

PROGRAMACIÓN DE
TALLERES
DIDÁCTICOS
MUSEO MASSÓ
PARA GRUPOS



◆ ¿Para quién?

Centros escolares y de formación, asociaciones y otras entidades, instituciones o agencias.

Se incluye la indicación de los talleres accesibles para personas con discapacidad intelectual



◆ ¿Cómo?

Reserva previa

- T. 886 151 101 entre 9.00- 21.00 h de lunes a viernes
- Correo museo.massó@xunta.gal

Indicar:

- día y hora que interesa reservar
- número de participantes
- curso o edad
- nombre y teléfono móvil de contacto de un responsable del grupo
- actividad a realizar

◆ Información de interés

Gratuito

Mínimo 10 participantes por grupo

Actividades adaptadas a los diferentes niveles educativos

Horario del museo:

- De octubre a mayo:
 - ◆ martes- sábado de 9.00 a 21.00 horas
 - ◆ domingo de 10.00 a 14.00 horas
 - ◆ cerrado: lunes, festivos y 11 de noviembre, 24 y 31 de diciembre
- De junio a septiembre
 - ◆ martes- sábado de 9.00 a 21.30 horas
 - ◆ domingo de 10.00 a 14.00 horas
 - ◆ cerrado: lunes, festivos y 16 de julio

Enlace a la web del Museo Massó

<https://museomasso.xunta.gal/es/actividades>

◆ El canto de las ballenas



Edades recomendadas:
4- 6 años

Descripción: Actividad centrada en las ballenas con el objetivo de conocer sus características principales como animales marinos, así como las distintas especies que existen.

◆ Corseando con Os Bolechas



Edades recomendadas:
4- 6 años

Descripción: Se propone un acercamiento a la actividad corsaria y a su desarrollo en Galicia: la diferencia con la piratería, y su regulación, las formas de actuar y los objetivos.

Modalidad de actividad en versión online:
<https://museomasso.xunta.gal/es/recursos-digitales/aprende-y-juega/corseando-con-los-bolechas-en-el-museo-masso>

◆ Mar a la vista



**Edades
recomendadas:**
4- 6 años

Descripción: Juego de reconocimiento de diferentes especies marinas a partir de una pintura de Urbano Lugués. Las niñas y niños irán descubriendo el universo pictórico del artista así como la representación de los elementos en la pintura.

◆ Cosas de la playa



**Edades
recomendadas:**
4- 6 años

Descripción: Actividad encaminada al descubrimiento de la playa como hábitat natural. Se formulan cuestiones como la formación de la arena de la playa, el por qué de las mareas, que tipo de plantas viven en las dunas, etc. El objetivo fundamental es ofrecer una visión diferente de la playa aprendiendo a respetarla como un espacio común donde también viven plantas y animales.

◆ El mapa del corsario



Edades recomendadas:
4- 10 años

Descripción: La actividad pretende fijar mediante el juego una serie de conceptos sobre las diferencias entre las actividades de piratería y del corso, su naturaleza, objetivos, su papel en la sociedad del siglo XIX y el protagonismo gallego en este ámbito.

◆ Lo que el mar no quiere



Edades recomendadas:
5- 9 años

Descripción: Este taller aborda la problemática de la contaminación de los océanos. A las personas participantes se les propone un juego para concienciarlas sobre las consecuencias de los residuos que acaban en el mar y la gran importancia de la conservación de los océanos.

◆ Los tesoros del galeón hundido



Edades recomendadas:
5- 9 años

Descripción: Actividad lúdica desarrollada desde la línea del descubrimiento y el juego para conocer en que consiste el trabajo de la arqueología subacuática, desde la exploración de los fondos marinos hasta la interpretación de los depósitos arqueológicos y la formulación de hipótesis.

◆ La aventura del *Nautilus* Navegando bajo los mares



Edades recomendadas:
5- 10 años

Descripción: La actividad pretende dar a conocer los capítulos más reseñables de la obra *Veinte mil leguas de viaje submarino*; especialmente lo relativo a la llegada del submarino *Nautilus* a la bahía de Vigo, cuando recalca en la ciudad atraído por el supuesto tesoro de los galeones de Rande. El taller hace especial hincapié en los objetos que conserva el Museo Massó recuperados en la ensenada de San Simón, como un cañón extraído de las aguas en el año 1958 y que pertenece a alguna de las embarcaciones hundidas que participaron en la famosa batalla de Rande en el año 1702.

◆ La ballena

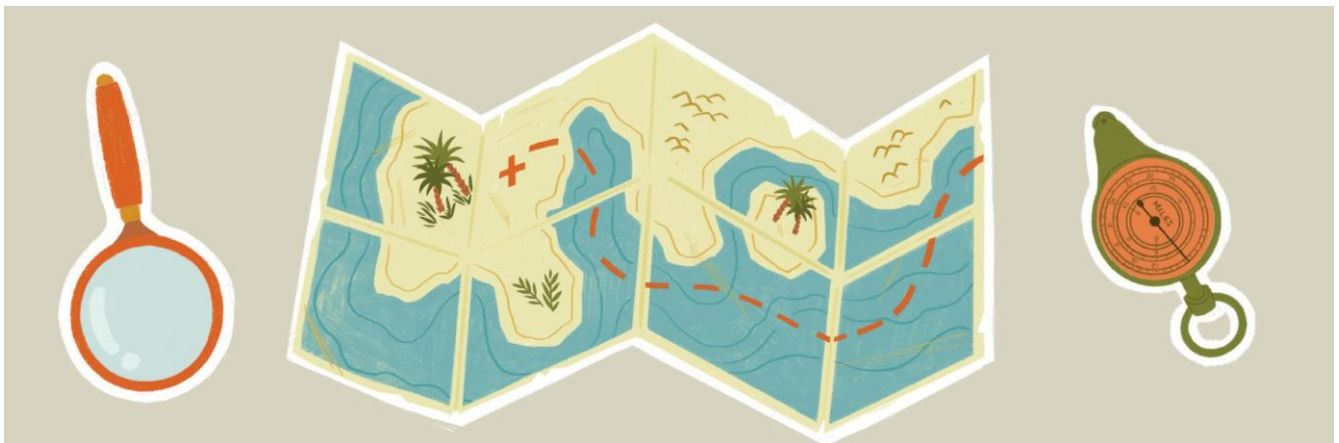


Edades recomendadas:
6- 8 años



Descripción: A partir de una introducción de las características principales de las ballenas y las diferentes amenazas a las que están sometidas, los participantes realizarán dos pequeños murales mediante la técnica del *collage*. Una de las imágenes estará basada en la caza y los diferentes peligros que corren las ballenas y la otra representará la importancia de conservar la especie como parte de un ecosistema.

◆ En busca del tesoro

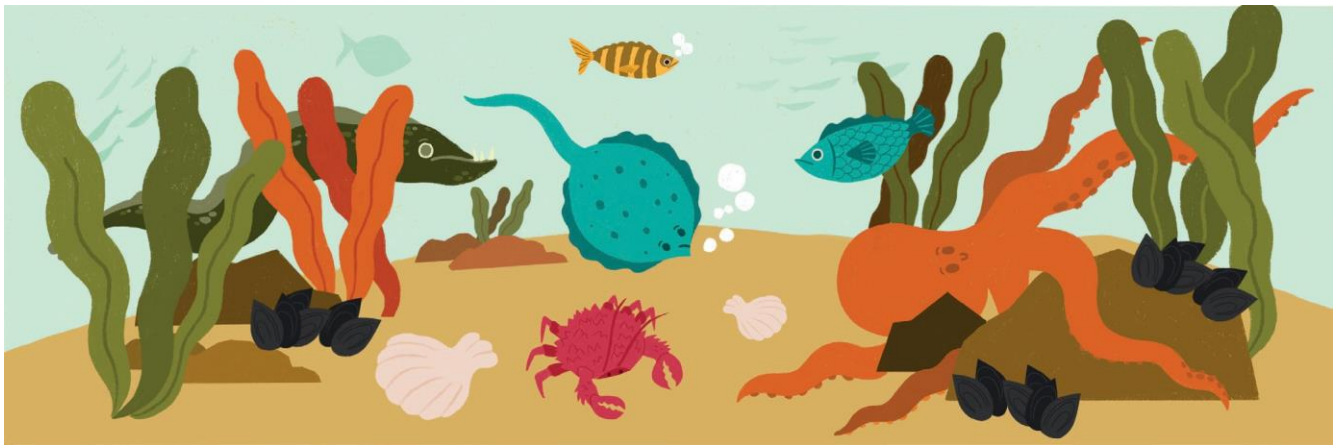


Edades recomendadas:
6- 9 años



Descripción: Actividad centrada en el episodio de la expedición naval de la primera vuelta al mundo y los motivos comerciales que la impulsaron. A partir de un mapa y de algunas pistas, las personas participantes tendrán que encontrar las diferentes partes de un rompecabezas como si de un tesoro se tratara.

◆ Esta ría es un chollo



Edades recomendadas:
6- 9 años

Descripción: Este taller aborda la temática de los ecosistemas de las Rías Baixas a través de especies representativas vinculadas con el discurso de la exposición permanente. Por otra banda, se hace hincapié en la concienciación del cuidado ambiental a partir del reciclaje.

Modalidad de actividad en versión online:
<https://view.genially.com/608806bd1719e10d2c2211e8>

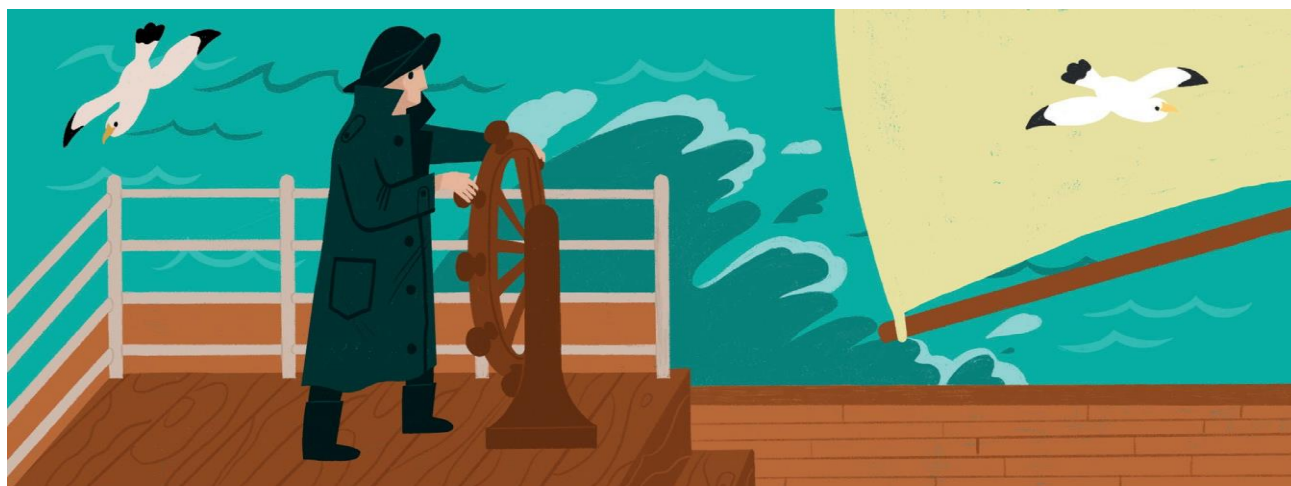
◆ Telling stories at the museum



Edades recomendadas:
A partir de 6 años

Descripción: Con esta actividad acercaremos de forma atractiva los contenidos principales del relato museístico de la exposición permanente: la conquista del mar y la explotación de los recursos del mar, a través de la industria conservera y ballenera, aprendiendo el vocabulario específico en inglés, escrito y oral, con juegos y preguntas.

◆ El arte de navegar

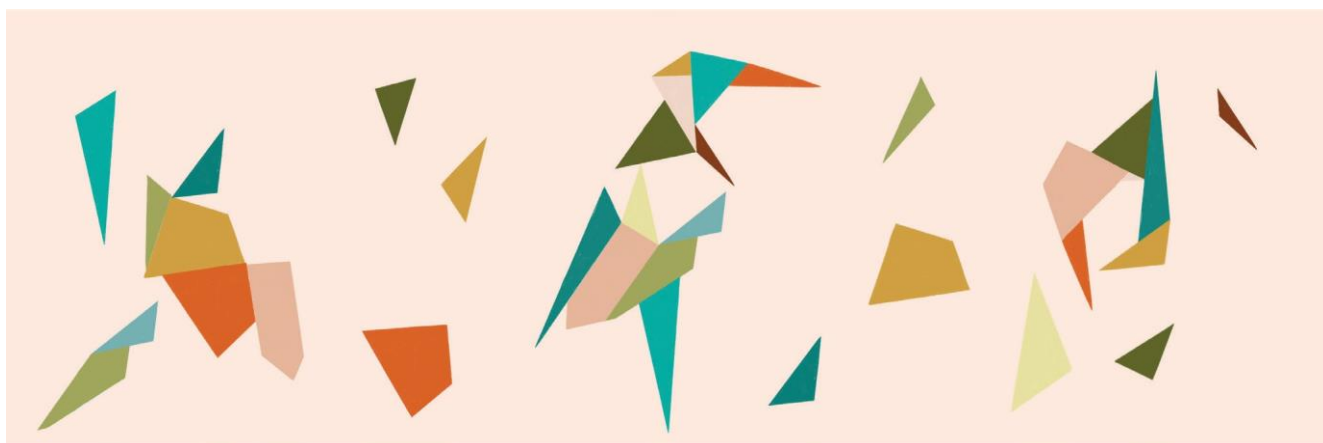


Edades recomendadas:
6- 12 años

Descripción: El arte de navegar requiere de conocimientos en materias como astronomía, matemáticas, geometría y cartografía. En este taller conocerán y descubrirán las partes principales de un barco y la distribución de tareas que se realizan a bordo mediante un juego en equipo donde la tripulación deberá superar algunas pruebas empleando conocimientos básicos de diferentes disciplinas.

◆ Massomakion

Cuatro propuestas de tangram sobre diseños de las latas Massó



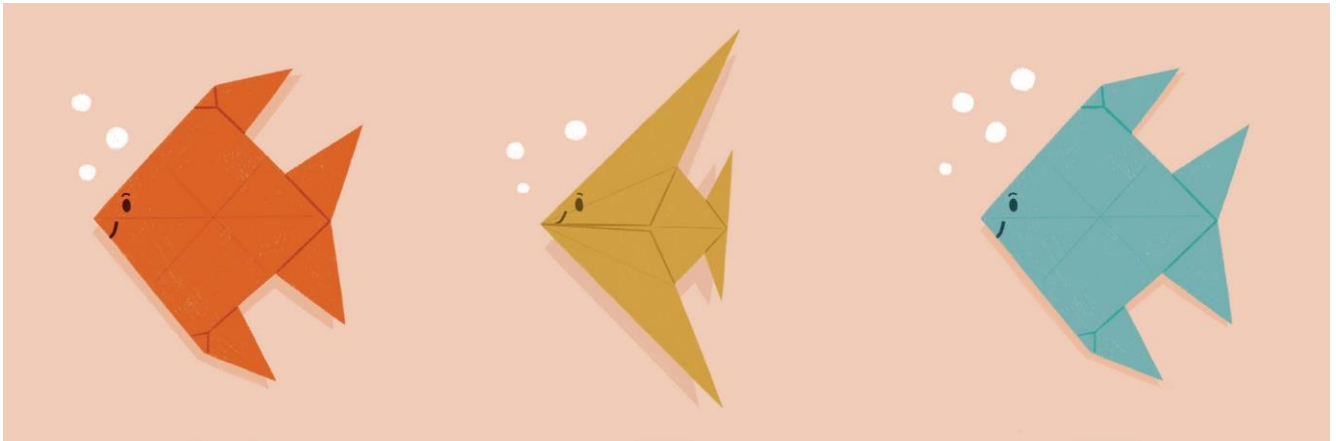
Edades recomendadas:
6- 12 años



Descripción: El MassoMakion es una versión del rompecabezas más antiguo que conocemos, el Stomakion, que fue ideado en el siglo III antes de nuestra Era por Arquímedes de Siracusa. En el MassoMakion se propone un juego a partir de los diseños de las latas de la empresa Massó y las formas geométricas. Se pueden construir hasta cuatro diseños diferentes con las piezas del tangram.

Modalidad de actividad en versión online:
<https://view.genially.com/637b578a7b82010011af0b8c>

◆ Origami marino



Edades recomendadas:
6- 12 años



Descripción: Taller sobre las artes de pesca y la división por género del trabajo en el sector pesquero, desarrollado a partir de contenidos de la sección de la exposición permanente dedicada a la industria ballenera y de la muestra temporal *Crecer co mar. Los gozos y las sombras de una villa marinera*. Se concluye con una actividad manual que consiste en la elaboración de un animal marino con la técnica del origami.

Modalidad de actividad manual en versión online:

<https://museomasso.xunta.gal/es/recursos-digitales/aprende-y-juega/origami-marino>

◆ Mensaje en una botella



Edades recomendadas:
6- 12 años

Descripción: Los mensajes dentro de las botellas agachadas por las salas de exposición revelarán a las personas participantes la importancia que tienen los océanos para nuestro planeta, tanto para la diversidad de las especies como por su influencia en el clima. Mediante un juego deberán completar unas tarjetas que aportarán las pistas necesarias para encontrar los mensajes.

◆ La gran batalla de Rande



Edades recomendadas:
7- 10 años

Descripción: Taller didáctico que se acerca al episodio histórico de la batalla de Rande y al mito del tesoro de los galeones hundidos. Las personas participantes también tendrán que elaborar un tablero para jugar al juego de hundir la flota inspirado en esta batalla.

◆ El diseño en conserva



Edades recomendadas:
8- 16 años

Descripción: Este taller se centra en el diseño gráfico desde el punto de vista del *marketing*. Las personas participantes conocerán la evolución de los diseños en las latas de conserva de la empresa Masó Hermanos y, después, tendrán que crear su propio diseño.



◆ La sal del mar



Edades recomendadas:
9- 16 años

Descripción: Este taller explica el papel fundamental de la sal en la conservación de los alimentos y la importancia de su comercialización a lo largo de la historia, llegando a alcanzar grandes repercusiones económicas y políticas. Se prestará mayor atención al uso de la sal en Galicia para la conservación del pescado, y se visibilizará el trabajo de las mujeres en la industria de la salazón, siendo esta un método de conservación empleado durante muchos siglos antes de que existieran las conservas enlatadas y los congeladores.

◆ Atando cabos. Nudos marineros

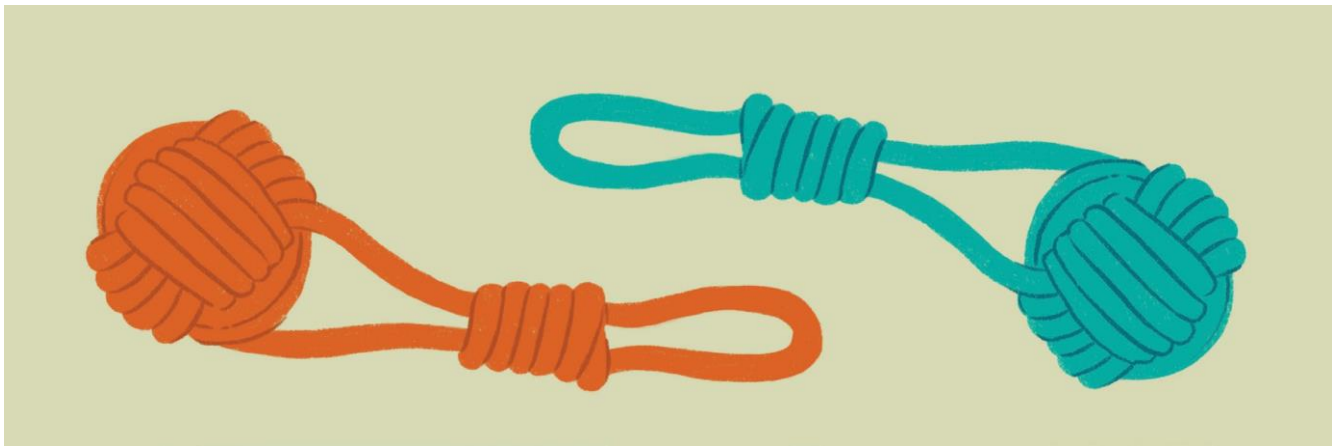


Edades recomendadas:
A partir de 8 años



Descripción: Taller práctico de aprendizaje de 5 nudos marineros básicos: Cote, As de Guía, Llano, Ocho y Ballestrinque. Se explicará su origen y aplicación y, después, se montará un pequeño cuadro de nudos.

◆ Atando cabos. Nudos marineros

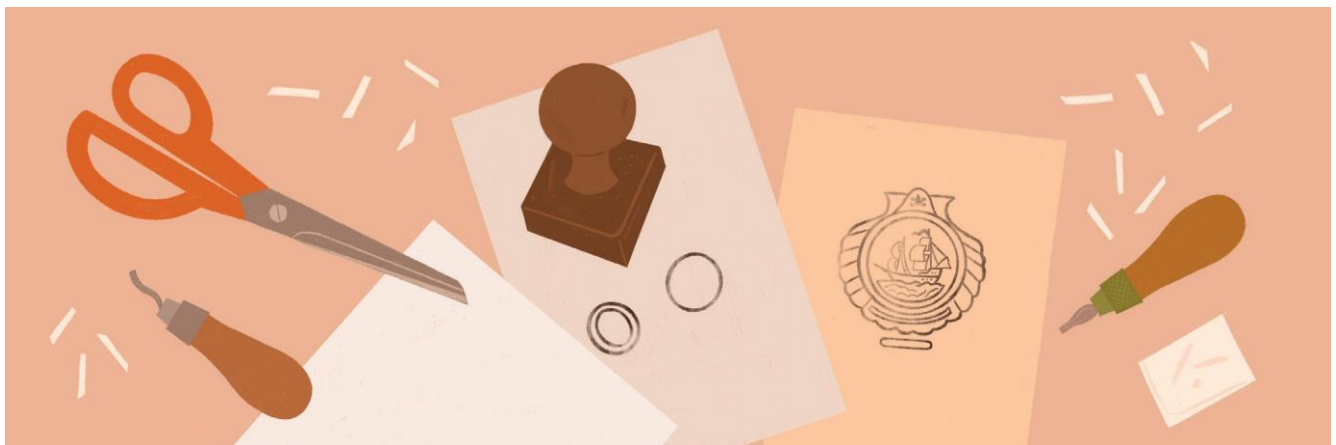


Edades recomendadas:
A partir de 12 años



Descripción: Taller práctico de aprendizaje de nudos marineros básicos. Se explicará su origen y aplicación y, después, cada persona participante elaborará un llavero con un tipo de nudo mariner.

◆ Ex libris. Personaliza tus libros



Edades recomendadas:
A partir de 8 años



Descripción: El taller consiste en la realización de un *ex-libris* (sello estampado) para personalizar los libros de las personas participantes. Aprenderán la técnica del grabado sobre goma y la fabricación de tampones o matrices. Después de conocer el *ex-libris* que Antonio Massó diseñó para la biblioteca del Museo Massó, elaborarán y estamparán su propio sello.

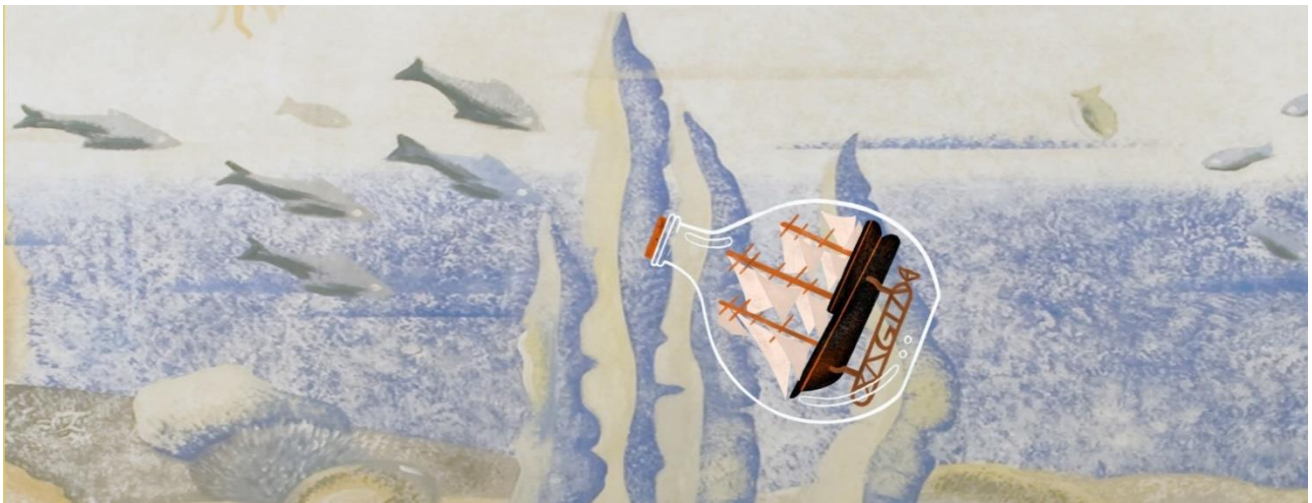
Redes de Mallo



Edades recomendadas:
Taller familiar
A partir de 6 años

Descripción: A través del cuaderno de Bueu y la serie "La religión del trabajo" de la artista gallega Maruja Mallo, se obtendrán los conocimientos básicos con perspectiva de género sobre la obra y la figura de la pintora y sobre la vida marinera que recogió en su cuaderno de apuntes del año 1936; las redes, los oficios y las cuestiones sociales que se generan alrededor del trabajo en el mar.

El Nautilus de Luguís



Edades recomendadas:
6- 12 años

Descripción: Actividad que gira alrededor de la figura del pintor Urbano Luguís y su vinculación al museo y a la familia Massó. Se propone un juego en el que se trata de buscar en reproducciones de cuadros del pintor las piezas de la colección del museo en las que se inspiró el artista para formar su particular iconografía.

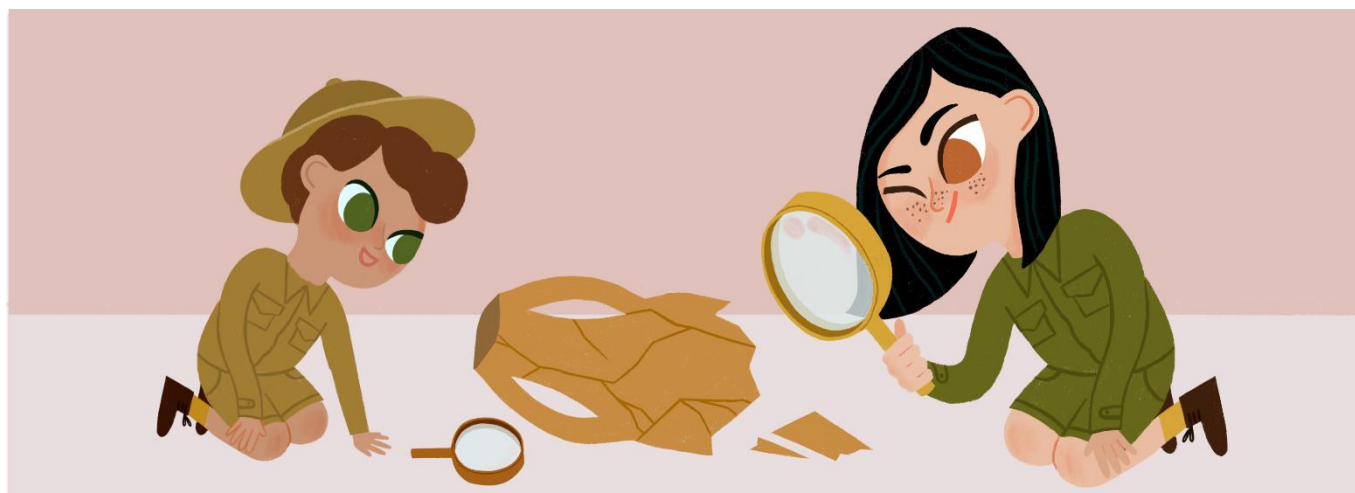
Con A de astrónomAs



Edades recomendadas:
4- 12 años

Descripción: Esta actividad pretende ofrecer a las nuevas generaciones referentes femeninos en el sector científico. Se trata de una actividad didáctica adaptada a los diferentes niveles escolares sobre el olvido intencionado a lo largo de la historia de la aportación realizada por las mujeres de ciencia. En este taller además de trabajar conocimientos básicos sobre la astronomía y su aplicación a cuestiones prácticas como la orientación en la navegación, nos centramos en algunas investigaciones de mujeres astrónomas que pudieron ser recuperadas para la historia.

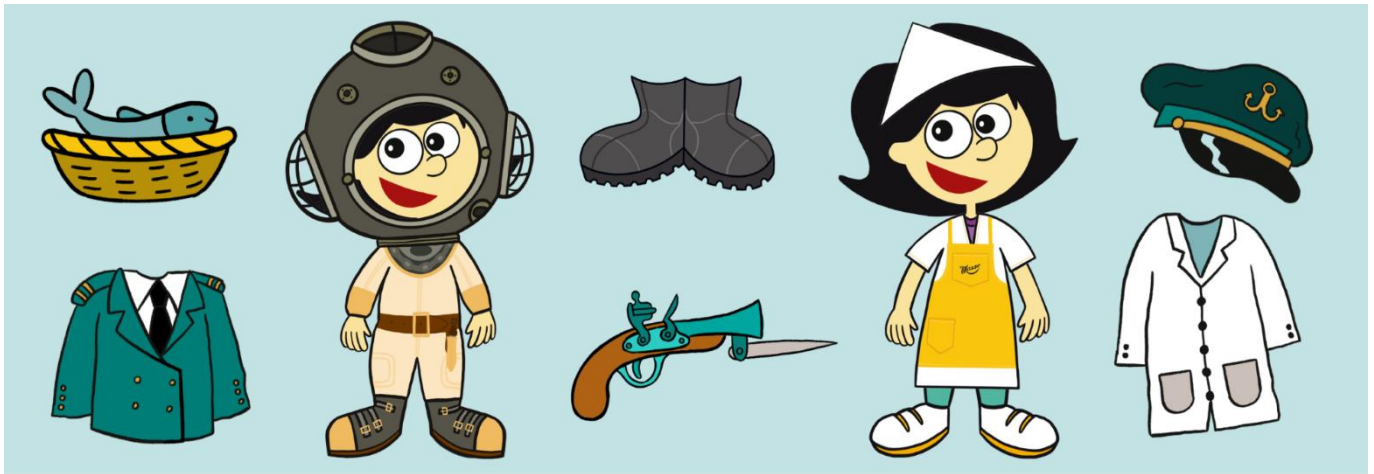
Arqueólog@s por un día



Edades recomendadas:
6- 12 años

Descripción: Taller práctico sobre la actividad arqueológica centrado en los hallazgos del yacimiento de Pescadoira en Bueu donde se encontraron los restos de una fábrica de salazón y un taller de ánforas de época romana.

¿Qué quiero hacer de mayor?



**Edades
recomendadas:**
4- 6 años

Descripción: Actividad educativa para reforzar los nuevos modelos de masculinidad y feminidad, desbaratando los roles machistas que identifican las profesiones y los oficios con un género determinado. Trabajamos contenidos presentes en las exposiciones, seleccionando objetos de las distintas ocupaciones, y jugamos a los recortables con la indumentaria representativa de las mismas.