



PROGRAMACIÓN ESCOLAR

CURSO 2021-2022

ÍNDICE

-	Introdución	2
-	Actividades comúns para os catro museos	3
-	Museo Provincial de Lugo	13
-	Museo Fortalezas San Paio de Narla	17
-	Pazo de Tor	20
-	Museo Provincial do Mar	22

INTRODUCCIÓN

A Rede Museística Provincial, dependente da área de Cultura da Deputación de Lugo, a través dos departamentos de didáctica dos catro museos que a integran (Museo Provincial de Lugo, Museo Fortaleza San Paio de Narla, Museo Provincial do Mar e Museo Pazo de Tor) pon a disposición dos centros escolares a súa programación para o curso escolar 2021-2022.

Como cada ano, o obxectivo primordial que perseguimos é achegar o patrimonio conservado nos nosos museos ao alumnado e, para acadalo, ofrecemos un conxunto de propostas caracterizadas polo seu compoñente educativo, lúdico e multicanle.

Consideramos que os museos son espazos de afecto nos que aprender debe ser unha tarefa divertida, polo que cada unha das nosas iniciativas está enfocada a que o alumnado sexa non só partícipe, senón tamén protagonista da mesma.

Do mesmo xeito, conscientes da nova realidade que vivimos por mor da COVID-19, ofrecemos actividades que poden ser realizadas tanto presencialmente nos museos coma de xeito virtual, e mesmo en ambos formatos. Ademais, contamos con "maletas viaxeiras" dispostas a romper barreiras e distancias, listas para desprazarse ata os centros escolares cargadas de coñecemento e diversión.

O equipo humano da Rede Museística Provincial de Lugo traballa cada día para tecer lazos coa comunidade educativa, e afronta con ilusión este novo curso escolar. Descubre a nosa programación e contacta con nós na plataforma educativa: www.comunidadermpl.es



ACTIVIDADES COMÚNS PARA OS CATRO MUSEOS

VISITA DE INICIACIÓN AO MUSEO

A Rede Museística Provincial ofrece aos centros escolares “**visitas de iniciación**” a cada un dos catro museos que a integran: Museo Provincial de Lugo, Museo-Fortaleza San Paio de Narla, Museo Pazo de Tor, Museo Provincial do Mar.

Ditas visitas poderán ser presenciais, recibindo ao alumnado no museo, ou inmersivas, empregando os recursos 3D dispoñibles na nosa plataforma educativa. Do mesmo xeito, poderán ser adaptadas a temáticas concretas que sexan de interese para o profesorado ou para o alumnado, sempre que estean en relación coas coleccións expostas.

EFFECTO ESPELLO: RETRATO, AUTORRETRATO E SELFIE

O desexo do ser humano de efixiarse ou inmortalizarse para a posteridade foi unha constante ao longo da historia: a pintura, a escultura ou a numismática son disciplinas nas que o retrato tivo especial relevancia e significado. A invención da fotografía cambiou por completo o concepto e o formato deste tipo de representacións, ata o punto de que, na actualidade, podemos “inmortalizar” a alguén ou facer un “selfie” en calquera momento e lugar.

Esta proposta didáctica está enfocada en dar a coñecer, a través das obras expostas nos nosos museos, a historia e evolución do retrato nas diferentes artes plásticas, a intención que hai detrás deste tipo de representacións, o seu significado ou que artistas destacaron por cultivar este xénero.

Falaremos de retratos, de autorretratos e da revolución que supuxo o “selfie”, veremos a diferenza entre unha representación calculada ata o máis mínimo detalle e a inmediatez dunha fotografía tomada sen pensar, e preguntáremos se a intención e o significado de retratarnos variou co paso do tempo ou se, pola contra, segue mantendo a mesma esencia e intencionalidade.



Trátase dunha actividade que pode realizarse tanto presencialmente como de xeito virtual, así como en calquera dos catro museos da Rede Museística Provincial de Lugo (ou mesmo nos catro):

- **No Museo Provincial de Lugo**

Veremos a evolución e os distintos tipos de retrato a través da pintura, a escultura e a numismática: efixies en moedas, bustos, retratos de familia e individuais, representacións de medio corpo e de corpo enteiro, etc. Quen se representa e por que? Como se representa a un rei ou raíña e como ás persoas doutras clases sociais? Que nos queren dicir os detalles dos ambientes e dos espazos nos que se retratan? Reflexionaremos sobre estas cuestións mentres percorremos as coleccións do museo.

- **No Museo Pazo de Tor**

Veremos a colección de retratos conservados no pazo, nos que figuran os membros da familia que viviu nel, como a súa derradeira propietaria, D^a María Paz Taboada. Reflexionaremos sobre a importancia deste tipo de representacións nos contextos panceiros e sobre como conforman, xunto co resto do patrimonio conservado no pazo, un auténtico “retrato dun sector social”: neste caso, da fidalguía galega.

- **No Museo Provincial do Mar**

O noso Museo do Mar é o “retrato” das xentes San Cibrao e da Mariña Lucense. Cando cruzamos as súas portas recíbenos cos retratos de D^a Manuela Goñi e D. José M^a Fernández, matrimonio migrante que aportou o diñeiro co que se construíu o edificio, que naceu como escola. Tamén contamos co retrato do profesor que iniciou, xunto co seu alumnado, as coleccións que deron orixe ao museo, D. Francisco Rivera Casás. E, por último, na colección de fotografías doadas polos veciños e veciñas da zona, contamos con diversos retratos dos traballadores e traballadoras dos oficios do mar. Falaremos e reflexionaremos sobre o significado de cada tipo de retrato, apreciaremos o contraste entre os retratos de oficios do mar e os “selfies” que adoitamos sacar actualmente na praia e coñeceremos a relación do mar coa disciplina do retrato.

- **No Museo-Fortaleza San Paio de Narla**

Os retratos que conservamos en San Paio de Narla móstrannos ás persoas anónimas, aos traballadores e traballadoras do campo que non posan nin se engalanan para ser retratadas, senón que nos mostran os labores da súa vida diaria. Aquí falaremos doutro tipo de retrato, diferente e afastado das fastosas representacións da realeza, da nobreza ou da burguesía; e reflexionaremos sobre a diferenza entre o “realismo” deste tipo de imaxes e a “realidade maquillada” das que consumimos nas redes sociais. Se o Pazo

de Tor era un “retrato da fidalguía”, o Museo-Fortaleza de San Paio de Narla é o “retrato da xente do campo”.

ESCAPE ROOMS: XOGA EN REDE



A Rede Museística Provincial de Lugo oferta varias *escape room* que teñen como obxectivo achegar á rapazada as diferentes coleccións dos museos de xeito interactivo, lúdico e interdisciplinario. Os xogos *escape room* son actividades, cada vez máis estendidas, nas que as persoas participantes empregan a lóxica, os seus coñecementos e o enxeño para resolver probas dentro dunha misión que deben completar. Desde a Rede Museística

Provincial consideramos fundamental espertar na infancia e na xuventude a curiosidade e o respecto polo patrimonio e, con esta proposta, pretendemos fomentar o descubrimento do patrimonio conservado nos nosos catro museos a través da gamificación ou aprendizaxe baseada en xogos.



As nosas *escape room* compóñense de diferentes xogos, con temáticas específicas, nos que cada participante se mergullará nas coleccións dos museos empregando como plataforma as visitas virtuais 3D das que dispoñemos. Cada aventura está integrada na visita virtual mediante puntos interactivos de cores, nos que se atopan as diferentes probas que se deben resolver. Ademais, todas as *escape room* contan cunha personaxe que irá guiando á persoa participante durante todo o percorrido ata completar a misión.

Dez aventuras para escoller:

1. **Lugo romano:** Coñecemos a vida da antiga *Lucus Augusti* da man dunha moza castrexa que se infiltra na cidade. Itinerario: coleccións de arqueoloxía de época romana.
2. **Como nos vestimos ao longo da historia:** Acompañamos a unha deseñadora de moda a coñecer como vestían os homes e as mulleres dos diferentes períodos históricos. Itinerario: Prehistoria, Cultura castrexa, Roma, Idade Media, Romanticismo e Traxe tradicional galego.
3. **Vexo, vexo... e descubro o meu entorno:** Axudámoslle a unha xabarina a buscar o lugar ideal para vivir; aprendendo a identificar as diferentes paisaxes, principalmente de Galicia, e os elementos naturais que as compoñen a través das obras do Museo Provincial de Lugo. Itinerario: paisaxe de montaña, paisaxe mariña, paisaxe urbana, paisaxe rural, paisaxe lucense.

4. **Igualdade:** Coñecemos a unha pantasma que vive no Museo Provincial de Lugo e que nos mostra a obra das mulleres artistas que temos expostas.
 5. **ODS:** Coidamos dun planeta Terra que se atopa enfermo con 17 remedios convertidos en misións relacionadas con cada un dos 17 Obxectivos de Desenvolvemento Sostible. Itinerario: percorrido polas coleccións do Museo Provincial de Lugo.
 6. **Crea o teu museo:** Acompañamos a un cadro que acaba de chegar ao Museo Provincial de Lugo para axudarlle a coñecer que é un museo, que tipos de museos existen, quen traballa neles e que coleccións podemos atopar expostas.
 7. **A Idade Media na Rede Museística Provincial de Lugo:** Viaxamos ata o mundo medieval para coñecer a vida e sociedade deste período histórico. Acompañánnos catro personaxes: un frade franciscano no Museo Provincial de Lugo, un cabaleiro no Museo-Fortaleza San Paio de Narla, unha campesiña no Pazo de Tor e un carpinteiro de Ribeira no Museo Provincial do Mar.
 8. **Pazo de Tor:** Percorremos as coleccións do Pazo de Tor coa súa derradeira propietaria, Dona M^a Paz Taboada.
 9. **San Paio de Narla:** Intentamos escapar da Fortaleza de San Paio de Narla coñecendo as súas coleccións.
 10. **Museo do Mar:** Coñecemos o patrimonio do Museo Provincial do Mar mentres tentamos salvar á balea Cipriana.
- Queres saber máis? Descarga aquí a [unidade didáctica da actividade](#).

DIVERSIGUALDADE NA REDE

A Rede Museística Provincial de Lugo centra o seu labor nas persoas e, polo tanto, a súa estratexia baséase en buscar canles de comunicación entre os museos e as comunidades na súa diversidade. As coleccións serán, entón, ferramentas sobre as que abrir o diálogo, desde a escoita e a reflexión, para unha educación na tolerancia e o respecto.

Afrontar a diversidade desde a familia, a escola e o museo significa traballar na prevención de situacións de acoso, vulnerabilidade e exclusión, tanto nos presentes como nos futuros ciclos educativos para, en definitiva, formar persoas cunha mellor fortaleza social.

Esta proposta didáctica xira ao redor de tres eixos fundamentais:

- Recoñecer a diversidade sexual e de identidades na nosa sociedade.
- Incluír novos relatos sobre as coleccións cos que nos representen a todas/todos/todxs.
- Fortalecer as relacións entre a comunidade, os museos e o territorio como lugares onde aprender a ser, a coñecer, a convivir e a facer de forma sostible.

Queres saber máis e coñecer as actividades que vos propoñemos? Descarga aquí os nosos cadernos didácticos.

[Caderno para familias](#)

[Caderno para o profesorado](#)

Caderno para alumnado de 2º de infantil, 1º e 2º de primaria

Caderno para alumnado de 3º, 4º, 5º e 6º de Primaria e 1º e 2º de ESO

Caderno para alumnado de 3º, 4º de ESO e Bacharelato

PROGRAMA ESCOLAR SOBRE IGUALDADE DE XÉNERO

Os museos que non serven para a vida non serven para nada, proclama o Movemento para unha Nova Museoloxía (MINOM). A Rede Museística Provincial de Lugo, en coherencia con este principio, traballa desde o territorio, a través do patrimonio e coa comunidade, como espazos abertos á escoita, á re exión, e á tolerancia ante a pluralidade social.

En consecuencia, este bloque educativo centrado na **Igualdade de Xénero** desenvolve accións que afondan nos conceptos de identidade, recoñecemento, visibilidade e respecto, como dereitos funda para a convivencia.



Traballaremos varios eixos fundamentais utilizando as coleccións dos museos como medio:

- Recoñecemos mulleres artistas.
- Valoramos as tarefas atribuídas ás mulleres na Historia, especialmente as dos coidados.
- Rachamos cos estereotipos de xénero e destacamos a diversidade de ser.
- Identificamos o papel das mulleres no desenvolvemento das sociedades, en especial nas comunidades rurais, desde a ollada do ecofeminismo.

Cales son os nosos obxectivos?:

- Promover a igualdade con perspectiva de xénero entre o alumnado.
- Eliminar os prexuízos sexistas fomentando o pensamento crítico e respectando a diversidade de xénero.
- Estimular a creatividade para xerar relatos inclusivos dentro do museo.
- Aumentar o coñecemento sobre as mulleres artistas na historia da arte.
- Recoñecer a historia das mulleres como parte esencial da evolución humana.
- Impulsar unha actitude comprometida, ecoloxista e cidadá na defensa dos dereitos humanos.
- Acadar as metas da Axenda 2030, e particularmente o Obxectivo de Desenvolvemento Sostible (ODS) 5 sobre a Igualdade de Xénero.



A nosa programación sobre Igualdade de Xénero inclúe múltiples propostas e actividades, enfocadas e deseñadas especificamente para os distintos ciclos escolares e para as familias. Aquí podes descargar os cadernos didácticos:

- [Caderno para o profesorado](#)
- [Caderno para Educación Infantil](#)
- [Caderno para Educación Primaria](#)
- [Caderno para ESO](#)
- [Caderno para BAC](#)
- [Caderno para familias](#)

TRAVESÍA POLA HISTORIA A TRAVÉS DE 4 MUSEOS

No ano 1679, Marie Catherine le Jumel, coñecida coma condesa D'Aulnoy, atravesou os Pirineos camiño da península. O primeiro que fixo foi cambiar o seu medio de transporte. Escolleu o máis apropiado para unha orografía e un sistema de estradas, digámoslle, complicadas: unha liteira de mulos, unha sorte de todoterreo de luxo de tracción animal. A madame percorreu o país e, excelente contista, deixou escrito un diario da súa travesía, un documento trufado de anécdotas, impresións e, vaiteis, tamén imprecisións, que segue a ser de lectura impagábel.

Con esta actividade pretendemos que nenos e nenas viaxen cara atrás no tempo, como fixo a condesa, e percorran a provincia de Lugo partindo dos catro museos da Rede Museística Provincial: o Museo Provincial de Lugo, o Museo-Fortaleza de San Paio de Narla, o Museo Pazo de Tor e o Museo Provincial do Mar.

En cada un dos nosos/vosos museos, hai diversos medios de transporte que nos levan a un pasado de camiños accidentados. Darémolles ao alumno/alumna dúas opcións para escoller e un obxectivo, unha meta de chegada: ao longo do seu itinerario pola provincia, poderán tomar como punto de partida calquera dos tres primeiros museos que mencionamos, pero terán que chegar a San Cibrao, ao Museo Provincial do Mar.

Queres saber como emprender esta aventura? [Descarga aquí a unidade didáctica da actividade.](#)

CREAMOS CONTOS POPULARES

Este proxecto consiste nunha actividade didáctica que emprega obxectos pertencentes ás coleccións da Rede Museística Provincial para crear diferentes tipos de contos populares. Trátase, polo tanto, dunha tentativa de achegar ao alumnado ó patrimonio material da Rede e ao patrimonio inmaterial que supón a literatura de tradición oral galega

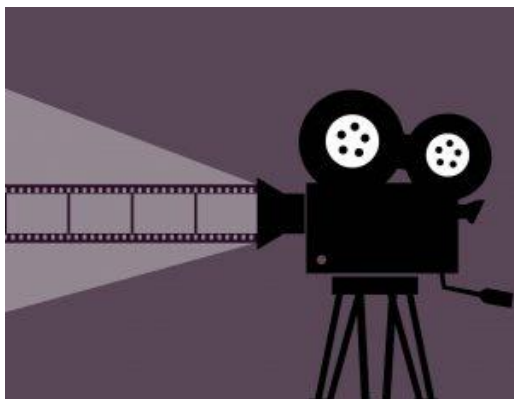


A actividade consta de dúas partes presentadas separadamente en dous arquivos PDF, que serán remitidos aos centros educativos que o soliciten. Na primeira, preséntase a actividade e as principais características dos contos populares, de forma que sirva de guía pra a produción de contos que se levará a cabo posteriormente. A segunda parte consiste nun documento interactivo no que se proporcionan distintas opcións (ilustradas con pezas das coleccións da Rede Museística) que o alumnado terá ir seleccionando para desenvolver a súa historia. Por último, cada participante terá unha serie de notas escritas a partir das que poderá narrar o seu conto ao resto da aula.

Esta proposta didáctica pode realizarse de xeito virtual ou completarse cunha visita presencial ás coleccións que se traballaron durante a elaboración dos contos.

UN RONSEL DE FUTURO:O XOGO DA LITERATURA, O CINE E O TEATRO A TRAVÉS DO MUSEO

“Ronsel de futuro” é un proxecto que mira cara o pasado para proxectarse no futuro a través das ferramentas que nos ofrecen o teatro, o cinema e a literatura. Trátase dun proxecto educativo de web-serie, elaborada cos centros educativos que participen nas actividades da programación escolar dos catro museos da Rede Museística Provincial de Lugo.



Obxectivos:

- Dar a coñecer os nosos museos a través do audiovisual.
- Entender a importancia do museo como relator e promotor de historias.
- Fomentar a creatividade e creación de contidos audiovisuais, literarios ou teatrais.

Como participar?

Aqueles centros escolares que realicen algunha das actividades didácticas da nosa programación poderán participar, se o desexan, na realización desta web-serie. O equipo humano da Rede Museística continuará en contacto co grupo, proporcionándolle as pautas e os recursos para a gravación dun vídeo curto, de 5 ou 6 minutos, que constituirá un capítulo da serie. O alumnado poderá empregar todos os recursos do eido da literatura, o teatro ou o cine para construír un relato baseado na actividade que realizou anteriormente no museo, no que supuxo para el/ela esa experiencia ou no aprendido durante a mesma.

Haberá premios para as mellores curtas!

Ao remate do curso escolar, coincidindo coa estrea da web-serie, farase unha entrega de premios ás mellores curtas ou capítulos:

1º premio.

2º premio.

3º premio.

1º Accésit.

2º Accésit.

3º Accésit.

MUSEO VIAXEIRO

Dede a Rede Museística Provincial de Lugo buscamos estar sempre preto da comunidade escolar, tecendo lazos con ela e ofrecéndolle propostas educativas diversas, multidisciplinares e inclusivas. Con este fin, este curso presentamos o proxecto “**Museo viaxeiro**”, unha actividade novidosa que cambia as tornas da relación museo-visitante: nesta ocasión seremos nós quen visitemos os centros escolares! Para iso, contamos con “**maletas viaxeiras**”; cargadas de materiais educativos, recursos interactivos e toda a esencia dos nosos catro museos.



Con esta particular equipaxe, desprazarémonos ata os centros de ensino para plantar a semente dun proxecto didáctico que medrará ao longo do curso escolar e no que o alumnado será o protagonista. Aprenderemos que é un museo, quen traballa nel, como se forman as coleccións, por que é importante conservar o noso patrimonio e de que maneira podemos, a través da historia e da cultura, construír un mundo máis sostible e inclusivo.

Trala nosa visita, deixaremos a maleta a disposición da rapazada, que a empregará para **crear o seu propio museo** traballando conceptos como patrimonio, identidade, territorio, inclusión ou sostibilidade. Finalmente, esa equipaxe que viaxou ata a escola cargada con materiais dos nosos museos, retornará a nós máis grande e pesada, pois traerá novos museos e novas miradas ao patrimonio: as de cada alumno ou alumna.

HACKEANDO O MUSEO

Os museos cambian do mesmo xeito que o fan os ideais e as motivacións de quen gozan deles. Deben ser espazos inclusivos, universais, cómodos e amables con todo o mundo e para iso é necesaria unha visión ampla, unha mirada que inclúa a perspectiva infantil. Partindo disto, propoñemos hackear o museo, entendendo hackear como a acción de irromper ou ingresar nun sistema e alteralo. Neste caso, presentamos unha actividade na que xs nenxs formulen propostas sobre como debería ser un museo, como

o montarían segundo o seu criterio, en que fracasa o museo actual e cal sería o percorrido museolóxico máis inclusivo.

A actividade consiste en facer unha visita ao museos dunha maneira pouco habitual, fixando a nosa atención naquilo que soe pasar desapercibido ou mirando o coñecido dunha forma diferente. Trátase de descubrir como o museo pode ser máis vivo e inclusivo fomentando así a curiosidade, o descubrimento, a creatividade e a reflexión e dano axs nenxs a capacidade de ser críticxs. .

Como broche final propoñemos crear pezas artísticas que respondan á pregunta: que obxectos nos definen?

AGROCULTURA: RURALIZAMOS A ESCOLA!

Alumnado de Educación Primaria, Secundaria e Bacharelato

Convocamos aos centros de ensino a presentar traballos que salienten o valor do medio rural e o seu patrimonio material, inmaterial e/ou humano. A convocatoria ten como obxectivo promocionar investigacións e proxectos que afonden no coñecemento destes eixos fundamentais e involucren a toda a comunidade, así como recoñecer o papel das mulleres como conservadoras da memoria e axentes de desenvolvemento do territorio.

O formato poderá ser multidisciplinar, apoiado con medios audiovisuais, instalacións ou publicacións. *A inscrición realizarase no correo electrónico comunidadermpl@gmail.com durante o mes de outubro de 2021 e o prazo de presentación de proxectos rematará en marzo de 2022.

*A confirmar

Museo Provincial de Lugo

LUGO ROMANO

“Lugo romano” é unha actividade que pretende achegar ao alumnado a unha etapa fundamental da historia da cidade de Lugo e de todo o noroeste peninsular, desde a instalación do campamento militar romano, pasando pola fundación de *Lucus Augusti* ata a plena romanización.

A metodoloxía que se seguirá nesta proposta é a realización dun percorrido polas distintas salas do museo que atesouran pezas relacionadas coa liña temática sobre o Lugo romano, velaí o itinerario proposto:

1. Claustro: Comezamos o itinerario no antigo claustro do convento de San Francisco. Neste espazo consérvanse as placas fundacionais da cidade, coa inscrición do seu fundador Paullus Fabius Maximus; pezas que marcan o comezo de *Lucus Augusti* como unha das grandes urbes do noroeste hispano. Ao seu carón atopamos tamén unha serie de aras votivas, que nos amosan o sincretismo entre deuses indíxenas e romanos e nos falan da tolerancia relixiosa romana con respecto a outros cultos (sempre e cando estes non fosen unha ameaza ao *statu quo* do poder romano).

Continuamos cara ás estelas funerarias, facendo fincapé na de *Philtates*. Esta peza amosa distintas caras da sociedade romana: a importancia da escravitude para a economía, o irrelevante papel político e social das mulleres, a importancia do aspecto físico para as clases altas, etc.

Rematamos no claustro vendo o miliario atopado en Friol, seguramente pertencente á Vía XIX. Os miliarios marcaban as distancias en millas e estaban situados nas vías de comunicación que unían as distintas cidades.

2. Sala de mosaicos: Nesta sala vemos os Mosaicos de Armañá e da Domus Oceani, exemplos ambos da importancia das *domus* romanas. Seguimos coa estela funeraria de Crecente e rematamos coas demais estatuas e relevos

3. Sala de exposicións temporais: Neste espazo visitamos a canalización e a división das distintas estancias dunha *domus*, así como os restos dunha calzada romana.

4. Sección de arqueoloxía na sala 9: Na sección de arqueoloxía atopamos distintas pezas que nos axudan a entender a vida en época romana, como a Águia do Caurel, a *Tabula Hospitalis* do Caurel, o tear vertical de pesas, cerámica, fíbulas, pulseiras, lucernas, moedas, etc.

RUTAS LITERARIAS

Dende fai case vinte anos, o Departamento de Didáctica do Museo Provincial de Lugo, leva empregando a literatura como vehículo de comunicación artística coa intención de combinala co museo dunha maneira lúdica e proveitosa, onde se mesture o inmaterial e o material, lingua e patrimonio. Con este obxectivo nace a actividade “Rutas literarias”, coa que pretendemos que a rapazada do ensino secundario sinta o museo como un espazo de memoria e un lugar onde imaxinar a historia.

Ledicia Costas, Anxo Fariña, Andrea Maceiras e Carlos Negro poñen o seu maxín a disposición do alumnado con catro relatos, recollidos no libro *Contos de fantasmas no museo* [podes descargalo [aquí](#)], que nos mergullarán na fantasía e no misterio do Museo Provincial. As catro rutas literarias que se van desenvolver derivan destes relatos, e son as seguintes:

- *A Ruta do carneiro alado*: ten como referente o conto “A maldición do carneiro alado” de Ledicia Costas, unha desacougante aventura protagonizada pola adolescente Abril que se perde dentro dun cadro.
- *A Ruta de Minos*: inspírase no relato “A esperanza do Maldito” de Anxo Fariña, unha historia que nos retrotrae no tempo ata o Olimpo dos deuses do mundo clásico: Zeus, Antíope, Afrodita, Dédalo, Pasífae e Minos, o monstro namorado.
- *A Ruta do astrágalo*: ten como eixe o relato de “Astrágalo” de Andrea Maceiras. Un xogo fantástico que mestura unha *tabula lusoria* de época romana cun computador actual: un gaña, un vive, un perde, un morre.
- *A Ruta do paxaro*: ten como guía o conto “O paxaro na gaiola” de Carlos Negro. Unha hábil metáfora que trata os conflitos da adolescencia, especialmente o do acoso sexista.

A mecánica da actividade é moi sinxela. A/O docente dará a ler ao alumnado, previamente á realización da ruta, os *Contos de fantasmas no museo*. Unha vez realizada esta tarefa individual, comezará a actividade propiamente dita, que se divide en dúas partes ben diferenciadas:

- Na primeira parte o alumnado, dividido en grupos de entre 5 e 6 persoas, resolverá un cuestionario de 20 preguntas relacionadas cun dos relatos que leu. A cada grupo asignaráselle un cuestionario por sorteo, de xeito que cada equipo faga unha ruta diferente.
- Na segunda parte, poranse en común as respostas dos diferentes grupos co fin de chegar ao veredicto de que ruta foi a mellor completada. Durante este tempo, aproveitaremos tamén para ampliar os coñecementos acerca das obras do Museo Provincial presentes no relato escollido.

As “Rutas literarias” poden realizarse tanto de xeito presencial, visitando e percorrendo o museo para resolver os cuestionarios, como de xeito virtual, mediante unha conexión co persoal do museo na que se empregarán recursos 3D.

QUEBRACABEZAS/ MEMORY/ CÓDIGO ODS 2030

Os Obxectivos de Desenvolvemento Sostible (ODS) constitúen un chamamento universal á acción para pór fin á pobreza, protexer o planeta e mellorar as vidas e as perspectivas das persoas en todo o mundo. En 2015, tódolos Estados Membros das Nacións Unidas aprobaron 17 obxectivos como parte da Axenda 2030 para o desenvolvemento sostible, na cal se establece un plan para acadalos antes do ano 2030.

Esta proposta didáctica está destinada a dar a coñecer e concienciar ao alumnado de Educación Primaria e Secundaria sobre a importancia dos 17 ODS. Trátase dunha visita ao Museo Provincial de Lugo que percorrerá unha serie de pezas a través das que se abordará cada un dos obxectivos: por cada ODS veremos dúas obras, unha positiva que permita amosar os beneficios de acadalo e outra negativa que mostre as perdas e os inconvenientes que terá para o planeta e para as persoas non acadalo.

Unha vez concertada a visita, remitirase ao profesorado unha listaxe coas obras e pezas que se tratarán, coas fotografías correspondentes, co fin de que o alumnado poida realizar unha toma de contacto previa co tema.



Obxectivos de Desenvolvemento Sostible 2030 (UNESCO)

1. Fin da pobreza
2. Fame cero
3. Saúde e benestar
4. Educación de calidade
5. Igualdade de xénero
6. Auga limpa e saneamento
7. Enerxía asequible e non contaminante
8. Traballo decente e crecemento económico
9. Industria, innovación e infraestrutura
10. Redución das desigualdades
11. Cidades e comunidades sustentables
12. Producción e consumo responsables
13. Acción polo clima
14. Vida submarina
15. Vida de ecosistemas terrestres
16. Paz, xustiza e institucións sólidas
17. Alianzas para lograr os obxectivos

+ info: <https://es.unesco.org/sdgs>

A ARTE DO GRAVADO NO MUSEO PROVINCIAL DE LUGO

O Museo Provincial de Lugo conta cunha importante colección de gravados, así como cunha sección propia dedicada a artistas que cultivaron esta técnica. Co fin de dar a coñecer a obra destes autores e o funcionamento da técnica do gravado, unha das máis complexas do traballo artístico, nace esta actividade destinada ao alumnado de Educación Primaria, Educación Secundaria e Bacharelato.



Trátase dunha visita na que viaxaremos a través da historia do gravado para aprender que é unha xilografía, unha litografía ou unha augaforte; que instrumentos se empregaban para a súa realización e que artistas galegos e lucenses destacaron polo seu dominio desta técnica.

A actividade pode concluír cun taller práctico no que a rapazada elaborará o seu propio gravado aplicando os coñecementos adquiridos.

Museo Fortaleza San Paio de Narla

CONTACONTOS NA REDE



Desde a Rede Museística avogamos por recuperar a tradicionalidade dos contacontos, esa narrativa de tradición oral que pasou de xeración en xeración, e mesturala coa literatura participativa, onde o alumnado é o axente activo que se vai integrar na historia, buscando así a interacción e aprendizaxe continua ao longo desta actividade.

A través de diferentes modalidades adaptadas ás idades do alumnado, e tendo o “contacontos” como fío condutor, adentrarémonos nos catro museos da Rede Museística e na súa contorna, escenario destas historias contadas. Estimularemos a imaxinación e a creatividade, espertaremos a sensibilidade e traballaremos valores educativos; buscando o estudo do noso pasado e a nosa contorna, así como a transmisión da herdanza cultural, social e patrimonial.

Atopa máis información [aquí](#).

A SEMENTE DE ANTANO

Con esta actividade mergullarémonos na historia dos nosos devanceiros e devanceiras nun escenario caracteristicamente rural. A Fortaleza de San Paio de Narla, pola súa historia e ubicación, e grazas as coleccións que atopamos no seu interior, é un lugar privilexiado para coñecer e recuperar a memoria da vida rural. Coñeceremos quen traballaba as terras, en que condicións vivían, como chegaron os seus coñecementos ata os nosos días ou como evolucionaron co paso do tempo as ferramentas e os elementos empregados no traballo diario.

Trátase dunha proposta didáctica que avoga por unha aprendizaxe cooperativa onde o alumnado vai ser o protagonista, e desenvolverase en cinco bloques nos que se combinará o traballo na aula coa visita ao museo.

BLOQUE 1: Coñecer a nosa contorna

1. O alumnado achegárase ao seu entorno procurando testemuños orais e fotografías do mesmo. Con ese material analizará as características do seu lugar de orixe: tipos de construcións, orografía, flora, etc.

2. Daranse a coñecer autores e autoras que escribiron sobre esa zona e as súas paisaxes. Recolleranse poemas e fragmentos narrativos de autores como Castelao, Manuel María, Cunqueiro, Uxío Novoneyra, Celso Emilio Ferreiro, Rosalía de Castro ou Emilia Pardo Bazán. Ler ese contido literario permitirá mostrar como grandes autores estaban orgullosos de onde eran e do mundo do rural.
3. Empregarase a música e as cancións tradicionais para coñecer e describir o territorio.
4. Rematarase o bloque traballando as artes pictóricas. O alumnado, a través das fotografías acadadas e de toda a información obtida, debuxará a paisaxe que para el representa a súa terra.

BLOQUE 2: O rural

1. Observación da colección das fotografías de Walter Ebeling para achegarnos ao campesiñado e ao mundo do rural.
2. Recollida de testemuños orais, por parte de alumnado e profesorado, das persoas maiores da súa familia ou entorno para ilustrar verbalmente o que xa nos amosaron as fotografías.
3. As persoas maiores e a importancia da memoria a través dos testemuños. Coloquio sobre o alzheimer adaptado segundo a idade, poñendo de relevo o tesouro das lembranzas.
4. En relación co punto anterior, cada neno ou nena apuntará cinco lembranzas importantes na súa vida nun papel de cores, co seu nome, data e idade actual. Despois, depositaranse todos os da clase nun bote de cristal, que se reservará para empregar noutra actividade.



BLOQUE 3: Somos o que comemos

1. Asemblea para falar sobre que lle aporta o rural ás cidades e por que é un dos motores económicos.
2. Somos o que comemos: a importancia da alimentación saudable a través da agricultura ecolóxica. Que comían os nosos devanceiros e que comemos agora?
3. Experiencia sensorial e olfactiva. Traballaremos os sentidos a través dos alimentos.

4. Posta en común sobre a beleza relativa e a singularidade particular: cada produto ecolóxico é diferente, non seguen un patrón; idea que se pode trasladar as persoas, xa que na diversidade está a esencia.
5. A terra. Plantaremos o bote de cristal coas lembranzas xunto cunha semente ou puga dunha árbore autóctona. Marcaremos cun letreiro a nosa ubicación e controlaremos o crecemento da mesma.

BLOQUE 4: Canto avanzamos en 100 anos?

1. Comparativa entre o mobiliario antigo e o actual empregando como contexto a Fortaleza de San Paio de Narla. Comparación dos útiles de labranza, utensilios de diario, etc. Explicación da historia e utilidade de cada peza.
2. O alumnado traerá da súa casa (o a dos seus avós ou avoas) o obxecto máis antigo que atopen. Cada un deles contará a historia e uso da peza, facendo así unha mesa redonda para intercambiar coñecementos.
3. Breve debate sobre a evolución da reciclaxe desde a antigüidade ata a actualidade. División da clase para defender os pros e contras dos avances tecnolóxicos como ferramentas útiles pero tamén contaminantes.

BLOQUE 5: Que aprendemos?

1. Se a situación sanitaria o permite, visita ao Museo-Fortaleza San Paio de Narla.
2. Posta en común dos conceptos aprendidos durante o desenvolvemento dos bloques anteriores.
3. Para finalizar, o alumnado empregará a canle de expresión artística que máis lle represente (pintura, música, prosa ou verso) para lembrar o concepto que máis lle gustou ou sorprendeu.



Pazo de Tor

O TEU GABINETE DE CURIOSIDADES

Ao longo da Idade Moderna, o exotismo, a apetencia por aquilo extravagante por nunca visto, era algo moi cobizado e valioso, desde animais nin sequera soñados ata supostos cornos de unicornio ou plumas de paxaros exóticos, peixes globo, minerais ou pedras de propiedades máxicas. Os nobres e eruditos fixeron acopio deste tipo de cousas. Servían para impresionar, mais tamén para reter nalgún recuncho da casa un anaco deses lugares lonxanos e misteriosos. Consecuencia dese gusto polo estrano e do afán de coñecemento, foron as cámaras de marabillas ou gabinetes de curiosidades, xermolo dos actuais museos.

En tempos dos Pazos coma o de Tor seguiu esta práctica, que non estaba ao alcance de todos; tan só unha minoría, coma a fidalguía máis cosmopolita, acubillaba nas diferentes estancias dos seus pazos pezas exóticas e, xa dicimos, de toda caste: minerais, animais, vexetais, trebellos, etc.

Esta actividade presenta dous enfoques: un de carácter rural/natural e outro urbano/tecnolóxico. Pretendemos conxugalos a través da observación, análise e finalmente reflexión sobre o percorrido dado pola nena ou neno no proceso. Todo comeza por unha pregunta moi sinxela. Que elementos caracterizan a túa paisaxe cotiá? Ou tamén, que elementos o fan diferentes a outras contornas que coñeces? Para definir estes elementos e así describir as características da súa contorna inmediata, os nenos e nenas deberán reunir diferentes obxectos ou descricións, escritas e tamén artísticas; debuxándoas, compilando eses obxectos, investigándoos. Para iso, disporán dun caderno de notas, dun lapis e goma e tamén dun saco ou bolsa.

O alumnado sairá á súa contorna, ao xardín, ao bosque, á vila, á ribeira do río ou praia... e recollerá canto lle chame a atención: follas caídas, pedras, pequenos obxectos, fragmentos de materiais... No seu caderno, tomará nota de todo e acompañará as súas descricións do explorado con debuxos, das plumas que ten recollido, por exemplo, das follas ou mesmo da paisaxe que contextualiza a súa búsqueda. No caderno tamén poderá describir a fauna e a flora que está a contemplar, incluso as construcións que lle parezan importantes.



O seguinte paso será organizar un gabinete de curiosidades ou cámara de marabillas. Consistirá na exposición dos obxectos e da súa explicación. O conxunto estará todo relacionado a criterio do alumno/a, quen exporá aos compañeiros/as e ao profesor/a a súa colección e a relación que ten coa súa contorna.

Queres saber máis? [Descarga aquí a unidade didáctica desta actividade.](#)



Museo Provincial do Mar

PAISAXES CULTURAIS NA REDE MUSEÍSTICA: O MAR DE LUGO NO MUSOE DO MAR

Lugo é unha provincia con mar. É algo evidente, pero que realmente moita xente descoñece. A imaxe que se proxecta da provincia desde o exterior é a dun territorio interior, marcado polos vales, as chairas e a montaña. Isto non ten nada de malo, pero a provincia de Lugo é moito mais diversa e conta cunha riqueza que hai que poñer en valor. Lugo ten mar, ten unha das maiores flotas pesqueiras do Cantábrico, ten praias, ten mareas e ten temporais. E Lugo ten unha xanela aberta ao mar en forma de Museo Provincial do Mar.

Un museo que conta unha historia épica de navegantes e cazadores de baleas, con espazo para o lirismo narrativo das praias repletas de cunchas nas que cantan as pescantinas ao traballar. Un museo que fala da historia do ser humano, pero tamén da tremenda e fráxil biodiversidade do medio mariño. Un museo para aproveitar e simbolizar esa parte da provincia que mira ao norte e nos conecta co mundo “mar-por-medio”. Así, aproveitando os múltiples recursos cos que contamos no Museo Provincial do Mar, ofrecemos un conxunto de propostas didácticas que combinan o traballo na aula coa aprendizaxe lúdica e activa no museo:

- **Actividades na aula en colaboración co museo:**

- Coñecemos a costa e o mar de Lugo a través de mapas, fotografías e textos.
- Pensamos en museos da nosa órbita xeográfica e social segundo o lugar de ubicación do centro lectivo.
- Reflexionamos sobre as paisaxes da nosa comarca e os seus traballos tradicionais.
- Especulamos sobre o que pode haber nun museo do mar.
- Traballamos sobre a historia das navegacións.
- Reflexionamos sobre todo aquilo que pode ofrecer o mar e a ribeira.
- Enumeramos e investigamos sobre os animais que viven no mar e nas áreas costeiras.

- **Actividades no museo:**

- **Visita guiada. Museo relator de historias:** Con esta actividade é o propio alumnado o que constrúe o significado das pezas do museo, potenciando a súa capacidade de observación e reflexión ao tempo que se fomenta o seu espírito crítico.

- **Actividades interactivas:**

1. **A agulla de marear:** Desde os inicios dos tempos, o ser humano foi artellando sistemas e aparatos para viaxar cada vez mais lonxe. A través da análise dos

- diversos instrumentos de navegación cos que contamos no Museo Provincial do Mar, convertémonos en descubridores e descubridoras de territorios afastados.
2. **Por aí resopla:** O Museo Provincial do Mar ten o privilexio de ser o custodio dos ósos dunha especie de balea xa extinguida e que se cazaba, ata o século XVIII, nas augas do Cantábrico. Imos navegar cara atrás no tempo para mergullarnos na tradición daqueles cazadores de baleas.
 3. **Largando as redes:** Cando os mariñeiros largan as redes ás augas do mar, non teñen a certeza do que vai vir nelas. Así tamén o alumnado descubrirá que especies se capturan e que artes se usan.
 4. **Arriba a bandeira:** Aprendemos a comunicación no mar antes da invención da radio e ao tempo reflexionamos sobre o mar como fronteira comunmente universal e encrucillada de culturas.
 5. **Facedores de barcos:** Nas ribeiras da Mariña Lucense xa se construían carabelas no s. XIV. Co nacemento, no s. XIX, do complexo industrial de Sargadelos, aumenta o fluxo comercial e increméntase a construción naval, sobre todo de barcos de cabotaxe (como bergantíns e goletas), aínda que das carpintarías de ribeira tamén saían traíñóns e chalupas, utilizados tanto para a pesca da sardiña como para a caza da balea. Cales son as partes máis importantes dun barco, cales as técnicas construtivas, cales as árbores das que se obtiña a madeira, cales as ferramentas usadas polos carpinteiros? De seguro que navegando por esta parte da nosa historia xorden aínda moitas máis preguntas.
 6. **Alguén che dixo canto duraba o teu lixo?:** A contaminación é un dos máis graves problemas para os nosos océanos e para a sostibilidade e pervivencia do planeta. Algúns científicos sinalan que no 2050 haberá máis lixo no mar que peixes, xa que cada ano botamos toneladas e toneladas de residuos, sobre todo plásticos, que tardan máis de 400 anos en biodegradarse. No lixo que tiramos ao mar, como os restos de aparello, quedan atrapados ata morrer peixes, tartarugas ou mamíferos mariños, e os plásticos e microplásticos pasan aos seus sistemas dixestivos causándolles o mesmo efecto, podendo chegar incluso, no proceso da cadea alimentaria, a especies que se comercializan para o consumo humano. Reducir o consumo de plásticos e outros refugallo, reciclar axeitadamente, reutilizar... son algunhas das claves para axudar a manter os ecosistemas mariños.

- **Actividades posteriores á visita:**

– **Crea o teu propio museo:** O alumnado construírá de forma práctica, imaxinativa ou simplemente teórica o seu propio museo a partir dun diálogo cos e coas docentes, coa súa comunidade e co persoal da Rede Museística. Poderá realizarse como continuidade do Museo Provincial do Mar ou como reflexo crítico da comunidade do centro educativo do alumno/a.