

Dossier de talleres

Juega en el Museo

Educación Infantil

Educación Primaria

Educación Secundaria





Índice

- 1.- Presentación_____pág. 3
- 2.- Actividades disponibles_____pág. 4
- 3.- Cómo reservar_____pág. 14

1

Presentación

El museo se complace en ofrecer una variedad de actividades educativas diseñadas para complementar las visitas guiadas de colegios e institutos. Estas actividades están diseñadas para enriquecer la experiencia de los estudiantes, fomentando el aprendizaje activo.



2

Actividades disponibles

Las actividades que a continuación se muestran se adaptan a las distintas etapas escolares, para que los alumnos y alumnas puedan disfrutar de aprender jugando y repasar conocimientos vistos en el Museo.

Todas ellas se llevarán a cabo tras la visita guiada a la sala de exposición, aunque si los grupos son muy numerosos, podremos subdividirlos y, en ese caso, se realizará de forma simultánea alguno de los siguientes talleres si el personal docente lo considera oportuno:

- Decoración de fíbulas visigodas.
- Marcapáginas.
- Bingo.
- Pasapalabra.
- Estratigrafía arqueológica.
- Adivina quién soy.
- Pinturillo.

Decoramos una fíbula visigoda

Las fíbulas eran elementos en metal que servían para sujetar la ropa y que podían estar bellamente decorados con cuentas de colores. Para los más pequeños, decoraremos el dibujo de una fíbula con bolitas de papel de colores.



Marcapáginas

El marcapáginas nos permite desarrollar la imaginación y las dotes artísticas de los más pequeños. Pueden hacer cenefas griegas, mosaicos romanos, azulejos andalusíes... ¡y mil cosas más!



3 a 6 años

Bingo

Esta actividad se desarrolla como el clásico juego de Bingo, pero en lugar de números lo haremos con piezas que encontramos en el Museo y que tienen relación con la Historia. Quien antes complete su cartilla, gana el juego.

Primaria:

Se les muestran aleatoriamente las imágenes que aparecen en el cartón de Bingo.

Secundaria:

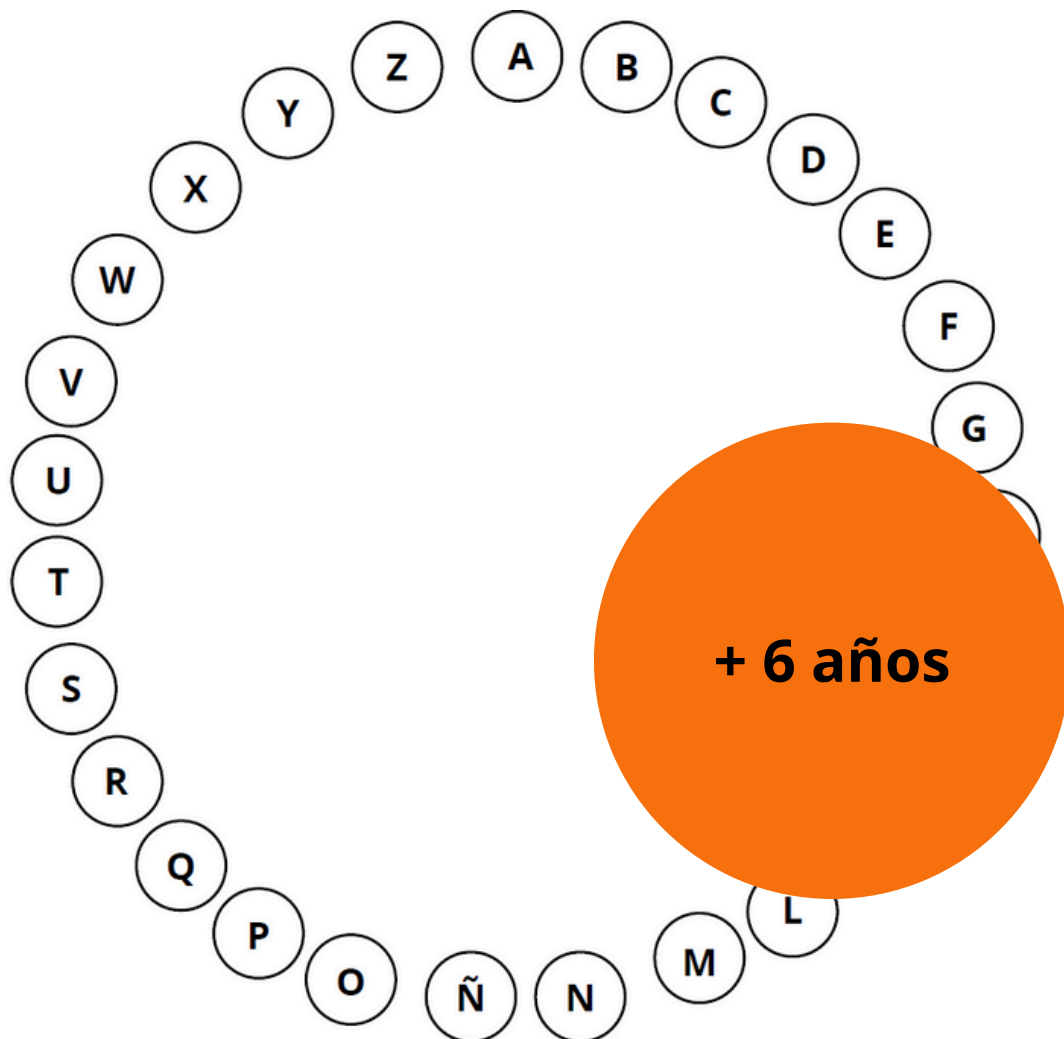
Se les dan definiciones que tienen que relacionar con los dibujos que aparecen en el cartón de Bingo



+ 6 años

Pasapalabra

El juego de Pasapalabra con definiciones adaptadas a conceptos relacionados con la historia y la arqueología, tanto para primaria como para secundaria. Puede hacerse de manera individual o por equipos.



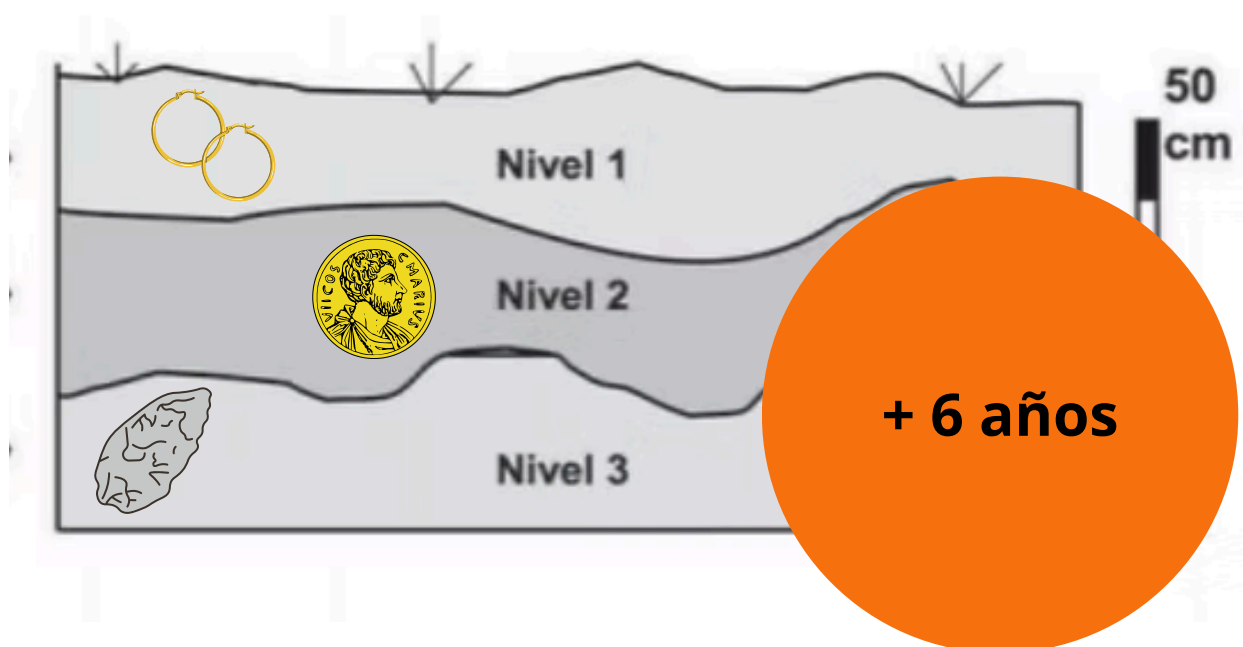
Gymkanas

Las gymkanas, con pruebas y preguntas adaptadas a las distintas edades, son un clásico en nuestros talleres y siempre han tenido un gran éxito. La novedad: un gymkana con cinco pruebas dedicadas a la prehistoria, época íbera, época romana, época islámica y época contemporánea.



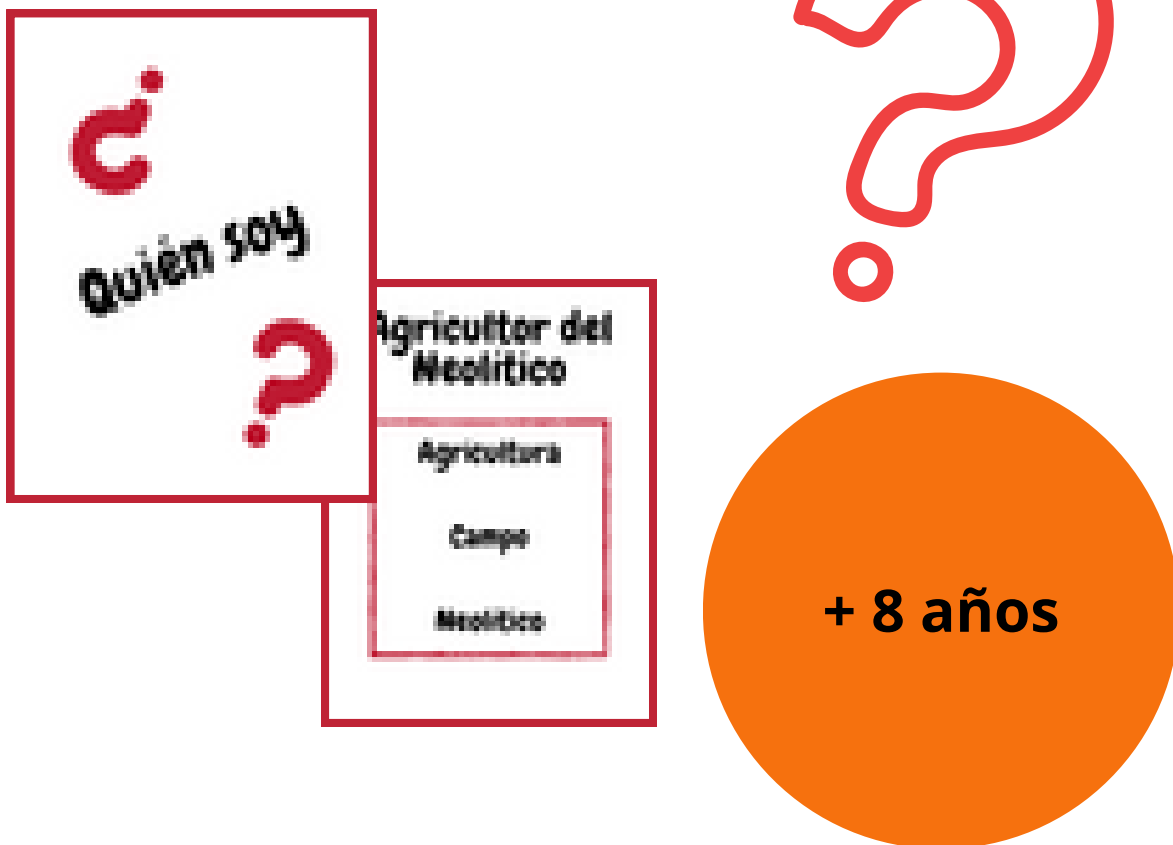
Estratigrafía arqueológica

Comprender cómo se van superponiendo las distintas culturas es clave para entender el trabajo arqueológico, así como conocer la importancia de los contextos. En este taller, los participantes deben intentar averiguar de qué época son las piezas que les han tocado e introducirlas en su etapa correspondiente en el cajón de estratos.



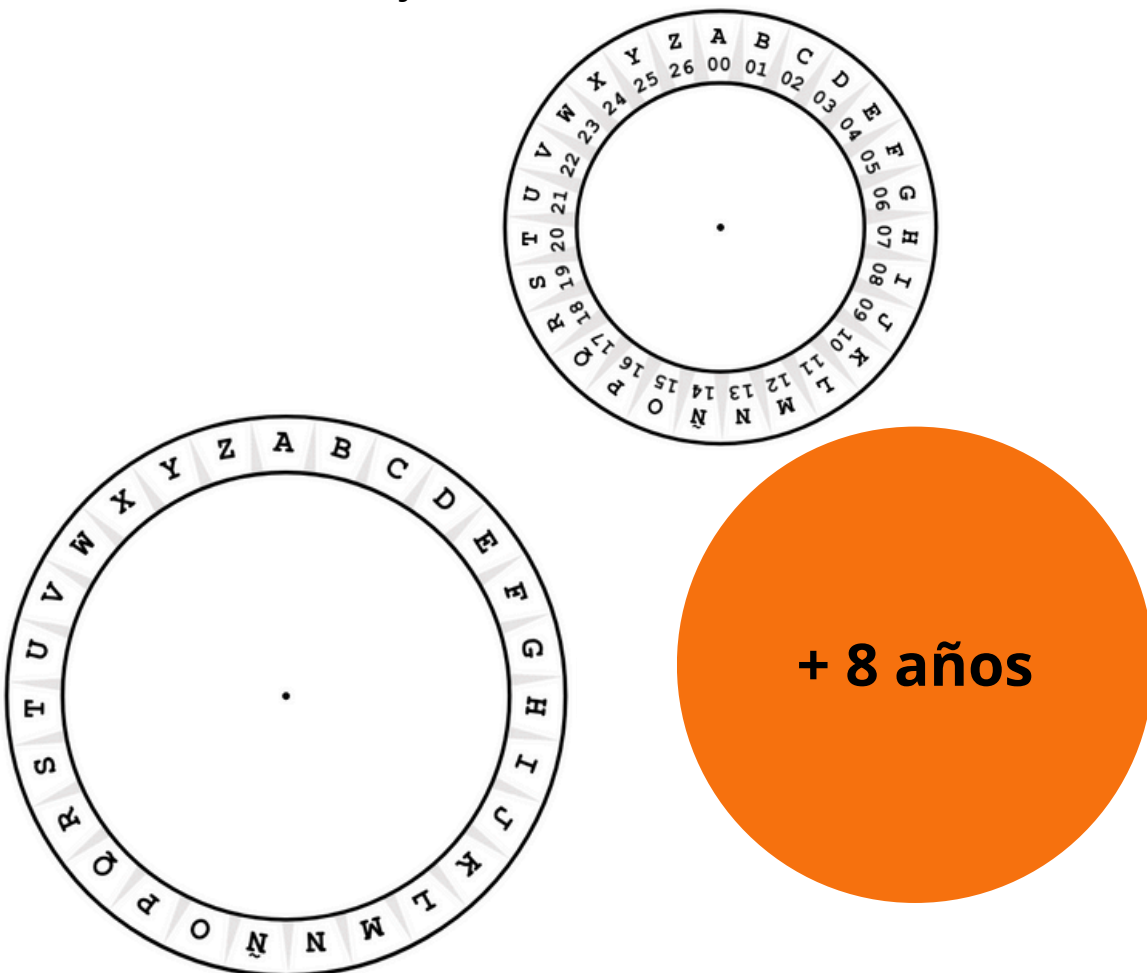
Adivina quién soy

¿Podrías describir quién eres sin usar las palabras prohibidas?
Un juego desarrollado por equipos donde deben poner a prueba su capacidad descriptiva.



Descubre la palabra secreta

Desde la antigüedad se han enviado mensajes encriptados para que el enemigo no pudiera leerlos y conocer la información. En este taller descifraremos mensajes gracias a la Clave de César, ¿podrán los alumnos descubrir la palabra oculta tras el mensaje?



Pinturillo

En esta actividad, los alumnos deben mostrar sus dotes pictóricas en un juego grupal, dibujando el tema que a cada uno le toque en la pizarra. El resto del equipo tendrá que adivinarlo antes de que se agote el tiempo.



3

Cómo reservar

Para reservar alguno de los talleres mostrados en este dossier, así como la visita guiada a la sala de exposición, debe ponerse en contacto con el Museo a través de los siguientes medios:

- Teléfono: 857120700
- Correo electrónico: museo@villanuevadecordoba.com