



Arqueología experimental y probetas cerámicas aplicadas a la docencia de la alfarería prehistórica.

Eduardo RAMIL REGO

Federico BERNALDO DE QUIRÓS GUIDOTTI

Carlos FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

M. Natividad FUERTES PRIETO

Ana NEIRA CAMPOS

- La cerámica como documento histórico.

Desde su aparición, en la Prehistoria reciente, constituye el grupo de evidencias más numeroso de los recuperados en contextos arqueológicos.

La cerámica nos puede ofrecer valiosa información acerca de las sociedades que la produjeron y/o utilizaron.

Nos pueden informar sobre lo que hayan contenido y sus distintas funcionalidades, así como del grado tecnológico/evolutivo de sus productores, y también pueden ser indicadores de la existencia circuitos comerciales de distinto rango geográfico.

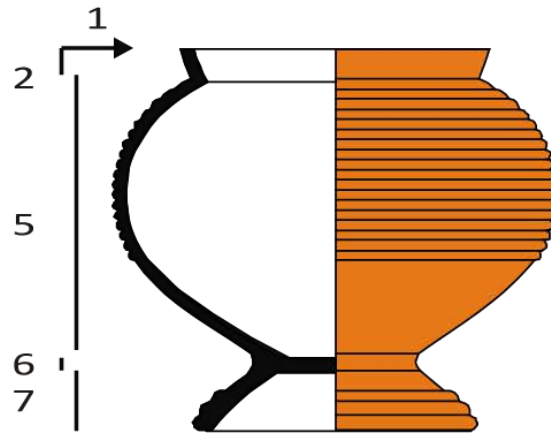
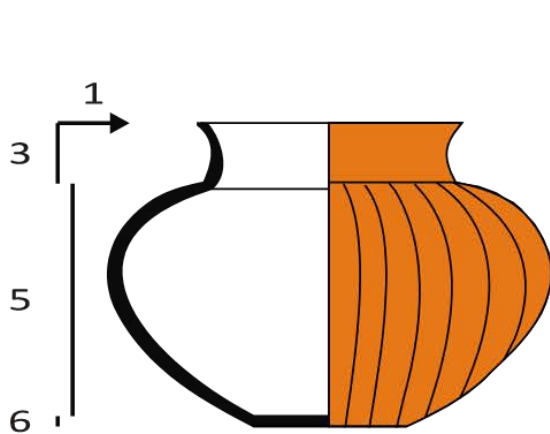
Sus distintas técnicas de producción, sus diferentes morfologías, y sus variadas técnicas y motivos decorativos, constituyen indicios de diversidad cultural que otras evidencias arqueológicas pueden no detectar.



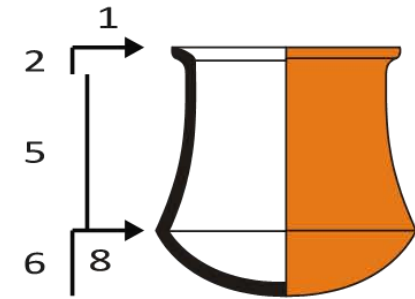
• Dificultades en el aprendizaje de los restos cerámicos.

La dificultad en el aprendizaje de su individualización y clasificación viene dada de la necesidad del reconocimiento de un gran número de parámetros, tanto formales, como tecnológicos y estilísticos.

Esta dificultad se ve incrementada al tener que identificar variables no mensurables, cuya descripción sin aporte visual resulta incomprensible.



ZONIFICACIÓN. 1. Labio; 2. Borde; 3. Cuello; 4. Hombreira; 5. Galbo; 6. Fondo; 7. Pie; 8. Carena.



Las reticencias de algunos museos para la colaboración en el desarrollo de clases prácticas y la imposibilidad de tener amplias colecciones de referencia con materiales originales, dificultan todavía más su aprendizaje.

- La arqueología experimental como apoyo a la docencia.

En otras clases de Prehistoria utilizamos la arqueología experimental para que los alumnos comprendan de una forma sencilla y dinámica algunos procesos técnicos y utensilios característicos de la Prehistoria antigua.



Así realizamos experiencias de lascado y talla en sílex y en cuarcitas, para que los alumnos aprendan cómo se elaboran y cómo son los útiles que estudiarán en las prácticas. Útiles que son una parte esencial de la estructuración del conocimiento que se imparte en las clases teóricas.

A diferencia de la tecnología anterior, que es más inmediata, la tecnología cerámica requiere de una serie de procesos que se dilatan en el tiempo con curados, reposos y secados. Además de requerir unos medios técnicos más complejos.



Motivo por el cual en las prácticas nos ceñimos a la elaboración de vasijas utilizando distintas técnicas. No realizamos acabados superficiales, decoraciones, ni cocemos.



- Las probetas como recurso didáctico.

Resulta inviable realizar una colección experimental completa, con vasijas para cada una de las variables técnicas y decorativas.

Pero la arqueología experimental también nos permite realizar muestras y secuencias de todos los procesos tecnológicos del universo cerámico. Además permite el poder crear superficies que muestren tanto las diferentes técnicas, como los principales pasos de sus fases de ejecución.

Para una mejor visualización de estos procesos nos decantamos por utilizar un sistema de pequeñas probetas cerámicas (70X50X10 mm). Éstas mostrarán en cada ejemplar una variable de un parámetro determinado.

Es un sistema abierto, concebido para ser ampliado o modificado en función de las necesidades docentes.

Resulta un método de bajo coste, aunque eso sí, con algunos requerimientos tecnológicos.



Ejemplo de probeta.

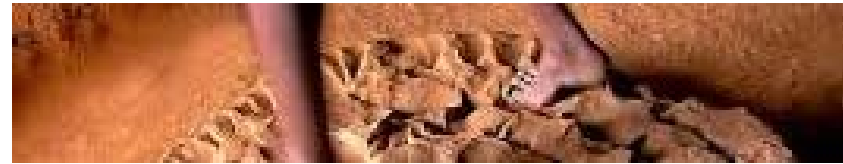


Vistas del sistema.

- Las probetas como recurso didáctico.

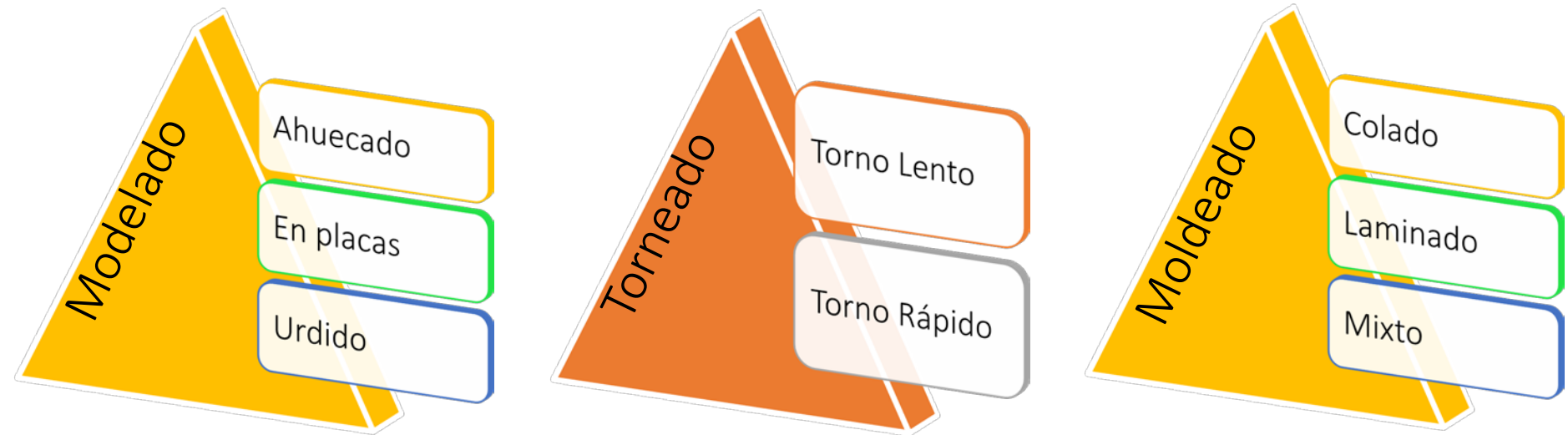
- **Parámetros contemplados.**

- Preparación de la pasta.
- Técnicas de elaboración.
- Técnicas de acabado superficial.
- Técnicas decorativas.
- Motivos decorativos.
- Atmósfera de cocción.
- Tratamientos post-cocción.



- Las probetas como recurso didáctico.

- Técnicas de elaboración.



- Las probetas como recurso didáctico.
 - Técnicas de decoración.



- Nuevas posibilidades con tecnologías 3D.

