

**A Rede das
lendas**



**A Rede do
Saber**



RedeCurta



**Guíanos pola
Rede**



**Redebuxa o
Museo**



A REDE DO SABER

**DATE UNHA VOLTIÑA
E REPASA O TEMIÑA**

Visita polo Museo con actividades de reforzo e ampliación das unidades didácticas incluídas no currículo da Educación Primaria.



Os alumnos e alumnas traballan a unidade didáctica en clase, podendo vincular a materia con algunha das pezas que poderán ver logo no Museo.

Logo do traballo na aula farán unha visita guiada polo museo con información relacionada sempre coa unidade didáctica que previamente traballaron na aula.



Os alumnos realizan a visita divididos en dous grupos que realizarán a visita de forma simultánea. En cada sala que visiten atoparán unha serie de actividades e xogos de aprendizaxe que tamén poden servir ao mestre para a avaliación dos contidos e competencias básicas adquiridas.

A rede do saber é unha actividade dirixida a nenos de 3º a 6º de Primaria cun nivel de actividades adaptado segundo o curso. A Rede crea pequenas Unidades Didácticas de repaso e reforzo da materia que se imparte nos centros, sempre coa colaboración mutua e o intercambio de información de xeito recíproco. Deste xeito, e vinculando a materia coa infinidade de posibilidades do Museo o alumnado realizará unha serie de actividades ás que se poden incorporar ferramentas e criterios de avaliación útiles para medir o progreso por parte do mestrado. A modo de concurso cultural, o aliciente será completar de xeito correcto varias investigacións que os nenos irán descubrindo seguindo diferentes pistas, sempre coa axuda do Departamento de Didáctica da Rede.

OBXECTIVOS:

- 1. Fomentar a aprendizaxe autónoma con actividades de desenvolvemento individualizado.***
- 2. Crear hábitos de cooperación e fomentar o traballo en grupo, así como fortalecer os lazos interpersoais do alumnado.***
- 3. Xerar lazos entre o centro, o profesorado, os alumnos e a Rede Museística de Lugo con actividades consensuadas e deseñadas en conxunto polos tres colectivos.***
- 4. Permitir o acceso a novas fontes de coñecemento do alumnado.***
- 5. Xerar conductas e hábitos como a curiosidade polo coñecemento, a investigación, a indagación a través de fontes primarias, etc.***
- 6. Complementar e reforzar os contidos da materia dun xeito lúdico e innovador.***

A REDE DAS LENDAS

A través de 3 lendas os alumnos recorren o Museo na busca da solución do misterio.



O Museo xa non é un edificio, é unha nave dos soños, cada elemento externo á lenda haberá que teatralizalo. Os vixiantes serán gárgolas que buscarán impedirnos o paso e por iso haberá que correr, os demais visitantes paxaros que repican e nos alegran, os mestres serán os gardiáns da expedición.



Para relatar cada lenda o contacontos teatralizará aos alumnos converténdoos en personaxes da lenda. Este levará unha maletiña con diferentes prendas para caracterizar aos nenos que en algún momento recitarán algunha frase.



Para Ó final da actividade os nenos deberán debuxar aquilo que máis lles gustou do Museo como actividade de lembranza, de fomento da creatividade e incluso autoevaluativa para o Museo.



A rede das lendas é unha actividade que busca trasladar aos máis pequenos ao mundo dos soños a través da imaxinación infinita dos nenos de Educación Infantil e incluso 1º ciclo de Educación Primaria. A través de certas obras do Museo e diferentes salas con atmosferas fantásticas especiais buscamos que os cativos interactúen coas pezas a través da imaxinación, da novidade, da curiosidade e da creatividade. Ao mesmo tempo perderán o medo a falar en público e a aparecer disfrazados diante dos seus compañeiros ao tempo que pasan un rato divertido. Para rematar realizarán unha actividade psicopedagóxica de lembranza do que máis lles chamara a atención ao tempo que debuxan e fomentan a súa propia creatividade relacionada coa arte viva da Rede Museística.

OBXECTIVOS:

- 1. Crear lazos e redes entre a Educación Infantil e os servizos de garderías e a Rede Museística Provincial.***
- 2. Difundir e afianzar métodos de visita aos museos divertidos e atractivos para os nenos das idades máis temperás.***
- 3. Axudar aos nenos a soñar e imaxinar historias e vivencias pasadas a través do seu propio maxín e tendo como fío conductor a inmesa arte inscrita nos museos da Rede.***
- 4. Fomentar a posta en escena e xerar o hábito de falar en público dos cativos destas idades.***
- 5. Axudar a que os cativos sexan seres creativos e vexan os seus propios debuxos como posibles obras de arte.***
- 6. Reaccionar a estímulos externos e afianzar a concentración.***

REDEBUXA O MUSEO



Cada colexio elixirá unha sala para "Redebuxar" a cal visitarán e terán que coñecer a fondo cunha breve visita e unhas actividades propostas.

Logo de coñecer ben a sala que lle toca terán que repartir o traballo na aula e Redefinir o material do Museo para adaptalo e facelo inclusivo para todos os escolares de Educación Infantil, Primaria e 1º ciclo de ESO.



O traballo final será exposto e incorporado ó Museo co fin de reflectir a creatividade e as inquiredanzas museísticas dos nenos e nenas da provincia.



*Armario alacena para gardar alimentos.
Con decoración vexetal,
espellos e xarróns con flores.
Feita con madeira de castiñeiro.*

**Séculos XVII
e XVIII.**



**Vén de
País Vasco.**



Nun museo onde os nenos xoguen un papel activo, non poden reinar os chasquidos pedindo silencio, unha autoridade desmedida de guías, e unha desconexión absoluta entre obras, guías e alumnado. Di o maestro e escritor César Bona nun dos seus libros, nos que fai un percorrido por escolas públicas innovadoras en España, que se queres que un neno respete o centro no que estuda debes telo en conta a el. Se conseguimos implicar aos nenos no museo, se decoran os baños como eles queiran, se participan na elaboración das normas e da cartelería, se conseguimos conciencialos no aforro da auga, na importancia da hixiene, non teremos que impoñer, senón que chegaremos a educación inclusiva baseada en valores e profundamente democrática. Por isto mesmo, o obxectivo desta actividade é que os cativos poidan crear un museo ao seu gusto, que fagan a decoración, a cartelería e as follas de sala sen deixar de lado as xa existentes. Deste xeito o Museo non só será máis atractivo para eles, tamén o verán como unha institución propia e inclusiva na cal se sintan animados a participar. Nesta actividade convivirán os departamentos de Ciencias Sociais, Plástica e Tecnoloxía dos centros.

OBXECTIVOS:

- 1. Fomentar a creatividade dos cativos.*
- 2. Crear un museo inclusivo coas esixencias creativas e decorativas dun grupo social fundamental para a Rede.*
- 3. Crear mecanismo democráticos e participativos que xiren en torno a tres eixos: Centros educativos, alumnado e Rede Museística.*
- 4. Xerar vida propia no museo a través da cartelería.*
- 5. Fomentar o traballo en equipo e métodos de traballo colaborativos.*

GUÍANOS POLA REDE

O alumnado realiza unha actividade onde se converte en guías. En catro grupos realizarán un traballo de investigación na aula e de presentación deses contidos máis adiante no propio Museo.



Os nenos traballarán coa **Unidade Didáctica** na aula ao tempo que o mestre na escola e o Departamento de Didáctica acordan o material oportuno para relacionar o contido da unidade escolar coa unidade museística.



Os nenos realizan a **teatralización** dos contidos e incluso poden indagar acerca das pezas do museo e do seu contexto para ir máis alá e completar a presentación dos contidos no Museo.



Os cativos acudirán ao Museo para realizar a actividade de **Guía** para o resto da aula logo de realizar unha actividade previa e de libre movemento no que se familiarizarán coas salas e pezas do Museo coas que traballaron na aula previamente.

Segundo as pirámides de aprendizaxe Edgar Dale ou Cody Blair o que un neno retén ou aprende para a súa vida logo dunha clase expositiva onde só escoita non sobrepasa o 20% dos contidos. Deste xeito o modelo de aplicar á práctica aqueles coñecementos que queremos interiorizar ou explicar a outros e ser nós os que expoñamos o contido serán as formas de aprendizaxe que conseguirán unha maior interiorización de contidos. Con esta actividade os rapaces de 5º e 6º de Primaria convértense nos guías do Museo para os seus compañeiros con todas as vantaxes psicopedagóxicas que este tipo de actividades teñen para os alumnos.

OBXECTIVOS:

- 1. Xerar hábitos de aprendizaxe autónomo e basados na experiencia personal vinculada ao coñecemento.**
- 2. Xerar mecanismos de aprendizaxe colaborativo mediante o traballo en grupo e a exposición consensuada do coñecemento adquirido.**
- 3. Fomentar a curiosidade e o gusto pola aprendizaxe mediante actividades interactivas e de investigación.**
- 4. Xerar lazos entre o centro, o profesorado, os alumnos e a Rede Museística de Lugo con actividades consensuadas e deseñadas en conxunto polos tres colectivos.**
- 5. Permitir o acceso ao coñecemento a través de fontes primarias.**
- 6. Coñecer as técnicas de traballo e os diferentes departamentos de labor da Rede Museística e a as funcións que desempeña.**
- 7. Crear hábitos sociais positivos como a argumentación veraz ou falar en público diante dos compañeiros.**

REDECURTA



Actividade/concurso na que os rapaces crean unha curtametraxe de 2-3 curtametraxe na que crean unha trama a partir da historia viva do museo e sempre NO MUSEO.



Os cativos acuden ó museo e formar catro grupos para realizar unha serie de actividades de investigación sobre as pezas e o seu contexto, así como buscar posibles escenarios para a súa curta. Esta fase pode ter lugar na aula.



Na aula os 4 grupos realizan unha presentación sobre todo aquilo que recolectaron e poñen en común o aprendido. Ao mesmo tempo realizan un breve guión de forma consesuada (cada grupo pode realizar unha escena).



Os nenos acuden ó Museo (ou Museos) para gravar a súa curta con material propio ou cedido pola Rede, ben caracterizados e cunha trama feita. Unha vez gravado o mestre coa axuda dos alumnos editará e enviará a curta ó Xurado.

Mediante esta actividade a Rede Museística busca crear unha mini-Rede audiovisual onde o alumnado de diferentes idades se transportará na máquina do tempo para recrear sociedades e acontecementos do pasado. Os grupos de traballo, cos profesores e co departamento de Didáctica da Rede como guías, terán que crear unha curtametraxe de 3 minutos de máximo ambientada na época e na sociedade que toque cada ano. Deste xeito os alumnos transformaranse un ano en burgueses comerciantes e artesáns dos gremios e ao seguinte, por exemplo, en castrexos e lexións romanas. A fin da actividade é que teatralicen e xeren, mediante hábitos de traballo colaborativo, o gusto pola Historia mediante actividades lúdicas. Primeiramente realizarán unha primeira visita onde descubrirán os segredos da Rede ao respecto dos sucesos a representar e ampliarán coñecementos co acceso ás fontes primarias de coñecemento. Deste xeito, poderán gravar a súa curta, nunha visita de regreso ao Museo, na aula fomentando tamén a creación de decorados, ou en calquera lugar que o profesorado e os alumnos consideren oportunos.

OBXECTIVOS:

- 1. Desenvolver as competencias vinculadas coas TIC.**
- 2. Historiar de forma participativa.**
- 3. Xerar hábitos de traballo colaborativo e enriquecedores.**
- 4. Crear coñecemento e pezas teatrais convertendo ao alumando en artistas creadores das súas propias pezas.**
- 5. Tecer lazos fortes entre os Centros, a Rede Museística e o alumnado.**
- 6. Involucrar ao alumnado coa Historia da súa cidade, provincia ou rexión. E facelo de forma tecnoloxicamente adaptada ás novas xeracións.**
- 7. Facilitar hábitos sociais de cara a falar en público.**