



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 .

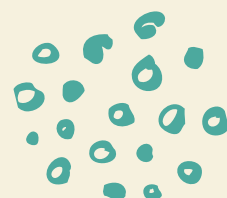
Como todos os programas do DEAC do Museo, as Actividades Autónomas, compren cos principios, obxectivos e metodoloxías do PEM (Proxecto Educativo do Museo), usando o noso patrimonio como espazo de convivencia e diálogo no que as persoas son o centro da acción educativa e cultural. Esta acción, inclusiva 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 libre, 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 **50 minutos e para poder realizala tedes que ter a reserva do día 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.
- Coadxuar 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

1. INFANTIL

·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

2. PRIMARIA

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.

Temos versións adaptadas a cada nivel formativo de Primaria.

Aquí podedes descargar:

As Instrucións do xogo

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

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

Itinerario I e II para 6° EP + Solucións



3. SECUNDARIA E BACHARELATO

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 1° e 2° 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 3° e 4° da ESO e Bacharelato.

Aquí podes descargar:

As Instrucións do xogo + Solucións

A folla de ruta coas pistas



A FÓRMULA ANDRADE. MATEMÁTICAS NA ESCALEIRA DE BONAVAL.

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

