

**CARROÑEROS, RECOLECTORES, CAZADORES, GRANJEROS Y
CAMINANTES. LA SERIE *THE WALKING DEAD* COMO RECURSO DIDÁCTICO
PARA LA PREHISTORIA**

**SCAVENGERS, GATHERERS, HUNTERS, FARMERS AND WALKERS. *THE
WALKING DEAD* SERIES AS EDUCATIONAL RESOURCE FOR PREHISTORY**

Antonio J. Romero

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), Universidad
Complutense de Madrid (UCM)

ajroal@gmail.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2091-2034>

Araceli Hernández López

Universidad Camilo José Cela (UCJC)

ahlopez@ucjc.edu

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5531-5224>

Diana Cembreros Castaño

Universidad Camilo José Cela (UCJC)

dcembreros@ucjc.edu

ORCID <https://orcid.org/0000-0001-8026-357X>

Resumen

Las series televisivas de corte post-apocalíptico ofrecen al espectador la oportunidad de observar cómo se configura una sociedad desde un hipotético estadio inicial fruto de la destrucción de un sistema anterior. En la serie *The Walking Dead* (AMC Studios, 2010-2022), el colapso del sistema del capitalismo financiero y de las instituciones que lo soportan a raíz de la aparición de una

epidemia que transforma a la población en zombis coloca a los personajes frente al reto de sobrevivir en condiciones extremas, algo que sólo puede lograrse a través de la reorganización de los supervivientes. El análisis de esta organización económica, territorial, social y política desde una óptica (pre)histórica y su crítica a la luz de los datos que nos ofrecen Ciencias Sociales como la Arqueología y la Antropología permiten que la serie *The Walking Dead* sea empleada como herramienta didáctica para conseguir una mayor comprensión de las sociedades cazadoras-recolectoras y primeras productoras de la Prehistoria.

Abstract

Post-apocalyptic TV shows offer viewers the opportunity to observe how a society is constructed from a hypothetical initial stage resulting from the destruction of a previous system. In the series *The Walking Dead* (AMC Studios, 2010-2022), financial capitalism and the institutions that support it collapse due to an epidemic outbreak that turn the population into zombies. As a result, the characters must confront the challenge of surviving in extreme conditions, something that can only be achieved through the reorganization of the survivors. The analysis of this economic, territorial, social, and political organization from a (pre)historical perspective and its critical review in the light of the data provided by social sciences such as archaeology and anthropology allow *The Walking Dead* series to be used as a didactic resource to achieve a better understanding of hunters-gatherers and early producer prehistoric societies.

Palabras clave

Didáctica; innovación docente; Prehistoria; Antropología; género post-apocalíptico; sociedades cazadoras-recolectoras; sociedades neolíticas.

Keywords

Educational; teaching innovation; Prehistory; Anthropology; post-apocalyptic fiction; hunters-gatherers societies; Neolithic societies.

1. Introducción

1.1. El empleo de las series de televisión como recurso didáctico

Existe numerosa literatura científica que avala el uso de series de televisión como herramienta pedagógica (p.e., Sáiz y Parra, 2017, Baselga, 2018, Rodríguez, 2020, Garrido et al., 2021, Mauri et al., 2021), máxime desde que se el currículo educativo insiste especialmente en el aprendizaje competencial y transversal.

Entre las numerosas ventajas que proporciona el uso de series y películas de ficción utilizadas como recursos didácticos destaca especialmente, de forma generalizada, la motivación e implicación del alumnado al trabajar los contenidos a través de un medio tradicionalmente asociado a actividades lúdicas y de ocio, el cual despierta con asiduidad su interés y entusiasmo. De esta forma, el uso de series y películas en el aula se aparta de las metodologías y recursos más tradicionales, promoviendo así un aprendizaje significativo que facilita la memorización y la asociación de conceptos complejos (Garrido Pérez et al., 2021). Además, el uso de este tipo de recursos promueve el aprendizaje en contextos y situaciones específicas fácilmente extrapolables al posibilitar "la presentación de situaciones similares a las que ocurren en la vida cotidiana, pudiendo detonar la reflexión sobre las acciones humanas" (Mauri et al., 2021: 86).

1.2. Justificación del empleo de la serie *The Walking Dead* como recurso didáctico

Hemos escogido la serie *The Walking Dead* (AMC Studios, 2010-2022) para la elaboración del presente trabajo por una serie de razones. En primer lugar, por ser la serie más vista del cable norteamericano, así como una de las ficciones más seguidas de la televisión (Onieva, 2019). En segundo lugar, su difusión a través de las plataformas de *streaming* (Netflix y Amazon Prime) la han hecho famosa en todo el mundo, contando con subtítulos y doblajes a un buen número de idiomas. En tercer lugar, una serie de esta envergadura ha familiarizado al alumnado con la temática y con el formato, algo que, a nuestro juicio, facilita su empleo con fines didácticos.

1.3. Datos básicos de *The Walking Dead*

Esta serie de televisión estadounidense está basada en el cómic homónimo de Robert Kirkman y los artistas Tony Moore y Charlie Adlard. Su emisión corrió a cargo de AMC Studios. El género de la serie entra dentro de la categoría de terror post-apocalíptico. La serie narra las aventuras de un colectivo de supervivientes que recorre Estados Unidos para mantenerse con vida tras un apocalipsis zombi. Entre los personajes destaca Rick Grimes, un ayudante del sheriff de un pequeño pueblo del Estado de Georgia que se despertó del coma tras la catástrofe y que termina liderando el grupo.

2. El análisis de *The Walking Dead* como posible recurso didáctico para la Prehistoria

2.1. Metodología

Para el desarrollo del presente trabajo nos basaremos en la observación de las dos primeras temporadas de la serie *The Walking Dead* (AMC Studios, 2010-2012). Escogemos estas dos temporadas para el desarrollo de este trabajo porque abarcan desde el colapso del sistema del capitalismo financiero y de las instituciones que lo soportan (fundamentalmente, el Estado) hasta que el grupo de los protagonistas se asientan en un lugar más o menos permanente, la granja de la familia Greene.

Durante el visionado minucioso de estas dos primeras temporadas se ha procedido a registrar tanto los hechos presentados en imágenes como los diálogos que desarrollan los personajes de la serie, siempre y cuando éstos contengan datos relevantes de cara a su organización económica, territorial, social o política. Dichos diálogos se recogen en la traducción al castellano propuesta por la plataforma de *streaming* Netflix España, indicándose a pie de página el texto en su versión original (inglés).

Tras esta recogida de datos, se elaborará un análisis desde una hipotética óptica (pre)histórica y antropológica. A continuación, desarrollaremos una

crítica de la serie a la luz de los datos ofrecidos por parte de Ciencias Sociales como la Arqueología y la Antropología, así como la indicación del ámbito académico que a nuestro juicio es el idóneo para su aplicación didáctica.

2.2. Análisis de *The Walking Dead* desde una óptica (pre)histórica y antropológica

Para la elaboración de este análisis de *The Walking Dead* y, más concretamente, sus dos primeras temporadas (AMC Studios, 2010-2012), dividiremos la descripción de cómo se articulan los grupos humanos de la serie en torno a dos ejes: a) la economía y el espacio y b) la sociedad y la política.

2.2.1. Economía y espacio

La mayor parte de los recursos que manejan los personajes en *The Walking Dead* proviene, empleando el vocabulario de la serie, de una actividad denominada como *scavenging* (que podríamos traducir como “rebusca” o “carroñeo”). Cuando Rick Grimes se topa con un grupo proveniente del campamento de Atlanta en el Episodio 2 (*Guts*) de la primera temporada, éstos se encontraban buscando recursos en la ciudad. La principal fuente de suministros y pertrechos de cualquier tipo (alimentos, medicamentos, ropa, combustible, equipo, etc.) proviene de esta práctica, y más aún en los primeros compases de la serie. Tanto es así que, a lo largo de todas las temporadas, todos los asentamientos suelen organizar regularmente partidas dedicadas a esta labor, independientemente de que lleven a cabo una economía de tipo predadora o productora de alimentos.

Otra fuente fundamental de alimentos constituirá la caza de animales silvestres. Uno de los cazadores por excelencia del grupo de supervivientes protagonistas de la serie será Daryl Dixon, que no tiene reparo en cazar y consumir todo tipo de presas. De hecho, en su primera aparición (en el Episodio 3 de la primera temporada, *Tell it to the frogs*), Daryl se encuentra siguiendo el rastro de un ciervo y porta un cordel con una ristra de ardillas. La pesca también ocupará un lugar de relevancia para el asentamiento de la cantera a las afueras de Atlanta. En la apertura del Episodio 4 de la primera temporada (*Vatos*) aparecen Andrea y Amy pescando en una barcaza en un lago cercano al

campamento base. Los supervivientes también se interesan por otros potenciales alimentos de origen acuático, como las ranas, siendo éste el caso de Shane y Carl Grimes.

Por último, la recolección de frutos y setas silvestres también jugará un papel, si bien secundario, para los grupos humanos en *The Walking Dead*. El Episodio 2 se abre con una escena en la cual Lori Grimes y Amy comentan el hecho de haber conseguido recolectar algunas setas para alimentar al grupo.

Éstos serán las fuentes más fundamentales de alimentos y otros recursos para el grupo de supervivientes en la primera temporada, constituyendo una sociedad recolectora y cazadora. La situación de los personajes cambiará de cara a la segunda temporada, en la cual el grupo se mueve al territorio ocupado por otro grupo, la familia Greene, los cuales regentan una granja que ha resistido el colapso generado por la epidemia que transforma a los muertos en caminantes. En este caso, la gente liderada por Rick Grimes llega a integrarse en un sistema productor de alimentos.

La granja de Hershel Greene cuenta con varias fuentes de recursos de tipo productivo, los cuales permiten su funcionamiento autónomo. En primer lugar, las instalaciones cuentan con varios tipos de animales estabulados, incluyendo ganado vacuno, aves de corral y, por último, caballos que emplean como montura. En segundo lugar, el rancho también cuenta con árboles frutales y algunos productos de horticultura. En un inicio, son los miembros de la familia Greene los que invierten su trabajo en mantener en funcionamiento la granja y la producción de alimentos, pero el grupo de supervivientes va volcándose paulatinamente en el sistema hasta integrarse de forma efectiva.

Además, la granja cuenta con otro tipo de infraestructuras que proveen a los personajes que en ella habitan de otros recursos, tales como cinco pozos de agua potable y un molino de viento, que permite la existencia de luz eléctrica.

A pesar de contar con la producción de alimentos, en ningún momento se descuida la posibilidad de conseguir el abastecimiento de otro tipo de productos por otras vías. Las actividades de *scavenging* continúan funcionando de forma constante. En más de una ocasión los supervivientes visitan un pueblo abandonado cercano en busca de medicinas, material médico, bebidas alcohólicas y otro tipo de pertrechos. Las actividades cinegéticas también

juegan un papel destacado; de hecho, es un accidente de caza que pone en peligro la vida de Carl el que lleva a Otis a guiar a Rick y a Shane al rancho de los Greene en busca de ayuda (Episodio 2 de la segunda temporada, *Bloodletting*).

En este orden de cosas, pasemos a comentar cómo se distribuyen los grupos de supervivientes por el espacio, tanto en relación con el territorio de forma extensa como dentro de los propios asentamientos.

A lo largo de toda la serie de *The Walking Dead*, el grupo de supervivientes suele establecerse en un campamento base en torno al cual van a moverse periódicamente para desplazarse a otros enclaves secundarios. Quizás este hecho es más evidente durante la primera temporada, en la cual los supervivientes pivotan en torno al campamento de Atlanta depredando recursos de diversa índole y trasladando parte de los mismos al asentamiento principal para su reparto equitativo entre todos los miembros del grupo. A partir de la segunda temporada, sin embargo, si bien esa dinámica persiste en líneas generales, los miembros del grupo reducen el nomadismo para volverse más sedentarios, ya que las principales fuentes de alimentación (agricultura y ganadería) se encuentran en la propia base.

El campamento de Atlanta (primera temporada) se encuentra en el seno de una antigua cantera abandonada, un emplazamiento fácilmente defendible y limitado por la propia cantera por un lado y, por otro, rodeado de algunas zonas de bosque y matorrales. La caravana de Dale ocupa un lugar preminente, desde el cual es fácil mantener una guardia permanente. En torno a ella se colocan el resto de los refugios, tiendas de campaña en las cuales se refugian los supervivientes por unidades familiares (familias nucleares previas al colapso).

Por la noche, los miembros del grupo se disponen en torno a una serie de hogueras según las afinidades que mantengan los unos con los otros. Resulta de relieve destacar el hecho de que, en estas circunstancias, las conversaciones versan en todos los casos sobre historias del pasado o temas trascendentales. Un buen ejemplo de ello lo hallamos durante una conversación frente al fuego en la que intervienen Jacqui, Dale, Morales y Amy, y a la que asiste el resto del grupo (Episodio 4, primera temporada, *Vatos*):

Jacqui — “Salvo que me equivoque, el mundo parece haber llegado a su fin. O, al menos, se ha parado para mucho tiempo”.

Morales — “Y tú dándole cuerda a ese estúpido reloj”.

Dale — “El tiempo es importante para llevar la cuenta, ¿no? [...] A mí me gusta lo que decía un padre a su hijo al darle un reloj que había pasado por varias generaciones. Decía “te regalo el mausoleo de las esperanzas y los deseos que satisfará tus necesidades no mejor que las mías o las de mi padre. Te hago este regalo no para que recuerdes el tiempo, sino para que puedas olvidarlo por un momento, de vez en cuando, y no malgastes el aliento intentando conquistarlo”.

Amy — “Eres muy raro”.

Dale — “No es mío, es de William Faulkner. Puede que no lo recuerde bien”¹.

En relación con la explotación del territorio, este asentamiento se encuentra situado junto a una serie de lugares secundarios que permiten la subsistencia del grupo de supervivientes. En su área circundante se encuentran una gran masa de agua (un lago que provee a los personajes de agua y pesca), un bosque (caza de animales y recolección de alimentos), la propia ciudad de Atlanta (que, si bien es peligrosa por poseer un gran número de caminantes en sus calles, resulta de gran interés, ya que cuenta con lugares potenciales de rebusca, tales como la autopista central o el centro comercial de Atlanta) y otros enclaves, como estaciones de servicio, gasolineras y viviendas abandonadas.

Por su parte, la granja de la familia Greene posee dos emplazamientos clave, la casa de la familia Greene (en la cual habita la gente de Hershel) y un campamento ocupado por el grupo de Rick. Adicionalmente, posee otras construcciones de tipo permanente, tales como un granero, un establo, un cobertizo, un gallinero, un estanque, varios pozos de agua y un molino de viento. Toda esta área productiva se encuentra rodeada por una buena cantidad de pastos, los cuales están a su vez guarecidos del exterior por una frondosa área boscosa que cuenta con zonas pantanosas.

¹ Jacqui — “Unless I’ve misread the signs, the world seems to have come to an end. At least, hit a speed bump for a good long while”.

Morales — “But there’s you every day windind that stupid match”.

Dale — “Time, it’s important to keep track, isn’t it? [...] I like that a father said the son when he gave him a match that it had been handed down through generations. He said, “I give you the mausoleum of all hope and desire, which will fit your individual needs no better than it did mine or my fathers before me. I give it to you not that you may remember time, but that you may forget it for a moment now and then and not spend all of your breath trying to conquer it”.

Amy — “You are so weird”.

Dale — “It’s not me. It’s Faulkner. William Faulkner. Maybe my bad paraphrasing”.

En las zonas aledañas a este campamento base observamos, de nuevo, algunos lugares secundarios como el propio bosque que rodea el lugar (área de caza y recolección), una autopista ocupada por cientos de vehículos (interesante punto de rebusca para los supervivientes, donde adquieren varios pertrechos como ropa, armas e incluso una guitarra), una escuela en la cual el gobierno estableció un hospital de campaña durante la crisis del colapso (medicamentos y otros suministros médicos), un pequeño pueblo abandonado (en el cual hay una farmacia y un bar, entre otros edificios), algunas granjas abandonadas y una pequeña iglesia rural.

2.2.2. Sociedad y política

El grupo de los supervivientes está compuesto por miembros que se establecen en un inicio de forma más o menos igualitaria. Sin embargo, desde la primera temporada, hallamos ciertas diferencias entre sus miembros. En primer lugar, la división de las tareas se reparte en función al sexo/género (algo se irá diluyendo conforme avanzan las temporadas de la serie). Las mujeres suelen ocuparse de las tareas del hogar y de labores como la de recolección, mientras que son los hombres quienes mayoritariamente se ocupan de la caza, la rebusca de pertrechos en lugares peligrosos y la defensa del grupo.

En segundo lugar, en el seno de todos los grupos existe un personaje (el cual suele ser hombre) que lidera en cierto modo la toma de decisiones. Hallamos numerosas muestras de ambos aspectos en los diálogos de la serie. Por ejemplo, en el Episodio 2 (*Guts*) de la primera temporada, Lori y Amy hablan sobre las setas que han conseguido recolectar:

Amy — “¿Cómo sabemos si son buenas?”

Lori — “Sólo se me ocurre una forma de estar seguros”.

Amy — “Preguntarle a Shane cuando vuelva?”

Lori — “Sí, exacto”².

² Amy — “How do we tell if they're poison?”
Lori — “Oh, there's only one sure way I know of.”
Amy — “Ask Shane when he gets back?”
Lori — “Yeah, you've got it”.

En este sentido, en el Episodio 3 de la misma temporada (*Tell it to the frogs*), Shane propone a Carl instruirle en la captura de ranas en la presencia de su madre, Lori:

Shane — “Mañana te enseñaré una cosa. Te enseñaré a cazar ranas [...] Y es un arte, amigo, que no hay que tomarse a la ligera [...] Y voy a compartirlo contigo.

Lori — “Soy una chica, habla con él”.

Shane — “No le hagas caso, chaval, tú y yo, seremos héroes, daremos a todos ancas de rana”³.

Dentro del grupo de supervivientes el liderazgo es, al menos en los primeros episodios, algo tácito y, a la par, inestable. No obstante, esta cuestión no sigue los mismos ritmos en todos los grupos y, aunque en esencia para este trabajo nos basamos en los supervivientes de Rick y la familia Greene, en el Episodio 4 (*Vatos*) ya se menciona la existencia de una jerarquía en otros colectivos, cuando Glenn, Daryl, Rick y T-Dog se encuentran con los miembros de otra banda y tienen una disputa por una bolsa de armas:

Miguel — “Guillermo, el que manda”.

Rick — “De acuerdo. Vamos a ver a Guillermo”⁴.

Esta jerarquía incipiente termina siendo interiorizada por la totalidad del grupo. En el Episodio 5 de la segunda temporada (*Chupacabra*), Carol y Lori hablan sobre la posibilidad de emplear la cocina de la familia Greene. Carol indica a Lori que ella es la que debería realizar la petición, ya que:

Carol — “Eres la mujer de Rick. Lo que te convierte oficiosamente en nuestra primera dama”⁵.

Hasta la llegada de Rick, Shane efectuará el liderazgo efectivo del grupo. En algunos momentos otros individuos intentarán subvertir este liderazgo a través de la fuerza, como Merle en el Episodio 2 o el propio Shane en varias ocasiones a lo largo de la segunda temporada.

Aunque en el grupo de supervivientes Rick ejerce de líder y su liderazgo es reconocido tanto dentro como fuera del grupo, quizás en el clan de los Greene la autoridad se encuentra mucho más definida. Hershel ejerce de patriarca

³ Shane— “Tomorrow I'll teach you some special. I will teach you to catch frogs [...] And it's an art, my friend. It is not to be taken lightly [...]. I'm willing to share my secrets”.

Lori— “Oh, I'm a girl. You talk to him”.

Shane — “Don't listen to her, man. You and me, we'll be heroes. We'll feed these folks”.

⁴ Miguel — “Guillermo. He's the man here”.

Rick — “Okay then. Let's go see Guillermo”.

⁵ Carol — “You're Rick's wife. It sort of makes you our unofficial First Lady”.

indiscutible, ya que a él pertenece la propiedad de la granja, es el miembro de mayor edad y dispone de todo lo que pasa en ella, así como de su personal, compuesto por sus descendientes y antiguos empleados, los cuales configuran una familia extensa. Él será quien negocie con Rick los términos de su colaboración, sin necesidad de ser refrendada por otros miembros del grupo, tal y como se observa en el Episodio 5 de la segunda temporada:

Hershel — “Esas cosas debe consultármelas”.

Rick — “Parece que debemos mejorar la comunicación. ¿Usted qué sugiere?”

Hershel — “Muy sencillo. Yo controlo a mi gente y usted a la suya”⁶.

Esta situación de liderazgos “naturales” y de la coexistencia de dos líderes en la granja de la familia Greene se desmoronará en el Episodio 13 (*Beside the dying fire*) que pone el cierre a la segunda temporada. Tras la pérdida del rancho de Hershel, Rick se nombrará jefe indiscutible de los supervivientes:

Rick — “¡Nadie va a ir a ninguna parte! [...] Estoy manteniendo este grupo unido y vivo. ¡Yo no pedí esto! [...] Puede que sí estéis mejor sin mí. Adelante [...] Vamos, ahí está la puerta [...] ¿Nadie se arriesga? Vale. Pero que esto quede claro... Si os quedáis, esto ya no es una democracia”⁷.

Por otro lado, desde un inicio en el grupo de supervivientes de Atlanta, existen personajes “especialistas” en diversos ámbitos, los cuales se saben conocedores de ciertos conocimientos que no posee el resto de los miembros. Este hecho es reconocido por el conjunto de individuos. Daryl ejerce de rastreador y cazador como ningún otro. Así lo reconoce Rick en varias ocasiones, como en el Episodio 1 de la segunda temporada (*What lies ahead*):

Rick — “Daryl conoce los bosques mejor que nadie. Y le he pedido que nos dirija”⁸.

Glenn también es otro personaje con habilidades especiales como buscador de recursos. En el Episodio 4 de la segunda temporada (*Cherokee Rose*), Rick habla sobre sus habilidades a Hershel:

⁶ Hershel — “These things need to be cleared with me”.

Rick — “Sounds like we need to work on our communication. What do you suggest?”

Hershel — “Keep it simple. I'll control my people, you control yours”.

⁷ Rick — “No one is going anywhere [...] I'm keeping this group together alive! I didn't ask for this! [...] Maybe you people are better off without me. Go ahead [...] Go on, there's the door [...] No takers? Fine. But get one thing straight... You're staying, this isn't a democracy anymore”.

⁸ Rick — “Daryl knows the Woods better than anybody. I've asked him to oversee this”.

Rick — “¿Ve a ese joven de la gorra de béisbol? Es Glenn, nuestro experto en abastecimiento. Puede acompañarla, por precaución”⁹.

Así ocurre con otros personajes del grupo, como T-Dog, que se ocupa de las telecomunicaciones, o Dale, a quien le corresponde gestionar ciertos pertrechos (concretamente, las armas), además de ejercer de vigía y mecánico. En suma, por su edad, Dale es un referente moral del colectivo de Rick, y a él acuden a pedirle consejo algunos personajes como Glenn en el Episodio 6 (*Secrets*) de la segunda temporada:

Glenn — “Tú eres viejo. Tú... sabes cosas. ¿Y si alguien te contara algo que otra persona debería saber?”

Dale — “Glenn, déjate de dramatismo. Escúpelo”¹⁰.

En otra dirección, especial mención merece cómo se enfrentan los contactos entre distintas sociedades. En los primeros compases de la serie, si bien la coincidencia de dos colectivos diferentes suele abordarse desde la desconfianza mutua y con cierta tensión (como el caso del grupo de mayoría latinoamericana del Episodio 4 de la primera temporada), ésta suele saldarse de forma no violenta. Quizás el caso de una fusión incipiente entre dos grupos se dé a partir del Episodio 4 de la segunda temporada, en el cual Maggie Greene y Glenn comienzan una relación sentimental, uniendo en cierta medida a los supervivientes de Rick y a la familia Greene.

Sin embargo, en el Episodio 8 de la segunda temporada (*Nebraska*) se da el primer enfrentamiento abiertamente violento entre dos grupos diferentes, tras la coincidencia de Hershel, Rick y Glenn con dos tipos armados (Dave y Tony) que buscan, presumiblemente, ocupar un asentamiento estable. Ante la negativa de los habitantes de la granja Greene a desvelarles su ubicación, este contacto se salda con los miembros del otro grupo asesinados.

Dave — “¿Tenéis una granja?”

Tony — “¿Es segura?”

Dave — “Debe de serlo. ¿Tenéis comida y agua?”

Tony — “¿Tenéis fías? No he probado una almeja en semanas”.

⁹ Rick — “See our man there in the baseball cap? That's Glenn, our go-to-town expert. I'd ask him along just to be cautious”.

¹⁰ Glenn — “You're old. You're... You know things. So... What is somebody told you something that somebody else should know...”

Dale — “Glenn, stop being dramatic. Spit it out”.

Dave — “Ah, oye, perdonad a mi amigo [...] Esa granja parece un buen sitio [...] Podemos unir nuestros recursos y fuerzas”.

Rick — “Oye, lo siento, pero eso no es posible [...] Ya no podemos aceptar a más personas”.

Dave — “Venga, demos un paseo amistoso hasta esa granja [...]”.

Rick — “Eso no va a pasar”.

Tony — “Dejaos de mierdas”.

Rick — “Cálmate”.

Tony — “No me digas que me calme [...] ¿A que os pego un tiro en la cabeza a los tres y me quedo vuestra maldita granja?”¹¹

Como es posible observar en las líneas anteriores, la conversación va subiendo de tono progresivamente a partir del hecho de que los extraños conocen que el grupo de supervivientes ocupan una granja con sus propias fuentes de recursos autónomas.

3. Crítica de *The Walking Dead*: paralelismos posibles entre la organización de los personajes de la serie y el funcionamiento de las sociedades cazadoras-recolectoras y primeras productoras de la Prehistoria

¿Puede servirnos este análisis de los grupos humanos en *The Walking Dead* para ilustrar, al menos parcialmente, a las sociedades cazadoras-recolectoras y a los primeros agricultores y ganaderos de la Prehistoria? A nuestro juicio, las dinámicas plasmadas en la serie aluden a una serie de temas que, si bien en algunos casos no se encuentran en absoluto cerrados desde la órbita científica, pueden ofrecernos una idea bastante aproximada de cómo se organizaron estas sociedades.

¹¹ Dave — “You got a farm?”

Tony — “Is it safe?”

Dave — “It's gotta be. You got food, water?”

Tony — “You got cooze? Aint't had a piece of ass in weeks.”

Dave — “Listen, pardon my friend [...] This farm... It sounds pretty sweet [...] We can poll our resources, our manpower”.

Rick — “Look, I'm sorry. That's not an option [...] We can't take anyone”.

Dave — “Come on, let's take a nice friendly hayride to this farm [...]”.

Rick — “That's not gonna happen”.

Tony — “This is bullshit”.

Rick — “Calm down”.

Tony — “Don't tell me to calm down [...] I'll shoot you three assholes in the head and take your dawn farm!”

3.1. Sistemas económicos, asentamientos y explotación del territorio

Desde los primeros compases de la serie es posible observar cómo las labores de *scavenging* ocupan gran parte del "Sistema de Aprovechamiento" (Querol, 1998: 101) del grupo de supervivientes. En efecto, la "rebusca" de todo tipo de recursos ocupa la mayor parte del tiempo de los personajes a lo largo de todas las temporadas, algo más evidente cuando éstos desarrollan un estilo de vida nómada y un sistema económico de predación.

Estas acciones de búsqueda oportunista de alimentos, medicamentos y pertrechos de diversa índole podrían ser equiparadas al supuesto carroñeo desarrollado por los primeros homínidos, tal y como proponen algunos autores (p.e., Espigares, 2018: 53). Sumergiéndonos en este juego de paralelismos que proponemos, entendemos que la imagen del grupo de supervivientes buscando recursos dentro de los coches varados en la autopista durante los primeros episodios de la temporada 2 guarda ciertas similitudes con los homínidos que, presumiblemente, buscaron algo que llevarse a la boca en los cadáveres de animales de talla media y grande que reposaban en el fango de los sitios de la Cuenca de Guadix-Baza (Orce, Granada) hace más de un millón de años.

Por otro lado, otro de los pilares de obtención de alimento es el de las actividades cinegéticas. Podemos mantener que personajes como Daryl desarrollan una caza muy profusamente arraigada en la interpretación de cazadores-recolectores en la Prehistoria, de tipo oportunista, basada en el encuentro y en una depredación de tipo generalista (Rodríguez-Hidalgo, 2015: 14-15). Este tipo de actividad no debería ser incompatible con la "rebusca" de alimentos, sino que forma parte del mismo sistema de depredación de recursos. Si en la serie coexisten ambas opciones, estableciendo de nuevo otro paralelismo, en la Prehistoria los grupos humanos pudieron también desarrollar ambas actividades para la obtención de alimentos de forma no excluyente (Baquedano, 2016: 172).

La explotación de los recursos acuáticos juega también cierto papel en la serie, al igual que entre los cazadores-recolectores de la Prehistoria, que ya desde fechas tempranas explotan este tipo de recursos, si bien será en el Paleolítico tardío y durante el Mesolítico cuando jueguen un papel más relevante (p.e.,

Colonese et al., 2011). Además, dentro de estas actividades, los personajes desarrollan también labores de recolección, como puede verse en la búsqueda de setas y otros productos de la naturaleza (Dalhberg, 1983).

En la temporada 2 de la serie, los protagonistas comenzarán, paulatinamente, a integrarse en un modelo de producción de alimentos al tomar contacto con la familia Greene, y terminarán trasladándose a la granja de forma definitiva hasta la destrucción de ésta al final de la misma temporada. Este proceso nos remite a la adopción del sistema productor por difusión del mismo, al igual que se ha planteado para la Prehistoria (Bernabeu et al., 1993, García et al., 2012). Sin embargo, este hecho no empuja a los personajes a abandonar los sistemas de depredación de recursos, que siguen funcionando no sólo de forma subsidiaria, sino en ocasiones como la principal fuente de adquisición de alimentos, medicamentos y equipos de diversa naturaleza. Una situación parecida hallamos en las primeras comunidades neolíticas de la Historia, que continúan cazando y recolectando de forma masiva a pesar de dominar la agricultura y la ganadería o, al menos, estar ya inmersas en este sistema (Raemaekers, 2014). En este sentido, los supervivientes bajo el liderazgo de Rick podrían servirnos para ilustrar a los cazadores recolectores en contacto con las comunidades del Neolítico (Barandiarán et al., 2007: 160-164).

Pasemos a comentar los asentamientos que aparecen en la serie y a los paralelismos que guardan con las sociedades de la Prehistoria. En el campamento base de Atlanta, los personajes se alojan en tiendas de campaña según unidades familiares. Si bien en otros tipos de homínidos anteriores la unidad social pudo ser la familia extensa (Romero et al., 2017: 82), la disposición de estos pequeños refugios podría representar de forma más o menos fidedigna un poblado de finales del Paleolítico, según se ha interpretado a partir de la que parece ser la primera representación del ámbito doméstico sobre una plaqueta de arte mueble (García-Díez y Vaquero, 2015). En este sentido, la observación del descanso de los personajes y sus características también podría llevarnos a reflexiones interesantes, si bien la literatura científica al respecto para la Prehistoria aún es escasa (Lombo, 2021).

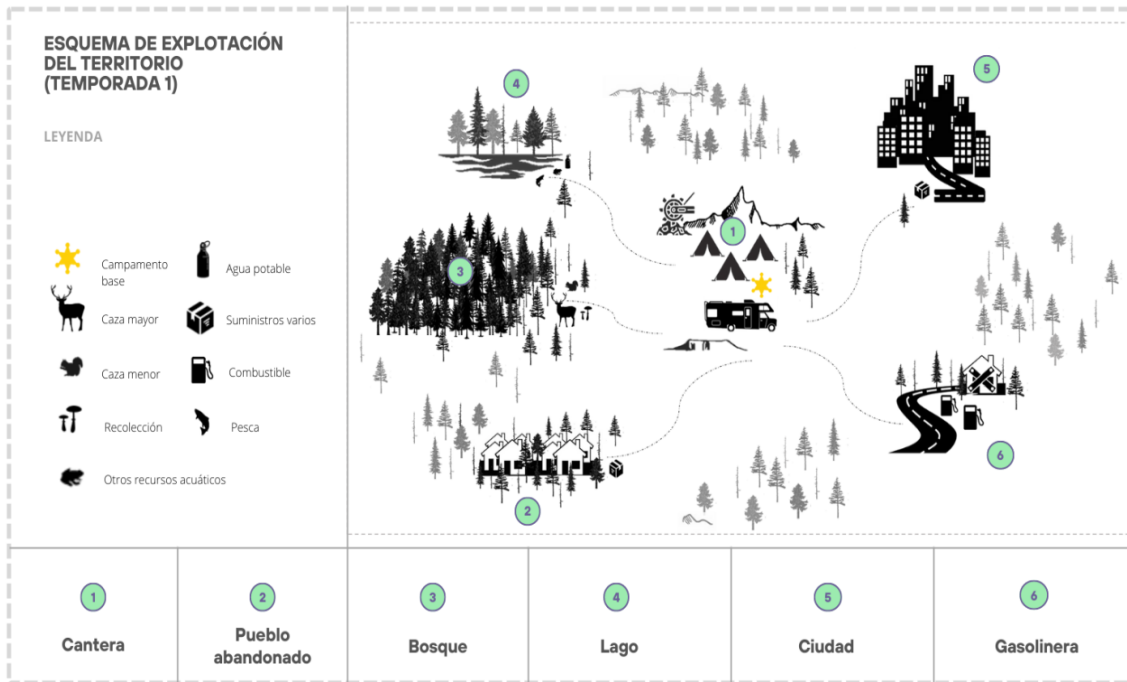
Entre las viviendas de los habitantes del asentamiento destaca la caravana de Dale, donde él mismo u otros personajes como Shane montan guardia día y noche. La presencia de un vigía, alguien despierto mientras los demás duermen,

es una constante que ha sido documentada en grupos cazadores-recolectores como los Hadza (Samson et al., 2017) y que debió existir también en la Prehistoria.

Con respecto a la disposición de los miembros del grupo en torno a los hogares y las conversaciones que se tienen al calor de la lumbre, es necesario hacer dos consideraciones fundamentales, una de carácter general y la otra más particular. En primer lugar, la producción y el control del fuego nos ha permitido transformar los alimentos, facilitar la masticación y la digestión de los mismos, una mayor defensa frente a otros animales e incluso hacer más asequibles actividades como la recolección de miel. En segundo lugar, otra de las ventajas del fuego es la del impulso del desarrollo cultural (Carrancho, 2018). En torno al fuego y durante la noche se comparten historias, reflexiones y se mantienen diálogos trascendentales. Esto ocurre en *The Walking Dead*, en grupos cazadores-recolectores como los *!Kung* y debió ocurrir durante buena parte de nuestra Historia, desde el empleo del fuego en las sociedades (Wiessner, 2014).

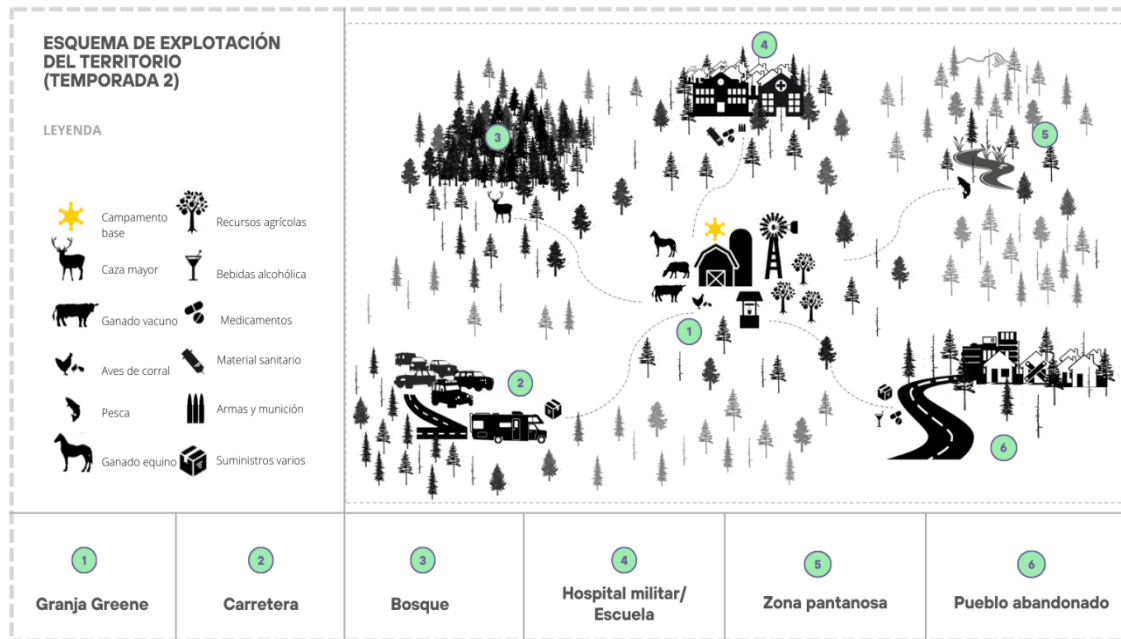
Por su parte, la granja Greene muestra cómo un sistema productor fija este tipo de construcciones al territorio de forma permanente, como puede apreciarse en la serie a partir de la profusión de estructuras más estables construidas en madera. Ejemplos arqueológicos para este caso los hallamos en el caso del poblado neolítico de La Draga, compuesto en su mayoría de edificios realizados en este material (Terradas et al., 2020: 261-263).

En cuanto al emplazamiento de los campamentos base en el territorio, ya sean de tipo exclusivamente predador o productor de alimentos, de nuevo la serie *The Walking Dead* ofrece herramientas para ilustrar el funcionamiento de estas sociedades. Es posible replicar el esquema elaborado por L. R. Binford (1982) y reivindicado por ciertos autores (Sauvet, 2019) aplicándolo a cómo se insertan el campamento de Atlanta y la granja Greene en el territorio (F1). En ellos podemos ver el área de explotación de cada uno de los asentamientos base, y cómo un lugar de estas características posee necesariamente una serie de emplazamientos secundarios, entre los que se incluyen masas o cursos de agua, zonas potenciales de caza como bosques o praderas, así como lugares de interés para la recolección de recursos variopintos.



F1. Esquema de explotación del territorio del grupo de supervivientes en torno al campamento de Atlanta (Temporada 1). Elaboración propia.

En suma, es posible también reproducir este esquema para el caso de la granja (F2). En torno a un poblado de tipo productor, como podría ser una aldea neolítica, es necesario contar de igual manera con las áreas propiamente productivas (Peña y Zapata, 2012, Liesau y Morales, 2012), tales como los cultivos de los alrededores, zonas de pasto para el ganado o las mismas estructuras en las cuales se tiene a éste estabulado, en el caso que así sea, además de otro tipo de estructuras más complejas como pozos de acceso al agua, un recurso vital para este tipo de comunidades (Aranda et al., 2008).



F2. Esquema de explotación del territorio del grupo de supervivientes en torno a la Granja Greene (Temporada 2). Elaboración propia.

3.2. Organización social y estructuras de tipo político

El grupo de supervivientes del asentamiento de Atlanta configura una banda, siguiendo las clasificaciones de la antropología clásica. Este colectivo posee una gran movilidad en su búsqueda de recursos, carece de estructuras centralizadas de autoridad y cuenta con una economía cazadora-recolectora (en los términos que venimos desarrollando en este trabajo). Según T. C. Lewellen (1983: 38) estas tres características son las que definen a una banda.

Otra de las cuestiones que hemos podido observar en las dos primeras temporadas de *The Walking Dead* es la división del trabajo por sexo. El binomio de hombre cazador y mujer recolectora es recurrente tanto en la serie como en la interpretación prehistórica más clásica (p.e., Dalhberg, 1983). Sin embargo, aun suponiendo que este binomio existiera en el Paleolítico, una excesiva rigidez en la división sexual del trabajo podría provocar problemas de abastecimiento (Arce, 2015: 2). En cualquier caso, asumiendo este principio como válido a partir de la etnografía, autores como R. Valdés (1977) apuntan que, en mayor o menor medida, los grupos humanos han sabido aprovechar las oportunidades que se les presentaban independientemente del sexo de los individuos que captan unos u otros recursos. Además, esta supuesta división ha sido muy cuestionada en los últimos años a la luz de los datos arqueológicos (p.e., Haas et al., 2020).

En cuanto a la jerarquización social, al comienzo de la serie, el grupo de supervivientes de Atlanta carece de estructuras centralizadas de autoridad. El poder en la toma de decisiones bascula entre varios personajes según el momento, si bien pronto Rick asume el liderazgo de forma temprana. Este liderazgo informal se correspondería con la figura del *Big Man*, un concepto acuñado por la antropología a raíz de las observaciones etnográficas en la zona de Melanesia (Lederman, 2015: 567). El *Big Man* no es elegido formalmente por el colectivo, ni es impuesto (al menos, en un inicio). Se trata de un personaje que ejerce un liderazgo natural entre sus iguales, poseedor de un *auctoritas* en el sentido romano de la palabra, esto es, un reconocimiento social derivado de una serie de cualidades que lo distinguen del resto (Morales, 2020: 341).

La distinción social en los cazadores-recolectores del Paleolítico debió tener fórmulas parecidas, al menos en algunas comunidades. Los enterramientos existentes en algunos yacimientos como Saint-Germain-la-Rivière (Francia) (Vanhaeren y D'Errico, 2003) o Sungir (Rusia) (White, 1999), por citar un par de ejemplos, hablan de cierta distinción social. Dicha distinción pudo conllevar diferencias en las estructuras de poder y en la toma de decisiones (Romero y Díez, 2015: 62). Esta realidad es muy similar a la reflejada en la serie; un grupo en el que todos son iguales desde un punto de vista teórico, pero hay algunos miembros que destacan sobre el resto, siendo más influyentes para el conjunto del colectivo.

Este panorama enlaza también con la especialización de ciertos personajes mostrada en la serie. Las sociedades de cazadores-recolectores complejas suelen recurrir a este formato de división del trabajo por habilidades más allá del sexo (Hocsman, 2002: 194-197). Los ejemplos funerarios citados arriba (White, 1999, Vanhaeren y D'Errico, 2003) hacen también, a nuestro juicio, hincapié en este tipo de fórmulas complejas de organización social en algunas comunidades del Paleolítico superior. El hecho de que los ajuares funerarios de algunos de estos personajes especiales cuenten con una ornamentación muy elaborada sería indicativo de cierta especialización de algunos miembros del grupo en torno a determinadas labores productivas.

En otra dirección, la familia Greene posee una mayor jerarquización basada en las relaciones de parentesco. Dicha estructura, un patriarcado más estable en

términos de poder, es característica de sociedades instaladas en el sistema de producción de alimentos (Arteaga, 1992, Mayshar et al., 2022).

Por último, la serie nos muestra cómo la violencia tal y como la conocemos es característica de las sociedades productoras. El primer episodio que finaliza con el asesinato de los miembros de otro grupo tiene lugar al conocer éstos la existencia de una granja con abastecimiento de alimentos, agua potable, seguridad frente a los peligros del exterior y pretender ocuparla. Hasta el momento se habían producido tensiones externas e internas en los grupos, tentativas de asesinatos y desconfianzas sobre otros colectivos, pero éstos nunca habían derivado hacia un enfrentamiento abierto. En este sentido, *The Walking Dead* refleja a la perfección que la gran explosión del comportamiento violento tal y como lo conocemos hoy tendrá lugar en torno al 10.000 BP, de la mano de la expansión del sistema productor (Mc Call y Shields, 2008, Romero y Díez, 2015).

Hacia el final de la segunda temporada, este panorama cambiará, instituyéndose una jefatura en el grupo de supervivientes y erigiéndose Rick como jefe del colectivo. Esta estructura social de una mayor jerarquización es característica de momentos de la Prehistoria posteriores al Neolítico (Calvo, 1984, Arteaga, 1992, Mayshal et al., 2022), si bien debido a la destrucción de la granja de los Greene el grupo vuelve a adoptar el sistema económico de la predación de recursos y vuelven al nomadismo de forma forzosa.

4. Posibles usos de *The Walking Dead* para la enseñanza de la Prehistoria: ámbitos de aplicación

La propuesta que presentamos no parte de una producción histórica, sino que se basa en la presentación de posibles paralelismos y analogías mediante las cuales los alumnos puedan visualizar, en el sentido que proponía Sartori, modos de vida similares a las sociedades cazadoras-recolectoras y primeras productoras de la Prehistoria.

Las cosas representadas en imágenes cuentan y pesan más que las cosas dichas con palabras. Y esto es un cambio radical de dirección, porque mientras que la capacidad simbólica distancia al Homo sapiens del animal, el hecho de ver lo

acerca a sus capacidades ancestrales, al género al que pertenece la especie del *Homo sapiens* (Sartori, 2005).

Nos basaríamos aquí en un aprendizaje inductivo y constructivo, en el que el alumnado se configura como el agente principal de su aprendizaje, como creador de contenidos gracias al enfoque comparativo, desarrollando la capacidad de transferencia del conocimiento a situaciones o contextos novedosos o diferentes.

Mediante el uso de *The Walking Dead* partimos de una experiencia cercana e interesante para el alumnado proporcionándole un contexto parcialmente conocido que le facilite el aprendizaje de conceptos complejos (Baselga, 2018).

4.1. Educación Secundaria Obligatoria

Nuestra propuesta permite trabajar contenidos de la disciplina de Historia y Geografía a través de la generación de una situación de aprendizaje que resulta significativa y relevante para el alumnado y que le permite consolidar el perfil de salida que debe adquirir al finalizar la enseñanza básica. En este sentido, entroncaría con las disposiciones recogidas en el Real Decreto 207/2022 por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria en tanto en cuanto fomenta en el alumnado la capacidad para analizar de manera crítica y ventajosa las posibilidades de aprendizaje que proporciona la sociedad actual y la cultura en la era digital. De esta forma, aprovecharíamos las capacidades didácticas de un producto de consumo al alcance del alumnado y, presumiblemente, muy presente en su día a día, capaz de facilitar la adquisición de habilidades orientadas al aprendizaje autónomo, el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de transferencia de conocimientos y contenidos a diferentes áreas y ámbitos de aplicación.

En este sentido, entroncaría con el segundo bloque de saberes básicos que establece el R.D. 217/2022, "Sociedades y territorios", enfocado en la explicación del origen y la evolución de las diferentes sociedades a lo largo del tiempo y el espacio. El mismo documento incide en la necesidad de desarrollar experiencias de investigación y propuestas de inducción y experimentación que aprovechen las estrategias y metodologías integradas en el aprendizaje de

las Ciencias Sociales, contribuyendo a la comprensión de la evolución de las sociedades y el espacio desde una óptica multicausal centrada en las relaciones de cambio y permanencia, contextualizadas en un entorno y tiempo específico, al mismo tiempo que se capacita al alumnado para observar su conexión con el presente desde la perspectiva del estudio comparado. Igualmente, insiste en la necesidad de atender a los intereses del alumnado conectando los contenidos con estrategias interdisciplinarias que faciliten la comprensión y asimilación de los saberes básicos y posibiliten al alumnado la transferencia de estos conocimientos en nuevos entornos de aprendizaje.

Podemos encontrar por tanto una conexión directa entre la propuesta contenida aquí y varias de las competencias específicas que debe desarrollar el alumnado de secundaria. Especialmente, en relación con aquellas que aluden a la capacidad para seleccionar, manejar y analizar críticamente diferentes tipos de documentos y fuentes históricas y geográficas, entre las cuales se incluyen recursos audiovisuales, digitales y de los medios de comunicación (competencia específica 1); al conocimiento de los principales retos a los que se han enfrentado las diferentes sociedades a lo largo del tiempo, siendo capaces de reconocer los cambios que se han ido produciendo en el tipo de agrupamientos y su relación con el medio físico reconociendo las causas y consecuencias de esta evolución (competencia específica 3); la facultad para identificar y categorizar los elementos del paisaje y su transformación y articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos desde una óptica multicausal, cuestionándose éticamente las consecuencias de la explotación humana del territorio, la competencia por los recursos y las consecuencias del desarrollo tecnológico (competencia específica 4); así como el análisis crítico de los planteamientos históricos y geográficos que expliquen la construcción de los sistemas que rigen la vida en comunidad (competencia específica 5).

“La humanidad se viene enfrentando constantemente a desafíos y problemas en relación con el medio en el que actúa y dentro de su comunidad, desde la obtención de recursos para la supervivencia y el modo de distribuirlos, a la cuestión de cómo organizarse y participar en sociedad. Las respuestas que ha ido dando en su interacción con el entorno, en la organización de las relaciones sociales, en el uso del poder y a través del conjunto de creencias y expresiones culturales, conforman la base de las civilizaciones que han venido sucediéndose a lo largo del tiempo. El aprendizaje a través de proyectos, retos o problemas posibilita que el alumnado,

tanto individualmente como en equipo, ponga en acción estrategias y habilidades diversas para analizar y comprender los fenómenos, situaciones o acontecimientos que tienen una especial relevancia o interés en el mundo en el que vive. Este modo de aprendizaje otorga también al alumnado el protagonismo en la construcción del conocimiento y un papel activo en la generación de contenidos por medio de procesos y estrategias de indagación e investigación, a través del manejo de distintas formas de representación gráfica, cartográfica y visual, y del uso correcto, crítico y eficaz de los medios de comunicación" (R.D. 217/2022:98).

Igualmente, se vincularía con las competencias específicas 1, 3, 4 y 5 reseñadas en los criterios de evaluación para el primer ciclo:

1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media y la Edad Moderna, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. [...] 3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible [...]. 3.4 Utilizar una secuencia cronológica con objeto de examinar la relación entre hechos y procesos en diferentes períodos y lugares históricos (simultaneidad y duración), utilizando términos y conceptos apropiados. 3.5 Analizar procesos de cambio histórico de relevancia a través del uso de diferentes fuentes de información, teniendo en cuenta las continuidades y permanencias en diferentes periodos y lugares [...]. 4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. 4.2 Valorar el grado de sostenibilidad y de equilibrio de los diferentes espacios y desde distintas escalas, y analizar su transformación y degradación a través del tiempo por la acción humana en la explotación de los recursos, su relación con la evolución de la población y las estrategias desarrolladas para su control y dominio y los conflictos que ha provocado. [...] 5.1 Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común a lo largo de la historia, desde el origen de la sociedad a las distintas civilizaciones que se han ido sucediendo, señalando los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa que se han gestado (R.D. 217/2022:101-102).

4.2. Enseñanza universitaria

Nos parece también interesante incluir un breve apunte sobre su posible aplicación en enseñanzas superiores, tanto para los Grados y Postgrados con disciplinas vinculadas a la profundización en el conocimiento de la Prehistoria,

la Antropología, y otras disciplinas afines, así como para la formación del profesorado. Este último ámbito demanda particularmente, cada vez con más fuerza, el empleo de metodologías y recursos novedosos que rompan con los modelos pedagógicos tradicionales, enfocados en el aprendizaje memorístico y en una evaluación mucho más centrada en la disposición de conceptos y hechos que en su aplicación práctica y el desarrollo de estrategias y capacidades intelectuales superiores (Gómez, 2017).

El uso de la serie televisiva *The Walking Dead* como recurso didáctico supone no sólo el contacto con contenidos complejos a través de un punto de vista novedoso y diferente, sino que al mismo tiempo implicaría la práctica y el desarrollo de distintos procesos y capacidades analíticas, de selección de información, de pensamiento crítico y contextualización, insertándose así en contextos educativos transversales, competenciales y abiertos al mundo actual.

5. Conclusiones y perspectivas

A lo largo del presente trabajo hemos podido ver cómo en una serie de corte post-apocalíptico, con el colapso del sistema actual como punto de partida, es posible observar cómo una determinada sociedad se reconfigura desde cero. La caída del capitalismo financiero y de las instituciones que lo sostienen obliga a los grupos humanos de la serie *The Walking Dead* a abrazar otros sistemas económicos (la predación de recursos y, posteriormente, la producción a niveles de subsistencia), territoriales (nomadismo seguido de un relativo sedentarismo), sociales (división de tareas y especialización) y políticos (la existencia de liderazgos informales que con el sistema productor pasan a formar jefaturas y a generar escenarios de tensión social por el control de los medios productivos) que guardan similitudes con los que, a la luz de Ciencias Sociales como la Arqueología y la Antropología, existieron en la Prehistoria. Este es el panorama que, a grandes rasgos, nos ofrecen las dos primeras temporadas de la serie televisiva en cuestión.

Por ello, aun no tratándose de una serie histórica, consideramos que tanto *The Walking Dead* como el propio género post-apocalíptico en un sentido extenso constituyen potenciales recursos didácticos que pueden ser empleados para la enseñanza de la Prehistoria. El establecimiento de paralelismos entre el

funcionamiento de las sociedades de la serie y los grupos cazadores-recolectores prehistóricos y las primeras comunidades productoras desde un punto de vista crítico conforma una oportunidad no sólo para ilustrar en imágenes un determinado proceso histórico, sino para hacerlo desde una óptica más atractiva, en un formato que resulta familiar ante el alumnado y que fomenta su pensamiento crítico.

Entendemos que el uso de este producto televisivo en las aulas es viable en la Educación Secundaria Obligatoria y en la enseñanza universitaria, tanto en la formación del futuro profesorado como en todos aquellos Grados y Postgrados que incluyan como materias la Prehistoria, la Antropología y otras disciplinas afines a la misma, configurándose como un ejercicio de innovación docente.

Agradecimientos

Queríamos dejar constancia de nuestro más sincero agradecimiento al Prof. Antonio Míguez Santacruz, por su invitación a participar en el presente monográfico, así como a los dos revisores anónimos que han ayudado a mejorar el texto. Por último, A.J.R. posee un contrato postdoctoral Margarita Salas a cargo de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU).

Referencias bibliográficas

- ARANDA, Gonzalo, FERNÁNDEZ, Sergio, HARO, Martín, MOLINA, Fernando, NÁJERA, Trinidad, SÁNCHEZ, Margarita (2008), «Water control and cereal management on the Bronze Age Iberian Peninsula: La Motilla del Azuén», *Oxford Journal of Archaeology*, 27, vol. 3, pp. 241-259.
- ARCE, Óscar (2005), «Cazadores y recolectores. Una aproximación teórica», *Gazeta de Antropología*, 21, <<http://hdl.handle.net/10481/7189>> (fecha de consulta: 7-9-2022).
- ARTEAGA, Oswaldo (1992), «Tribalización, jerarquización y estado en el territorio de El Argan», *SPAL*, 1, pp. 179-208.
- BAQUEDANO, Enrique (2016), *Homínidos y carnívoros. El debate caza vs carroñeo a la luz de las técnicas tafonómicas*, Valladolid: Universidad de Valladolid.
- BARANDIARÁN, Ignacio, MARTÍ, Bernat, DEL RINCÓN, María Ángeles, MAYA, José Luis (2007), *Prehistoria de la Península Ibérica*, Barcelona: Ariel.
- BASELGA, Laura (2018), «Las series de televisión como metodología docente», en EZAGUIRRE, Almudena, BEZANILLA, María José, GARCÍA-OLALLA, Ana

(coords.), *Innovación docente en Educación Superior. Buenas prácticas que nos inspiran*, Madrid: Pearson, pp. 255-274

BERNABÉ, Joan, AURA, J. Emili, BADAL, Ernestina (1993), *Al Oeste del Edén: las primeras sociedades agrícolas en la Europa mediterránea*, Madrid: Editorial Síntesis.

BINFORD, Lewis R. (1982), «The archaeology of place», *Journal of Anthropological Archaeology*, 1, vol. 1, pp. 5-31.

CALVO, Francisco Nocete (1984), *Jefaturas y territorio: una visión crítica*, *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad de Granada*, 9, pp. 289-304.

CARRANCHO, Ángel (2018), *El fuego nos hizo humanos*, Burgos: Diario de Atapuerca.

COLONESE, André C., MANNINO, M. A., MAYER, D. B. Y., FA, D. A., FINLAYSON, J. C., LUBELL, D., STINER, M. C. (2011), «Marine mollusc exploitation in Mediterranean prehistory: an overview», *Quaternary international*, 239, vol. 1-2, pp. 86-103.

DAHLBERG, Frances (1983), *Woman the Gatherer*, Yale: Yale University Press.

ESPIGARES, María Patrocinio (2018), «Estrategias de subsistencia de los primeros grupos humanos que poblaron Europa: evidencias conservadas en Barranco León y Fuente Nueva-3 (Orce)», *Anales de la Real Academia de Ciencias Veterinarias de Andalucía Oriental*, vol. 13, pp. 43-61.

GARCÍA, Íñigo, GARRIDO, Rafael, ROJO, Manuel A., TEJEDOR, Cristina (2012), «Historia de un debate: planteamientos teóricos sobre la neolitización de Europa y la Península Ibérica», en ROJO, Manuel A., GARRIDO, Rafael, GARCÍA, Íñigo (coords.), *El Neolítico en la Península Ibérica y su contexto europeo*, Madrid: Ediciones Cátedra, pp. 71-94.

GARCÍA-DIEZ, Marcos, VAQUERO, Manuel (2015), «Looking at the Camp: Paleolithic Depiction of a Hunter-Gatherer Campsite», *PLoS ONE*, 10, vol. 12, e0143002

GARRIDO, Carla, CAMBRA, Irene, CARRIÓ, Mar (2021), «Interés y utilización de películas y series televisivas para la Educación para la Salud en la escuela secundaria», *Revista de Comunicación y Salud*, vol.11, pp. 1-27

GÓMEZ, Cosme J., (2017), «Pedro Miralles Martínez, Investigación e Innovación Educativa en la Didáctica de las Ciencias Sociales», *UNES*, vol. 3, pp. 128-138

HAAS, Randall, WATSON, James, BUONASERA, Tammy, SOUTHON, John, CHEN, Jebbifer C., NOE, Sarah, SMITH, Kevin, VIVIANO, Carlos, EERKENS, Jelmer, PARKER, Glendon (2020), «Female hunters of the early Americas», *Science Advances*, 45, vol. 6, eabd0310.

HOCSMAN, Salomón (2002), «¿Cazadores-recolectores complejos en la Puna Meridional Argentina? Entrelazando evidencias del registro arqueológico de la microrregión de Antofagasta de la Sierra (Catamarca)», *Relaciones-Sociedad Argentina de Antropología*, 27, pp. 193-214.

- LEDERMAN, Rena (2015), «Big Man, Anthropology of», en SMELSER, Neil J., BALTES, Paul B., *International Encyclopedia of the Social and Behavioural Science*, Oxford: Pergamon Press, pp. 567-573.
- LEWELLEN, Ted C. (1983), *Introducción a la antropología política*, Barcelona: Bellaterra.
- LIESAU, Corina, MORALES, Arturo (2012), «Las transformaciones económicas del Neolítico en la Península Ibérica: la ganadería», en ROJO, Manuel A., GARRIDO, Rafael, GARCÍA, Íñigo (coords.), *El Neolítico en la Península Ibérica y su contexto europeo*, Madrid: Ediciones Cátedra, pp. 107-128.
- LOMBO, Alberto (2021), «Prehistoria de los sueños: ilusiones de un bípedo tumbado», *Complutum*, 32, vol. 1, pp. 9-27.
- MAURI, Marta, GARCÍA, Daniel, COMA, Teresa, IÑÍGUEZ, Tatiana, (2021), «Las series televisivas como recurso didáctico: autopercepción del pensamiento crítico en la asignatura de Prevención y Resolución de conflictos», en SOLER, José Luis, PEDROSA, José Javier, RODRÍGUEZ, Ana, ROYO, Alfonso, SANCHÉZ, Rafael, SIERRA, Verónica (coords.), *Inteligencia emocional y Bienestar IV. Reflexiones, experiencias profesionales e investigaciones*, Zaragoza: Asociación Aragonesa de Psicopedagogía, pp. 84-90.
- MAYSHAR, Joram, MOAV, Omer, PASCALI, Luigi (2022), «The Origin of the State: Land Productivity or Appropriability?», *Journal of Political Economy*, 130, vol. 4, pp. 1091-1144.
- MC CALL, Grant S., SHIELDS, Nancy (2008), «Examining the evidence from small-scale societies and early prehistory and implications for modern theories of aggression and violence», *Aggression and Violent Behaviour*, 13, pp. 1-9.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL (2022), «Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria», *Boletín Oficial del Estado*, 76, de 30 de marzo de 2022.
- MORALES, José (2020), «Los conceptos de auctoritas y potestas durante la época moderna», *Bajo Palabra*, 24, pp. 337-358.
- ONIEVA, Álvaro (2019), «The Walking Dead ha bajado, pero sigue siendo la serie más vista del cable», *Fuera de Series*, <https://onx.la/b3715> (fecha de consulta: 8-10-2022).
- PEÑA, Leonor, ZAPATA, Lydia (2012), «Las transformaciones económicas del Neolítico en la Península Ibérica: la agricultura», en ROJO, Manuel A., GARRIDO, Rafael, GARCÍA, Íñigo (coords.), *El Neolítico en la Península Ibérica y su contexto europeo*, Madrid: Ediciones Cátedra, pp. 95-106.
- QUEROL, María Ángeles (1998), *De los primeros seres humanos*, Madrid: Editorial Síntesis.
- RAEMEKERS, Daan C. M. (2014), «The Persistence of Hunting and Gathering Amongst Farmers in Prehistory in Neolithic North-West Europe», en CUMMINGS, Vicki, JORDAN, Peter, ZVELEBIL, Marek (eds.), *The Oxford Handbook of the Archaeology and Anthropology of Hunters-Gatherers*, Oxford: Oxford University Press, pp. 805-812.

- RODRÍGUEZ, Juan Esteban (2020), «Las series de televisión y la enseñanza de la Historia», en *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, vol. 383, pp. 25-30.
- RODRÍGUEZ-HIDALGO, Antonio (2015), *Dinámicas Subsistenciales durante el Pleistoceno Medio en la Sierra de Atapuerca: los Conjuntos Arqueológicos de TD10.1 y TD10.2*, Tarragona: Universitat Rovira i Virgili.
- ROMERO, Antonio J., DÍEZ, J. Carlos (2015), «Los ancestros de Caín. La violencia en las sociedades del Paleolítico», *Arkeogazte*, 5, pp. 51-70.
- ROMERO, Antonio J., DÍEZ, J. Carlos, BRUGAL, Jean-Philip (2017) «Aves de caza. Estudio tafonómico y zooarqueológico de los restos avianos de los niveles musterienses de Pié Lombard (Alpes-Maritimes, Francia)», *MUNIBE Antropologia-Arkeologia*, 68, pp. 73-84.
- SÁIZ, Jorge, PARRA, David, (2017), «Formación del profesorado de historia y ficción televisiva: el aprovechamiento didáctico de las series históricas en educación secundaria», *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20, vol. 2, pp. 95-109.
- SAMSON, David R., CRITTENDEN, Alyssa N., MABULLA, Ibrahim A., MABULLA, Audax Z. P., NUNN, Charles L. (2017), «Chronotype variation drives night-time sentinel-like behaviour in hunters-gatherers», *Proceedings of the Royal Society B*, 284, 20170967
- SARTORI, Giovanni, (2005), *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Madrid: Taurus.
- SAUVET, Georges (2019), «The lifeworld of hunter-gatherers and the concepts of territory», *Quaternary International*, 503, pp. 191-199.
- TERRADAS, Xavier, PALOMO, Antoni, PIQUÉ, Raquel (2020) «El poblado neolítico de La Draga (Banyoles, Girona). Resultados de las excavaciones recientes y nuevos retos de investigación», en CARRETERO, Andrés, PAPÍ, Concha (coords.), *Actualidad de la investigación arqueológica en España I (2018-2019). Conferencias impartidas en el Museo Arqueológico Nacional*, Madrid: Ministerio de Cultura y Deporte, pp. 251-270.
- VALDÉS, Ramón (1977), *Las artes de subsistencia. Una aproximación tecnológica y ecológica al estudio de la sociedad primitiva*, La Coruña: Adara Editorial.
- VANHAEREN, Marian, D'ERRICO, Francesco (2003), «Le mobilier funéraire de la Dame de Saint-Germain-la-Rivière (Gironde) et l'origine paléolithique des inégalités», *Paléo*, 15, pp. 195-238.
- WHITE, Randall (1999), «Intégrer la complexité sociale et opérationnelle: la construction matérielle de l'identité sociale à Sungin», en CAMPS-FABRER, Henriette (ed.), *Préhistoire d'Os. Recueil d'études sur l'industrie osseuse préhistorique*. Aix-en-Provence: Publications de l'Université de Provence, pp. 319-33.