

Programa  
Altamira para escolares

## Un museo singular para un patrimonio excepcional

El Museo tiene la misión de custodiar y estudiar un verdadero "tesoro", la **cueva de Altamira**, Patrimonio Mundial, su arte paleolítico y el patrimonio arqueológico conservado desde los Tiempos de Altamira, el Paleolítico Superior.

**Bienvenidos al Museo de Altamira**

## Contenido

### 1. Conocer Altamira en su museo. p. 3

- El Museo de Altamira. p 4
- La cueva de Altamira. p.5

### 2. La visita escolar a la exposición Los Tiempos de Altamira p. 6

- Una **exposición** con muchos sentidos. p. 7
- Recursos** para aprender en la exposición. p. 8
- Recorridos temáticos.** La visita guiada por los profesores. p. 9
- Itinerarios didácticos.** Aprender a aprender en la exposición. p. 10
- Narradores de historias.** p. 12
- Blog** El País de Altamira. p. 14

### 3. Talleres para escolares. p. 15

- Calendario. p. 15
- Taller para Educación Infantil. p 16
- Talleres para Educación Primaria. p 17
- Talleres para Educación Secundaria. p 19

### 4. Actividades otras p. 22

- Día Europeo de la Conservación - Restauración. p 22
- Experiencia barroca en el Museo de Altamira. p. 23

### 4. Organizar la visita escolar al Museo de Altamira. p. 24

- Cómo reservar la visita de grupos escolares. p. 25
- Planificar la visita. Horarios. Viaje hasta Altamira. p. 26
- Preparar la visita educativa. p. 27
- El día de la visita. Recomendaciones. p. 28
- Formulario de Solicitud de reserva de visita escolar. p. 29

## UN LUGAR PARA APRENDER Y EXPERIMENTAR

---

El Museo de Altamira ofrece a la comunidad escolar el encuentro con uno de los lugares más emblemáticos del inicio de nuestra Historia.

Ponemos a su disposición un espacio para aprender, para expresarse y para compartir experiencias.

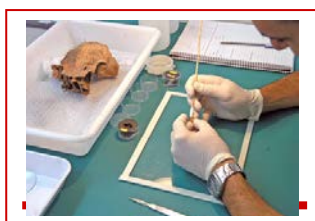
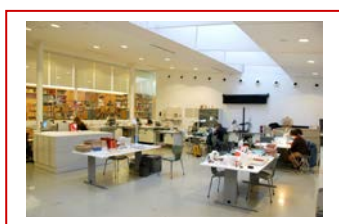
La **exposición** “Los tiempos de Altamira” es un espacio singular que permite a los educadores aplicar diversas estrategias para enseñar y aprender con el patrimonio cultural.

**Los Itinerarios didácticos, los Talleres y Narradores de historias** son las propuestas del Museo de Altamira para convertir la visita a la exposición en **una experiencia educativa**.

## RAZONES PARA VISITAR EL MUSEO DE ALTAMIRA

- Aprender a aprender en el museo.
- Conocer nuestro patrimonio cultural: Altamira es **Patrimonio Mundial**.
- Convertir la visita al museo en una **experiencia educativa**. Participar, compartir, experimentar.
- Poder **diseñar la visita** más adecuada a cada grupo escolar.
- Disponer de **recursos didácticos** diseñados para la exposición.
- Disfrutar de una **visita gratuita**.

## Espacios para la conservación preventiva del patrimonio arqueológico



## EL MUSEO DE ALTAMIRA

El Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira es un centro para la **conservación, la investigación y la divulgación** de la cueva de Altamira.

**Conocer Altamira**, la manifestación más espectacular del **primer arte de la Humanidad**, es la propuesta más atractiva del Museo. El Museo de Altamira ofrece la oportunidad de **conocer, disfrutar y experimentar** sobre la vida de quienes pintaron y habitaron en la cueva de Altamira.

La **exposición "Los tiempos de Altamira"** del museo exhibe una **importante colección de patrimonio arqueológico paleolítico** y muestra a los cazadores—recolectores de la Prehistoria en sus tareas cotidianas; películas, escenografías y dibujos animados explican el uso de los objetos arqueológicos conservados y exhibidos. Integrada en la exposición, la **Neocueva** nos muestra cómo era **Altamira** en el inicio de nuestra Historia, como lugar habitado y como santuario.

Además de la exposición como espacio para la divulgación del conocimiento sobre Altamira, el museo cuenta con recursos técnicos y humanos al servicio de investigadores, estudiantes y profesionales: un taller de conservación preventiva y restauración, un laboratorio o una biblioteca especializada, así como técnicos de diversas especialidades.

A disposición de los profesionales de la Enseñanza, el **Área de Educación** colabora con maestros y profesores en el diseño de recursos didácticos y en la organización de la visita más adecuada a cada grupo escolar.

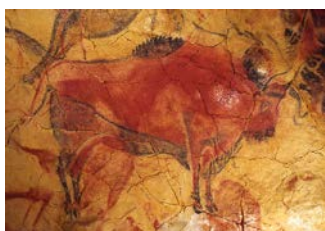


## LA CUEVA DE ALTAMIRA

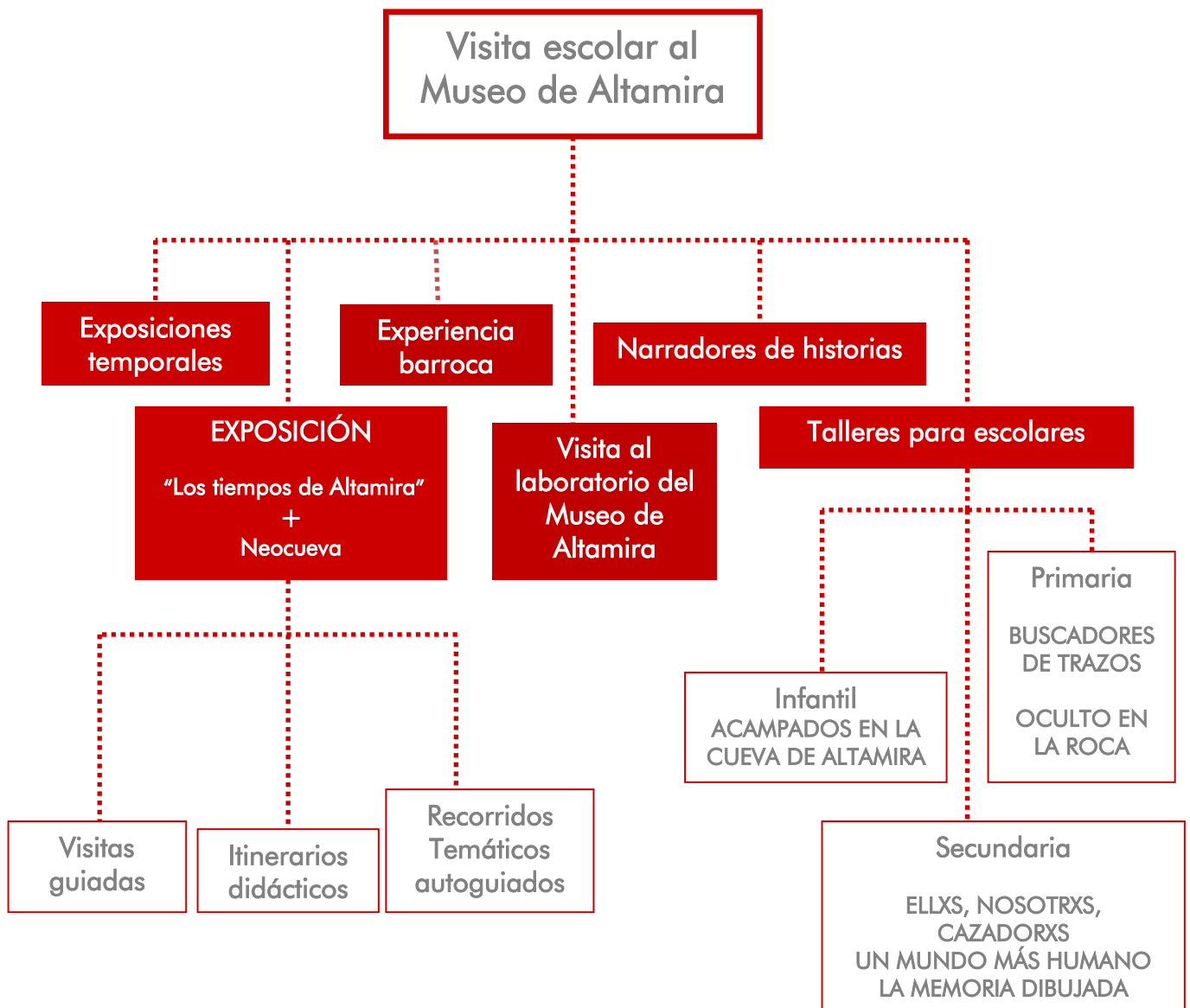
La cueva de Altamira es un hito cultural de la Historia de la Humanidad. El hallazgo de las pinturas de la cueva de Altamira en 1879 por D. Marcelino Sanz Sautuola significó el descubrimiento del arte rupestre paleolítico, y de su manifestación más espectacular.

La cueva de Altamira estuvo habitada por grupos de **cazadores – recolectores entre hace 36.000 y 13.000 años**, durante el periodo histórico denominado Paleolítico superior, en el inicio de nuestra Historia. Aquellas personas instalaron periódicamente sus campamentos en la entrada de esta cueva, elegida probablemente por sus buenas condiciones de habitabilidad, y por su ubicación estratégica. La cueva se encontraba en un área con abundantes recursos naturales, próxima a la llanura litoral y a la costa, y también cerca de ríos con abundante pesca. Los restos arqueológicos recuperados en la entrada de la cueva han permitido reconstruir la vida cotidiana en Altamira. Hacia el interior de la caverna, los espacios para el rito y el mito son diferenciados con pinturas y grabados. Una intencionada selección de animales, signos y figuras casi humanas representan una forma de entender el mundo y el inicio de nuestra Historia.

**Altamira es la obra de unos artistas geniales.** Lo que diferencia a Altamira de otras cuevas es la calidad de sus pinturas y grabados. En relación con el arte de las cuevas paleolíticas, Altamira **reúne todos los temas del arte de la época, empleando todas las técnicas y todo ello en un grado de excelencia.** Bisontes, caballos, ciervos, manos y misteriosos signos, pintados y grabados, son la expresión de los habitantes de la cueva durante el Paleolítico Superior. Desde 1985 la cueva de Altamira se encuentra inscrita en la lista de **Patrimonio Mundial** de la UNESCO.



## LA VISITA ESCOLAR



## UNA EXPOSICIÓN CON MUCHOS SENTIDOS

### La Neocueva: Un lugar del Paleolítico



En la **Neocueva** recorreremos un **lugar del Paleolítico**: Altamira, entre hace 36000 años y 13000 años.

Junto a la entrada de la cueva, un grupo de cazadores recolectores desarrolla sus tareas cotidianas en un **campamento magdaleniense**. Hacia el interior, el **taller del pintor** muestra los útiles y las técnicas que empleó el artista de Altamira. En el **techo de polícromos** contemplamos la manifestación más espectacular del primer arte de la Humanidad. Bisontes, ciervos, caballos, manos y signos son la expresión de los habitantes de la cueva. La Neocueva nos permite contemplar con detalle el arte de Altamira, incluso el que no es accesible en la cueva original, como es el conservado en la **galería final**.

La **visita** para grupos escolares a la Neocueva **guiada** por un guía del museo debe ser solicitada expresamente en su solicitud de reserva de entradas. Para la **visita guiada por el profesor** encontrará varias propuestas de guiones e itinerarios didácticos en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

### Los Tiempos de Altamira en las salas de la exposición

La exposición muestra a **las personas** en el inicio de nuestra Historia, su aspecto, su relación con el entorno natural. **Nuestra primera forma de vida**, como **cazadores recolectores**, expresada mediante la exhibición de una completa **colección arqueológica del Paleolítico** de la Península ibérica. Películas, escenografías, dibujos animados explican cómo éstos útiles fueron fabricados y usados.

La exposición se organiza en los siguientes sectores:

0. **Altamira, el descubrimiento del arte paleolítico.** El descubrimiento de la cueva de Altamira, y las actuaciones para su conservación.
1. **La arqueología prehistórica.** Un laboratorio arqueológico muestra los instrumentos y las ciencias que permiten interpretar los restos recuperados en la excavación arqueológica.
2. **Antes de Altamira: La evolución humana.** Los habitantes de Altamira éramos ya nosotros, el *Homo sapiens*. Otras especies humanas habitaron con anterioridad el Planeta.
3. **La vida en tiempos de Altamira.** La colección arqueológica expuesta selecciona los mejores ejemplos de los instrumentos empleados por las personas del Paleolítico en su vida cotidiana.
4. **El primer arte: el arte rupestre y el arte mueble paleolíticos.** Cuatro facsímiles son la mejor síntesis del arte paleolítico cantábrico. Junto a ellos se expone una selección de objetos decorados para adentrarnos en la riqueza intelectual simbólica y cultural del final del Paleolítico.
5. **El fin de una época.** La cultura Aziliense, la última del periodo Paleolítico.
6. **Más Prehistoria.** La Prehistoria como inspiración para las artes.

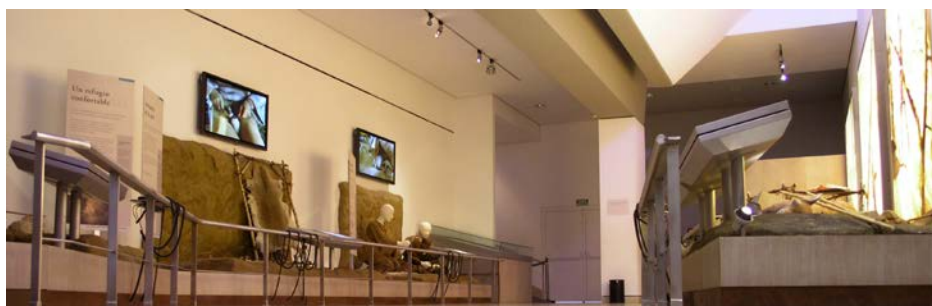


## RECURSOS PARA APRENDER EN LA EXPOSICIÓN

La visita guiada por el profesor es una oportunidad excepcional para diseñar la experiencia educativa más adecuada para cada grupo escolar.

Los **guiones** propuestos para cada **recorrido temático** están disponibles en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

Las salas de exposición del Museo de Altamira ofrecen un conocimiento riguroso del Paleolítico, presentando el patrimonio arqueológico y las formas de vida de los habitantes de la cueva de Altamira en soportes y medios de comunicación muy diversos.



### Los objetos arqueológicos

Los objetos arqueológicos originales mostrados en las vitrinas de la exposición fueron pensados, diseñados, fabricados y usados por personas del Paleolítico. Se muestran organizados en diversos contextos de la vida cotidiana de los grupos cazadores recolectores.

### Se puede tocar

Estos objetos son accesibles al tacto mediante reproducciones y recreaciones en la exposición permanente y en los Talleres de Prehistoria. Los objetos de sílex, de asta de ciervo y de hueso constituyen parte de la completa, variada y especializada "caja de herramientas y útiles" que se procuraron los habitantes de Altamira.

### Las escenografías

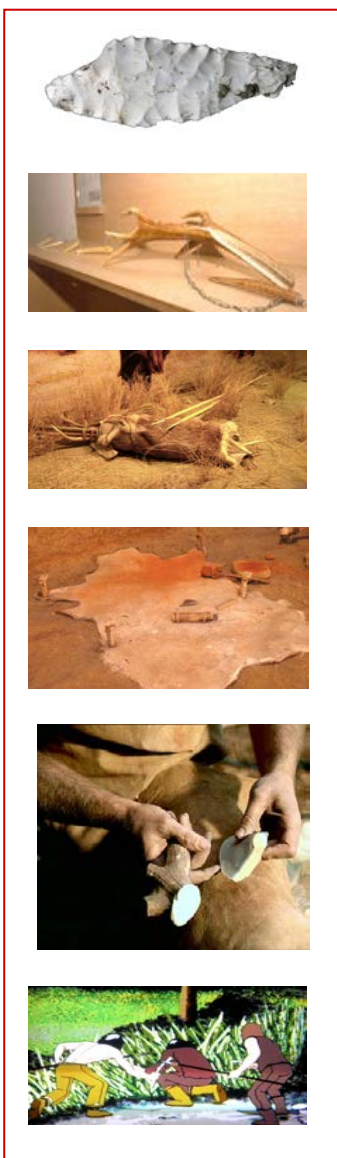
Las escenografías muestran los objetos arqueológicos en sus ambientes originales, en el contexto en el que fueron fabricados y usados. En Altamira se puede descubrir que la aguja y el hilo son inventos del Paleolítico superior.

### Las películas

Las películas de la exposición recrean escenas de la vida cotidiana en la cueva de Altamira. Muestran el proceso de fabricación de los útiles y su uso cotidiano. Facilitan comprender cómo pudieron cocinar la carne a la piedra en los hogares, como curtían las pieles, o cómo confeccionarían sus vestidos.

### Los dibujos animados

El Museo de Altamira incorpora los dibujos animados para contar la Prehistoria. La evolución humana y las formas de subsistencia en el Paleolítico; la caza, la pesca y la recolección son ilustradas con dibujos animados, destinados a los niños y a los adultos sin prejuicios. Nos acercan a la vida en grupo, las actividades colectivas y la comunicación y expresión de los grupos de cazadores recolectores del Paleolítico superior.





## RECORRIDOS TEMÁTICOS

La visita guiada por los profesores

Para preparar las visitas guiadas por el profesor el Museo de Altamira propone varios **recorridos temáticos** en la exposición permanente "Los tiempos de Altamira".

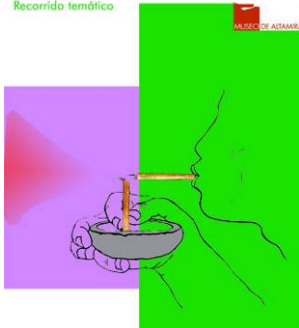
### DOS ANIMALES DE LOS TIEMPOS DE ALTAMIRA

Recorrido temático



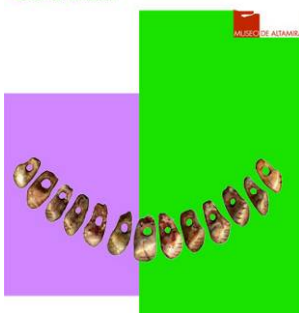
### DE TIERRA, AGUA Y AIRE

Recorrido temático



### UN DIENTE, UNA JOYA

Recorrido temático



Cada recorrido selecciona algunos de los **objetos arqueológicos** expuestos, y orienta la mirada de los alumnos, para que comprendan los útiles y materiales en su contexto original, según muestra la **escenografía**, tal y como fueron pensados, diseñados y fabricados originalmente. El proceso de fabricación se reproduce en las **películas** documentales, y su uso en las películas de **dibujos animados**. Los datos concretos de los objetos (su denominación, procedencia, material sobre el que está fabricado) aparecen en las **cartelas** junto a las vitrinas. Los **paneles** aportan información básica; escuchando los **audios** de cada escenografía se puede profundizar en cada uno de los temas.

**ALTAMIRA, UN LUGAR DEL PALEOLÍTICO.** Recorrido por la Neocueva.

**DOS ANIMALES DE LOS TIEMPOS DE ALTAMIRA:** el bisonte es el animal más representativo de la cueva de Altamira, aunque sus habitantes eran expertos cazadores de ciervos.

**NI FRÍO NI CALOR:** encontramos todos los útiles diseñados para la tarea de la preparación de pieles, desde la caza del animal hasta la confección de la vestimenta y su decoración.

**UNA DIETA SANA Y VARIADA:** recorreremos por el país de Altamira los espacios donde los grupos de cazadores seleccionaban sus alimentos.

**EL ARTE DE LAS CAVERNAS:** en la exposición descubrimos los materiales y los útiles que el artista abandonó en la cueva de Altamira.

**UN DIENTE, UNA JOYA:** vestidos y adornados, las personas del Paleolítico se procuraron un vestuario confortable y práctico, que también adornaron.

**LA CAJA DE HERRAMIENTAS:** en el Paleolítico cada útil era diseñado con precisión, cada forma tenía su función.

**DE TIERRA, AGUA Y AIRE:** con dos pequeños huesos de ave, colocados con precisión y aplicando el efecto Venturi, se inventó el primer aerógrafo.

**CAZADORES DE CIERVOS:** las azagayas son una precisa arma de caza, que mejoró con el invento del propulsor.

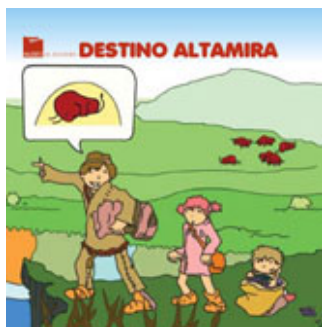
**UN HOGAR MUY CONFORTABLE:** el fuego del hogar hizo más confortable la vida en la cueva.

**NÓMADAS:** los paleolíticos instalaban sus campamentos en diferentes cuevas a lo largo del año, planificando sus movimientos estacionales.

## ITINERARIOS DIDÁCTICOS

### Aprender a aprender en el museo

Los Itinerarios didácticos están disponibles en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)



El Museo de Altamira sugiere la visita a las salas de la exposición siguiendo nuestros **Itinerarios didácticos**.

Diseñadas por maestros, profesores y educadores de Cantabria, estas actividades proponen diferentes maneras de aprender en el museo.

Para Educación infantil

#### Itinerario DESTINO ALTAMIRA

Tema: la vida en los inicios de nuestra Historia.

Dos imágenes sintetizan la vida en las cuevas y el paisaje de los tiempos de Altamira. Con el guión, el profesor descubrirá a sus alumnos todo lo que rodeaba a los habitantes de la cueva de Altamira.

Para Educación Primaria 1 a 3º cursos

#### Itinerario ALTAMIRA, UN LUGAR DEL PALEOLÍTICO

Tema: la cueva de Altamira.

Descubrimos Altamira como lugar habitado y como santuario. En la exposición, el profesor guía a sus alumnos para aprender a aprender en las salas del museo.

Para Educación Primaria 3º y 4º cursos

#### Itinerario UN REGALO DESDE LAS AGUAS

Tema: El adorno personal, el intercambio de objetos entre grupos de cazadores y el aprovechamiento de los recursos naturales.

Siguiendo la historia de unos niños que vivieron en la cueva de Altamira, compondremos un collar con objetos conseguidos del mar y de los ríos.

Para E.S.O.

#### Itinerario LOS TIEMPOS DE ALTAMIRA

Tema: Nosotros, hace 15.000 años, cuando éramos cazadores - recolectores.

La observación de los objetos paleolíticos, con rigor y método científico, nos permitirá conocer a las personas que habitaron la cueva de Altamira.

Para Educación de Personas Adultas

#### Itinerario DÍME QUÉ TE LLEVAS A LA TUMBA, Y TE DIRÉ QUIÉN ERES.

Tema: Los enterramientos y sus ajuares en los tiempos de Altamira.

A partir del ajuar de una sepultura del Paleolítico superior, investigaremos los objetos que lo componen para conocer algunos aspectos de la vida en los tiempos de Altamira.

PARA UN MEJOR APROVECHAMIENTO EDUCATIVO DE LA VISITA, RECOMENDAMOS LA PREPARACIÓN PREVIA DE LA ACTIVIDAD CON SUS ALUMNOS EN EL AULA.

## ITINERARIOS DIDÁCTICOS

### Aprender a aprender en el museo



Para Educación Primaria 5 y 6º cursos

#### Itinerario PLANETA HUMANO

Tema: La evolución humana.

Recorremos el sector II de la exposición ("Antes de Altamira") para encontrarnos con **otros humanos** que habitaron en la Tierra antes que nosotros. Conoceremos su aspecto, en qué paisaje vivieron y las herramientas que sabemos que fabricaron para su vida diaria.

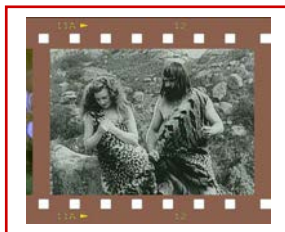


Para Educación Primaria 1º a 3º cursos

#### Itinerario VEO, VEO EN LA CUEVA DE ALTAMIRA

Tema: La vida en la cueva de Altamira.

¿Qué ves en la cueva de Altamira? Los cazadores de la Prehistoria vivían en cuevas perfectamente equipados para su vida diaria. ¿Sabías que en la actualidad seguimos utilizando algunos de los **inventos del Paleolítico**? Los encontrarás en la exposición del museo.



Para Educación Primaria 3º a 6º cursos

#### Itinerario PREHISTORIAS POSIBLES EN EL MUSEO DE ALTAMIRA

Tema: Superando tópicos sobre la Prehistoria.

¿Cómo te imaginas a los **habitantes de la cueva de Altamira**? En el museo **la realidad científica supera a la ficción**. Muchas películas, cómics y viñetas humorísticas nos muestran a las personas de la Prehistoria como cavernícolas, gruñones y torpes, sin embargo, la investigación científica nos permite imaginar de forma rigurosa cómo éramos en el inicio de nuestra Historia.



¿Desea visitar la exposición "Los tiempos de Altamira" con sus alumnos siguiendo uno de los Itinerarios didácticos?

1. Indíquelo en su solicitud de reserva de visita.
2. Consulte en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es) el contenido de la exposición del museo y el contenido del Itinerario didáctico elegido.
3. Consulte las Orientaciones de uso del Itinerario elegido.
4. **El día de la visita entregaremos los itinerarios a los alumnos en el momento de iniciar el recorrido por la exposición.**
5. **Recuerde traer lapiceros y goma.**
6. **El museo facilitará soportes para realizar la actividad con comodidad.**

El Departamento de Públicos está a su disposición para colaborar en la preparación de su visita al Museo de Altamira.

## NARRADORES DE HISTORIAS

Infantil y Primaria



En este espacio del museo proponemos crear **narraciones colaborativas** sobre la vida en los tiempos de Altamira.

Este rincón en el Museo de Altamira está destinado para contar historias en grupo, imaginando cómo éramos en el Paleolítico, más allá de lo que podemos conocer mediante la ciencia y la arqueología. En el inicio de nuestra Historia los relatos rememorarían hazañas y anécdotas, transmitirían saberes, creando tradición y generando la identidad de grupo. En el Museo de Altamira contar historias también puede ser una manera de aprender y reflexionar sobre nuestro pasado, sobre cuánto hemos cambiado; y también una manera de aprender juntos y compartir con otros visitantes. En Narradores de Historias proponemos imaginar cómo era nuestra vida integrados en la Naturaleza cuando éramos cazadores – recolectores, cómo nos relacionábamos entre nosotros y cómo nos relacionábamos con el entorno natural.



A partir de conjuntos de viñetas los alumnos con sus maestros podrán imaginar historias posibles que integran paisajes del Paleolítico, herramientas y objetos de los cazadores –recolectores y situaciones cotidianas que caracterizan nuestra primera forma de vida. Son historias en las que los objetos arqueológicos incluidos en la exposición del museo aparecen utilizados en posibles situaciones reales.



### La planta que todo lo cura

En 9 viñetas “La planta que todo lo cura” nos recuerda los riesgos de la vida en la Naturaleza, nuestro conocimiento profundo de los recursos vegetales, las relaciones solidarias en grupos cohesionados que trabajaban de manera colaborativa.

### Un mundo sin caminos

En 12 viñetas la historia “Un mundo sin caminos” invita a pensar en formas de orientarnos en la inmensidad de la Naturaleza en nuestros desplazamientos por el territorio en nuestra vida nómada.



**Actividad autoguiada.**  
Duración aproximada de 30 minutos.



Para preparar esta actividad y guiar a sus alumnos en la exposición,

es conveniente que los profesores sean usuarios de Twitter, y también

recomendamos planificar esta actividad seleccionando qué alumnos usuarios de twitter usarán sus teléfonos móviles en la exposición.

## ALTAMIRA TWEET

Educación Secundaria

- ❑ Es una propuesta para visitar la exposición “Los tiempos de Altamira” de manera autónoma.
- ❑ Consiste en que los alumnos creen una narración colaborativa de su experiencia en su visita al museo,
- ❑ Promueve la conversación entre los alumnos participantes, y
- ❑ Facilita el diálogo con las educadoras del museo.
- ❑ Es una oportunidad para compartir los aprendizajes de sus alumnos, sus opiniones e impresiones con alumnos de otros centros educativos.

**#Altamiratweet** @museodealtamira

Os proponemos tuitear los tiempos de Altamira

- ❑ Identificando las características de la forma de vida de las personas del Paleolítico superior ...

**#Altamiratweet** @museodealtamira

... Y eligiendo 3 objetos que representen la forma de vida de los cazadores recolectores de los tiempos de Altamira

**#Altamiratweet** @museodealtamira

Mientras tuiteáis, podéis enviar al Museo de Altamira vuestras preguntas o dudas sobre #Altamira a @museodealtamira @EducatraenMdA

**#Altamiratweet** @museodealtamira

#Altamiratweet es una mirada colectiva a la exposición del museo

- ❑ Cada grupo escolar tuiteará desde un máximo de 5 cuentas twitter diferentes

**#Altamiratweet** @museodealtamira

Se tuiteará siempre con #Altamiratweet. Y, si queréis, también con el # asignado a vuestro centro

**#Altamiratweet** @museodealtamira

#Altamiratweet es una narración colaborativa

- ❑ Cada tuit debe ser continuación del tuit anterior de otro grupo

**#Altamiratweet** @museodealtamira

#Altamiratweet es una narración colaborativa

- ❑ Cada tuit complementa, responde o propone una visión diferente al comentario precedente

**#Altamiratweet** @museodealtamira

#Altamiratweet estará compuesto por un máximo de 25 tuits y 6 fotografías por grupo escolar

**#Altamiratweet** @museodealtamira

Durante vuestra visita a la exposición os proponemos un reto que resolver con #AltamiraQuiz

**#Altamiratweet** @museodealtamira

Para resolver cada reto #AltamiraQuiz deberéis ser buenos observadores, relacionar entre sí los contenidos de la expo con imaginación y con mucho rigor.

El País de Altamira es un espacio para la comunidad escolar y lo formamos, además, todas aquellas personas interesadas en Altamira como lugar habitado que fue en el inicio de nuestra Historia, y en Altamira como lugar del presente, un museo dedicado a explorar nuestra memoria más remota.



### ¿Qué es el país de Altamira?

En el inicio de nuestra Historia, el país de Altamira era el mundo vivido por los grupos de personas que habitaron en la cueva de Altamira a lo largo de miles de años: los territorios que recorrían a lo largo de las estaciones, los lugares que conocían bien, todo aquello que compartían en su imaginario cultural entre ellos y con otros grupos de éste y otros territorios.

Aquí os proponemos habitar con nosotros este país de Altamira 2.0. Creamos juntos una comunidad para explorar nuestra memoria más remota. Recorremos el país de Altamira de hace 20000 años y abrimos aquí una ventana al museo actual. Compartimos las (pre)historias posibles que hoy podemos reconstruir a partir de las investigaciones más recientes.

Colaboramos con maestros, profesores y educadores que elijan enseñar y aprender con el patrimonio cultural de Altamira.

Esperamos vuestras sugerencias y los relatos de vuestra experiencia en el Museo de Altamira.

## TALLERES PARA ESCOLARES

¿Cómo éramos al principio de nuestra Historia? A partir de los objetos que se conservan del Paleolítico superior podemos conocer a las personas que los idearon, diseñaron, fabricaron y usaron. Más allá de qué construyeron y para qué los usaron, en estos objetos vemos personas meticulosas y pacientes, personas con un gusto exquisito en la fabricación y decoración de algunos objetos, vemos personas muy eficaces y de una inteligencia práctica.

Los Talleres para escolares son la oportunidad de experimentar algunas de las tareas cotidianas de los habitantes de Altamira, y comprobar la efectividad de algunos de los inventos de la época.

Nivel educativo	Taller	2 oct a 20 dic 18 8 en a 1 mar 19	Marzo 19	2 ab a 12 ab 19 30 ab a 27 jun 19
Infantil	Taller ACAMPADOS EN LA CUEVA DE ALTAMIRA	Martes y miércoles	Martes	Martes a viernes
Primaria	Taller BUSCADORES DE TRAZOS Taller OCULTO EN LA ROCA	Martes y miércoles		Martes a viernes
	Experiencia barroca LA CAZA DE MELEAGRO		Miércoles a viernes	
Secundaria	Taller LA MEMORIA DIBUJADA	Jueves y viernes		
	Visita al laboratorio DE LA EXCAVACIÓN A LA EXPOSICIÓN	M9, Mi10, J11 oct 18		
	Taller UN MUNDO MÁS HUMANO Taller ELLXS, NOSOTRXS, CAZADORXS		Martes a viernes	Martes a viernes
	Experiencia barroca LA CAZA DE MELEAGRO		Miércoles a viernes	

## Taller ACAMPADOS EN LA CUEVA DE ALTAMIRA

Para Educación Infantil

En este taller jugaremos a instalar un campamento de los tiempos de Altamira, nos repartiremos las tareas cotidianas de los cazadores – recolectores y crearemos historias para recordar esta experiencia durante mucho tiempo.

En la época en la que vivíamos en cuevas, en torno al hogar se organizaban las tareas cotidianas en el campamento. El hogar hacía de la caverna un lugar habitable, y todo lo que sucedía a su alrededor humanizaba el lugar, como eran los trabajos y los aprendizajes compartidos o las historias relatadas.

### Contenidos

- La vida en el inicio de nuestra Historia, durante el Paleolítico superior, cuando éramos cazadores – recolectores.
- Las cuevas habitadas y los campamentos que las humanizan.
- Los cazadores – recolectores organizados en grupos igualitarios e
- Integrados en la Naturaleza, con un aprovechamiento responsable de los recursos naturales, y también
- Bien equipados, con los útiles diseñados, fabricados y usados en las tareas cotidianas.

### Experiencia

- Cajas de experiencia con recursos naturales de los paisajes de los Tiempos de Altamira.
- Juego simbólico con el que construiremos un campamento, pescaremos con arpones, recolectaremos frutos y vegetales, pintaremos con ocre y carbones.
- Narración oral como marco en el que discurre el taller.

**Sesiones:** 10.30 h, 11.30 h, 12.30 horas

**Duración:** 45 minutos

**Lugar:** Aula de talleres

**Tarifa:** Gratuito

Durante el taller cada grupo de alumnos deberá permanecer acompañado por al menos un profesor

El Museo de Altamira sugiere que después de cada Taller su grupo visite la exposición “Los tiempos de Altamira” para conocer los objetos arqueológicos originales que los alumnos han manipulado en el taller, así como el contexto en que fueron fabricados y utilizados en los tiempos de Altamira. Elija uno de los **recorridos temáticos** propuestos por el Museo de Altamira en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)



## Taller BUSCADORES DE TRAZOS

Para Educación Primaria: 1º a 3º cursos



El arte de las cavernas es una expresión cultural asociada a nuestra primera forma de vida, cuando éramos cazadores – recolectores de los Tiempos de Altamira. Desde el inicio de nuestra Historia nos expresamos mediante imágenes formadas por los elementos básicos de configuración visual empleados después a lo largo de toda la historia del arte: líneas, puntos, manchas, trazos.

### Contenido

- La cueva de Altamira conserva la manifestación más espectacular del primer arte. Los bisontes rojos y negros forman un conjunto de imágenes de gran calidad técnica y plástica. Además de bisontes, la cueva reúne todas las figuras habituales del arte paleolítico, que, además, están representadas utilizando una variedad de recursos expresivos; son bisontes, caballos, ciervos, cabras, manos y signos, pintados o grabados, con todos los detalles o con pocos trazos.

### Experiencia

- Exploración de las imágenes que componen el arte de la cueva de Altamira, sus elementos de configuración visual y las técnicas empleadas.
- Lectura e interpretación de imágenes de arte rupestre de la cueva de Altamira.
- Creación individual usando los elementos de configuración plástica del arte rupestre.
- Creación colectiva sumando las aportaciones del grupo a las creaciones de otros grupos escolares que hayan visitado el museo.

**Sesiones:** 10.30 h, 11.30 h, 12.30 horas

**Duración:** 50 minutos

**Lugar:** Aula de talleres

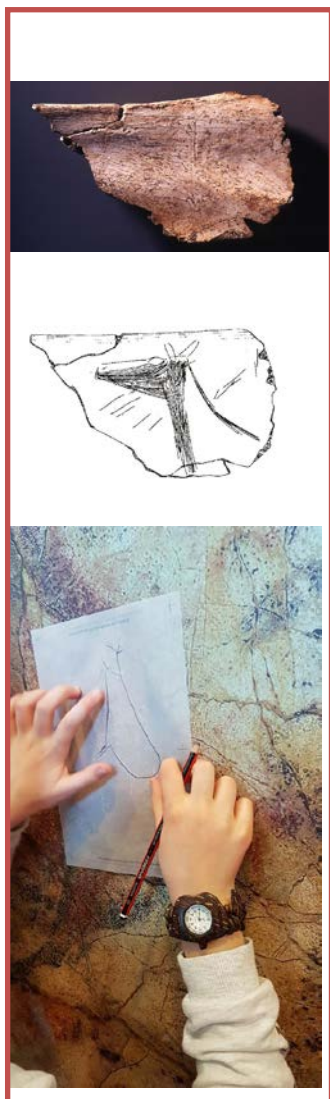
**Tarifa:** Gratuito

Durante el taller cada grupo de alumnos deberá permanecer acompañado por al menos un profesor

El Museo de Altamira sugiere que después de cada Taller su grupo visite la exposición "Los tiempos de Altamira" para conocer los objetos y materiales arqueológicos originales que los alumnos han manipulado en el taller, así como el contexto en que fueron fabricados y utilizados en los tiempos de Altamira. Elija uno de los **recorridos temáticos** propuestos por el Museo de Altamira en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

## Taller OCULTO EN LA ROCA

Para Educación Primaria: 4º a 6º cursos



La cueva de Altamira es mucho más que bisontes. Este lugar Patrimonio Mundial conserva cientos de imágenes grabadas entre las figuras pintadas en el Techo de Altamira y a lo largo de sus galerías hacia lo profundo de la caverna.

Este repertorio de imágenes se repite a lo largo de las cuevas habitadas en toda Europa y durante el tiempo que fuimos cazadores – recolectores. Son ciervas y ciervos, cabras, caballos, uros, figuras humanas y signos. En Altamira están representadas con una sorprendente diversidad de técnicas empleadas por las diferentes personas que a lo largo de miles de años expresaron en imágenes mitos o narraciones cuyas palabras hoy desconocemos.

### Contenido

- El repertorio de imágenes que conforman el primer arte de la Humanidad en la cueva de Altamira.
- Las técnicas con las que se expresaron los grupos de cazadores – recolectores en la cueva de Altamira.

### Experiencia

- Exploración de las imágenes que componen el arte de la cueva de Altamira, sus elementos de configuración visual y las técnicas empleadas.
- Lectura e interpretación de imágenes de arte rupestre de la cueva de Altamira.
- Creación individual usando los elementos de configuración plástica del arte rupestre.
- Creación colectiva sumando las aportaciones del grupo a las creaciones de otros grupos escolares que hayan visitado el museo.

**Sesiones:** 10.30 h, 11.30 h, 12.30 horas

**Duración:** 50 minutos

**Lugar:** Aula de talleres

**Tarifa:** Gratuito

Durante el taller cada grupo de alumnos deberá permanecer acompañado por al menos un profesor

El Museo de Altamira sugiere que después de cada Taller su grupo visite la exposición "Los tiempos de Altamira" para conocer los objetos y materiales arqueológicos originales que los alumnos han manipulado en el taller, así como el contexto en que fueron fabricados y utilizados en los tiempos de Altamira. Elija uno de los **recorridos temáticos** propuestos por el Museo de Altamira en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

## Taller UN MUNDO MÁS HUMANO

Para Educación Secundaria y Adultos



En torno a los hogares en las entradas de las cuevas se desarrolló buena parte de la vida cotidiana de los grupos de cazadores – recolectores del Paleolítico superior. Reunidos al calor del hogar, con sus relatos los mayores rememorarían viejas historias, hazañas y también anécdotas divertidas; las historias han construido memoria e identidad de los pueblos. El entorno de las hogueras fueron también un lugar de trabajo. La observación, la experimentación y la innovación permitieron explorar las posibilidades del uso del fuego y la mejora de las condiciones de vida.

### Contenido

1. El fuego como factor socializador.
2. Las funciones y utilidades del “fuego controlado” en los tiempos de Altamira. Aplicación del fuego en la fabricación de herramientas y en la preparación de alimentos.
3. Una lámpara para las cavernas.

### Experiencia

- Construcción de una hoguera.
- Experimentación de la obtención del fuego mediante diferentes técnicas: por frotación de madera y por percusión de piedras.
- Fabricación de una lamparilla como las que iluminaban a los habitantes de la cueva de Altamira.

**Sesiones:** 10.00 h, 11.15h, 12.30 horas

**Duración:** 60 minutos

**Lugar:** Espacio exterior de talleres

**Tarifa:** Gratuito

Durante el taller cada grupo de alumnos deberá permanecer acompañado por al menos un profesor

El Museo de Altamira sugiere que después de cada Taller su grupo visite la exposición “Los tiempos de Altamira” para conocer los objetos arqueológicos originales que los alumnos han manipulado en el taller, así como el contexto en que fueron fabricados y utilizados en los tiempos de Altamira. Elija uno de los **recorridos temáticos** propuestos por el Museo de Altamira en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

## Taller ELLXS, NOSOTRXS, CAZADORXS

Para Educación Secundaria y Adultos



Al principio de todo, vivíamos **integrados en los ciclos de la Naturaleza**. Conocíamos muy bien los recursos naturales que nos rodeaban, siendo necesariamente muy buenos observadores, seleccionándolos y haciendo un uso inteligente de ellos para satisfacer todas nuestras necesidades.

Como grupos de personas que vivíamos de lo que cazábamos y recolectábamos, formábamos **comunidades cohesionadas y solidarias**, en la que todos los miembros, mujeres y hombres, niños y ancianos, eran importantes para asegurar la supervivencia y para mantener una calidad de vida de la comunidad. Nos repartiríamos las tareas cotidianas, probablemente según nuestras mejores capacidades o habilidades, aunque con seguridad todos sabríamos hacer de todo.

### Contenido

1. Nuestra primera forma de vida como cazadores – recolectores.
2. Aprovechamiento selectivo e intenso de los recursos naturales.
3. La caza como elemento condicionante de una forma de vida.
4. Una alimentación basada en la recolección de recursos naturales.

### Experiencia

- Fabricación de una azagaya, un instrumento de caza que mejoró su efectividad con la incorporación del propulsor.
- Lanzamiento de azagaya para cazar un bisonte.
- Selección y recolección de recursos naturales.
- Trabajo colaborativo.

**Sesiones:** 10.00 h, 11.15h, 12.30 horas

**Duración:** 60 minutos

**Lugar:** Espacio exterior de talleres

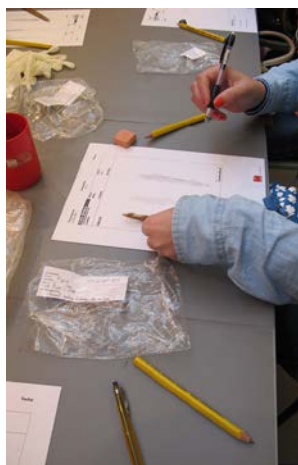
**Tarifa:** Gratuito

Durante el taller cada grupo de alumnos deberá permanecer acompañado por al menos un profesor.

El Museo de Altamira sugiere que después de cada Taller su grupo visite la exposición "Los tiempos de Altamira" para conocer los objetos arqueológicos originales que los alumnos han manipulado en el taller, así como el contexto en que fueron fabricados y utilizados en los tiempos de Altamira. Elija uno de los **recorridos temáticos** propuestos por el Museo de Altamira en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

## Taller LA MEMORIA DIBUJADA

Para Educación Secundaria



El Museo de Altamira custodia colecciones arqueológicas procedentes de diferentes yacimientos del Paleolítico superior de Cantabria. La labor de conservación e investigación en el museo es compartida por diversos profesionales especializados en muy diferentes disciplinas.

El dibujo arqueológico es una forma de conocimiento y una forma de interpretar la realidad material, antes que un medio para representar esa realidad.

### Contenido

- El museo como centro de investigación del patrimonio cultural: la cueva de Altamira y los bienes culturales arqueológicos.
- Las ciencias y técnicas empleadas en la investigación y conservación del patrimonio cultural en el museo.
- El dibujo arqueológico como método de conocimiento.

### Experiencia

- Lectura de imágenes de bienes culturales dibujados por arqueólogos con el objetivo de identificar las características y singularidad de cada pieza, la relación entre forma y función y la materia prima.
- Dibujo de un bien cultural arqueológico

**Sesiones:** 10.00 h, 11.15h, 12.30 horas

**Duración:** 60 minutos

**Calendario:** De octubre a febrero: jueves y viernes

**Lugar:** Aula de talleres

**Tarifa:** Gratuito

Durante el taller cada grupo de alumnos deberá permanecer acompañado por al menos un profesor.

El Museo de Altamira sugiere que después de cada Taller su grupo visite la exposición "Los tiempos de Altamira" para conocer los objetos arqueológicos originales que los alumnos han manipulado en el taller, así como el contexto en que fueron fabricados y utilizados en los tiempos de Altamira. Elija uno de los **recorridos temáticos** propuestos por el Museo de Altamira en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

## Día Europeo de la Conservación - Restauración

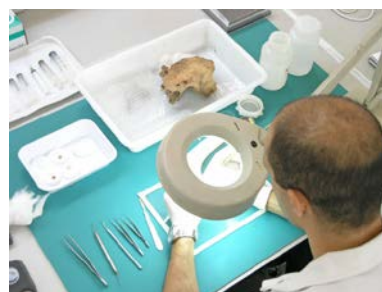
Para Educación Secundaria

Visita al laboratorio del Museo de Altamira  
DE LA EXCAVACIÓN A LA EXPOSICIÓN.  
La vida de los objetos arqueológicos en el museo

En el **Año Europeo del Patrimonio Cultural** nos sumamos a la propuesta de E.C.C.O. (la Conferederación Europea de Organizaciones de Conservadores – Restauradores) que propone el día 14 de octubre para la celebración del **Día Europeo de la Conservación – Restauración**.

Durante los días 9 a 11 de octubre organizaremos para grupos de estudiantes de Secundaria visitas al laboratorio del Museo de Altamira acompañadas por los técnicos responsables de la conservación e investigación del patrimonio arqueológico que este museo tiene encomendado conservar, investigar y divulgar.

En estas visitas conoceremos el espacio del museo dedicado a la conservación preventiva del patrimonio cultural, y las técnicas e instrumentos necesarios en el proceso que lleva a los objetos arqueológicos hallados en una excavación arqueológica hasta la exposición del museo o hasta las salas de reserva donde se almacenan.



**Duración:** 50 minutos

**Lugar:** Laboratorio del museo

**Tarifa:** Gratuito

Durante el taller cada grupo de alumnos deberá permanecer acompañado por al menos un profesor.

## Experiencia Barroca

Para Educación Primaria, E.S.O., Bachillerato

De gira por España: Bicentenario del Museo Nacional del Prado  
LA CAZA DE MELEAGRO. Nicolás Poussin.

El Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira será en marzo 2019 una de las sedes destino del programa "De gira por España" con el que el Museo Nacional del Prado celebra su Bicentenario y que consiste en el préstamo durante un mes de obras de especial relevancia.



Nicolás Poussin es el pintor más importante del siglo XVII francés y el maestro fundamental del clasicismo. Poussin es el prototipo del artista filósofo, preocupado por la expresión de su arte, al que dotó de un sobrio contenido moral. Cada una de sus obras simboliza una acción humana que transmite un mensaje de notable hondura espiritual. Sus ideas se independizan del azar y sus composiciones se muestran pensadas hasta en los menores detalles.

A lo largo de su vida, además de paisajes, ejecutó tanto escenas alegóricas, mitológicas o históricas, destinadas a una clientela escogida y culta formada por gentes letradas, como pinturas religiosas, dotadas de solemne monumentalidad, aunque a menudo frías.

En La caza de Meleagro narra una anécdota extraída de la mitología griega: Meleagro, hijo del rey de los etolios de Calidón, Eneo, y de su esposa, Altea, marcha, acompañado por un numeroso grupo de compañeros -gentes de Etolia a los que se habían unido varios curetes-, entre los que figura Atalanta, la vigorosa princesa, a dar caza a un enorme jabalí salvaje que, enviado por Artemisa, asolaba las tierras del país. Este lienzo, que procede de las Colecciones Reales españolas y que estuvo en el Palacio del Buen Retiro de Madrid, constituye una de las obras más controvertidas de Poussin y ha sido objeto de peculiares opiniones a lo largo de las últimas décadas.

[Museo Nacional del Prado]

**Lugar:** Frente al cuadro.

**Tarifa:** Gratuito

Durante la actividad cada grupo de alumnos deberá permanecer acompañado por al menos un profesor.

## ORGANIZAR LA VISITA ESCOLAR AL MUSEO DE ALTAMIRA





## CÓMO RESERVAR LA VISITA DE GRUPOS

La visita de grupos debe ser concertada con antelación a través de **Reservas del Museo de Altamira**.

### Para reservar la visita

Prevea posibles fechas alternativas para su visita.

Prevea la duración de la visita al museo en función del número de alumnos que componen el grupo, y las actividades que van a realizar.

### Hoja de reserva

Compruebe que todos los datos son correctos.

Tenga en cuenta la hora de llegada al museo, y la hora de salida orientativa en su Reserva, para planificar el alquiler de su autobús.

### Confirmación de la visita

Una de las personas acompañantes del grupo deberá confirmar la visita antes de la fecha concertada.

### Plan de visita

A su llegada al museo, el guía de acogida le entregará un Plan de visita, con la organización de su estancia en Altamira.

### Departamento de reservas

Si necesita realizar alguna consulta, puede contactar con Reservas del Museo de Altamira.

1

Envíe el impreso de **SOLICITUD** cumplimentado con al menos 15 días de antelación al día solicitado de visita.

➤ Puede descargar su impreso desde [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es) y enviarlo por correo electrónico a [reserva.maltamira@cultura.gob.es](mailto:reserva.maltamira@cultura.gob.es) ó

2

Señale la fecha en que desea realizar la visita, así como otras posibles alternativas.

Además, señale las actividades que desea realizar con sus alumnos:

- visita guiada o autoguiada a la Neocueva,
- visita a la exposición con Itinerarios didácticos, o con actividades propias,
- participación en Talleres o en Narradores de historias.

De esta manera, el departamento de reservas planificará su visita para un mejor aprovechamiento de su tiempo en el museo.

3

En el plazo de una semana, recibirá una Hoja de RESERVA de visita de grupo con la fecha y hora de su visita.

Esta Hoja de Reserva deberá ser presentada en Taquilla el día de su visita para recoger sus entradas.

4

Confirme su visita al Museo de Altamira.

Una semana antes de su visita, uno de los profesores que acompañará al grupo deberá confirmar por teléfono o email, su visita al Museo en el día y hora que figura en la RESERVA, así como el número de componentes de su grupo.

A partir de este momento no se admitirán cambios en su RESERVA.

5

Si lo desea, recibirá en el centro escolar un PLAN DE VISITA que detallará la organización de su visita:

- la organización en pequeños grupos para la visita a la Neocueva.
- la realización de los Itinerarios didácticos.
- la participación en Talleres o en Narradores de historias.
- la hora asignada a cada pequeño grupo para cada actividad.

6

Puede contactar con Reservas de Altamira en

Email: [reserva.maltamira@cultura.gob.es](mailto:reserva.maltamira@cultura.gob.es)

Teléfono: +34 942 81 81 02

Horario: de martes a sábado,  
de 9.15 h a 14.00 horas

## PLANIFICAR LA VISITA

El Museo de Altamira está en Santillana del Mar, Cantabria, a 2km del centro de la villa. Se encuentra a 30 km de Santander.

### Horario

#### De martes a sábado

De mayo a octubre,  
de 9.30 h a 20.00 horas  
De noviembre a abril,  
De 9.30 h a 18.00 horas.

#### Domingos

De 9.30 h a 15.00 horas.

#### Cerrado

Todos los lunes, y  
los días 1 y 6 de enero,  
1 de mayo,  
24, 25 y 31 de diciembre.

### Precio de entradas

Menores de 18 años: **gratuita**  
Estudiantes 18 a 25 años **gratuita**  
Profesores acompañantes de grupos escolares: **gratuita**  
Tarifa normal: **3 €**

### Días gratuitos

Sábados desde 14.00 h y domingos todo el día.

Días  
18 de abril  
18 de mayo,  
12 de octubre,  
6 de diciembre

## ¿Cuántas personas formarán el grupo?

### Grupos reducidos

El Museo de Altamira admite reservas para grupos compuestos por un máximo de 80 alumnos.

Para un mejor aprovechamiento de su tiempo en el museo, a su llegada los alumnos se organizarán en pequeños grupos de 20 personas aproximadamente. En cada actividad participarán organizados en estos pequeños grupos, como la visita a Neocueva, a la exposición, así como su participación en Talleres.

### Siempre acompañados

Durante la visita los escolares deben estar permanentemente acompañados. Prevea un mínimo de un profesor y un máximo de dos acompañantes cada 20 alumnos (más 1 adulto de apoyo por cada alumno que lo requiera). Los profesores acompañantes disfrutarán de entrada gratuita.

## ¿Cuánto tiempo permanecerán en el museo?

En su Hoja de Reserva figura la **hora de llegada al museo** y la **hora de salida aproximada**, calculada en función de las actividades en las que va a participar su grupo.

(\*) Los grupos escolares pueden permanecer en el museo todo el tiempo que deseen, a partir de la hora de llegada asignada. Le indicamos la hora de salida orientativa para que pueda planificar tanto la hora de recogida del autobús como otras visitas que tenga previstas para ese mismo día.

## ¿Qué actividades realizarán en el Museo?

Consulte los recursos para escolares en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

- Itinerarios didácticos
- Recorridos temáticos
- Talleres
- Narradores de historias

## ¿Qué necesitan traer al Museo de Altamira?

1. La **Hoja de Reserva**, para recoger sus entradas en TAQUILLA (junto al aparcamiento).
2. **Grupos organizados**: Organice a sus estudiantes en grupos para participar en cada actividad, y asigne a cada grupo un profesor o adulto acompañante durante toda la visita.
3. **Materiales didácticos**: Le entregaremos a su llegada los recursos educativos que haya solicitado en su reserva. En algunos casos necesitarán traer lapiceros.
4. La **preparación previa de la visita** facilitará el aprovechamiento educativo de la experiencia en el museo.

[www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

## PREPARAR LA VISITA EDUCATIVA

Diseñe su visita educativa

¿Qué tipo de experiencia busca en el museo para sus alumnos?

¿Cuánto tiempo puede permanecer en el museo?

¿Qué tema considera más adecuado para cada uno de sus grupos?

Explore la exposición "Los tiempos de Altamira"

Visite el museo

Localice los puntos de su interés en la exposición

Visite nuestra web

[www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

Siga nuestro blog

[www.elpaisdealtamira.es](http://www.elpaisdealtamira.es)

Seleccione Recursos educativos para su visita

Itinerarios didácticos



Recorridos temáticos



Talleres



Narradores de historias



Prepare a sus alumnos para la visita al Museo de Altamira

Antes de visitar el museo

- ✓ El museo es un lugar para aprender y desaprender.
- ✓ Anticipe a sus alumnos las actividades en las que participarán.
- ✓ En el museo compartirán espacios con otros públicos.
- ✓ La visita será más cómoda sin mochilas.

[www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)

En la exposición y espacios públicos

- ✓ Mantener los móviles en silencio.
- ✓ Comer y beber sólo en la terraza exterior o en cafetería, y no en el interior del museo.
- ✓ Respetar a los otros visitantes del museo.

## EL DÍA DE LA VISITA

### Recomendaciones para disfrutar de la visita

#### Puntualidad

Respete la hora de llegada fijada en su RESERVA. Su retraso puede afectar negativamente el horario previsto, y, en algún caso, suspender alguna actividad.

#### Colaboración

Rogamos la colaboración de los profesores en el normal desarrollo de la visita. Cada grupo de 20 alumnos debe permanecer acompañado durante toda la visita por un profesor o acompañante adulto. La preparación de la visita en el aula contribuirá a un mejor aprovechamiento de la experiencia en el museo.

#### Comodidad

Las mochilas y otros grandes bultos deberán dejarse en el autobús. En el guardarropa y consignas pueden depositar paraguas, abrigos y cámaras de fotos.

#### Respeto a los visitantes

El grupo debe circular por las salas del museo con tranquilidad y respeto a los demás visitantes, moderando el tono de voz, manipulando cuidadosamente la exposición.

#### Comer en Altamira

La terraza exterior son los únicos espacios donde está permitido comer y beber. Si desean comer en la cafetería del Museo de Altamira, deben reservar con antelación con la empresa que gestiona este espacio: (Combi, S.L. 942 58 67 90).

Los profesores del grupo se responsabilizarán del comportamiento de sus alumnos en el museo.

#### Responsabilidad

El centro escolar será responsable de los desperfectos que el grupo ocasione durante su visita.



### 1. Aparcamiento

El Museo de Altamira dispone de un **aparcamiento gratuito** para autobuses en el interior del recinto. Recomendamos que los grupos mantengan en el autobús las **mochilas** para disfrutar de una visita más cómoda.

### 2. Recogida de las entradas al Museo en TAQUILLA

- Presente en **TAQUILLA** la Hoja de RESERVA recibida en el centro escolar.
- Recoja sus entradas al museo.

### 3. Guías de acogida

- Un guía de acogida le recibirá en el interior del Museo de Altamira.
- Recoja el PLAN DE VISITA DE SU GRUPO para:
  - Organizar a sus alumnos en pequeños grupos para visitar la exposición.
  - Conocer la hora exacta de acceso a la Neocueva para cada grupo.
  - Conocer el inicio de cada actividad.

### 4. La visita a la Neocueva y salas de la exposición permanente.

- La visita guiada a la Neocueva dura 30 minutos.
- Recomendamos que la visita guiada por el profesor a las salas de exposición dure aproximadamente 45 minutos.

En [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es) encontrará diversas propuestas para preparar su visita educativa.

### Datos del centro escolar

Nombre del centro escolar

Dirección

Ciudad  CP

Provincia  País

E-mail

Teléfono  Persona responsable de grupo

### Fecha de visita solicitada (Señale posibles alternativas)

2018- 2019

Mes  Días  Hora  ó

Mes  Días  Hora  ó

### Entradas al Museo de Altamira

		Nº alumnos			Nº alumnos		
Número total de personas del grupo	<input type="text"/>	Infantil 1-2-3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Bachillerato 1º - 2º	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		Primaria 1º-2º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CC.FF. Grado medio	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		Primaria 3º- 4º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CC.FF. Grado sup	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Profesores <input type="checkbox"/>	Otros acompañantes <input type="checkbox"/>	Primaria 5º- 6º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Ed. para Adultos	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		E.S.O. 1º- 2º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Universitarios	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		E.S.O. 3º - 4º	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Otros	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Visita a la exposición LOS TIEMPOS DE ALTAMIRA

Visita a la Neocueva Libre  Guiada por profesor  Con guía del museo  Con Guía Oficial

Visita guiada a la exposición ( Infantil, Primaria, Bachillerato ) Sí  No

Visita con Itinerario didáctico No  Sí  Itinerario

Espacio Narradores de historias No  Sí  \* Actividad autoguiada

#### Talleres Para Infantil y Primaria

ACAMPADOS EN LA CUEVA DE ALTAMIRA (Infantil)

BUSCADORES DE TRAZOS (Primaria 1º a 3º)

OCULTO EN LA ROCA (Primaria 4º a 6º)

EXPERIENCIA BARROCA (Primaria . Marzo 2019)

#### Talleres Para Secundaria y Adultos

LA MEMORIA DIBUJADA (Octubre 2018 a Febrero 2019)

ELLXS, NOSOTRXS, CAZADORXS (Marzo a Junio 2019)

UN MUNDO MÁS HUMANO (Marzo a Junio 2019)

EXPERIENCIA BARROCA (Marzo 2019)

DE LA EXCAVACIÓN A LA VITRINA (Octubre 2018)

### PARA REALIZAR LA RESERVA DE SU VISITA DE GRUPO

- Envíe cumplimentada esta solicitud al Dpto. Reservas del Museo de Altamira por correo electrónico a [reserva.maltamira@cultura.gob.es](mailto:reserva.maltamira@cultura.gob.es) al menos 15 días antes de la fecha solicitada para su visita.
- El centro escolar recibirá su Reserva con un localizador; esta Reserva deberá ser presentada el día de su visita en TAQUILLA en el Museo de Altamira para recoger sus entradas.
- Una semana antes de la fecha de visita la persona que figura como responsable en la Reserva deberá confirmar al Departamento de Reservas su visita, en la fecha y hora que constan en la Reserva, así como el número de componentes del grupo.
- Más información sobre la preparación de la visita escolar al Museo de Altamira en [www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es).

Departamento de Reservas  
MUSEO DE ALTAMIRA  
Avda. Marcelino Sanz de Sautuola, s/n  
39330 SANTILLANA DEL MAR (CANTABRIA).

De martes a sábado: de 9.00 h a 14.00 horas.  
TEL.: +34 942 818 102  
E-MAIL: [reserva.maltamira@cultura.gob.es](mailto:reserva.maltamira@cultura.gob.es)  
[www.museodealtamira.es](http://www.museodealtamira.es)