

ARQUEOLOGÍA EXPERIMENTAL EN LA CIUDAD DE SUEL

“Excavar es abrir un libro escrito en el lenguaje que los siglos han hablado dentro de la tierra”

- *Spyridon Marinatos*

Educamos para cubrir varios tipos de necesidades, pero sobre todo destacamos dos: **la socialización y el desarrollo la individualidad.**

El Aprendizaje orientado a Proyectos es una manera ideal de cubrir diversas necesidades y de motivar al alumnado a desarrollar un aprendizaje significativo, al mismo tiempo permite la socialización y fomenta la cooperación, el debate y el aprendizaje cooperativo.

El Aprendizaje orientado a Proyectos cubre los siguientes objetivos:

- a. Desarrollar el aprendizaje autónomo del alumno/a.
- b. Formular al alumno/a una consulta con una temática real que le sirve para desarrollar motivaciones hacia temas que le son tangibles y cercanos.
- c. Favorecer el trabajo en grupo y al mismo tiempo, responsabilizar al alumno/a con la tarea y con su grupo.
- d. Es multidisciplinar, lo que permite a los alumnos/as trabajar diferentes materias y conectarlas para lograr un resultado final.
- e. Promover la asimilación de conceptos, valores y formas de pensamiento, especialmente aquéllos relacionados con la cooperación y la resolución de conflictos, lo que fomenta también la educación en valores.
- f. Establecer un clima no competitivo y de apoyo para los estudiantes que les servirá para prepararlos para el ambiente laboral.
- g. Proveer medios para transferir la responsabilidad del aprendizaje de los maestros a los estudiantes.
- h. Permitir a los estudiantes tratar nuevas habilidades y modelar conductas complejas.
- i. Invitar a los estudiantes a explicar o defender su posición ante los demás en sus proyectos grupales, para que su aprendizaje sea personal y puedan valorarlo. Al mismo tiempo se desarrolla la exposición oral que les sirve para acostumbrarse a hablar en público.
- j. Servir como un medio para envolver a los estudiantes que usualmente no participan activamente en clase.
- k. Promover y ayudar a desarrollar habilidades meta-cognitivas: auto-dirección, auto-evaluación.
- l. Ligar metas cognitivas, sociales y emocionales con la vida real.

Aplicar este tipo de metodología en el aprendizaje/enseñanza de la **Historia** es muy sencillo a través la práctica de **arqueología experimental** como aseguran autores como Castillo Lozano (2017). No solo ayuda al alumnado a recoger contenidos, sino que les vale para conocer su entorno, sus orígenes y obtener valores positivos. La visita a un museo, una ruta por un entorno natural o incluso la visita a un yacimiento pueden ser lugares de aprendizaje y además, por lo general, el alumnado suele sentirse mucho motivado

Con las actividades que proponemos a continuación, se pretende que los alumnos/as se acerquen al mundo de la arqueología y por ende a la Historia, y al mismo tiempo incentiven el respeto por el patrimonio histórico.

Objetivos

Dar a conocer la importancia de la historia local y ponerla en relación con la Historia, reconocer la herencia y patrimonio arqueológico de la ciudad y valorar el legado cultural como parte de la historia de la ciudad de Fuengirola.

El alumno aprenderá:

- Trabajar usando el ABP (Aprendizaje basado en proyectos).
- A utilizar los utensilios del investigador y arqueólogo.
- Comprender el proceso técnico y práctico de una excavación arqueológica.
- Aprender a desarrollar hipótesis a partir de los resultados obtenidos siguiendo la metodología científica que usa la Arqueología.
- Valorar el trabajo en equipo siendo éste interdisciplinar para la conservación y la investigación del patrimonio histórico.
- Desarrollar la capacidad de organización, indagación, creatividad, exploración y búsqueda de explicaciones científicas, relacionadas el patrimonio y la historia de Fuengirola.
- Sensibilizarse de forma práctica con la arqueología y aprender de forma amena

Bienvenidos a la excavación arqueológica de la Ciudad Romana de Suel, soy Roni, arqueóloga del equipo y quiero explicaros algunas cosas:

Hace algún tiempo empezamos a trabajar en el yacimiento de Suel, es decir en un lugar donde había evidencias físicas de actividades de nuestros antepasados, para ello se planteó una excavación arqueológica que consiste en la recuperación de los materiales que se quedaron allí, esto se hace con un método científico los materiales que se recuperan están dentro de un contexto se ponen en relación el donde, el cómo y el cuándo, además estos objetos quedan registrados con fichas, fotos, inventario y dibujos que ayudan al científico a comprender el yacimiento. Es importante el registro del yacimiento con metodología científica porque una vez excavado el yacimiento el contexto desaparece.

Suel es un yacimiento arqueológico de época romana, en Fuengirola. En él se han localizado una serie de piletas relacionadas con las factorías de salazones.

Una factoría de salazones es una fábrica de época romana donde procesaban los productos relacionados con el pescado, desde el salado del pescado para su conservación hasta salsas como el garum.

La salazón del pescado se hacía de las partes más nobles como son el lomo, la cola... esto se ponía en las piletas y se cubrían de sal durante unos meses

El garúm es una salsa que se utilizaba para cocinar. Se hacía con pedazos de pescado, incluyendo las vísceras, que se mezclaban con sal, peces pequeños como la sardina y se dejaban fermentar con agua y sal durante meses, en las piletas. De este proceso se obtenían varios productos de distintas calidades.

Estos productos se almacenaban para su transporte en un ánfora, que es un recipiente hecho de cerámica.

Ficha



Aquí podemos ver a los trabajando en la excavación arqueológica de la Ciudad romana de Suel, con el método científico.

Tras un duro trabajo encontraron restos de diferentes estructuras, ¿qué crees que son?



Además de las estructuras encontraron restos de conchas y vertebras de pescado,
¿Para qué crees que se usan? además de para comérselas



También han encontrado restos de materiales cerámicos como el de la foto ¿Sabrías decirme lo que es?



1. ¿Qué crees que está haciendo en el laboratorio? ¿Para qué?

