio del siglo XVIII, de titularidad municipal y ubicado en la entrada al recinto amurallado. Con tres plantas y más de 875,02 metros cuadrados de superficie, fue necesario una pequeña reforma para acondicionarlo a este nuevo uso, dado que, hasta la fecha, había sido la sede de la Casa de la Cultura y Biblioteca Municipal, y parte de su espacio, era usado habitualmente como sala de exposiciones temporales.

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL MUSEO DE VEJER DE LA FRONTERA

Juan Jesús CANTILLO DUARTE

Con todo ello, la solicitud cursada a la Dirección General de Museos, contó con todos los informes técnicos favorables, tanto de la Delegación Territorial de Cultura de Cádiz como de los órganos superiores de la Dirección General de Innovación Cultural y Museos. Tras varias auditorías y muchos trámites burocráticos, finalmente el museo fue creado e incluido en la Red Andaluza de Museos y Colecciones Museográficas, sirviendo además de inspiración a otros municipios (Trebujena, Zahara de la Sierra, Castillo de Santiago de Sanlúcar de Barrameda, El Puerto de Santa María, ...) que han visto en esta apuesta, un modelo de gestión sobre el que reflexionar para proyectar equipamientos de similar naturaleza.

3. PROPUESTA MUSEOGRÁFICA. EL JUEGO COMO EXPERIENCIA DIDÁCTICA

Entendemos por didáctica del museo el método propio que tiene cada museo de enseñar a partir de las propias piezas (García Blanco, 1988, 1997; Santacana y Serrat, 2005). Tomando como base esta acertada definición, en el esquema museográfico de este nuevo espacio expositivo siempre primó la búsqueda de elementos que ayudaran a difundir los conocimientos de la historia de Vejer desde una doble vertiente. Por un lado, canalizando su contenido a través de un diseño moderno y atractivo, con información variada y un lenguaje llano que cautivara la atención de lo que en museología se conoce como un "gran público" (Montenegro Valenzuela, 2006). En segundo lugar, era indispensable atraer la mirada del visitante más joven, estableciendo una comunicación dialéctica de los niños en edad escolar con el contenido del museo (figura 1); miradas muchas veces apartadas de los diseños museográficos (Santacana y Llonch, 2011, 2012). Bajo el axioma de que, en un museo, un niño entra como un folio en blanco, con mucho por aprender y sentir, debemos detenernos en valorar que, si la comunicación con las

colecciones es cercana y atractiva, despertará una capacidad de reflexión creativa y de toma de conciencia del valor de todo lo que percibe (Fontal, 2003; Calaf, 2003). Es por ello, que se optó por poner en práctica en varias salas del museo un rincón denominado "PARTICIPA", donde los escolares pudieran interactuar y aprender jugando con algunas propuestas didácticas, es decir, hacer inteligible el lenguaje científico que disponemos para conocer las diferentes culturas (cronología, materiales, funcionalidad, etc.).



Figura 1. Visita escolar guiada al Museo de Vejer. Fuente: Ayuntamiento de Vejer.

De este modo, en la Sala 6. *La laguna de la Janda en el Paleolítico*, se explica la importancia de la desaparecida laguna de la Janda para las sociedades cazadoras-recolectoras del Paleolítico. Los numerosos útiles líticos encontrados en superficie y datados en torno a medio millón de años nos permite conocer los modos de vida de estos grupos. Para explicar todo ello se ha recurrido a una vitrina con algunas piezas talladas relevantes de este importante periodo, acompañado de imágenes y dibujos que nos permite retrotraernos a ese paisaje que vivieron estos grupos. Como recurso didáctico, una pizarra invita a los visitantes más pequeños a que contribuyan con el museo dibujando una escena prehistórica de caza, paisaje, familia... con unas tizas de colores que se colocan a su disponibilidad. El objetivo es, fundamentalmente, fomentar la creatividad.

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL MUSEO DE VEJER DE LA FRONTERA

Juan Jesús CANTILLO DUARTE

Por su parte, la denominada como *Sala 7. Vejer en la Prehistoria Reciente*, hace un repaso por las ocupaciones del Neolítico, Calcolítico y Edad del Bronce. Para ello, mostramos cómo vivían y enterraban a sus seres queridos en estos periodos, gracias al magnífico yacimiento neolítico de Parralejos. También nos acercamos al mundo mágico religioso de los dólmenes y las creencias calcolíticas, materializados a través de los denominados ídolos oculados o cilíndricos. Por último, en esta sala se explica el fenómeno de las cuevas artificiales de la Edad del Bronce, de las que se han descubierto varias en el municipio (Negueruela, 1981-82). Motivado por esta última temática, el rincón "Participa" plantea una serie de objetos de diferentes culturas y periodos (figura 2), entre los cuales se encuentran algunos pertenecientes a la Edad del Bronce que han sido documentados en contextos funerarios como ajuar (espada de bronce, concha marina, hueso, cuenco cerámico, coraza, collar y pulsera) y otros de periodos más recientes (teléfono móvil, zapatilla, cafetera y fusil). El juego plantea de entre todos los objetos mencionados que han sido mezclados por error, los que podríamos colocar, a modo de ajuar funerario, en una de las cuevas artificiales prehistóricas documentadas en Vejer. Con ello se persigue asociar objetos con culturas y éstos con periodos históricos y modos de vida, de manera amena y divertida.

Otra de las salas que contiene una actividad didáctica es la denominada como *Sala 8. Baesippo prerromana*. Una sala con una sola vitrina y una única pieza: una olla íbero turdetana, datada entre los siglos IV-II a.C., cuyos motivos pictóricos la hacen única en la región andaluza. La singularidad de esta pieza estriba en su programa iconográfico, donde se aprecian numerosos animales que, en su conjunto, representan pequeñas escenas de caza (un lobo persiguiendo gallinas, un cérvido corriendo despavorido con la cabeza girada hacia atrás, una serpiente tras un conejo...). La forma y técnica de estas figuras recuerdan, tanto en su estilo como en su

definición, a las pinturas rupestres de la cueva El Tajo de las Figuras (Benalup-Casas Viejas), a 20 km de Vejer y 2500 años más antiguas que esta pieza, en lo que podría ser un anacronismo sin parangón. La actividad en esta sala es un juego de trivial, denominado *¡Crucemos la laguna!* (figura 3). Aquí pueden jugar hasta cuatro personas de manera simultánea. La idea parte de que los concursantes inician la partida en la cueva de El Tajo de las Figuras y debe llegar al poblado íbero de *Baesippo* (Vejer). Tirando un dado virtual adquirido mediante un código QR, debe mover su ficha hasta la casilla que saque la tirada y responder a una de las preguntas del panel. Si acierta, continúa; mientras que, si erra, pasará el turno al siguiente participante. El primero que llegue a meta, se proclamará vencedor. El objetivo del juego es ilustrar la historia de la olla, de cómo un artesano íbero conoció la cueva, vislumbró las pinturas y le causó tal admiración que decide plasmarlas en una vasija cerámica. A su vez, persigue como objetivo ampliar los conocimientos de la cultura íbera en forma de juego.



Figura 2. Panel "Participa", con la actividad didáctica de la sala 7.

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL MUSEO DE VEJER DE LA FRONTERA

Juan Jesús CANTILLO DUARTE



Figura 3. Sala 8. Olla íbero turdetana en primer plano y el juego ¡cruceamos la laguna! como propuesta lúdica complementaria.

La última sala que posee actividad didáctica es la Sala 10. *Bashir, territorio de frontera*. En este espacio se exponen todas las evidencias de cultura material asociadas con la presencia islámica, cuya dominación duró más de cinco siglos. Uno de los restos más característicos conservados de este periodo es el castillo, encaramado en la cima del cerro donde se ubica Vejer, con un arco de herradura como máximo exponente del arte hispanomusulmán que impregnó estas tierras. La actividad consiste en un puzle (figura 4), donde se debe conformar pieza a pieza la imagen del arco de entrada al castillo. Con este juego, no solo conocerán este emblema patri-

monial de Vejer, sino que ayudará a mejorar la memoria visual, la concentración y el desarrollo psicomotriz.

4. LOS TALLERES COMO MECANISMO DE PARTICIPACIÓN EDUCATIVA

Los talleres como recurso educativo en museos ha sido un tema recurrente en la historiografía, expresado como mecanismo para enriquecer las visitas a partir de experiencias didácticas (Esteve de Quesada, 2005). Basado en el método de análisis científico, enfocado en nuestro caso hacia conjuntos arqueológicos de diferentes pe-

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL MUSEO DE VEJER DE LA FRONTERA

Juan Jesús CANTILLO DUARTE

riodos, los talleres son además una expresión pedagógica de gran recorrido para enseñar la historia a través de los objetos (Santacana y Llonch, 2012). Siguiendo este criterio, cada objeto encierra tras de sí parte de la cultura que lo produjo (fase histórica, formas, técnicas de fabricación, materiales, usos...), y esta información puede ser canalizada por los participantes en los talleres desde una perspectiva lúdica si se adoptan los cauces necesarios para ello.



Figura 4. Actividad ¡Hagamos un puzzle! ubicado en la sala 9 del Museo. Foto: Ayuntamiento de Vejer.

Tomando como base esta visión conceptual, los primeros meses del año 2020, previo al estado de alarma y la posterior crisis sanitaria, desde el museo se organizaron, como experiencia piloto, una serie de talleres, dentro del programa de difusión de la institución. Con el nombre de “Pe-

queños Arqueólogos” y “Tesela a Tesela”, estos talleres tuvieron una gran acogida, tanto de niños como de padres, quienes también fueron protagonistas en los mismos.

En relación al primero de ellos, “Pequeños Arqueólogos”, se configuró como un taller para que el público infantil pudiera conocer de manera dinámica y participativa todas las fases de una excavación arqueológica completa, desde el hallazgo de los restos arqueológicos enterrados a la documentación y análisis de los mismos (figura 5). Así, a través del juego, se convertirían en pequeños arqueólogos por un día. La duración, prevista para una hora, se alargó de manera sustancial ante el entusiasmo de los intrépidos pequeños arqueólogos por excavar, fotografiar, dibujar y describir todos los hallazgos en unas fichas habilitadas al efecto. Fueron creados tres cajones de madera de un metro cuadrado, que fueron preparados como hipotéticos yacimientos arqueológicos. Uno de ellos contenía en su interior restos humanos de un enterramiento prehistórico junto a una serie de ajuares. Otro, estaba compuesto por un muro de piedras y diferentes elementos de cultura material romana y, por último, el tercer cajón, contenía armas medievales. La idea del taller consistió, no solo en conocer el trabajo de campo de un arqueólogo, sino también cerrar el ciclo de investigación de cualquier intervención arqueológica al uso, tratando de analizar e investigar los objetos recuperados para dilucidar el contexto arqueológico (enterramiento, *domus* o batalla) y periodo histórico (prehistoria, romano y medieval respectivamente). Finalmente, cada niño/a se llevó su particular diploma nominal de Pequeño Arqueólogo.

Este proyecto cubrió las expectativas marcadas desde la dirección del Museo. Se ofertaron 25 plazas que fueron cubiertas casi al instante de su anuncio. Fue tan importante esta experiencia, que nos vimos obligados a ofertar una segunda sesión para dar cabida a la demanda.

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL MUSEO DE VEJER DE LA FRONTERA

Juan Jesús CANTILLO DUARTE



Figura 5. Taller 'Pequeños Arqueólogos', una experiencia única para los más jóvenes.

El segundo de los talleres didácticos programados, *Tesela a Tesela*, permitió introducir a los niños en el mundo romano a través del mosaico expuesto en la sala dedicada a la presencia romana en Vejer de la Frontera. Los participantes, en edades comprendidas entre 4 y 11 años, conocieron de primera mano cómo se fabricaba un mosaico hace 2000 años, así como sus variadas formas, usos y características principales. Por último, el taller propiamente dicho, consistió en confeccionar su propio mosaico con teselas de colores (figura 6), convirtiéndose en un día en artesanos romanos. Para ello se les preparó una

plantilla con uno de los motivos representados en el mosaico del museo (nudo de Salomón) y una serie de cubetas con pequeñas teselas de aproximadamente 1 cm² de goma EVA de diferentes colores, los cuales debían enlazar unos con otros hasta configurar el mosaico.

En este caso, la oferta fue de 30 niños, teniendo igualmente una demanda muy elevada y completándose el aforo en pocos días. Al igual que el taller anterior, tras una sesión de más de dos horas y un entusiasmo intacto, el taller concluyó con la entrega de un nuevo diploma de participación.



Figura 6. Niños participando en el taller 'Tesela a Tesela'.

5. ALGUNAS CONSIDERACIONES A MODO DE CONCLUSIÓN

La propuesta lúdica del Museo de Vejer ha permitido que un gran número de escolares y adolescentes conozcan de primera mano la historia de la localidad que habitan, desde una perspectiva diferente a lo que acostumbran los museos más tradicionales (Fontal, 2003; Calaf, 2003). La experiencia de estos casi dos años de andadura nos ha demostrado que, ya sea en visitas de escolares, o acompañados de sus familias, la experiencia de los niños con el museo se acrecienta sustancialmente con la participación en

estos juegos y actividades, además de estimular la relajación necesaria para adentrarse en el conocimiento cultural que promueve una institución museística y fomentar otras habilidades pedagógicas dentro del proceso educativo de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, este artículo ha pretendido poner en liza la importancia de plantear actividades didácticas como estrategia para motivar las visitas a museos y demás espacios culturales. Acercar el valor emocional y simbólico del patrimonio histórico a los más jóvenes debe ser un reto para cualquier institución. Como futuros depo-

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL MUSEO DE VEJER DE LA FRONTERA

Juan Jesús CANTILLO DUARTE

sitarios del legado cultural, la formación, tanto en los museos como también en las aulas, es clave como medida de prevención ante futuras tropelías que puedan atentar contra un patrimonio cada día más vulnerable.

Los recursos mostrados en este trabajo no son sino una muestra más de ese amplio abanico de ofertas culturales y educativas que puede (y debe) vertebrar todo museo para dinamizar sus visitas. Somos conscientes que aún queda muchos programas y recursos por abordar en un futuro próximo para continuar atrayendo la mirada de los más jóvenes hacia las colecciones. Iniciativas como 'una noche en el museo', 'scape rooms' o nuevos talleres de restauración, escudos medievales o de arte prehistórico, entre otros, seguirán llenando las salas del museo de un público infantil y juvenil ávido de experimentar sensaciones que generen conocimientos y actitudes críticas de rechazo ante quienes puedan atentar contra el patrimonio cultural. La pandemia frenó en seco estas iniciativas, pero estamos convencidos que, una vez pase esta crisis sanitaria y se normalice la situación, los más jóvenes de Vejer seguirán interaccionando con su historia de la mejor forma posible: jugando.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo ha sido posible gracias a la labor que se está desarrollando en la Delegación Municipal de Cultura del Excmo. Ayuntamiento de Vejer de la Frontera (Cádiz), dentro del proyecto Vejer Cultura. Mi agradecimiento personal a su Concejal Delegada, D^a Francisca Sánchez Galván, verdadera artífice de la creación de este museo y al Alcalde que lo promovió, D. José Ortiz Galván.

Agradecemos igualmente a la empresa ARQ Patrimonio Cultural las iniciativas que ayudaron a conseguir los objetivos expuestos en este artículo.

BIBLIOGRAFÍA

- Abellán, J. (2014). *Estudios Vejeriegos Medievales*. Real Sociedad Económica de Amigos del País de Vejer. <https://www.amigosdel-paisvejer.com/>
- Calaf, R. (2003). *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio*. Trea.
- Calaf, R., Fontal, O. y Valle, R. E. (2007). *Museos de arte y educación. Construir patrimonio desde la diversidad*. Trea.
- Cantillo, J.J. (2014). Parralejos, un asentamiento neolítico en Vejer de la Frontera. *Boletín de la Real Sociedad Económica de Amigos del País de Vejer*, 8, 3-7.
- Cantillo, J.J., Ramos, J., Pérez, M., Vijande, E., Domínguez-Bella, S. y Montañés, M. (2017). Las sociedades prehistóricas en el término municipal de Vejer de la Frontera. En E. Ferrer y J.J. Cantillo (Coord.), *Arqueología en Vejer. De la Prehistoria al Periodo Andalusi* (p. 361) Universidad de Sevilla y Ayuntamiento de Vejer de la Frontera.
- Esteve de Quesada, A. (2005). El diseño de espacios educativos en los museos: algunas experiencias de talleres didáctico. En Huerta, R. y De la Calle, R. (Coord.) *La mirada inquieta. Educación artística y museos* (pp. 153-168). Universitat de Valencia.
- Ferrer, E. y Cantillo, J.J. (2017). *Arqueología en Vejer. De la Prehistoria al Periodo Andalusi*. Universidad de Sevilla y Ayuntamiento de Vejer de la Frontera.
- Fontal, O. (2003). *La educación patrimonial y práctica para el aula, el museo e internet*. Ediciones Trea.
- García Blanco, A. (1988). *Didáctica del Museo. El descubrimiento de los objetos*. Ediciones de la Torre
- García Blanco, A. (1997). *Aprender con los objetos*. Museo Arqueológico Nacional y Caja Madrid Fundación.
- Molina, M. (1993). Informe de la excavación de urgencia en la Iglesia de las Monjas Concepcionistas (Vejer de la Frontera, Cádiz).

Anuario Arqueológico de Andalucía 1991, tomo III, Cádiz, 94-103.

Morillo, A. (1975). *Vejer de la Frontera y su comarca: Aportaciones a su Historia*. Instituto de Estudios Gaditanos.

Muñoz, A. (1996). *Vejer de la Frontera*. Diputación Provincial.

Negueruela, I. (1981-82). La cueva artificial de Buena Vista, Vejer de la Frontera. Cádiz: *Boletín del Museo de Cádiz, III, 23-26.*

Ramos, J. (coord.) (2008). *La ocupación prehistórica de la Campiña litoral y Banda Atlántica de Cádiz. Aproximación al estudio de las sociedades cazadoras-recolectoras, tribales-comunitarias y clasistas iniciales*. Consejería de Cultura Junta de Andalucía.

Santacana, J. y Llonch, N. (2011). *Claves de la museografía didáctica*. Milenio.

Santacana, J. y Llonch, N. (2012). *Manual de didáctica del objeto en el museo*. Ediciones Trea.

Villalpando, A. y Montañés, M. (2016). El yacimiento de SET Parralejos, Vejer de la Frontera (Cádiz). Un núcleo de población de la prehistoria reciente en las estribaciones del río Salado de Conil de la Frontera. En J. Ramos Muñoz, J.J. Cantillo Duarte y E. Vijande Vila (Eds.). *Las sociedades prehistóricas y la Arqueología de Conil en el contexto de la Banda Atlántica de Cádiz* (pp. 115-124). Ediciones Pinsapar.