

un lugar para aprender y experimentar
la Prehistoria.

El Museo de Altamira ofrece a la comunidad escolar el privilegio del encuentro con uno de los lugares más emblemáticos del inicio de nuestra Historia: la Cueva de Altamira. Ponemos a su disposición un espacio para aprender, para expresarse y para compartir experiencias.



Este Itinerario puede ser solicitado al Museo de Altamira o puede descargarse desde www.museodealtamira.es

Altamira, un lugar del Paleolítico

es una propuesta de trabajo en el Museo de Altamira con niños y niñas de primer ciclo de Primaria. Es una propuesta abierta, con la que se puede trabajar otros contenidos, además de los aquí propuestos, con alumnos de otros niveles educativos.

Esta es una invitación a entrar en Altamira, encontrarnos con sus habitantes, descubrir cómo discurría la vida en el campamento, y adentrarnos hasta el espacio mágico en el interior de la cueva. En este recorrido se plantean algunas cuestiones que resolveremos en las salas de exposición para conocer algunos detalles de la vida en los tiempos de Altamira.

Este Itinerario dirige la mirada del alumnado hacia determinados espacios de la cueva, así como hacia objetos y materiales arqueológicos expuestos en la exposición, con el fin de que observen, reconozcan, identifiquen, formulen hipótesis en función de su utilidad en el Paleolítico. Para ello, el alumnado interpretará imágenes en la Neocueva y en la exposición; seleccionará la información aportada en el museo mediante diferentes soportes: escenografías, paneles, películas, dibujos animados.....

Objetivos

- Aprender a aprender en el museo.
- Interpretar imágenes en la exposición del museo.
- Formular hipótesis, comparar y contrastar información y buscar argumentos alternativos.
- Disfrutar de forma responsable de los espacios públicos: respetar a las otras personas que visitan el museo.

Contenidos

1. **La Cueva de Altamira, un lugar del Paleolítico.**
 - 1.1. Las formas de vida en el inicio de nuestra Historia: el Paleolítico Superior.
 - 1.2. Un campamento paleolítico: hacer habitable una cueva.
 - 1.3. Los útiles para los cazadores – recolectores.
 - 1.4. Una alimentación sana y variada.
2. **El primer arte de la Humanidad.**
 - 2.1. El santuario de Altamira: la obra de un artista genial.
 - 2.2. Las técnicas y materiales empleadas por el artista de Altamira.
 - 2.3. La relación de los temas pintados en la cueva con la vida e intereses de las personas.
3. **El Museo de Altamira, un lugar para aprender.**

Descripción del Itinerario

Este Itinerario consta de los siguientes documentos de trabajo.

1. El *cuaderno para los alumnos*.



El cuaderno consta de un desplegable y una hoja de pegatinas.

- El exterior de la cueva es presentado en **la hoja de pegatinas**.
- El interior de la cueva es presentado en el **desplegable**. Aparecen dos espacios diferenciados, el campamento instalado en la entrada de la cueva, y el Techo de Polícromos, sin pintar.
- Las **actividades** que haremos **en la exposición** se encuentran en la contraportada del **desplegable**.

2. El *guión para la visita* al Museo de Altamira



El **guión para la visita** sugiere al profesor las paradas que puede realizar en el recorrido de su grupo por la Neocueva y las salas de exposición del Museo de Altamira.

- Una fotografía de la exposición indica el lugar de cada parada.
- Para cada parada se aporta una síntesis de la información que encontrarán los alumnos en la exposición.

3. Orientaciones para el uso del itinerario.

Este documento que está leyendo es una herramienta de apoyo para la preparación de la visita al Museo de Altamira.

Cómo puedo usar este Itinerario

1. Antes de la visita.

Para saber más sobre el funcionamiento del museo, o sobre los contenidos de la exposición "Los tiempos de Altamira", puede consultar la web del museo www.museodealtamira.es

- en la sección "Para escolares".
- los artículos disponibles en la sección "Investigación / Publicaciones".
- Visite a nuestros arqueólogos en la sección "Consulte a nuestros arqueólogos".

2. La visita al Museo de Altamira.

Los alumnos llevarán consigo el **cuaderno del Itinerario Altamira, un lugar del Paleolítico**, para trabajar en parejas. Será el soporte y la referencia para todos los elementos de reflexión que apuntará el profesor en el recorrido por la exposición, a partir de las indicaciones del **Guión para la visita**. Los alumnos no tendrán que escribir sobre el cuaderno durante la visita.

El **Guión para la visita** sugiere al profesor qué paradas realizar con su grupo en su recorrido por la Neocueva y las salas de exposición.

Una fotografía indica cada uno de **los lugares de parada**. Para cada parada se describen **conceptos clave** y se proponen las acciones que realizar para orientar la mirada de los alumnos, y propiciar la reflexión.

El guión propone ocho paradas a lo largo del recorrido que se inicia en la Neocueva y continúa en el sector III de la exposición permanente "Los tiempos de Altamira". Cada profesor seleccionará aquellos contenidos que considere más adecuados a los intereses de su grupo.

Al final del guión se proponen otros posibles puntos de interés que añadir al recorrido por las salas del museo.

3. El Museo de Altamira está a su disposición para proporcionarle las orientaciones o recursos que necesite para preparar su visita.

En la Neocueva, un lugar del Paleolítico

La Neocueva es la recreación de la Cueva de Altamira tal y como era hace 15000 años, durante el Paleolítico superior, época en que fue habitada.

Presentamos este espacio a los visitantes como un lugar del Paleolítico, un magnífico ejemplo de cómo eran las cuevas que las personas elegíamos para vivir en la Prehistoria.

En el recorrido por la Neocueva el **Guión para la visita** sugiere cuatro paradas, una vez visionada la película con la que se inicia la visita:

- En la entrada de la cueva, junto a la gran boca,
- En el campamento,
- En el taller del pintor,
- Bajo el techo de policromos,



Parada
1
la boca de
la cueva

Altamira hace 15.000 años.

Durante el **Paleolítico Superior**, las personas vivíamos en las **entradas de las cuevas**, lugares habitables, y bien iluminados.

Parada
2
campamento

Los habitantes de la cueva.

Las personas que vivían en el Paleolítico eran iguales que nosotros. Organizados en **bandas**, vivían de la **caza y la recolección**.

En torno a **los hogares** los habitantes de la cueva desarrollaban buena parte de sus **tareas cotidianas**: fabricaban útiles, preparaban los alimentos... Para todo ello estaban bien provistos de **útiles** variados, especializados y eficaces.

En el campamento se proyecta una escena de la vida cotidiana, en la que los habitantes de la cueva aparecen perfectamente vestidos, comunicándose con un lenguaje similar a cualquier lengua actual.

1. Junto a la gran boca de la cueva,

observaremos el lugar: razonamos las características de una cueva habitable: amplia, iluminada, resguardada.

2. Visionamos la escena en el campamento.

Conforme aparecen los personajes y se desarrolla la escena podemos formular **preguntas sobre lo que acontece con el objetivo de que los niños verbalicen y compartan las ideas fundamentales sobre la vida en esta época**:

Nos fijaremos especialmente en estos detalles:

- El hombre joven que abandona la cueva, y lo que lleva en la mano. ¿A dónde irá?**
- La mujer y el niño que llegan a la cueva cargados de provisiones, ¿qué traen? ¿de dónde vienen?**

Resolveremos estas preguntas después, en las salas de exposición del museo, en los espacios indicados en el Guión para la visita del profesor y en el cuaderno del alumno.

Una vez en el aula, los niños podrán recrear la **conversación** en los lugares que se han reservado para ello en su cuaderno.

Parada
4
Techo de
policromos

Un lugar mágico en la cueva de Altamira.

En el techo de la cueva figuras de animales y signos aparecen grabados y pintados con dos colores, rojo y negro.

Las representaciones animales que aparecen son sobre todo bisontes, caballos y ciervos, representadas en posturas diferentes.

Las imágenes se encuentran encajadas en las formas naturales del techo.



4. Bajo el techo de pinturas:

- Observamos y reflexionamos para comprender este lugar
- Nos fijamos en las formas de la roca en el techo de pinturas.
- Identificamos los animales, sus características y tamaño.
- Relacionamos las representaciones pintadas con el mundo real: el prado lleno de animales en los tiempos de Altamira. Haremos que los niños miren ahora el prado de su cuaderno.
- Comparamos y comprobamos que en la cueva no aparece el sol, ni vegetación, y que en el techo no están pintados todos los animales que existían en aquella época.

Una vez en el aula, reconstruiremos con pegatinas el techo de Altamira.

En las salas de la exposición, Los tiempos de Altamira

En el sector III de la exposición "La vida en tiempos de Altamira" proponemos tres paradas, para aprender sobre los habitantes de Altamira. Resolveremos las cuestiones planteadas durante el recorrido por la Neocueva, y que aparecen en el **Guión para la visita** del profesor y en el **cuaderno** del alumno.



Parada
5
La caza

Sector III,
"Ciervos y cabras, caballos y"

Expertos cazadores

Los habitantes de la cueva de Altamira eran expertos cazadores, sobre todo de ciervos.

La caza desempeñó un papel fundamental en su vida cultural, espiritual y social. Constituyó una fuente imprescindible de alimentos, y de otros recursos, como grasas, pieles para vestimenta, huesos y astas para fabricar útiles, tendones para confeccionar cuerda e hilo, dientes para colgantes,...

Empleaban como arma de caza las **azagayas**, directamente impulsadas con el brazo o con el **propulsor**.

La **azagaya** está formada por un vástago de madera, con una punta (de piedra, hueso o asta) atada o pegada en un extremo, y con plumas en el otro, para favorecer la estabilidad del lanzamiento.

En la exposición, investigamos



En la Neocueva hemos visto a un hombre joven que salía de la cueva, ¿A dónde fue? La pista nos la dará lo que llevaba en la mano.

Investigamos en el espacio dedicado a la caza:

En la **película** de dibujos animados veremos una escena de una partida de caza de ciervos.

Nos fijamos en el **propulsor**, empleado para lanzar la azagaya con más potencia y precisión.

En la **escenografía** veremos una **azagaya**, útil empleado para cazar.

En las **vitrinas** veremos diferentes tipos de puntas para las azagayas, elaborados en **asta y piedra**. La forma de la punta varía según el material sobre el que está fabricada.

Parada
6
Recolección

Sector III,
"Raíces, tallos, hojas y frutos"

Una dieta sana y variada

Además de la caza y la pesca, los vegetales formaban una parte fundamental de la alimentación de los cazadores del Paleolítico.

Avellanas, setas, moras, bellotas, raíces, serían probablemente recolectados por mujeres y niños.

También se recolectaba **leña**, como combustible para alimentar el hogar, y **madera**, como materia prima para elaborar utensilios.

En la exposición, investigamos



En la Neocueva hemos visto una mujer y un niño que llegaban cargados con leña y una bolsa. ¿De dónde venían? ¿Qué traían en la bolsa?

Investigamos en el espacio dedicado a la recolección.

En el **bosque** podemos identificar los frutos que las personas del Paleolítico podían recolectar para alimentarse.

Parada
7
Pieles

Sector III,
"Artesanía de la piel"

Artesanía de la piel

La piel de los animales cazados fue aprovechada en su totalidad por las personas del Paleolítico.

Después de limpiar la piel, se secaba al sol, en bastidores de madera. Se curtía con la ayuda de útiles de piedra y hueso, aplicando ocre para impermeabilizarla y protegerla contra los parásitos.

En la exposición, investigamos



En la Neocueva hemos visto una piel de animal extendida en un bastidor, ¿qué van a hacer con esa piel? Investigamos en el espacio dedicado al curtido de pieles.

En la **película** vemos el proceso de preparación de las pieles de los animales cazados.

En la **vitrina** se exponen algunos útiles y materiales empleados en el curtido de pieles. Nos fijamos en el **raspador** y en el **ocre**.