



Programa
Altamira para escolares
2019 / 2020

Bienvenidos al Museo de Altamira

Contenido

| | |
|--|--------------|
| 1. Conocer Altamira en su museo | p. 3 |
| <input type="checkbox"/> El Museo de Altamira | |
| <input type="checkbox"/> La cueva de Altamira | |
| 2. La visita escolar a la exposición Los Tiempos de Altamira | p. 5 |
| <input type="checkbox"/> Una exposición con muchos sentidos | |
| <input type="checkbox"/> Recursos para aprender en la exposición | |
| <input type="checkbox"/> Itinerarios didácticos . Aprender a aprender en la exposición | |
| <input type="checkbox"/> Espacio Narradores de historias | |
| <input type="checkbox"/> Blog El País de Altamira | |
| <input type="checkbox"/> e-maleta didáctica | |
| 3. Educación Infantil | p. 9 |
| <input type="checkbox"/> Visita a la exposición Los Tiempos de Altamira | |
| <input type="checkbox"/> Itinerario didáctico "Destino Altamira" | |
| <input type="checkbox"/> Espacio Narradores de historias : "La planta que todo lo cura" | |
| <input type="checkbox"/> Taller "Acampados en la cueva de Altamira" | |
| 4. Educación Primaria | p. 10 |
| <input type="checkbox"/> Visita a la exposición Los Tiempos de Altamira | |
| <input type="checkbox"/> Itinerarios didácticos | |
| <input type="checkbox"/> Espacio Narradores de historias : "Un mundo sin caminos" | |
| <input type="checkbox"/> Talleres "Mucho más que un color" y "Oculto en la roca". | |
| 4. Educación Secundaria y E.P.A. | p. 11 |
| <input type="checkbox"/> Visita a la exposición Los Tiempos de Altamira | |
| <input type="checkbox"/> Itinerarios didácticos "Los Tiempos de Altamira" y "Dime qué te llevas a la tumba y te diré quién eres". | |
| <input type="checkbox"/> Narradores de historias : "Altamira tweet" | |
| <input type="checkbox"/> Talleres de Prehistoria . | |
| 5. Organizar la visita escolar al Museo de Altamira | p.12 |
| <input type="checkbox"/> Preparar la visita educativa | |
| <input type="checkbox"/> Cómo reservar la visita de grupos escolares | |
| <input type="checkbox"/> Planificar la visita. Horarios. Viaje hasta Altamira | |
| <input type="checkbox"/> El día de la visita. Recomendaciones | |

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.

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**.

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.

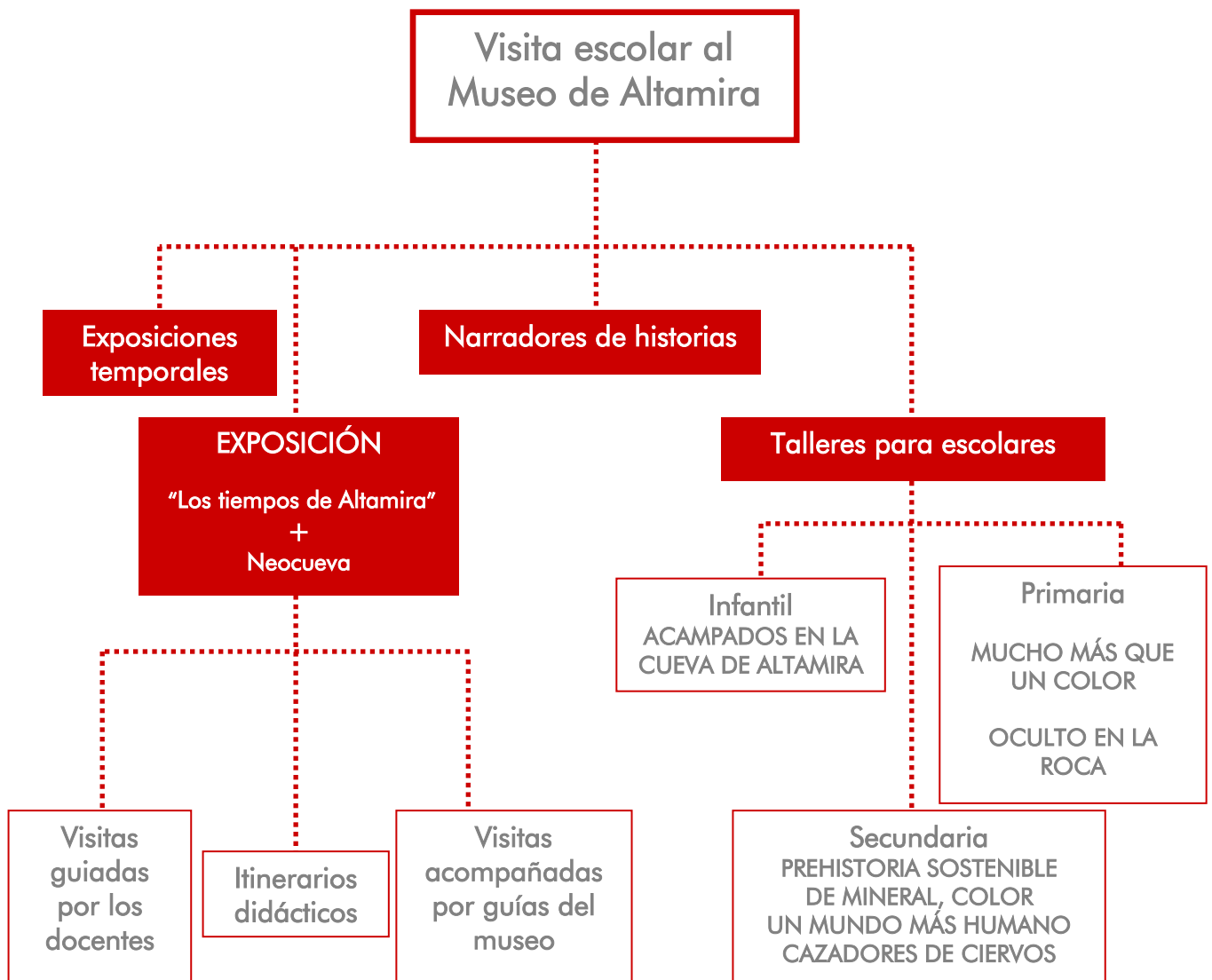


La cueva de Altamira estuvo habitada por grupos de **cazadores – recolectores entre hace 36.000 y 13.000 años**, durante el periodo histórico denominado Paleolítico superior, en el inicio de nuestra Historia. Aquellas personas instalaron periódicamente sus campamentos en la entrada de esta cueva, elegida 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

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.

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.

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.



Itinerarios didácticos

El Museo de Altamira sugiere la visita a las salas de exposición siguiendo nuestros itinerarios didácticos, diseñados por maestros y profesores de Cantabria y educadores del museo.

Destinados a los diferentes niveles educativos, estas actividades proponen diferentes maneras de aprender en el museo.

Estos recursos están disponibles en la web del museo, y si decide utilizarlos en su visita escolar y así lo indica en su solicitud de reserva de visita de grupo, el día de su visita entregaremos los itinerarios a los alumnos en el momento de iniciar el recorrido por la exposición.

Narradores de Historias

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. 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.

Blog www.elpaisdealtamira.es

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. Aquí os proponemos habitar con nosotros este país de Altamira 2.0.

Talleres para escolares

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.

e-maleta didáctica

En la web del Museo de Altamira www.museodealtamira.es encontrará recursos diversos para diseñar sus acciones educativas en el aula en torno a la Prehistoria, el Paleolítico superior y la cueva de Altamira.

Visita guiada a la exposición “Los Tiempos de Altamira”

La visita acompañada por un guía del museo comienza en la Neocueva (30 minutos) y continúa en las salas de exposición (15 minutos), teniendo como referencia el Itinerario didáctico “Destino Altamira”, que también puede ser utilizado por los maestros en visita guiada por ellos mismos.

Itinerario didáctico DESTINO ALTAMIRA

Su contenido es la vida en los inicios de nuestra Historia sintetizada en dos imágenes: la vida en las cuevas y el paisaje de los tiempos de Altamira. Con el guión, a lo largo de la exposición el profesor descubrirá a sus alumnos todo lo que rodeaba a los habitantes de la cueva de Altamira.

Disponible en www.museodealtamira.es, puede solicitarlo en su reserva y se le entregará el día de su visita.

Autoguiado. Duración aproximada 30 minutos. De martes a viernes.

Espacio Narradores de Historias:

LA PLANTA QUE TODO LO CURA

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

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.

Autoguiado. Duración aproximada 30 minutos. De martes a domingo.

Taller ACAMPADOS EN LA CUEVA DE ALTAMIRA

En este taller jugaremos a instalar un campamento de los tiempos de Altamira, después de recorrer distintos paisajes a través de cajas de experiencia. En el campamento, con su gran hoguera, encontraremos útiles, herramientas y materias primas del Paleolítico. Nos repartiremos las tareas cotidianas de los cazadores – recolectores y crearemos historias para recordar esta experiencia durante mucho tiempo.

Calendario: De octubre a febrero: martes y miércoles. De marzo a junio: martes a viernes.

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.

Visita a la exposición “Los Tiempos de Altamira” con Itinerarios didácticos

¿DÓNDE ESTÁN LOS CIERVOS? 1º a 3º cursos
VEO, VEO EN LA CUEVA DE ALTAMIRA. 1º a 3º cursos
PRIMAVERA EN EL PAÍS DE ALTAMIRA. Paseo hasta la cueva de Altamira. 4º a 6º cursos.
LA CAJA DE HERRAMIENTAS. 4º a 6º cursos.
PLANETA HUMANO. 5º a 6º cursos.

Disponible en www.museodealtamira.es, puede solicitarlo en su reserva y se le entregará el día de su visita.
Autoguiado. Duración aproximada 30 minutos. De martes a viernes.

Espacio Narradores de Historias: UN MUNDO SIN CAMINOS

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

Autoguiado. Duración aproximada 30 minutos. De martes a domingo.

Taller MUCHO MÁS QUE UN COLOR

En este taller experimentamos con los útiles y pigmentos de los pintores y creadores de la cueva de Altamira: carbón vegetal, minerales óxido de hierro, pieles, conchas, plumas... y exploramos las posibilidades de crear colores diferentes sobre diversos soportes.

Taller OCULTO EN LA ROCA

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, y entre ellas destacan las ciervas grabadas. En este taller exploramos las imágenes del techo de la cueva de Altamira, sus elementos de configuración visual y las técnicas empleadas, y experimentaremos el grabado y el dibujo, así como las convenciones artísticas que caracterizan a las ciervas del Paleolítico superior.

Calendario de talleres:

De octubre a febrero: martes y miércoles. De marzo a junio: martes a viernes.

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.

Visita guiada a la exposición “Los Tiempos de Altamira”

Puede solicitar en su reserva de visita de grupo la visita guiada EL PRIMER ARTE (20 minutos) para grupos de Educación Secundaria.

Itinerario didáctico

LOS TIEMPOS DE ALTAMIRA. ESO. 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.

DIME QUÉ TE LLEVAS A LA TUMBA Y TE DIRÉ QUIÉN ERES. E.P.A.

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.

Autoguiado. Duración aproximada 40 minutos. De martes a viernes.

Narradores de Historias: ALTAMIRA TWEET

Autoguiado. Duración aproximada 30 minutos.

Taller PREHISTORIA SOSTENIBLE. Octubre a febrero: jueves y viernes.

En los Tiempos de Altamira conocíamos muy bien los recursos naturales que nos rodeaban, siendo necesariamente buenos observadores, seleccionándolos y haciendo un uso práctico de ellos para satisfacer nuestras necesidades cotidianas. En este taller fabricaremos cuerda con recursos vegetales, un recurso muy presente en la vida nómada.

Taller DE MINERAL, COLOR. Marzo a junio: viernes.

En la cueva de Altamira han sido recuperados fragmentos de diversos minerales, muchos óxidos de hierro, pero no todos fueron empleados para crear imágenes en las paredes de la caverna. Fabricaremos pigmentos con minerales y crearemos la paleta de colores del arte de la cueva de Altamira.

Taller UN MUNDO MÁS HUMANO. Marzo a junio: martes a jueves.

En las entradas de las cuevas se desarrolló buena parte de la vida cotidiana de los grupos de cazadores – recolectores del Paleolítico superior. El entorno de las hogueras fueron lugar de socialización y también un lugar de trabajo. En la actualidad, la arqueología experimental nos permite reconstruir las técnicas de obtención de fuego y sus posibles usos en la vida cotidiana. Experimentaremos la obtención del fuego mediante diferentes técnicas: por frotación de madera y por percusión de piedras, y fabricaremos una lamparilla como las que iluminaban a los habitantes de la cueva de Altamira.

Taller CAZADORES DE CIERVOS. Marzo a junio: martes a jueves.

Al principio de todo, vivíamos **integrados en los ciclos de la Naturaleza**. Nuestra primera forma de vida como cazadores – recolectores se caracterizaba por el aprovechamiento selectivo e intenso de los recursos naturales, con la caza como elemento condicionante de una forma de vida. En este taller fabricaremos una azagaya y experimentaremos su lanzamiento con propulsor, como en los tiempos de Altamira.

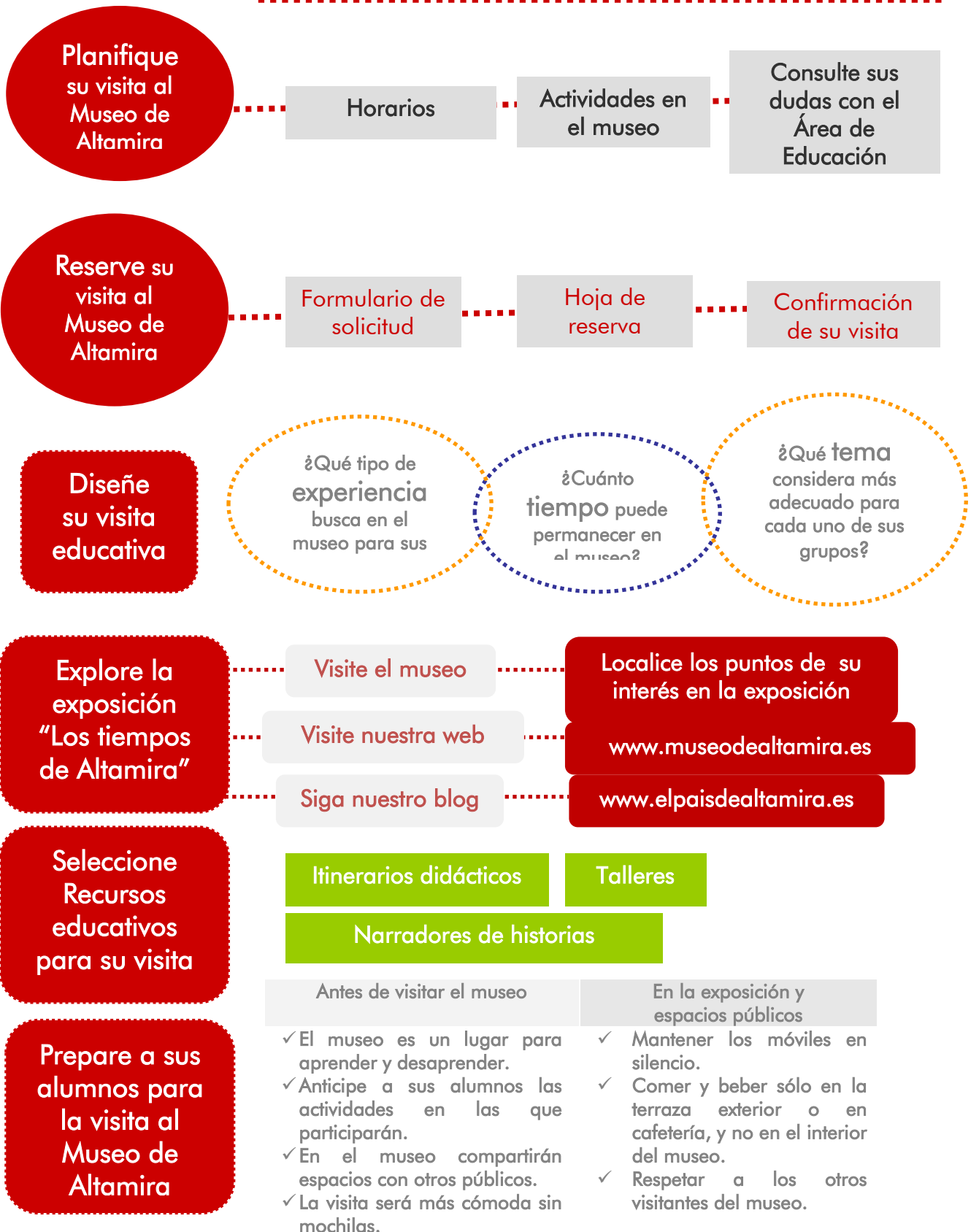
Calendario de talleres

De octubre a febrero: jueves y viernes. De marzo a junio: martes a viernes.

Sesiones: 10.00 h, 11.15h, 12.30 horas. Duración: 60 minutos

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

ORGANIZAR LA VISITA ESCOLAR AL MUSEO DE ALTAMIRA



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 del museo

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

PLANIFICAR LA VISITA

¿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

- 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.

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 y enviarlo por correo electrónico a reserva.maltamira@cultura.gob.es

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
Teléfono: +34 942 81 81 02
Horario: de martes a sábado,
de 9.15 h a 14.00 horas

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.

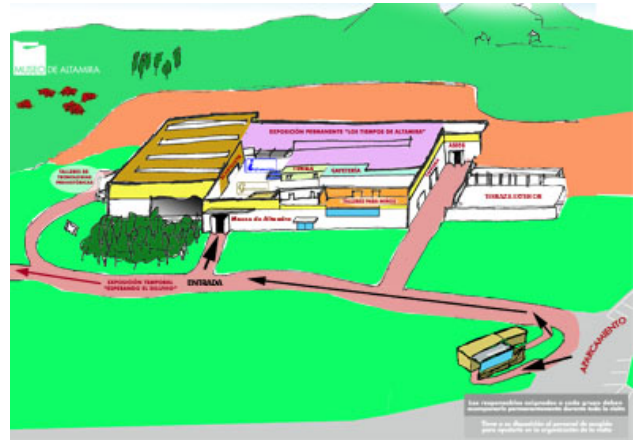
Comer en Altamira

La terraza exterior es el único espacio 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).

Responsabilidad

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

EL DÍA DE LA 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
encontrará diversas propuestas para preparar su visita educativa.



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

