

Máster en Ciencias de la Antigüedad 67708 - Arqueología Experimental

Guía docente para el curso 2011 - 2012

Curso: 1, Semestre: 2, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Carlos Mazo Pérez** cmazo@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Las propias de los estudiantes matriculados en el Master de Ciencias de la Antigüedad.

Actividades y fechas clave de la asignatura

La asignatura se imparte en el segundo cuatrimestre del curso 2010-2011, y las fechas son las que marca el calendario del curso académico, en el que se indica el período lectivo.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:** Comprende los contenidos especializados de la asignatura.
- 2:** Es capaz de establecer las fortalezas y debilidades de nuevos conceptos y aspectos metodológicos.
- 3:** Es capaz de ilustrar las diversas técnicas y enfoques en el análisis de la información de la disciplina.
- 4:** Es capaz de sintetizar información e identificar soluciones de los problemas que surjan en el proceso de la investigación arqueológica.
- 5:** Es capaz de trabajar con eficiencia, bien en solitario o como miembro de un grupo.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

La Arqueología Experimental es una forma controlada y sistemática de análisis a partir de la observación directa de la realidad dinámica mediante protocolos experimentales repetibles. Estos, con los que se crean situaciones tan próximas a las originales como sea posible, se utilizan cada vez más para comprobar, evaluar y explicar técnicas, procesos, hipótesis y teorías en cualquiera y en todos los niveles de la investigación arqueológica. Aunque no es una disciplina nueva sí se encuentra, claramente, en una situación emergente, además de multiforme, cumpliendo variadas funciones en la investigación, la docencia, la valorización del patrimonio, la difusión del conocimiento histórico o el ocio de la sociedad actual.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

1. Reflexionar acerca del concepto y método en Arqueología experimental y familiarizarse con los diversos métodos de investigación.
2. Planificar y desarrollar un protocolo experimental.
3. Detectar, comprender y resolver los diferentes problemas que pueden plantearse en el curso de los protocolos experimentales de una investigación.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura pertenece al Módulo 1 Optativo del Master, centrado en el estudio de la cultura material, y cuya finalidad consiste en la reconstrucción de los modos de vida, creencias religiosas y prácticas rituales a partir de los resultados obtenidos en la investigación de los restos arqueológicos.

Específicamente se centra en el estudio, a través de protocolos experimentales, de cuestiones relativas a cualquier aspecto de la cultura material.

Su nivel de conocimiento permite a los estudiantes, además de continuar sus estudios de una manera autónoma y crítica, adquirir capacidad investigadora y originalidad en sus trabajos sobre los diversos aspectos de la Antigüedad, en general, y de los paleotecnológicos en particular.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:** Conocer, interpretar, analizar y valorar correctamente las últimas tendencias historiográficas, metodológicas y de las técnicas de investigación avanzadas en Arqueología experimental.
- 2:** Evaluar críticamente los resultados de recientes investigaciones en el ámbito de la Arqueología experimental, de manera que permita establecer nuevas hipótesis de trabajo en sus diferentes ámbitos de investigación.

3:

Proyectar y acometer el trabajo de investigación en cualquier ámbito de la Arqueología experimental con la necesaria capacidad de sistematización, rigor científico y creatividad.

4:

Realizar labores de análisis, a partir de las que después efectúen síntesis con la calidad adecuada a sus niveles de conocimiento especializado.

5:

Aplicar los conocimientos adquiridos y resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios, en el marco estricto de la ética profesional.

6:

Adquirir habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autónomo, de acuerdo con su nivel superior de especialización.

7:

Transmitir de manera clara, concisa y sin ambigüedades conocimientos o resultados obtenidos en su labor de documentación específica y trabajo de investigación.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

La comprensión de los contenidos especializados de esta asignatura, así como las diferentes capacidades adquiridas por el estudiante al cursarla, teniendo en cuenta que constituye un línea de investigación fundamental en la actualidad dentro de los estudios de Prehistoria y Protohistoria, adquieren un significado destacable en su preparación para abordar cualquier circunstancia del registro arqueológico.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1:

Participación activa, generando debates, en las clases teóricas y prácticas asistenciales.

1:

Realización de las prácticas asistenciales cuya temática se concretará al comienzo del curso con el el profesor.

1:

Realización de los trabajos tutelados, individuales y en grupo, y asistencia a las tutorías establecidas.

Sistemas de evaluación...

Criterios de valoración y niveles de exigencia...

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Clases teóricas, clases prácticas asistenciales y realización de trabajos, de forma individual o en grupo, tutelados por el profesor sobre determinados aspectos de la arqueología experimental.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:

La Arqueología experimental: historia y desarrollo.

La Arqueología Experimental como herramienta de divulgación científica.

Tipos de experimentación.

Diseño de protocolos experimentales: variables y bases de datos.

2:

Desarrollo de un caso práctico.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Las clases se imparten en el segundo cuatrimestre del curso 2010-2011.

Los exámenes se establecen de acuerdo con el calendario lectivo previsto.

Bibliografía...

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada