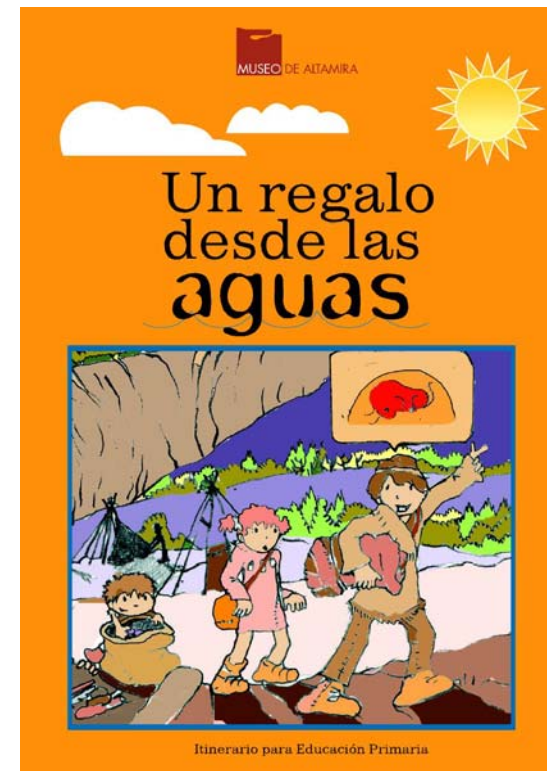




un lugar para aprender y experimentar
la Prehistoria.



El Itinerario didáctico
UN REGALO DESDE LAS AGUAS
es una propuesta del Museo de
Altamira destinada a los alumnos de
Educación Primaria para enseñar y
aprender con el patrimonio cultural.

Otros itinerarios didácticos en
www.museodealtamira.es

Un regalo desde las aguas

es una propuesta para recorrer la exposición del Museo de Altamira con alumnos de segundo y tercer ciclo de Primaria.

El adorno personal, como uno de los comportamientos culturales de las bandas de cazadores del Paleolítico Superior, es el punto de interés de este recorrido.

El Itinerario invita a los alumnos a participar en una historia ambientada en los tiempos de Altamira. Su misión será averiguar cómo los protagonistas de la historia confeccionan un collar: los materiales y útiles empleados.

De esta manera se centra la atención en algunos aspectos fundamentales de la vida de los cazadores – recolectores, al tiempo que se orienta al alumno en la obtención de información en el museo.

El Itinerario dirige la atención del alumno hacia determinados **objetos y materiales arqueológicos** expuestos en las vitrinas. La resolución de las actividades requiere la identificación de éstos y el reconocimiento de su utilidad y función durante el Paleolítico.

Para ello, los alumnos deben interpretar las imágenes de la exposición, así como seleccionar la información aportada en el museo mediante diferentes soportes: escenografías, paneles, películas, fotografías.

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.

Objetivos

- Aprender a aprender en el museo.
- Conocer las principales características de las formas de vida en el inicio de nuestra Historia.

Contenidos

- Los tiempos de Altamira: las formas de vida de las personas del Paleolítico superior. El adorno personal.
- Rigor en la búsqueda de información y en la formulación de argumentos o conclusiones a partir de información científica.
- Valoración del Museo de Altamira como un lugar donde aprender sobre nuestro pasado a partir del patrimonio cultural.

Itinerario didáctico UN REGALO DESDE LAS AGUAS

Educación Primaria.

Los Tiempos de Altamira

La **Cueva de Altamira** estuvo habitada durante el Paleolítico Superior, entre hace 22.000 y 14.500 años.

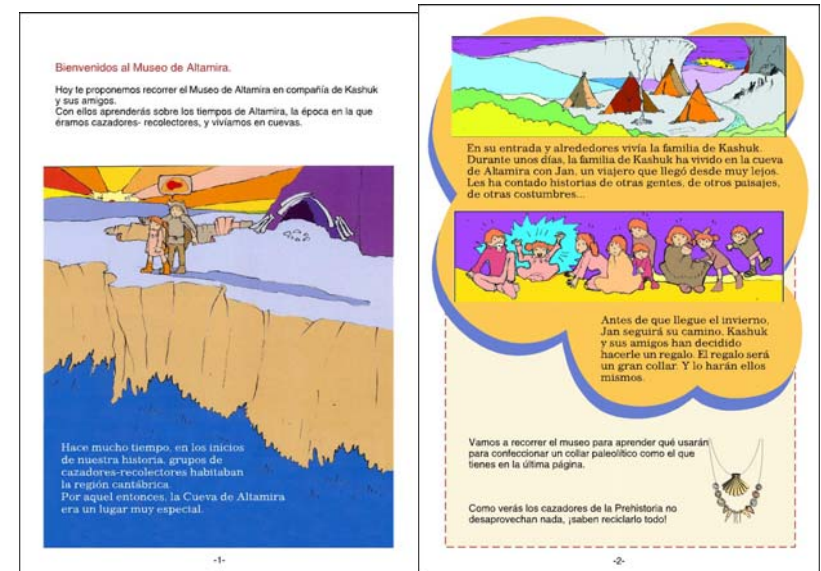
En aquella época las personas vivíamos organizadas en **bandas de cazadores – recolectores**, instalando los **campamentos** en varias **cuevas** a lo largo del año, entre la costa y la montaña.

Perfectamente equipados, una forma de vida en estrecha relación con la Naturaleza los convirtió en **expertos conocedores de su entorno natural**.

En la visita al Museo de Altamira conoceremos **la forma de vida en los inicios de nuestra Historia**: los campamentos instalados en las entradas de las cuevas, cómo vestíamos hace 15000 años, de qué nos alimentábamos y los útiles y herramientas que utilizábamos en nuestras tareas cotidianas.

Con este itinerario nos fijaremos especialmente en **los adornos** que utilizaban, elaborados con materiales que obtenían normalmente de su entorno más próximo, pero también traídos de lugares lejanos o conseguidos mediante intercambios con grupos que vivirían en otros territorios.

1



Cómo podemos usar el Itinerario didáctico

1. Antes de entrar en la exposición, leemos la introducción todos juntos o en pequeños grupos. Nos ubicamos en los tiempos de Altamira.
2. El maestro explica en qué va a consistir la actividad. Trabajaremos en pequeños grupos, resolviendo las actividades planteadas en el Itinerario en los espacios de la exposición indicados.
3. A lo largo de la actividad iremos aprendiendo con los protagonistas de la historia que relata este Itinerario cómo confeccionar un collar. Tenemos que identificar los materiales empleados, sus nombres los anotaremos al final en la contraportada del cuaderno.
4. El Itinerario comienza en el sector III de la exposición "La vida en tiempos de Altamira. En cada página del Itinerario se indica el espacio de la exposición donde los alumnos pueden localizar los objetos arqueológicos en torno a los que deben investigar.

La pesca y el marisqueo

La caza fue una actividad fundamental para los personas del Paleolítico Superior; era su principal fuente de recursos y condicionaba la organización de su forma de vida. Sin embargo, no era el único medio de obtención de alimentos.

La dieta se enriquecía con la pesca y el marisqueo, tal y como evidencian los restos descubiertos en yacimientos arqueológicos. Aprovechaban las bajamares para mariscar lapas, caracolillos y otros moluscos y crustáceos. Sabemos que practicaban la pesca fluvial del salmón y la trucha, pero podemos suponer que también capturaban especies marinas en la costa.

2

Soluciones

ARPÓN

Para pescar
Una vara de
madera y cuerda
Truchas y
salmones

Dónde buscamos la respuesta

El sector III de la exposición del museo está dedicado a LA VIDA EN TIEMPOS DE ALTAMIRA.

The image shows two pages from a children's activity book. The left page is titled '2' and features a red circle with the number '2'. It contains a text box with a story about a boy named Saja and his friends fishing on the Sajá river. Below the text is a drawing of a spear (arpón) and a set of letters (R, N, P, A, O) in circles. There are also several question boxes and a small illustration of a shop window. The right page features a text box about a boy named Kashuk and his friends fishing for salmon. Below the text is a drawing of a boy and a set of question boxes. There are also several question boxes and a small illustration of a shop window. Red arrows point from the solutions on the left to the corresponding parts of the activity book pages.

Soluciones

VÉRTEBRAS

LAPAS y
CARACOLILLOS

La vestimenta

Los cazadores del Paleolítico confeccionaban sus ropas con pieles de los animales cazados. Sus útiles de costura eran agujas, punzones e hilo fabricado con tendones. Los ornamentos formaron parte de la vestimenta.

La música

Música para la fiesta, música para las celebraciones y para los ritos, música para los momentos solemnes y para los juegos. Desde el inicio de nuestra historia las personas hemos creado músicas para diferentes ocasiones de nuestra vida en sociedad, y también para disfrutarlas en privado. Ya durante el Paleolítico la música y la danza constituyeron expresiones artísticas, además de las pinturas y los objetos decorados. Conocemos algunos objetos sonoros, pero podemos suponer que también crearon sonidos y ritmos con instrumentos de percusión de materiales que no se han conservado.

3

Soluciones

TENDÓN

Soluciones

CONCHA DE PEREGRINO

Dónde buscamos la respuesta

En el sector III, junto al poste que señala hacia varios yacimientos arqueológicos de Cantabria, la vitrina dedicada a Altamira.
En la **vitrina**, colgantes muy variados, fabricados sobre diferentes materiales.

Soluciones

SILBATO

Dónde buscamos la respuesta

En el sector IV, EL PRIMER ARTE, el final del recorrido está dedicado a la **música**.
En la **vitrina** se muestran flautas, silbatos y una bramadera.
En los **audios** se puede escuchar cómo suenan estos **objetos sonoros**.
En el ordenador puedes descubrir qué es un **litófono**.

El adorno personal

En los tiempos de Altamira dientes de animales, conchas perforadas y otros objetos decorativos sirvieron para embellecer la indumentaria y distinguir a sus portadores, tanto en la vida como en la muerte.

En sepulturas del Paleolítico se han hallado los colgantes y grandes collares con los que se enterraron algunas personas.

En la vitrina dedicada al yacimiento arqueológico de Altamira se exponen colgantes de diferentes formas, fabricados sobre conchas, huesos de caballos y dientes de animales. Quizá el colgante sobre diente más característico es el confeccionado sobre canino de ciervo, aunque también se pueden observar sobre colmillo de león, o sobre un incisivo de un bóvido.

4

4. TENDÓN

5. CONCHA DE PEREGRINO

2. LAPAS



3. CARACOLILLOS

1. VÉRTEBRAS

Adornos en el Museo de Altamira

