



**Museo do
Pobo Galego**

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

ACTIVIDADES DIRIXIDAS DESDE INFANTIL ATÉ BACHARELATO NAS QUE, A TRAVÉS DE MATERIAIS DIDÁCTICOS USADOS DE MANEIRA AUTÓNOMA, O ALUMNADO PODERÁ VISITAR DE FORMA LÚDICA AS DISTINTAS SALAS DO MUSEO DO POBO GALEGO .

MATERIAIS PARA VISITAS AUTOGUIADAS BAIXO A SUPERVISIÓN DO PROFESORADO.

Como todos os programas do DEAC do Museo, as Actividades Autónomas, compren cos principios, obxectivos e metodoloxías do PEM (Proxecto Educativo do Museo), usando o noso patrimonio como espazo de convivencia e diálogo no que as persoas son o centro da acción educativa e cultural. Esta acción, inclusiva e integradora, realízase desde un axuste entre as filosofías educativas das intelixencias múltiples, as teorías da aprendizaxe experiencial e da pluralidade das aprendizaxes, combinadas coa focalización nos elementos patrimoniais, o diálogo, e a ludificación da aprendizaxe.

Unha actividade autónoma **non conta coa atención directa das persoas educadoras do Museo**. Estas achegarán os materiais precisos para que alumnado e profesorado poidan visitar o Museo de xeito autoguiado, usando os materiais facilitados.

Cada proposta está dirixida a un tramo educativo e, polo tanto, adaptada aos seus focos de interese e estratexias de aprendizaxe.

A temporalización aproximada de todas as propostas é de **60 minutos e para poder realizalas tedes que ter a reserva do día e hora confirmada polo Museo**.

OBXECTIVOS

- Achegar un coñecemento xeral dos contidos do Museo de maneira didáctica e lúdica.
- Respetar e gozar co patrimonio etnográfico amosado no Museo.
- Alentar a comprensión dos significados, usos e dinámicas sociais, que se dan ao redor do patrimonio.
- Coadxuvar na formación en destrezas ou capacidades.
- Favorecer o traballo en equipo, a democracia e o consenso.
- Fomentar a capacidade de autoxestión na aprendizaxe.
- Desenvolver a imaxinación a partir da interpretación da información.



RELATORIO DE ACTIVIDADES POR CICLO

EDUCACIÓN INFANTIL E PRIMARIA

• ***COSCOBELLOS AO CESTO.***

Un xogo que quere aproximarvos ao mundo simbólico galego. Para isto escollemos ao coscobello, un personaxe da nosa mitoloxía moi escorregadizo; tanto, que para atrapalo necesitaredes moita cautela e uns cantos trucos. O noso obxectivo é triplo: achegar ás crianzas á mitoloxía galega, facilitarvos unha maneira diferente de ver a colección e intentar que gocedes do Museo.

Dinámica de xogo de pistas e conto, na que será o profesorado quen se encargue de ler as pistas ao alumnado.

Recomendado para o **último ciclo de Infantil e Primeiro de Primaria.**

Aquí podedes descargar:

As Instrucións do xogo

A folla de ruta coas pistas e as solucións

• ***1,2,3...MUSEO EN TEST***

Actividade de busca de información polas salas do Museo baseada nos xogos de pistas tipo test, onde o alumnado ten de atopar a solución correcta dentro das opcións que o xogo lle presenta.

Aquí podedes descargar itinerarios adaptados aos diferentes ciclos:

As Instrucións do xogo

Itinerario I e II para 2º e 3º EP + Solucións

Itinerario I e II para 4º e 5º EP + Solucións

Itinerario I e II para 6º EP + Solucións

EDUCACIÓN SECUNDARIA

• **1,2,3...MUSEO EN TEST**

Actividade de busca de información polas salas do Museo baseada nos xogos de pistas tipo test, onde o alumnado ten de atopar a solución correcta dentro das opcións que o xogo lle presenta.

Orientada a 1º e 2º da ESO.

Aquí podedes descargar:

As Instrucións do xogo

A folla de ruta coas pistas: Itinerario I e II

Solucións con breve explicación.

• **QUEBRACABEZAS TEMÁTICO.**

O xogo consta de oito pistas cuxa solución son imaxes e obxectos distribuídos por diferentes salas do Museo.

A lectura de cada pista levará aos rapaces e raparigas até o obxecto/imaxe que teñen que atopar.

Unha vez encontrado o obxecto ou a imaxe, teñen que fotografala. Estas fotografías serviranlle de axuda na última fase do xogo na que, despois de atopar as oito pistas, deberán pólas en común e adiviñar cal é o tema que comparten.

Orientada a 3º e 4º da ESO.

Aquí podes descargar:

As Instrucións do xogo + Solucións

A folla de ruta coas pistas

• **FÓRMULA ANDRADE. MATEMÁTICAS NA ESCALEIRA**

A través dun percorrido matemático polo edificio de Bonaval, o alumnado da ESO poderá ir resolvendo, de maneira amena e divertida, incógnitas matemáticas relacionadas coas obras arquitectónicas de Andrade, principalmente coa tripla escaleira helicoidal de Bonaval.

Esta actividade foi deseñada coa colaboración de AGAPEMA.

Ten diferentes exercicios para todo o tramo da ESO. O profesorado terá que facer unha escolla sobre as diferentes propostas.

Instrucións e Solucións + Xogo

• REMUÍÑO DE PISTAS EN DIFERENTES IDIOMAS

Xogo de pistas para un achegamento xeral ao Museo e á cultura tradicional. Nel, a solución dunha pista levará ao alumnado á seguinte, visitando a case totalidade das salas.

Especialmente pensado para **centros en intercambio**.
Hai versión en galego, castelán, inglés, portugués e francés.

Solicitar en servizosdeac@museodopobo.gal

BACHARELATO

Percorrido de busca de información e reflexión que conectará ao alumnado de Bacharelato cos contidos que traballan neste tramo educativo. Organizado en varios itinerarios, o alumnado percorrerá todas as salas do Museo, integrando tamén o edificio de Bonaval (Igrexa e panteón de Ilustres).

- Instrucións e solucións
- Follas de ruta:

Para o Grupo 1

Para o Grupo 2

Para o Grupo 3

