



INSTRUCCIÓN ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

Estamos ante actividades nas que, cunha dinámica lúdica e de descubrimento, os e as participantes irán construíndo o seu propio percorrido para coñecer os contidos do Museo.

Lembrede que, para facelas, tedes que ter a reserva confirmada co DEAC.

- O xogo realízase baixo a dirección do persoal docente do centro educativo.
- O recomendable é que o xogo non se faga con máis de 30 participantes xogando á vez no Museo.
- Faranse grupos de 4 ou 5 alumnos e alumnas que levarán unha copia das follas de ruta coas pistas, unha copia do plano do Museo e un lapis ou bolígrafo.
- No caso de querer xogar con máis alumnado (nunca debe superar os e as 50 participantes), terán que buscar as pistas organizados en grupiños máis grandes e sempre acompañados dun profesor ou profesora en cada grupiño.
- O Centro Educativo terá que traer as copias necesarias impresas e os bolígrafos ou lapis.
- É importante antes de comezar o xogo, presentar o Museo ao alumnado e lembrarilles a súa responsabilidade cun patrimonio que é de todas as persoas. Tamén deles e delas.
- Para unha mellor orientación deberase repasar xunto co alumnado o plano do edificio e indicarlles o elemento central de circulación que é a escaleira helicoidal. Poderedes conseguilo na recepción do Museo en varios idiomas.
- Na procura das pistas primará o traballo cooperativo tentando a distribución de tarefas entre os e as alumnas que integren cada equipo, deixando claro que non hai que competir e que do que se trata é de facer a visita ao Museo dun xeito máis ameno.
- Ao remate do xogo é conveniente realizar unha posta en común das pistas para fixar coñecementos, aclarar dúbidas e avaliar a actividade.
- As solucións inclúense no mesmo documento. Coidado de non darllas ao alumnado.

Ante calquera dúbida, consulta ou incidencia, o persoal de sala e de recepción está aí para axudarvos.