

LA ARQUEOLOGÍA: actividades para aprender sobre el estudio del pasado



Cuaderno:

La Arqueología: actividades para aprender sobre el estudio del pasado.

La mayor parte de los materiales incluidos en este cuaderno y su anexo han sido producidos en el marco del proyecto *Scientific literacy at the school: improving strategies and building new practices of science teaching in early years education (SciLit)* (www.csicenlaescuela.csic.es). Todos los materiales se han realizado en colaboración con El CSIC en la Escuela y el Grupo de investigación NOMOS del IH del CSIC.

<http://www.csicenlaescuela.csic.es>

<http://www.csicenlaescuela.csic.es/scilit/scilit.html>

<http://ih.csic.es/es/research-group/nomos-arqueologia-espacio-humanizado-su-transferencia-educacion-gestion-patrimonio>

INTRODUCCIÓN

Este cuaderno se ha preparado como recurso educativo en el marco de la XX Semana de la Ciencia 2020 y de la actividad "Jornadas de Arqueología", organizada por el Departamento de Arqueología y procesos sociales del IH del CSIC e intenta suplir, de alguna manera, lo que debería haber sido una serie de talleres de carácter presencial con niños y niñas de entre 3 y 12 años.

Se ha intentado que este texto sea lo más sintético y accesible posible. El contenido de estas páginas se basa en el trabajo desarrollado por el CSIC en la Escuela y, en concreto, en la guía didáctica publicada en el marco del proyecto *Erasmus+ SciLit. Scientific literacy at the school: improving strategies and building new practices of science teaching in early years education*, que se puede descargar en la página web del CSIC en la Escuela. Quien esté interesado en profundizar en este tipo de actividades puede encontrar en esa web un PDF con una publicación extensa sobre las mismas, orientada al trabajo en el aula, pero perfectamente aplicable al trabajo en casa.

www.csicenlaescuela.csic.es

<http://www.csicenlaescuela.csic.es/scilit/intellectual-outputs.html>



El CSIC en la Escuela (www.csicenlaescuela.csic.es) desarrolla un programa integral cuyo objetivo fundamental es el trabajo conjunto de científicos y maestros para mejorar la calidad de la enseñanza de la ciencia, en la que se incluyen las Ciencias Humanas y Sociales. El CSIC en la Escuela lleva varios años incluyendo con éxito la arqueología en sus programas, en colaboración con el Instituto de Historia del CSIC, ya que la Arqueología ofrece muchas posibilidades para la enseñanza de la ciencia en las primeras etapas educativas. Además, su relación con otras materias, favorece las visiones interdisciplinares, ayudando a afrontar los desafíos de la enseñanza y la transversalidad en el currículo.

1. LA ARQUEOLOGÍA

La palabra "arqueología" procede del griego *arkhaiologia*, "discurso sobre cosas antiguas". Sin embargo, la arqueología moderna es una ciencia muy joven, de finales del siglo XIX, aunque en algunos ensayos especializados se considera que la década de 1960 marca en realidad el inicio de la disciplina.

Hoy en día la arqueología se define como la recuperación, descripción y estudio sistemáticos de la cultura material del pasado, como forma de acceder a las sociedades que la construyeron (Fernández Martínez, 1989, 10; referencia completa al final). El término "pasado" es preciso delimitarlo: la arqueología no estudia rocas o dinosaurios. Estos son objeto de estudio de la geología o la paleontología.



La arqueología empieza cuando los primeros útiles, reconocibles como tales, aparecen, y abarca hasta el presente: desde el estudio de las primeras sociedades cazadoras recolectoras hasta el mundo actual (por ejemplo, la arqueología de las grandes guerras del siglo XX, o la arqueología industrial). En la imagen de abajo, fotografía de una posición de la Guerra Civil española en el "Frente del agua", Madrid; la estructura ha sido excavada, restaurada y acondicionada para su visita como parte de la Ruta de la Guerra Civil, en Paredes de Buitrago (Puentes Viejas, Madrid).



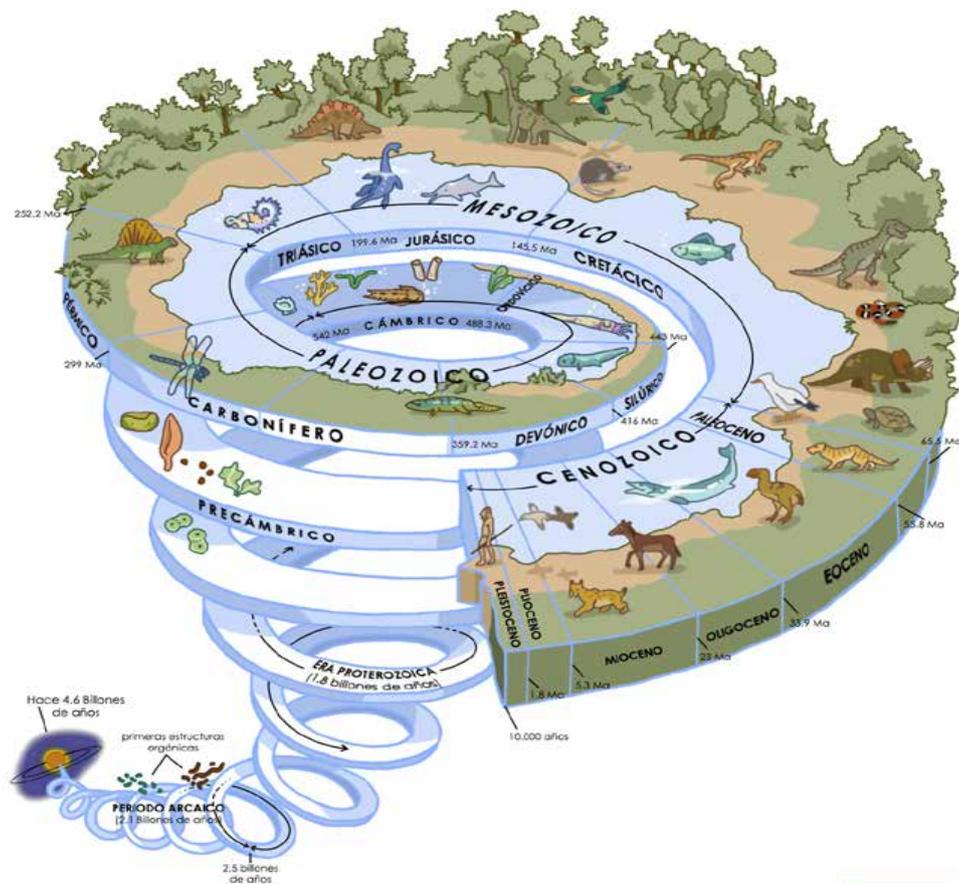
Para saber más:

Consulta el blog "Ciencia, y yo quiero ser científico" en <http://cienciayyoquierosercientifi-co.blogspot.com/>. Además de varios interesantes capítulos sobre diversas profesiones científicas, encontrarás uno sobre Arqueología.

(Edad recomendada, a partir de 12 años)

Arqueología: es la ciencia que considera la relación entre las sociedades y sus pasados. Se ocupa de crear un cuerpo de conocimiento con métodos específicos para la investigación del pasado. Es original entre las Ciencias Sociales y las Humanidades porque estudia el pasado humano a partir de los restos materiales. Además se ocupa de elaborar y difundir el conocimiento sobre el pasado.

Paleontología: es la ciencia que estudia la vida en el pasado y su interrelación con la evolución de la Tierra. Los fósiles son los auténticos protagonistas de su estudio, las evidencias palpables de los seres vivos que han habitado en la Tierra.



La espiral del tiempo (imagen incluida en los materiales desarrollados dentro del programa de Investigación para la Conservación y Revalorización del Patrimonio Cultural (TCP) (CSD2007-0058) CONSOLIDER-INGENIO. Accesible en digital.csic en: <http://hdl.handle.net/10261/88717>.

1.1. FÓSILES O EL TIEMPO HISTÓRICO **VERSUS**

¿Cuál es el objeto de estudio de la arqueología? El pasado humano.

La arqueología empieza cuando los primeros "artefactos" (herramientas) reconocibles aparecen y abarca hasta hoy en día.



Objetos antiguos: restos arqueológicos custodiados en el Museo de Navarra (España). Fotografía: Javier Andreu y Club de Arqueología (UNAV).



FÓSILES

Restos de cosas vivas (plantas, animales), no son cosas que hayan sido producidas o manufacturadas por el ser humano.



OBJECTOS (ARTEFACTOS)

Restos de cosas que han sido hechas por las mujeres y los hombres; no son restos de cosas vivas.

Para saber más sobre los fósiles:

Puedes ver la película "Descubriendo un fósil" de El CSIC en la Escuela: <http://www.kids.csic.es/cuentos/cuento6a.html>.

A partir de 6 años.

Para saber más sobre la arqueología (todas las edades):

Video del canal SciShowKids: <https://youtu.be/zOJICdMvWAI> (en inglés)

Video producido por la Junta de Andalucía: <https://www.youtube.com/watch?v=tY849768110> (en español)

2. LOS ARCHIVOS DEL SUELO: EL CONCEPTO DE REGISTRO ARQUEOLÓGICO

La arqueología tiene que ver con los restos materiales del pasado entendidos en un sentido amplio. Esos restos materiales de la actividad humana en el pasado son de diverso carácter: incluyen objetos diferentes (como una lasca de sílex, un fragmento de cerámica), restos monumentales (una casa, una ciudad completa), zonas de actividad humana (lugares de enterramiento, canteras, basureros, campos de cultivo, acumulaciones de escorias) y también elementos ambientales (registros sedimentarios, formas del paisaje). Esos elementos ambientales pueden estudiarse, por ejemplo, a través del análisis de las propiedades químicas o físicas de suelos y sedimentos o a través de los restos biológicos de naturaleza vegetal y animal, como polen, carbones, huesos).

Es decir, podríamos hablar de un registro arqueológico visible y otro registro "invisible" o, mejor, de un registro arqueológico perceptible y otro imperceptible a simple vista.

2.1. LA FORMACIÓN DE UN YACIMIENTO

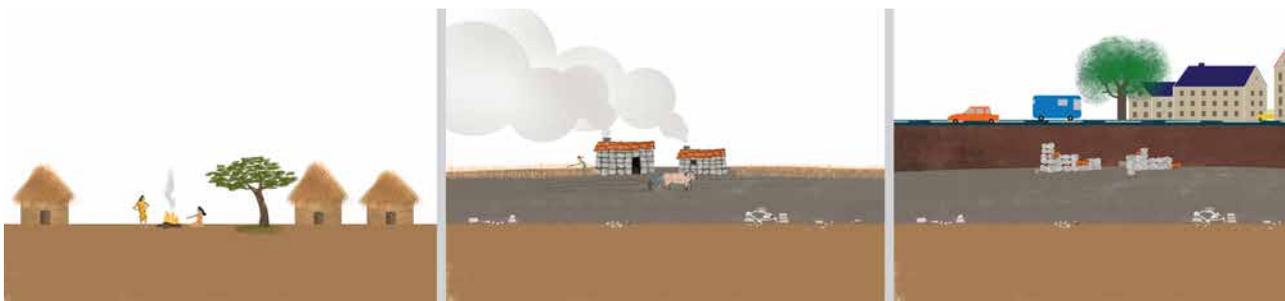
El estudio del registro arqueológico se articula normalmente en torno al yacimiento.

Un yacimiento es el lugar que contiene restos materiales de cualquier actividad humana en el pasado.

Para entender este concepto, puede utilizarse el montaje de El CSIC en la Escuela

(http://museovirtual.csic.es/salas/paisajes/medulas/imag_med/arq.html)

que muestra el proceso de formación de un yacimiento a través de la historia de una casa romana de época altoimperial (año 80 d. C. aproximadamente) (la casa está inspirada en el yacimiento romano de Las Pedreiras de Lago, en la Zona Arqueológica de Las Médulas).



El proceso de formación de una secuencia estratigráfica.

2.2. EL PASO DEL TIEMPO: LAS SECUENCIAS ESTRATIGRÁFICAS

Como se ve gracias a la animación, cuando un lugar donde ha habido actividad humana es abandonado, ocurren distintos procesos que lo transforman. Estos procesos pueden ser naturales o artificiales. Si solamente interviene la naturaleza, a las pocas semanas de ser abandonado, el lugar comienza a llenarse de vegetación que consigue, con el tiempo, que se vaya formando un estrato, que lo va cubriendo.



Estrato: nivel de tierra que se ha depositado a lo largo del tiempo en el terreno, formado por procesos de erosión, transporte y sedimentación. Un estrato puede contener restos de actividad humana o no.

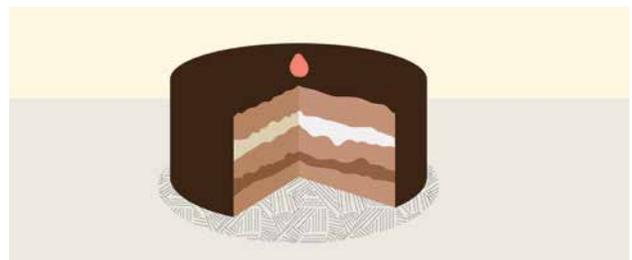
Es muy habitual que el ser humano intervenga en la formación de yacimientos, volviendo a vivir en el mismo lugar, destruyendo construcciones anteriores para construir cosas nuevas o echando tierra encima del área para cultivar.

El ser humano deja huellas de su actividad en el medio natural y transforma el paisaje a lo largo del tiempo. Estas transformaciones y esas diversas ocupaciones del espacio a lo largo del tiempo, se registran como niveles en la estratigrafía.

Las arqueólogas y arqueólogos utilizan los principios de la geología para conocer estas superposiciones. Uno de los principios básicos para estudiar un yacimiento es el principio de superposición: los estratos de tierra más profundos son los más antiguos, y los más superficiales son los más modernos. Esta acumulación de estratos o niveles tiende a ser horizontal. El conjunto de niveles de un yacimiento se llama estratigrafía.

La **ley de superposición de estratos o principio de superposición de estratos** es un axioma clave basado en observaciones de la historia natural, y el principio fundacional de la estratigrafía sedimentaria y por lo mismo de otras ciencias dependientes de la geología: "Las capas de sedimento se depositan en una secuencia temporal, en la que las más antiguas se encuentran en posición inferior a las más recientes".

Para explicar la formación de las secuencias de estratos existen diversas posibilidades. La formación de una secuencia estratigráfica puede representarse de muy diversas formas, pero quizás una de las más gráficas es comparar la estratigrafía con una tarta: en la secuencia estratigráfica los niveles de tierra, al igual que cuando hacemos una tarta, se depositan de abajo arriba.





Fotografía de una estratigrafía en Caminha (Portugal). En el corte, bajo la superficie, se pueden observar diversos estratos, con acumulación de materiales de construcción (tejas, piedras). Fotografía: Sonia García Basanta.

Propomenos dos actividades para explicar a los niños y a las niñas como se forman las secuencias estratigráficas y porqué son importantes para la arqueología:

ACTIVIDAD 1. LA PAPELERA

Tras explicar el concepto de niveles de suelo y su formación, durante una semana, o dos, se puede emplear una papelerera, o un cubo de plástico transparente, para ir depositando los restos de las actividades que se realizan en el día a día.

Pasado ese tiempo se puede "excavar" la papelerera, de forma que los distintos restos de la actividad en el aula o en el hogar –recortes, restos de revistas– permitan obtener un registro de lo que se ha hecho durante esa quincena.



La papelerera.

ACTIVIDAD 2. COLOREA UNA ESTRATIGRAFÍA (materiales en Anexo I)

El CSIC en la Escuela propone dos estratigrafías, con un grado de dificultad diferente. Las niñas y los niños colorearán los niveles de suelo con ayuda de sus padres o maestros. Durante el desarrollo de esta actividad pueden plantearse estas preguntas: ¿Cuántos niveles de suelo identificas? ¿Por qué has sido capaz de identificar esos niveles? Los niveles pueden numerarse –tal y como se hace en arqueología– de arriba abajo, trabajando de esta forma conceptos matemáticos. Una vez completado el dibujo, se puede concluir la actividad con la creación de un cuento, de forma que las niñas y los niños construyan una historia o narración histórica sobre la secuencia del dibujo.

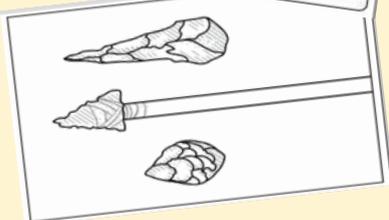
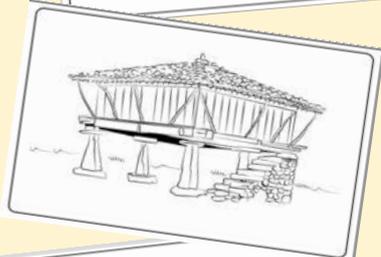
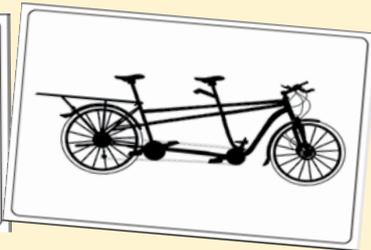


La papelera

Con niños más mayores (a partir de 4º de Primaria, de 9 años en adelante), puede trabajarse el concepto de estratigrafía con elementos reales de su entorno. Se les puede pedir que dibujen su propio perfil de suelo, imaginando un yacimiento arqueológico (este trabajo debería realizarse por grupos, dibujando por ejemplo, en una cartulina, varios niveles genéricos: Prehistoria, Antigüedad, Época Moderna, Época Contemporánea). Después, deben incluir, en cada nivel, los artefactos que hablan de la historia del sitio elegido (Anexo II).



Restos arqueológicos en una obra urbana



Trabajar con secuencias estratigráficas

- Corta y colorea cada ilustración (arriba, ejemplos de fichas propuestas por El CSIC en la Escuela).
- Crea una estratigrafía de 3, 4 o 5 niveles (Prehistoria, Antigüedad, Época Medieval, Época Moderna, Época Contemporánea).
- Sitúa los artefactos en un estrato o nivel.
- Termina la actividad haciendo que los alumnos expliquen por qué han puesto las fichas o los artefactos en cada nivel.



Estratigrafía creada por cuatro profesoras de Santo Domingo (República Dominicana) durante un curso de formación.

El desarrollo de esta actividad nos llevará a construir nuestra propia estratigrafía arqueológica. Con ella:

- Reconoceremos como el paso del tiempo deja su huella en el terreno.
- Determinaremos las unidades básicas de una estratigrafía y las leyes de la superposición estratigráfica.
- Analizaremos los distintos estratos.
- Aprenderemos a distinguir los estratos más antiguos de los más modernos.

Al terminar la actividad los alumnos sabrán que:

- El paso del tiempo deja una huella sobre el terreno.
- Esa huella se puede ver y estudiar.
- Podrán reconocer secuencias de niveles y estratos en cualquier corte de terreno que haya en su entorno.

3. LA IMPORTANCIA DEL CONTEXTO

Las actividades que se proponen en esta sección pretenden transmitir que la arqueología es como la vida cotidiana: todas las evidencias deben estudiarse en su contexto arqueológico original o, al menos, en el contexto en el que las hemos encontrado. El objetivo pues, es mostrar que:

1. La arqueología es una ciencia de "contexto".
2. El contexto es fundamental para la investigación arqueológica: los artefactos deben estudiarse en su contexto para aprender sobre la gente del pasado.
3. Esto tiene además consecuencias para la concienciación sobre el respeto a los yacimientos arqueológicos. Cuando se pierde ese respeto (por ejemplo, se usan detectores de metales y se atenta contra la integridad de los depósitos arqueológicos en el subsuelo, o en superficie, se está modificando el contexto original de los artefactos y, por tanto, eliminando información fundamental para la investigación arqueológica).



Cerámica en un contexto doméstico. Ánforas griegas antiguas (Quersoneso, Sebastopol).

El contexto proporciona significado a los elementos documentados durante las actividades de descripción y análisis del registro arqueológico; de hecho la interpretación de estos elementos (artefactos y todos los restos del pasado) depende, en gran medida, del contexto.

El contexto se puede definir como las relaciones que los artefactos tienen entre ellos y la situación en la que se han encontrado, tanto en superficie como en una secuencia estratigráfica. Aunque, en realidad, no sólo los artefactos tienen que ver con el contexto: una definición más precisa sería aquella que lo define como el conjunto de artefactos, elementos y condiciones materiales que se encuentran en interacción, debido a la actividad humana.

La importancia del contexto puede ilustrarse con un ejemplo sencillo, por ejemplo, la localización de un objeto cerámico, una vasija. Esa vasija cambiará de significado si se localiza, pongamos, en un contexto funerario (una tumba, como parte de un ajuar funerario) o en un contexto doméstico (por ejemplo, en una cocina).



Cerámica descontextualizada. Restos en un yacimiento arqueológico expoliado.

3.1. ACTIVIDAD. EL JUEGO DEL CONTEXTO.

En esta actividad se usa el juego y la discusión para demostrar la importancia que tienen los artefactos en su contexto para aprender sobre las sociedades del pasado. El objetivo es

que los niños aprendan, experimentando, que la arqueología no busca tesoros; no le interesan los materiales descontextualizados: ya hemos visto que la arqueología es una ciencia de "contexto".

A través de la actividad que se propone entenderán su importancia para la investigación arqueológica. Los artefactos deben estudiarse en su contexto para aprender sobre la gente del pasado.

Para desarrollar la actividad podemos empezar explicando, por ejemplo, que las cosas que las personas poseen pueden decir algo sobre esas personas. En efecto, las cosas que una niña ha elegido, por ejemplo, pueden indicar su edad, sexo, intereses... Por ejemplo, una camiseta del Betis y un balón de fútbol en un dormitorio sugieren que a su propietario o propietaria le gusta el fútbol. Varios posters de animales y una colección de libros sobre perros podrían sugerir que a esa persona le gustan los animales.

Sin embargo esos objetos (artefactos) sólo pueden contar una historia más o menos completa si se encuentran juntos, donde sus propietarios los dejaron (en su contexto).

Con el objetivo de introducir el juego, se pueden plantear las siguientes preguntas:

a) Si yo no te conociera, y entrara en tu habitación, ¿qué podría saber de tí por las cosas que tienes allí? ¿Podría saber qué es lo que te gusta? ¿Podría saber si compartes habitación?

b) Piensa en algo de tu habitación, cualquier objeto, que sea muy especial para ti. ¿Qué dice ese objeto de ti, junto con algo más de tu habitación? Todas las cosas en conjunto dicen algo sobre ti, porque están en contexto. Tú has seleccionado ciertas cosas, y esas cosas dicen mucho sobre ti cuando se encuentran juntas.

c) Ahora imagina que te han quitado tu objeto especial y lo encontramos en un parque. ¿Cómo cambia esto lo que podemos saber sobre ti? Cuando se quita de tu habitación, el objeto solo no dice nada. Y, lo que es peor, ahora, en tu habitación, falta ahora una pieza importante de información sobre ti. El contexto ha sido modificado, y parte de la información sobre ti se ha perdido.

Las cosas que poseemos dicen algo sobre nosotros. De igual manera, los arqueólogos se sirven de las cosas que la gente hizo (**artefactos**) y donde las dejaron (**contexto**) para aprender la historia de los grupos humanos del pasado.

Los arqueólogos conservan el contexto de los artefactos que recogen de los yacimientos cuando registran la localización de todo lo que encuentran. Cuando el contexto se pierde, la información se pierde (el artefacto + su contexto proporcionan más información que el artefacto por sí mismo).

función del tiempo o de los intereses del maestro o del adulto que coordine la actividad: éste puede optar por dar a cada grupo primero dos cartas, luego tres... En el marco del Erasmus+ SciLit hemos realizado esta actividad con grupos de maestros y con alumnos. En su desarrollo se ha averiguado el contexto normalmente con 8 y 6 cartas. Los grupos que recibían la escuela, o la peluquería, por ejemplo, con 4 y 2 cartas, fueron incapaces de saber de qué se trataba.

Para concluir la actividad se puede pedir a las niñas y a los niños que expliquen que los componentes de un contexto son la base para la comprensión de las personas, también de las personas antiguas. Se puede imaginar que un arqueólogo encuentra nuestra clase o nuestro hogar dentro de mil años y, en grupo, hablar de cómo las cosas que encontrará le servirán para aprender cosas sobre la clase o el hogar.

El juego del contexto



4. EL VALOR DEL PASADO

Para terminar, queremos abordar un aspecto importante de la arqueología. Hemos visto de forma muy somera que los yacimientos arqueológicos, los restos exhibidos y salvaguardados en los museos... son el pasado tangible y visible, parte de nuestra memoria. La arqueología tiene una enorme responsabilidad frente a su protección y su conservación.

En este apartado final queremos insistir en la importancia del "pasado", mostrar y ahondar en la importancia de la memoria histórica (entendida en un sentido amplio) y del patrimonio arqueológico, histórico y cultural, como algo que es de todos.

Para ello, proponemos seguir un itinerario en el que poco a poco, comenzando con la recopilación de información sobre el pasado (la época de nuestros abuelos), podremos llegar, en primer lugar, a entender por qué es importante el estudio del pasado; segundo, a reconocer la diferencia entre los distintos pasados y nuestro presente.

4.1. ACTIVIDAD: ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL PASADO?

Para el desarrollo de la actividad proponemos el siguiente procedimiento. Como hemos dicho, pensamos que esta actividad ayudará a los niños y niñas a descubrir por qué estudiamos el pasado. Y esto se puede poner en relación con el cómo estudiamos el pasado.

Pedid a los niños, si es en casa, o a los alumnos, en clase, que traigan un objeto o fotografía que diga algo sobre su propio pasado (o su pasado familiar).

A continuación (si se está en un aula, puede trabajarse en grupos de 3 o 4), las niñas y los niños se contarán unos a otros que es lo que el objeto dice de su pasado.

En asamblea (o en una discusión en clase, o en una conversación con los niños), en la misma o en otra sesión, la maestra o el maestro puede preguntar las siguientes cuestiones:

- ¿Es importante para ti saber sobre tu pasado? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Es importante saber sobre el pasado humano? ¿Por qué sí o por qué no?
- Los humanos han vivido en Europa durante al menos 100.000 años. ¿Es importante saber sobre sus vidas? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Qué podemos aprender nosotros del pasado? Algunos ejemplos: cómo vivían los humanos en el pasado y cómo y por qué las culturas humanas han cambiado a lo largo del tiempo.

Para cerrar la sesión podemos preguntar: si tu pasado es importante para ti, ¿qué puedes concluir sobre la importancia del pasado en general?

Esta actividad se puede realizar al inicio del trabajo con arqueología, y también al final, para comprobar y demostrar que los niños han ampliado su conocimiento y comprensión sobre la arqueología y el pasado.

Puede completarse la actividad visitando el museo arqueológico más cercano. Es importante preparar bien la visita, limitándola a un período o una sala definida, e incidiendo en las cuestiones que hemos visto en la formación: que comprendan que existe una conexión entre esos objetos, aparentemente descontextualizados, y las sociedades del pasado.

4.2. ACTIVIDAD: EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

Esta actividad pretende incidir en el estudio del valor del patrimonio arqueológico, en concreto, en el significado de los objetos y en el papel de la interpretación de los mismos. Se trata de un ejercicio sencillo que servirá para demostrar la cantidad de información que el estudio de un solo objeto puede proporcionar sobre una sociedad.

Sin embargo, y de acuerdo con lo que hemos visto, es importante trascender el significado de los objetos aislados e incidir en la importancia de los objetos en su contexto.



Para el desarrollo de la actividad necesitaremos algunos materiales, en concreto: un baúl o maleta antiguo y diversos objetos antiguos (ropa, monedas, libros, periódicos, botellas, fotos de familia antiguas, latas de conserva....).

Una vez preparados los objetos que vamos a utilizar, procederemos a meterlos en la maleta.

Decid a las niñas y a los niños que ayer, al entrar en el desván de los abuelos, o de una vieja casa, hemos encontrado este baúl, repleto de cosas. Vamos a emplear esos objetos para averiguar quién era su propietario, que vida llevó....

Preguntas que pueden hacerse al alumnado:

- ¿Eres capaz de indicar algunos rasgos de la persona propietaria de ese equipaje?
- ¿Podrías decirnos en que época vivió? ¿Qué edad aproximada tenía? ¿Cuáles fueron sus condiciones de vida? ¿Cómo pensaba?

Si trabajamos con niños más pequeños, de Educación Infantil, estas preguntas pueden hacerse más sencillas: ¿Hace cuantos años vivió esta persona? ¿Es hombre o mujer? ¿Qué edad tendría esa persona? O hablar y preguntarles acerca de sus circunstancias personales (familia, trabajo...).

Algunas ideas de cosas que pueden incluirse en el baúl:

- Periódicos antiguos
- Libros antiguos
- Ropa
- Latas de conserva
- Fotos de familia antiguas
- Botella de licor, o vino
- Juego de cartas
- Monedas
- Billeto de tren

De esta forma:

1. El periódico, las fechas de edición de los libros, nos pueden indicar en que fechas vivió esa persona, sus gustos personales, orientación política.
2. Las características de la gente en una foto, o la ropa, también indican la época, su entorno familiar, o donde pudo vivir (procedencia).
3. La ropa y los objetos personales pueden confirmar si es un varón, o una mujer; si pudo servir en el ejército, o trabajar en una oficina; en una fábrica.
4. Las características de la ropa dan también pistas: si es muy sencilla y usada, podría indicar (junto a las personas de la foto) que pertenecería a una clase baja o media. Si podemos conseguir una foto de uniforme, podría indicar que nuestro protagonista ha servido en el ejército, e incluso podríamos saber si combatió (II Guerra Mundial, Cuba y Filipinas, ...)
5. Los libros indican si recibió una buena educación, si sabe leer, o si se interesa por temas sociales, culturales....
6. Una moneda permite saber en qué sociedad ha vivido y como es esa sociedad: sistema de gobierno, si su país está afiliado a un sistema de estados (Unión Europea), símbolos del pasado de ese país...

Para concluir podemos recordar que los restos de la cultura material nos ofrecen una información variada acerca de las personas que los usaron, quienes eran, cuando vivieron, que nivel económico y social poseían e incluso lo que pensaban.

REFERENCIAS ÚTILES (LIBROS Y RECURSOS)

LIBROS Y ARTÍCULOS

Bahn, Paul (1996): *Archaeology: A Very Short Introduction*, Oxford (existen varias reediciones de este libro en inglés; la primera edición en español es de 1998: *Introducción a la Arqueología*, de Acento ediciones)..

Fernández Martínez, Víctor Manuel (1989): *Teoría y método de la arqueología*, Editorial Síntesis (una segunda edición, revisada, de 1992).

Renfrew, Colin y Bahn, Paul (2016): *Archaeology: Theories, Methods and Practice*, Thames & Hudson (este libro tiene varias ediciones en inglés y español: *Arqueología. Teorías, Métodos y Práctica*, Ediciones Akal, 1993).

Ruiz Zapatero, Gonzalo (2014): "Arqueología: Abrir ojos cada vez más grandes", *Arqueoweb*, 15- 1 (texto completo en dialnet.unirioja.es).

Varios autores (2004): *Guía del Museo Arqueológico Regional de la Comunidad de Madrid*, Museo Arqueológico Regional.

OTROS RECURSOS EN INTERNET)

Digital CSIC

Los recursos creados por Almudena Orejas Saco del Valle, Ana Delia Rodríguez Ovejero y el Colegio Zazúar (Madrid, 2013) proporcionan ideas muy interesantes, en especial:

- Busca la huella humana (6º E.P.): <http://hdl.handle.net/10261/81855>
- Lo que el ojo no ve (5º E.P.): <http://hdl.handle.net/10261/88713>
- ¿Qué veo yo? ¿qué vieron ellos?: <http://hdl.handle.net/10261/88716>
- Tiempo y calendarios (E.P. y E.S.O): <http://hdl.handle.net/10261/88717>

