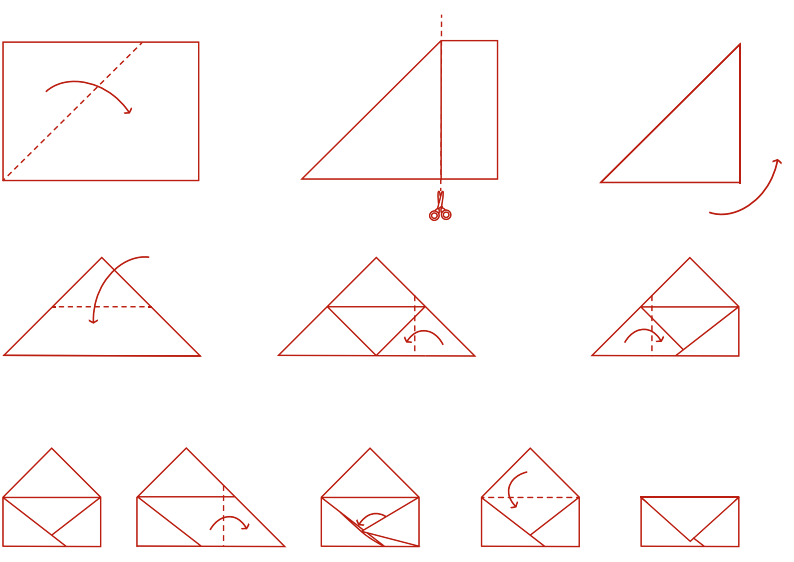


# Manifesto pola curiosidade

Programa Educativo  
2026—2027

Centro de Arte  
FMUJ

# Que é para ti a curiosidade?



## INSTRUCCIÓNS

Este material é tamén unha invitación a xogar. Queremos construír xuntas un manifesto pola curiosidade a través dunha cadea de preguntas.

Comeza pola parte lateral: atoparás unha pregunta. Respóndea con outra pregunta, dobra e recorta por onde se indica e garda esa parte.

Co resto do folio poderás construír un sobre seguindo as ilustracións. Introduce nel a túa pregunta e envíallo a outra persoa para que continúe o xogo.

Podes compartir o resultado nas redes sociais e etiquetarnos, ou facérmolo chegar á sede do Centro de Arte FMJJ.

# Manifesto pola curiosidade

Programa Educativo  
2026—2027

Centro de Arte  
FMUJ

# Que é para ti a curiosidade?

## Manifesto pola curiosidade

3 Este curso, coincidindo coa apertura de Vermello Negro Azul Amarelo, un novo espazo para explorar, detense e compartir, o xogo é a ferramenta que atravesa toda a programación. Xogar para facernos preguntas, para experimentar e para observar desde outros lugares.

## ESCOLA

Exe no que se articulan os proxectos dirixidos á comunidade educativa e desde o que traballamos para promover a relación entre a arte e a escola.

**Percorridos pola Colección permanente dirixidos á comunidade educativa**

- Educación Infantil: Xogo, obxecto, cousa, Contos á natureza.
- Educación Primaria: O voo, Tras un murmuro, ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos Ir, vir, levar, traer.

## Formación docente

Durante este curso, a proposta realízase en colaboración coa Oficina da Coruña e está dirixida a docentes de todos os niveis educativos. O obxectivo xeral é reforzar a presenza da arte na escola como ferramenta de transformación pedagóxica, social e cultural. Realizaranse catro seminarios, impartidos por María de Gonzalo e Pablo Pérez Prieto, Estelle Julian, Mercedes Azpilicueta e Fuentesaal Arenillas.

## Maiores

**Raíz.** Programa dirixido a maiores de 65 anos. Nesta terceira edición seguiremos encontrándonos arredor da mesa, compartindo coñecementos e activando a memoria a través da comida, entendida como unha forma de coñecemento e creación colectiva. Contaremos con artistas e outros axentes convidados.

**Outros proxectos**

**Activacións de Vermello Negro Azul Amarelo.** Programa de actividades, dirixidas a todos os públicos, para activar a instalación Vermello Negro Azul Amarelo, de Ana Ausín e Antonio Ballester Moreno. Ao longo do curso desenvolveranse diferentes accións nas que o xogo e a experimentación serán protagonistas.

## Arte e escola

**Aprender do bosque.** É un proxecto dirixido ás escolas que se articula arredor de dous dispositivos complementarios. Inclúe un kit con sementes e plantas novas de especierios, bidueiro e sobreira, acompañados dun protocolo de observación do bosque, deseñado xunto a Ximena Garrido Lecca e ilustrado por Blanca Gracia. Este material reúne contidos de ecofisioloxía, vexeral, propostas de observación da contorna e accións de meditación que favorecen unha aprendizaxe situada e relacional arredor da biodiversidade.

**Bor de carozo.** Durante este curso, na EEI Donamiro, o millo corvo continúa sendo o río condutor dunha nova experiencia. Nesta ocasión, en colaboración cos artistas Fuentesaal Arenillas e Viravolta, tiñeres, ampliaremos a mirada para explorar as posibilidades do millo desde a escultura, o xogo e o teatro.

## Conversacións inaxinarias.

É unha proposta realizada en colaboración co artista Luís Cammitzer e co Museo Moderno de Bos Aires, que se desenvolve no IES Xograr Aronso Gómez de Sarria. A proposta emprega a intelixencia artificial para crear diálogos ficticios entre personaxes históricos, algúns deles presentes na Colección de Arte, e formula unha reflexión crítica sobre o papel da IA na maneira en que construímos e interpretamos o coñecemento.

## Quen recolle pan, sementa millo.

Programa dirixido aos centros colaboradores da rede PLANEA, xunto coa Consellería de Educación.

## COMUNIDADE

Exe no que se articulan os proxectos dirixidos ás distintas comunidades, que busca xerar vínculos entre familias e a institución.

## Familias

**Semente.** Durante este curso presentamos unha serie de obradoiros de xogo e experimentación libre en familia, deseñados por Createctura. Propoñen unha aproximación ao territorio desde catro dimensións complementarias: os lugares que nos coidan, os saberes que o configuran, as relacións que o atravesan e as formas que o habitamos.

**Preguntas ao clima.** Visitas-taller á Colección de Arte en familia, deseñadas por La Querencia. A través desta actividade, dun xeiro lúdico e participativo, estableceremos pontes entre as obras, os seus espazos e a natureza.

## Adultos

**Percorrer un libro.** Programa en colaboración cos clubs de lectura das bibliotecas da Coruña. Partindo do libro como ferramenta de meditación, este expándese e cobra vida na Colección de Arte e nas exposicións temporais.

**Habitar o inesperado.** Propón múltiples maneiras de habitar a Colección permanente e as exposicións temporais. Por unha banda, compoñese dun programa de accións para activar as obras, desenvolvido por unha serie de axentes convidados. Por outra, dun conxunto de percorridos comentados a través de diversas temáticas e miradas.

## Da rúa porta á miña.

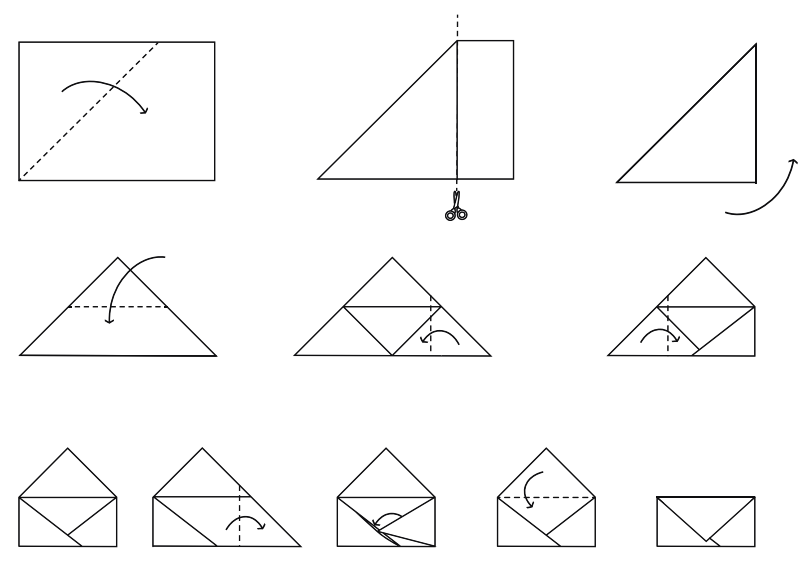
Programa de percorridos pola Colección permanente a través da música e das tradicións vivas en colaboración coa A.C. Donaire e a cooperativa Rexenerando.

## Programa Educativo 2026-2027

4 Así, todos os proxectos buscan xerar espazos de encontro, participación e aprendizaxe compartida, desde unha mirada aberta, plural, incluída e accesible, nos que a diversidade de experiencias e de miradas teña o seu lugar.

## Manifesto pola curiosidade

Unha proposta que sitúa o xogo no centro, como aprendizaxe, favorecendo o desenvolvemento integral das persoas.



### INSTRUCCIÓNS

Este material é tamén unha invitación a xogar. Queremos construír xuntas un manifesto pola curiosidade a través dunha cadea de preguntas.

Comeza pola parte lateral: atoparás unha pregunta. Respóndea con outra pregunta, dobra e recorta por onde se indica e garda esa parte.

Co resto do folio poderás construír un sobre seguindo as ilustracións. Introduce nel a túa pregunta e envíallo a outra persoa para que continúe o xogo.

Podes compartir o resultado nas redes sociais e etiquetarnos, ou facérmolo chegar á sede do Centro de Arte FMJJ.

## Programa Educativo 2026-2027

2 Entendemos a curiosidade como o desexo que nos leva a preguntarnos por aquilo que descoñecemos, a investigar, a imaxinar outros escenarios, a construír coñecemento a partir da comprensión do mundo que nos rodea.

# Manifesto pola curiosidade

Programa Educativo  
2026—2027

Centro de Arte  
FMUJ

# Que é para ti a curiosidade?

## Manifesto pola curiosidade

3 Este curso, coincidindo coa apertura de Vermello.Negro.Azul.Amarelo, un novo espazo para explorar, detense e compartir, o xogo é a ferramenta que atravesa toda a programación. Xogar para facernos preguntas, para experimentar e para observar desde outros lugares.

## ESCOLA

Exe no que se articulan os proxectos dirixidos á comunidade educativa e desde o que traballamos para promover a relación entre a arte e a escola.

**Percorridos pola Colección permanente dirixidos á comunidade educativa**

- Educación Infantil: Xogo, obxecto, cousa, Contos á natureza.
- Educación Primaria: O salto, O voo, Tras un murmuro.
- ESO, Bacharelato e Ciclos Formativos: Ir, vir, levar, traer.

## Formación docente

Durante este curso, a proposta realízase en colaboración co CCF da Coruña e está dirixida a docentes de todos os niveis educativos. O obxectivo xeral é reforzar a presenza da arte na escola, social e culturalmente, de transformación pedagóxica, social e cultural. Realizaranse catro seminarios, impartidos por María de Gonzalo e Pablo Pérez Prieto, Estelle Julian, Mercedes Azpilicueta e Fuentesaal Arenillas.

## Maiores

**Raíz.** Programa dirixido a maiores de 65 anos. Nesta terceira edición seguiremos encontrándonos arredor da mesa, compartindo coñecementos e activando a memoria a través da comida, entendida como unha forma de coñecemento e creación colectiva. Contaremos con artistas e outros axentes convidados.

**Outros proxectos**

**Activacións de Vermello.Negro.Azul.Amarelo.** Programa de actividades, dirixidas a todos os públicos, para activar a instalación Vermello.Negro.Azul.Amarelo, de Ana Ausín e Antonio Ballester Moreno. Ao longo do curso desenvolveranse diferentes accións nas que o xogo e a experimentación serán protagonistas.

## Arte e escola

**Aprender do bosque.** É un proxecto dirixido ás escolas que se articula arredor de dous dispositivos complementarios. Inclúe un kit con sementes e plantas novas de especierios, bidueiro e sobreira, acompañados dun protocolo de observación do bosque, deseñado xunto a Ximena Garrido Lecca e ilustrado por Blanca Gracia. Este material reúne contidos de ecofisioloxía, vexeral, propostas de observación da contorna e accións de meditación que favorecen unha aprendizaxe situada e relacional arredor da biodiversidade.

**Bor de carozo.** Durante este curso, na EEI Donamiro, o millo corvo continúa sendo o río condutor dunha nova experiencia. Nesta ocasión, en colaboración cos artistas Fuentesaal Arenillas e Viravolta, tiñeres, ampliaremos a mirada para explorar as posibilidades do millo desde a escultura, o xogo e o teatro.

## Conversacións inaxinarias.

É unha proposta realizada en colaboración co artista Luís Camnitzer e co Museo Moderno de Bos Aires, que se desenvolve no IES Xograr Afonso Gómez de Sarria. A proposta emprega a intelixencia artificial para crear diálogos ficticios entre personaxes históricos, algúns deles presentes na Colección de Arte, e formula unha reflexión crítica sobre o papel da IA na maneira en que construímos e interpretamos o coñecemento.

## Quen recolle pan, sementa millo.

Programa dirixido aos centros colaboradores da rede PLANEA, xunto coa Consellería de Educación.

## COMUNIDADE

Exe no que se articulan os proxectos dirixidos ás distintas comunidades, que busca xerar vínculos entre familias e a institución.

## Familias

**Semente.** Durante este curso presentamos unha serie de obradoiros de xogo e experimentación libre en familia, deseñados por Createctura. Propoñen unha aproximación ao territorio desde catro dimensións complementarias: os lugares que nos coidan, os saberes que o configuran, as relacións que o atravesan e as formas nas que o habitamos.

**Preguntas ao clima.** Visitas-taller á Colección de Arte en familia, deseñadas por La querencia. A través desta actividade, dun xeiro lúdico e participativo, estableceremos pontes entre as obras, os seus espazos e a natureza.

## Adultos

**Percorrer un libro.** Programa en colaboración cos clubs de lectura das bibliotecas da Coruña. Partindo do libro como ferramenta de meditación, este expándese e cobra vida na Colección de Arte e nas exposicións temporais.

**Habitar o inesperado.** Propón múltiples maneiras de habitar a Colección permanente e as exposicións temporais. Por unha banda, compoñese dun programa de accións para activar as obras, desenvolvido por unha serie de percursos convidados. Por outra, dun conxunto de percursos comentados a través de diversas temáticas e miradas.

## Da rúa porta á miña.

Programa de percursos pola Colección permanente a través da música e das tradicións vivas en colaboración coa A.C. Donaire e a cooperativa Rexenerando.

## Programa Educativo 2026—2027

4 Así, todos os proxectos buscan xerar espazos de encontro, participación e aprendizaxe compartida, desde unha mirada aberta, plural, incluída e accesible, nos que a diversidade de experiencias e de miradas teña o seu lugar.

## Adolescentes

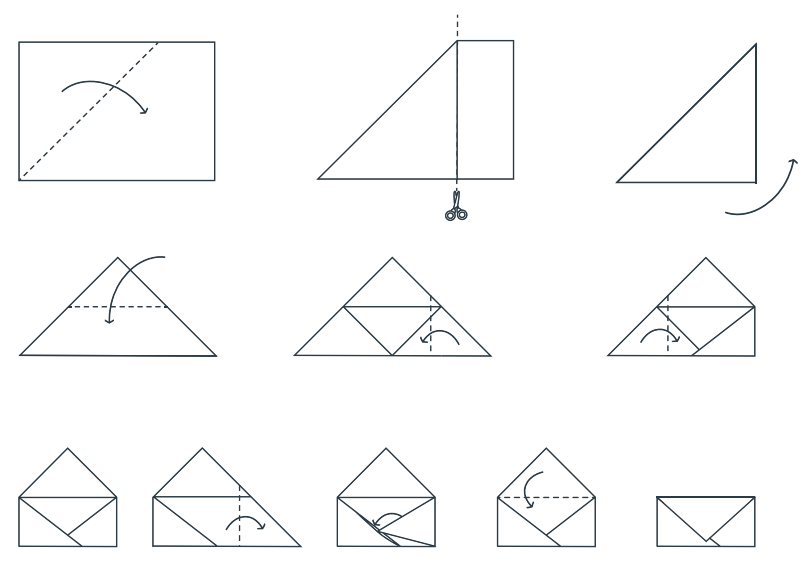
**Entre pregamentos.** Programa de carácter artístico-formativo, desenvolvido en diferentes centros de menores da Coruña e mediado por María Gómez. A proposta convida as adolescentes a descubrir a autoedición como ferramenta para a creación, a expresión e a reflexión crítica.

## Programa Educativo 2026—2027

2 Entendemos a curiosidade como o desexo que nos leva a preguntarnos por aquilo que descoñecemos, a investigar, a imaxinar outros escenarios, a comprender o mundo que nos rodea, a construír coñecemento a partir da comprensión do mundo que nos rodea.

**Manifesto pola curiosidade**  
Unha proposta que sitúa o xogo no centro, como aprendizaxe, favorecendo o desenvolvemento integral das persoas.

**Manifesto pola curiosidade**  
Unha proposta que sitúa o xogo no centro, como aprendizaxe, favorecendo o desenvolvemento integral das persoas.



## INSTRUCCIÓNS

Este material é tamén unha invitación a xogar. Queremos construír xuntas un manifesto pola curiosidade a través dunha cadea de preguntas.

Comeza pola parte lateral: atoparás unha pregunta. Respóndea con outra pregunta, dobra e recorta por onde se indica e garda esa parte.

Co resto do folio poderás construír un sobre seguindo as ilustracións. Introduce nel a túa pregunta e envíallo a outra persoa para que continúe o xogo.

Podes compartir o resultado nas redes sociais e etiquetarnos, ou facérmolo chegar á sede do Centro de Arte FMJJ.

# Manifesto pola curiosidade

Programa Educativo  
2026—2027

Centro de Arte  
FIMJJ

