

OBRA DOIROS DIDÁCTICOS NO MUSEO MASSÓ

PARA ESCOLARES DE 3 A 16 ANOS

A aventura do *Nautilus*. Navegando baixo os mares (de 5 a 10 anos)



Nova proposta didáctica que xira ao redor do libro *Vinte mil leguas de viaxe submarina* de Xulio Verne.

A actividade pretende dar a coñecer entre os participantes os capítulos máis salientables desta obra; especialmente o relativo a chegada á baía de Vigo do submarino *Nautilus* que recala na cidade atraído polo suposto tesouro dos galeóns de Rande. O obradoiro fai especial fincapé nos obxectos que conserva o Museo Massó recuperados na enseada de San Simón, como un canón extraído das augas no ano 1958, e que pertencen a embarcacións afundidas que participaron na famosa batalla de Rande no ano 1702.

A arte de navegar (de 6 a 12 anos)



Nova proposta didáctica

A arte de navegar require de destreza para sortear os perigos e de coñecementos como astronomía, matemáticas, xeometría e a cartografía. Neste obradoiro os nen@s coñecerán e descubrirán as partes principais dun barco e a distribución de tarefas que se realizan a bordo mediante un xogo en equipo onde os tripulantes deberán superar algunhas probas empregando coñecementos básicos de diferentes disciplinas.

Víveres a bordo (de 4 a 9 anos)



Nova proposta didáctica

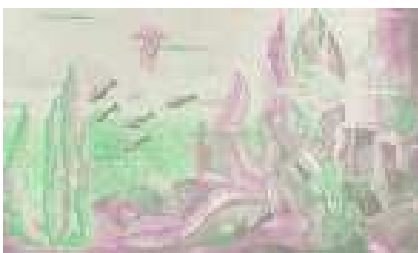
Obradoiro onde os participantes descubrirán de onde proceden os alimentos que consumen normalmente, se son da zona ou proceden de lonxe, si se poden cociñar na casa, se se comen crus ou cociñados e que tipo de nutrientes aportan. Farase especial fincapé nos alimentos procedentes do mar, tendo en conta a nosa contorna, e os contidos do museo.

Sentir o museo (de 3 a 5 anos)



Este obradoiro é unha viaxe sensorial para experimentar o museo a través do oído, do tacto, do olfacto, do gusto e da vista. Os nen@s descubrirán os obxectos do museo e a súa historia para logo escoitar, tocar, cheirar e saborear cos ollos pechados e identificar o que viron ao longo da visita.

Mar á vista (de 3 a 5 anos)



Xogo de recoñecemento de obxectos representados nunha das pinturas de Urbano Lugo. Os nenos irán descubriendo o universo pictórico de Lugo e a representación pictórica dos obxectos.

Cousas da praia (de 3 a 5 anos)



Mediante o xogo e a música ensinaremos aos participantes cuestións sobre a area da praia e as plantas que viven nela, porque sube e baixa a marea e outras sobre a acción humana: a praia como espazo de traballo no pasado e o problema actual do lixo no mar.

B de balea (de 3 a 5 anos)



A partir de pequenos xogos de construción de palabras e de imaxes, os participantes irán descubrindo as características das diferentes especies de cetáceos e porque se cazaban antigamente, así como os motivos polos que se abandonou esta práctica en moitos países.

Estrela polar (de 3 a 5 anos)



A pesar da gran dificultade que ten para os máis pequenos entender a orientación astronómica, este obradoiro está ideado para desenvolverse dun xeito activo e no que os nenos poidan participar e asimilar os conceptos básicos mediante o xogo.

O mapa do corsario (de 4 a 10 anos)



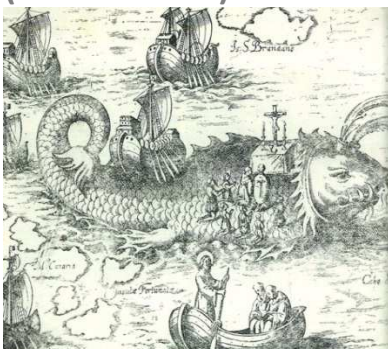
Os participantes terán que poñerse no papel dos piratas para formar unha tripulación, deseñar unha bandeira e crear unhas normas de convivencia. Mediante o xogo descubrirán os mellores tesouros que agocha o museo e aprenderán as diferenzas entre, piratas, filibusteiros ou corsarios.

Sardiñas para unha lata (de 4 a 10 anos)



Este obradoiro fai un percorrido por todo o proceso da conserva da sardiña dende a súa vida no mar e as diferentes artes de pesca para capturalas, ata os distintos métodos de conserva.

A Balea (de 6 a 8 anos)



A partir dunha introdución sobre as características principais das baleas e as diferentes ameazas ás que se ven sometidas, os participantes realizarán dous pequenos murais mediante a técnica do *collage*. Unha das imaxes estará baseada na caza das baleas e os diferentes perigos que corren e a outra representará a importancia de conservar a especie como parte dun ecosistema.

En busca do tesouro

(de 6 a 9 anos)



A partir dun mapa e dalgunhas pistas, os participantes terán que encontrar as diferentes partes dun quebra-cabezas coma si dun tesouro se tratara. A ruta do mapa centrarase na primeira volta ao mundo e os motivos comerciais que a impulsaron.

A caza da balea

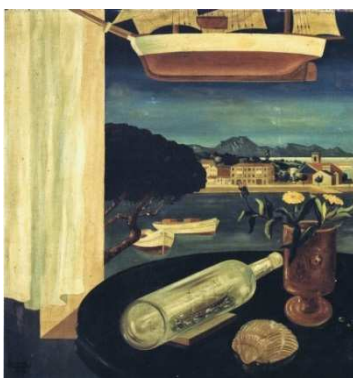
(de 6 a 9 anos)



A partir dun xogo de pistas os participantes deberán atopar unhas pezas agochadas no museo, co obxectivo principal de chegar aos nen@s os contidos da exposición *De Punta Balea a Cabo Morás. A caza moderna da balea en Galicia*. Cada grupo terá que resolver diferentes incógnitas, poñendo as solucións en común na parte final do obradoiro.

Mensaxe nunha botella

(de 6 a 12 anos)



As mensaxes dentro das botellas agochadas polas salas do museo revelarán aos participantes a importancia que teñen os océanos para o noso planeta, tanto para a diversidade das especies como pola súa influencia no clima. Mediante un xogo deberán completar unhas tarxetas que aportarán as pistas necesarias para atopar as mensaxes. Finalmente cada participante escribirá unha mensaxe cun bo desexo para os océanos e todas as mensaxes se meterán nunha botella común.

O que o mar non quere (de 6 a 14 anos)



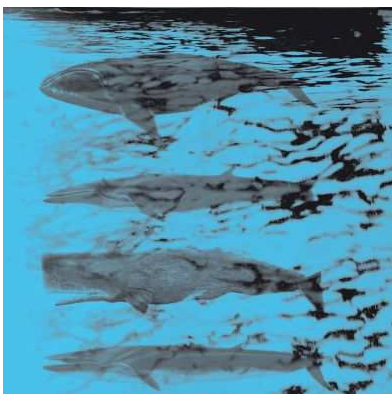
O mar converteuse nun gran vertedoiro de lixo. Paseando pola praia podemos encontrarnos numerosos obxectos que forman parte deses residuos e que deberían seguir o proceso de reciclaxe. Neste obradoiro os participantes traerán algún destes obxectos encontrados nas praias para coñecer os problemas que están a causar no ecosistema e as posibles solucións. Finalmente empregaremos os materiais para construír un gran monstro mariño.

A experiencia arqueolóxica. Do xacemento ao museo (de 6 a 16 anos)



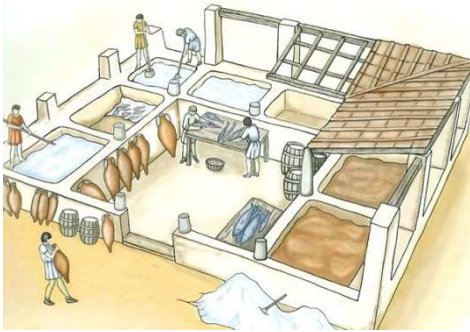
Neste obradoiro faise un percorrido histórico pola tradición da salga de Bue e de Galicia en xeral, dende a época romana, ata o período dos fomentadores cataláns no século XIX, e un percorrido pola vida deste patrimonio cultural dende o seu achado nas escavacións do xacemento romano de Pescadoira ata a exposición no museo, pasando polo taller de restauración.

Punta Balea (de 9 a 12 anos)



Mediante un xogo de pistas os participantes irán obtendo información de como foi a evolución da industria baleeira. A partir da exposición *De Punta Balea a Cabo Morás. A caza moderna da balea en Galicia* irán recoñecendo e relacionando obxectos, imaxes e palabras que axudarán a descifrar unha mensaxe.

O sal do mar (de 9 a 16 anos)



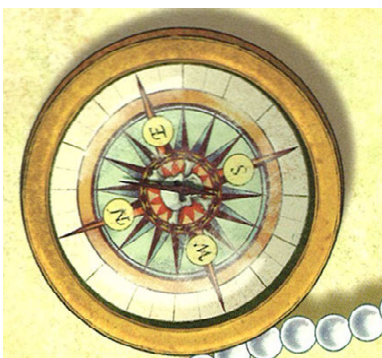
Este taller pretende facer comprender o papel fundamental do sal na conservación dos alimentos e a importancia da súa comercialización ao longo da historia, chegando a alcanzar grandes repercusións económicas e políticas. Prestarase maior atención ao uso do sal en Galicia para a conservación do peixe, sendo a salga un método de conservación empregado durante moitos séculos antes de que existiran as conservas enlatadas e os conxeladores.

Orientarse no mar (de 9 a 16 anos)



Os navegantes para orientarse no mar tiñan que tomar como referencia o horizonte e os astros, polo que os pilotos tiñan que ter coñecementos de astronomía e matemáticas para determinar a posición do barco e a ruta a seguir coa axuda dos instrumentos de navegación. Con este obradoiro os participantes poderán entender, un pouco máis, como se utilizaba o astrolabio e o sextante para facer as medicións co horizonte e os astros.

Seguir o rumbo. A agulla de marear (de 9 a 16 anos)



Este obradoiro ten como obxectivo facer comprender as propiedades magnéticas da Terra e explicar aos participantes o manexo da agulla de marear e a súa utilidade na navegación.

