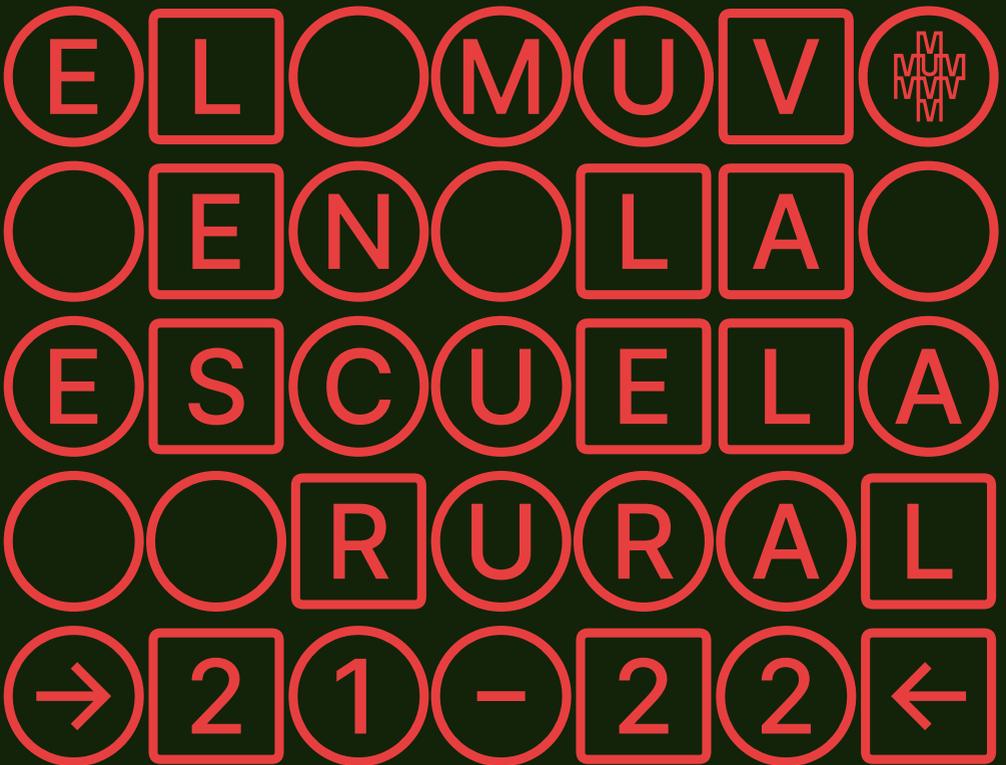


EL MUV  
EN LA ESCUELA RURAL



## Índice

Introducción	[Pág.4]
Programa	[Pág.14]
Actividades	[Pág.22]
Epílogo	[Pág.86]

*El MUV en la escuela rural* es un proyecto de mediación que se pone en marcha con el deseo de acercar la cultura, a través de la Colección de arte de Fundación María José Jove, a escuelas situadas en zonas rurales de Galicia, dónde, dada la distancia, el acceso a los museos físicos es más difícil que en las escuelas urbanas.

El MUV es un Museo virtual que nace como plataforma pionera para el arte y la cultura, en un entorno virtual y digital versátil, flexible y nómada, abierto a nuevas formas de incidir en la investigación, en la comunicación y en la transferencia de conocimiento. Se trata de una herramienta interactiva que plantea nuevos desafíos educativos y facilita otras formas de acercamiento y accesibilidad a la cultura.

El MUV utiliza la tecnología para acercar el arte y de esta manera, contribuir a eliminar este tipo de obstáculos a los que estas escuelas se enfrentan día a día, evitando la posible dificultad de los desplazamientos para la realización de actividades culturales externas.

A nivel temático, uno de los ejes troncales desarrollados por el MUV es el medioambiente, un tema de vital importancia en el currículo educativo y que fue elegido para trabajar desde la hibridación con el arte contemporáneo en la primera edición del *MUV en la escuela rural*. Bajo este marco de acción (rural/tecnóloga/medioambiente/ arte), los principales objetivos planteados han sido —→

- 1 Fomentar la accesibilidad a la cultura y en especial al arte contemporáneo, de las niñas y niños del rural gallego.
- 2 Introducir las nuevas tecnologías en las aulas a través de acciones culturales interactivas.
- 3 Potenciar el pensamiento artístico en el alumnado como vehículo de relación.
- 4 Fomentar la conciencia ambiental y los valores para la preservación medioambiental.
- 5 Utilizar las prácticas artísticas como herramientas transversales en el centro educativo.

El proyecto, en un primer momento, se pensó para el alumnado de 2º ciclo de educación infantil y 1º ciclo de primaria, aunque una vez puesto en marcha en las escuelas, la participación se amplió a otros niveles educativos.

Se desarrolló en cuatro centros educativos de Galicia —→

**1** CEIP Plurilingüe de Outes [Outes] A Coruña  
**2** EEI Donramiro [Lalín] Pontevedra **3** CPI Poeta Uxío Novoneyra [Seoane do Courel] Lugo **4** CEIP Castrelo de Miño [Castrelo de Miño] Ourense.

1 El CEIP Plurilingüe de Outes es un centro rural donde están escolarizados un total de 240 menores. Su proyecto educativo está basado en el respeto a las necesidades y los ritmos de la infancia, donde la experimentación en todos los ámbitos y el juego tienen un peso importante. Se trata de una escuela que reflexiona sobre su práctica educativa y que tiene en la comunidad educativa su mayor exponente.

2 La EEI de Donramiro, es una de las pocas escuelas Unitarias de Galicia, cuenta con una sola aula en la que conviven 21 niños y niñas de 3 a 5 años en un entorno rural inmejorable. En ella trabajan dos profesoras como pareja educativa y en perfecta coordinación. El arte y la naturaleza junto con el empleo de metodologías activas así como una constante búsqueda de innovación son algunos de los pilares de su proyecto educativo.

3 El CPI Poeta Uxío Novoneyra es un centro del Courel, situado en la montaña de Lugo. Al tratarse de un centro con poco alumnado, son 37, le permite realizar gran variedad de actividades complementarias y extraescolares en los que trabajar temas transversales y desarrollar competencias diversas. Están rodeados de la Naturaleza, por lo que procuran usarla como un recurso educativo más.

4 El CEIP Castrelo de Miño, en Castrelo de Miño es un pequeño colegio ubicado en el rural de Ourense, a unos 20 km de la capital. Como sucede actualmente con todo el rural gallego, cuentan con un alumnado que vive disperso en pequeños núcleos de población. El número de alumnado es 24, por lo que funciona como una gran familia. En numerosas ocasiones se trabaja en grupo, participan en concursos, realizan salidas al exterior y buscan actividades motivadoras para realizar en el propio centro.



## Programa

①

### Reuniones online con las docentes

La primera parte de la propuesta consistió en una serie de reuniones online con las docentes de estas escuelas. A lo largo de las sesiones, se dió a conocer el MUV, así como las obras de la colección de la FMJJ, cuya selección se realizó con la intención de llevar a cabo una reflexión conjunta sobre el medioambiente. Además de la colección, se incluyeron una serie de objetos de diferente naturaleza en relación a los temas de trabajo que sirvieran como activadores de las reflexiones tanto entre el profesorado como del alumnado. Para ello se añadieron elementos disonantes dentro del museo: desechos, basura, animales, etc.

Fruto de estos encuentros y reflexiones conjuntas, se diseñaron una serie de actividades para incidir en los temas abordados, que se llevaron a cabo en las escuelas y ahora se pueden consultar en esta publicación y replicar en cualquier lugar.

②

## Museo Virtual en las aulas

Entre los meses de marzo y junio, el MUV viajó a las escuelas participantes. Durante su estancia en cada una de ellas, la comunidad educativa utilizó la realidad virtual y las obras de arte como herramientas para tomar conciencia, desde otro punto de vista, sobre la situación de crisis ecológica y los problemas derivados que atravesamos. En las visitas al MUV se realizaron diferentes derivas a través de preguntas sobre las obras y los objetos que se encontraban a medida que avanzaban en su interior.

③

## Cuaderno de Bitácora

Los centros se mantuvieron conectados durante la duración del proyecto a través de un cuaderno de bitácora, en el que se intercambiaron conocimientos, aprendizajes e impresiones sobre el MUV y el funcionamiento del programa.

El objetivo de esta publicación es compartir la experiencia vivida durante la primera edición del proyecto.

## Selección de obras de la colección

Desde la Fundación María José Jove, se realizó previamente una selección de obras relacionadas con la temática a abordar en el proyecto: el medioambiente y el impacto del ser humano sobre el planeta.

- 1 Kiefer, Anselm (1945)  
Am Grunde der Moldau/Drei Kaiser
- 2 Miró, Joan (1893-1983)  
Peinture, 1849
- 4 Iglesias, Cristina (1956)  
Habitación Vegetal IV
- 5 Muñoz, Juan (1953-2001)  
Sara con espejo, 1996
- 6 Bourgeois, Louise (1911-2010)  
Avanza Revisited II
- 7 Grandío, Tino (1926-1977)  
Mi perro
- 8 Picasso, Pablo (1881-1973)  
Poire, Verre et Citrón, 1922
- 9 Leiro, Francisco (1957)  
Pigmalion
- 10 Mallo, Maruja (1902-1995)  
Naturaleza Viva, 1943
- 11 Barceló, Miquel (1957)  
Tres cols en terra, 1998
- 12 Murado, Antonio (1964)  
Paisaje helado, 2001
- 13 Lugrís González, Urbano (1908-1973)  
Marina, 1962
- 14 Abelenda, Manuel (1889-1957)  
Paisaje de la ría del Burgo

M

U

V

E

R

ACTIVIDADES EN EL AULA



BUSQUEDA DE FLORES  
Y PLANTAS

ACTIVIDADES EN EL AULA



CREACIÓN DE PINTURAS  
CON PLANTAS Y FLORES

ACTIVIDADES EN EL AULA



CREACIÓN DE PINTURAS  
CON ALIMENTOS VEGETALES

ACTIVIDADES EN EL AULA



ELABORACIÓN DE PAISAJES  
CON LAS PINTURAS FABRICADAS

ACTIVIDADES EN EL AULA



PAISAJES SONOROS

ACTIVIDADES EN EL AULA



ATRAPAR PAISAJES

ACTIVIDADES VIRTUALES EN EL MUV



RECONOCER Y RECONOCERSE  
EN EL ESPACIO

ACTIVIDADES VIRTUALES EN EL MUV



OBSERVACIÓN CONSCIENTE

ACTIVIDADES VIRTUALES EN EL MUV



INVESTIGACIÓN-REFLEXIÓN  
A TRAVÉS DE LAS OBRAS

ACTIVIDADES VIRTUALES EN EL MUV



REALIZAR EL PLANO DEL MUSEO

ACTIVIDADES VIRTUALES EN EL MUV



RECORRIDOS POR TEMÁTICAS

ACTIVIDADES VIRTUALES EN EL MUV



RELATOS CAMINADOS

## Actividades en el aula\*

El objetivo principal de estas actividades es que el alumnado explore su entorno cercano y reflexione sobre los aspectos vinculados a la situación y el cuidado de la naturaleza.

La actividad principal fue realizar diferentes derivas en las zonas cercanas a los centros educativos. Consistió en varias salidas en el entorno próximo dando la posibilidad al alumnado de explorar, experimentar y aproximarse a su naturaleza. A partir de estos paseos se realizaron diferentes actividades que presentamos a continuación.

\* A lo largo de este apartado, utilizaremos el término pinturas, refiriéndonos a las pinturas experimentales que fabricamos durante esta experiencia.

## Busqueda de flores y plantas



### MATERIALES

① → Recipientes con tapa.

¿Cómo fabricar pinturas para usar dentro y fuera del aula que no contaminen?, ¿de dónde obtenerlas? A partir de estas preguntas, recorrimos el bosque buscando materiales naturales que nos sirvieron para fabricar las pinturas experimentales que usamos posteriormente.

¿Cuáles son los pasos a seguir?

① Comenzar la salida atendiendo a todo lo que hay alrededor: el camino que pisamos, así como las flores y plantas que lo habitan: ¿cómo viven? ¿de qué colores son?

② Selección de elementos naturales.

③ Recolectar estos elementos.





## Creación de pinturas con plantas y flores



### MATERIALES

- ① → Recipientes con tapa.
- ② → Plantas y flores.
- ③ → Agua caliente.

## ¿Cómo crear pinturas a partir de plantas y flores?

A partir de los elementos obtenidos durante los paseos, creamos diferentes colores, siguiendo el siguiente esquema:

- ① Primero ordenamos las plantas y las flores por tipos y colores. En los distintos centros, recolectamos diferentes especies, ya que el bosque es diverso según la zona. Entre las plantas recogidas estaban: celidonia, menta, ortiga, diente de león, petunia y geranio.
- ② Con los grupos de plantas ya ordenados, los cortamos e introducimos en botes con agua muy caliente y los dejamos reposar durante días.
- ③ A lo largo de los días observamos cómo se transformó el color del agua de los distintos recipientes, convirtiéndose en nuestras pinturas.





## Creación de pinturas con alimentos vegetales



### MATERIALES

- ① → Restos de vegetales: cúrcuma, remolacha, lombarda, espinacas, etc.
- ② → Recipientes con tapa.
- ③ → Cocina.
- ④ → Ollas.

También podemos obtener pinturas a partir de los restos de alimentos. ¿Con qué clase de alimentos?

Usamos los siguientes vegetales y los colores resultantes fueron:

- ① Remolacha -> morado
- ② Zanahoria -> naranja
- ③ Lombarda + bicarbonato -> azul
- ④ Espinaca -> verde
- ⑤ Cúrcuma -> amarillo

Cocimos los restos de cada alimentos. El agua resultante de esa cocción fue la pintura que utilizamos posteriormente.

En los centros educativos que contaban con cocina se implicó a la misma en esta actividad, realizando junto al alumnado una actividad de reciclaje seleccionando estos residuos y conociéndolos allí para fabricar sus colores. En otros centros, las familias se implicaron en la actividad realizándola en sus casas.



## Elaboración de paisajes con las pinturas fabricadas



### MATERIALES

- ① → Papel de esbozo o acuarela.
- ② → Recipientes pequeños.
- ③ → Pinceles.
- ④ → Pinturas naturales elaboradas por el alumnado.

Otra forma de reflexionar sobre el paisaje fue la reinterpretación del mismo con la ayuda de los tintes elaborados.

¿Cómo lo hicimos?

- ① Pensamos de forma individual qué es un paisaje.
- ② Compartimos con el grupo esta reflexión.
- ③ Invitamos al alumnado a realizar su propio paisaje, para ello colocamos los tintes en recipientes pequeños y facilitamos papel acuarelable a cada persona.





## Paisajes sonoros



### MATERIALES

- ① → Teléfono móvil.
- ② → Papel.
- ③ → Ceras o lápices de colores.

¿Qué lenguajes podemos utilizar para crear un paisaje? ¡Muchos! El lenguaje sonoro es uno de ellos. Esta actividad se plantea como un ejercicio de escucha a la naturaleza y a los seres que la habitan.

¿Cómo realizarla?

① Antes de salir del aula, decidimos un paisaje natural cercano para recorrer.

② Vamos al lugar seleccionado y comenzamos a caminar lentamente, durante unos minutos, en silencio, intentando escuchar con atención todos los sonidos de nuestro alrededor.

③ Con la ayuda de una grabadora de un teléfono, grabamos los sonidos que escuchamos. Para ello podemos acercarnos o alejarnos.

④ De vuelta al aula, volvemos a escuchar las grabaciones. Podemos intercambiarlas con otras personas.

⑤ Por último, ¿podemos relacionar los sonidos grabados con colores? ¿de qué color es cada uno? Proponemos pintar lo que estamos escuchando. Se crearán dibujos muy diferentes.



## Atrapar paisajes



### MATERIALES

① → Marco.

El objetivo de esta actividad es reflexionar acerca de qué es un paisaje y cómo lo entiende cada persona.

¿Cómo llevarla a cabo?

① Realizamos un recorrido con un marco de fotos y atrapamos el paisaje con él, permitiendo aumentar la atención y observar con detalle diferentes aspectos que pueden pasar desapercibidos en una mirada general.

② Cada persona “atrapa” su paisaje.

③ De vuelta al aula, reflexionamos sobre los encuadres realizados y aspectos fijados en nuestra retina.



M

U

V

E

R

## Actividades virtuales en el MUV

A continuación se presentan las actividades desarrolladas dentro del Museo virtual MUV. El objetivo de ellas es continuar el trabajo de reflexión desarrollado en las actividades del exterior, ahora utilizando la realidad virtual y las obras de arte de la Colección FMJJ como herramientas.

## Reconocer y reconocerse en el espacio



### MATERIALES

- ① → Ordenador.
- ② → Gafas 3D.
- ③ → Mando.

El primer ejercicio que recomendamos para probar la herramienta, es pasear en el entorno virtual, dentro y fuera de la arquitectura del museo y observar cómo nos sentimos este nuevo espacio digital.

¿Cómo hacerlo?

- ① Uno a uno, cada participante se coloca y adapta las gafas.
- ② Después, con ayuda del mando, comienza a moverse.
- ③ Es conveniente caminar por el exterior y observar el paisaje en el que se encuentra el MUV: observar los árboles, los acantilados, el mar. ¿Se parece al paisaje que tenemos en nuestro entorno?
- ④ También es muy importante entrar en el edificio y descubrir poco a poco las diferentes salas.



KINDNESS  
IS  
MAGIC

## Observación consciente



### MATERIALES

- ① → Ordenador.
- ② → Gafas 3D.
- ③ → Mando.

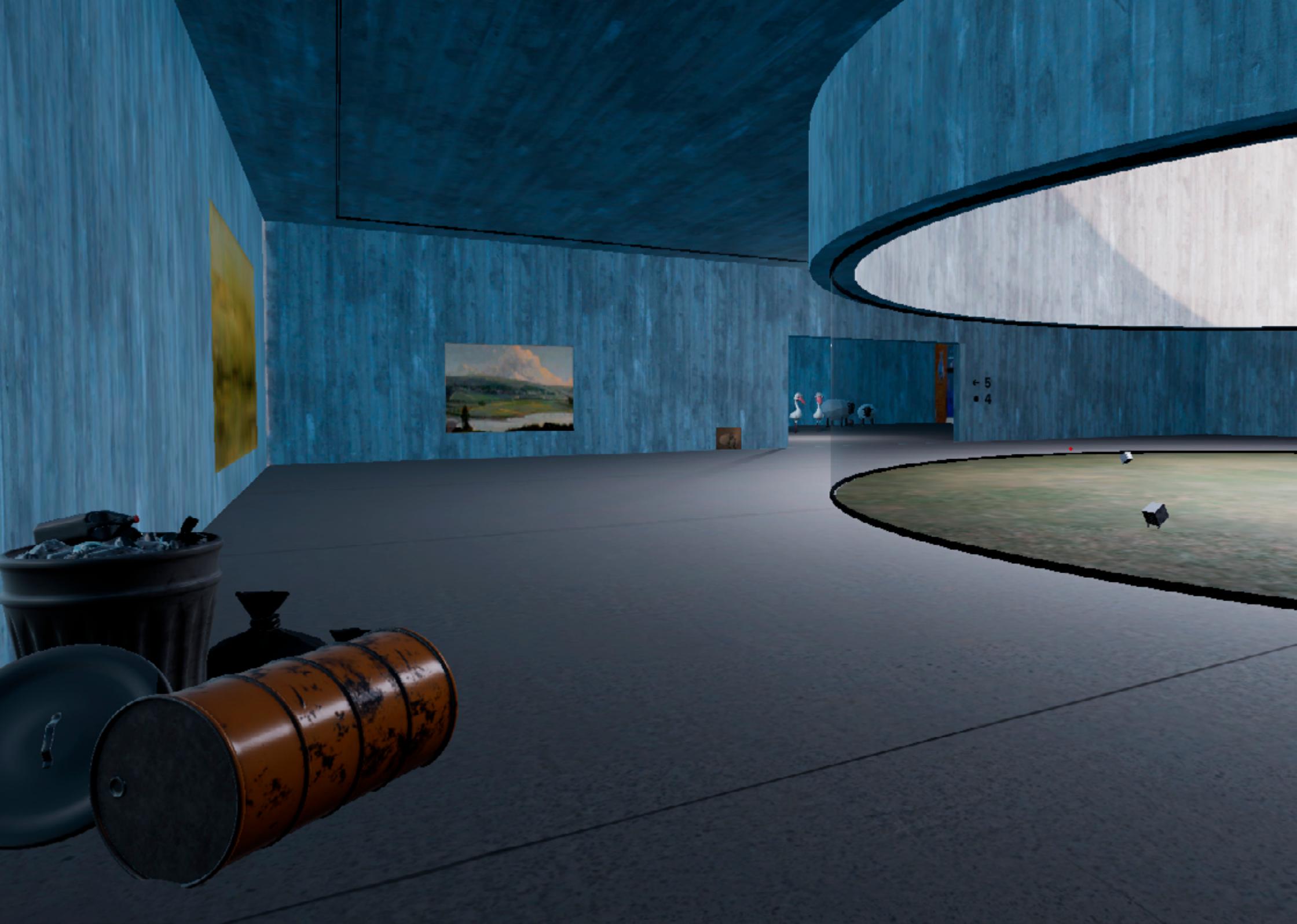
Ejercicio centrado en el análisis de las obras y objetos para reflexionar sobre la situación medioambiental actual.

¿Cómo realizarlo?

① Recordamos primero los recorridos a través de la naturaleza realizados los días previos. Podemos lanzar preguntas de este tipo: ¿qué nos encontramos?, ¿había objetos que no deben formar parte del paisaje natural?

② Visitamos el MUV observando lentamente los objetos y las obras (pinturas y esculturas).

③ Comentamos lo que nos hemos encontrado: contenedores de basura, deshechos, animales dentro de las salas, ¿por qué están ahí? ¿Qué similitudes encontramos en el recorrido digital y el realizado fuera del centro educativo?



← 5  
• 4

## Investigación-reflexión a través de las obras



### MATERIALES

- ① → Ordenador.
- ② → Gafas 3D.
- ③ → Mando.

La actividad se presenta como una toma de contacto con las obras de arte que contiene el Museo Virtual MUV.

Se puede realizar de muchos modos y con muchas adaptaciones. Puede llevarse a cabo de forma individual o en grupo. A continuación, proponemos una de ellas, limitando el tiempo de la visita para descubrir las obras.

① Para conocer las obras de arte que están en el museo, tenemos un tiempo limitado para buscarlas: 5 min por persona o grupo.

② Una persona se pone las gafas y coge el mando. Si se realiza en grupo, el resto de participantes, pueden seguir sus pasos a través de la pantalla del ordenador e indicarle por dónde puede ir.

③ Durante el tiempo establecido, las participantes buscan las obras. Al final, se le proporciona la relación de obras para que indiquen cuáles han encontrado.



## Realizar el plano del museo



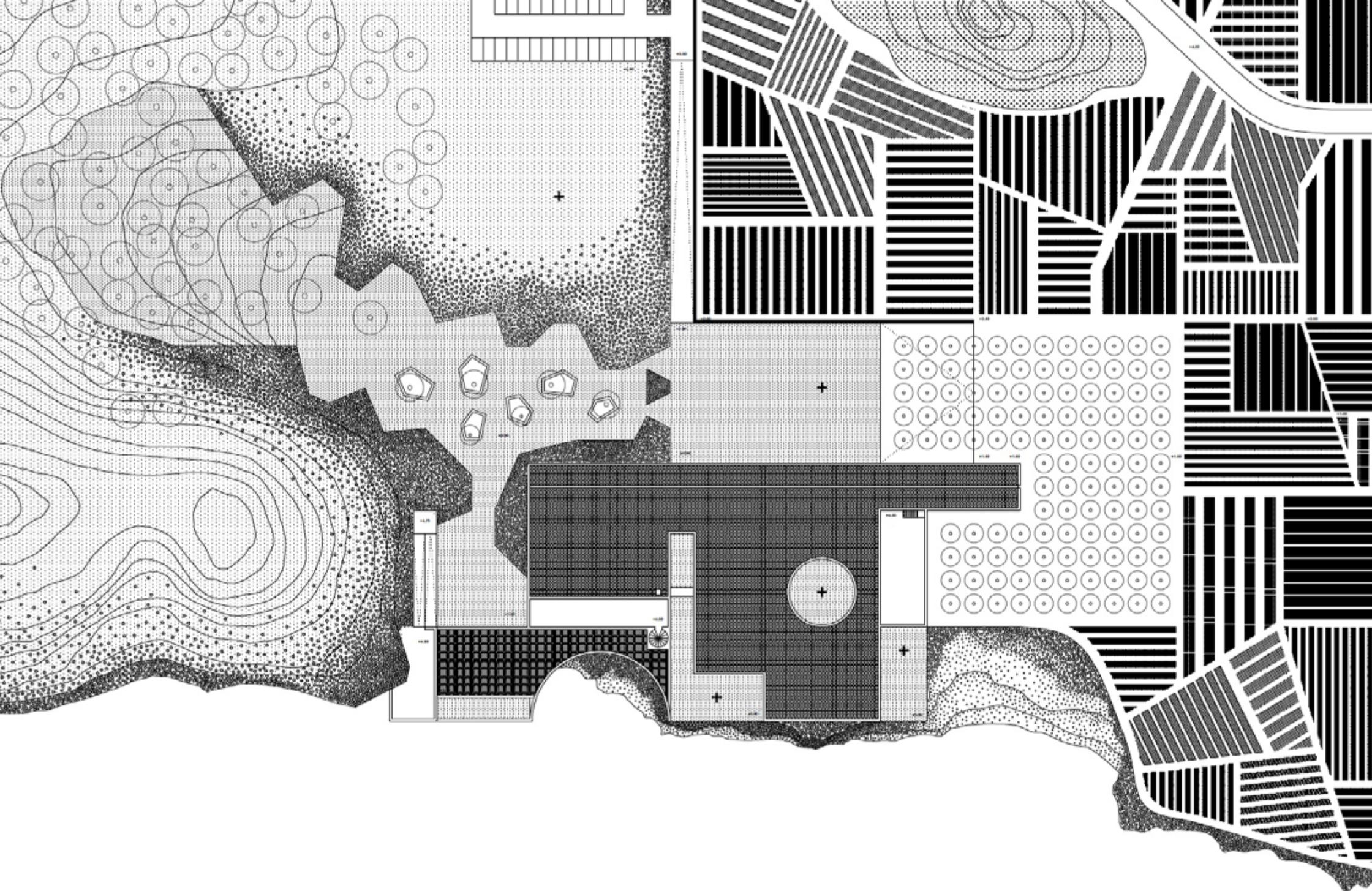
### MATERIALES

- ① → Ordenador.
- ② → Gafas 3D.
- ③ → Mando.
- ④ → Papel.
- ⑤ → Lápices.

Esta actividad se realiza ligada a la anterior, supone otra forma de trabajar la orientación dentro del MUV.

¿Qué pasos seguimos?

- ① Paseamos lentamente por el MUV. Es importante fijar la atención en el espacio.
- ② Después, dibujamos un plano del MUV.
- ③ Al final, cada participante puede marcar en el plano su recorrido dentro del museo.



## Recorridos por temáticas



### MATERIALES

- ① → Ordenador.
- ② → Gafas 3D.
- ③ → Mando.

En la primera edición del MUV en la escuela rural se propusieron recorridos en torno a los tipos de paisaje presentes: marino, rural o urbano. ¿Cómo realizarlos?

- ① Dividimos al alumnado en grupos.
- ② Asignamos a cada grupo un tipo de paisaje.
- ③ Recorrimos el MUV buscando ese paisaje.
- ④ Seleccionamos las obras y objetos que pueden formar parte del paisaje asignado.
- ⑤ Realizamos una puesta en común para contar al resto de grupos qué obras se han incluido en esos paisajes y por qué.



## Relatos caminados



### MATERIALES

- ① → Ordenador.
- ② → Gafas 3D.
- ③ → Mando.
- ④ → Grabadora.

Esta actividad es una invitación a construir un relato propio con ayuda de las obras y objetos.

¿Qué pasos seguir para ello?

- ① Formamos grupos.
- ② Cada grupo realiza un recorrido libre.
- ③ Seleccionamos un mínimo de 2 obras y un objeto, que formarán parte de la historia.
- ④ Comentamos las obras y objetos seleccionados. ¿Qué queremos contar a través de ellos?
- ⑤ Grabamos el relato grupal en una nota de voz.
- ⑥ Al final, realizamos una sesión de escucha compartiendo todos los relatos.





## ¿Y qué ven esos ojos?

Miguel Anxo Rodríguez González

Doctor en Historia del Arte por la Universidade de Santiago de Compostela. Profesor UDC

El momento mágico empieza cuando los niños y las niñas se ponen las gafas de realidad virtual. En ese instante se abre un mundo de experiencias estéticas en torno al arte y la naturaleza mediadas por la tecnología 3D. Los preparativos no son demasiado complejos, pero requieren una buena planificación previa: un ordenador, unas gafas especiales, un curso para docentes de los centros... Pero ¿por qué esta es una experiencia diferente? ¿Cómo reaccionan los niños y las niñas ante unas recreaciones digitales de arte y paisaje? ¿En qué radica la originalidad de este acercamiento al arte actual? ¿Es juego o educación? ¿Y qué ven esos ojos?

El MUV en la escuela rural es un programa de mediación de la Fundación María José Jove que tiene lugar en centros educativos del rural gallego. Con un equipo ligero se monta un museo virtual en pequeñas escuelas y durante tres semanas niños y niñas acceden a un universo artístico mediado por la tecnología. En parte, el tipo de inmersión no será desconocido para ellos, gracias a la cultura de los videojuegos y una estética transmedial omnipresente en la actualidad (internet, televisión, videojuegos...). Pero lo específico de este programa tiene que ver con el desplazamiento de las obras de arte actual a entornos no familiares, como los del mundo rural. El contexto de esta confrontación entre cultura y naturaleza es ahora distinto, sale de los espacios especializados para creación contemporánea; la mirada será distinta, porque los ojos están más habituados a escenarios naturales o modificados por prácticas agrícolas que a los bloques de viviendas, áreas residenciales de la periferia o polígonos industriales. La magia de estas experiencias de visionado de arte en las escuelas del rural se producirá en ese momento y los materiales producidos a partir

de estas experiencias tendrán un valor extraordinario, porque apuntan a la confrontación de realidades y la reinterpretación del arte desde “otras” coordenadas. Como muy bien ha señalado John Berger, “nunca nos limitamos a mirar una cosa: observamos siempre la relación entre las cosas y nosotros mismos”<sup>1</sup>.

Facilitar el acceso del mundo rural a la cultura, llevando libros y obras de arte, o programando representaciones teatrales y proyecciones, ha sido una preocupación que en determinados momentos de nuestra historia ha propiciado experiencias formidables. En los años treinta del pasado siglo la Barraca Resol recorrió ferias de villas gallegas llevando publicaciones y muestras del arte y la literatura más actual. En esos mismos años las Misiones pedagógicas llevaron a cabo ambiciosas giras por los pueblos de España para paliar las deficiencias en materia cultural, llevando libros, representando obras teatrales, proyectando películas, incluso trasladando un museo portátil con reproducciones de obras del Museo del Prado. En estas iniciativas, el componente político era evidente: en unos años de polarización creciente -recién estrenada la II República-, jóvenes artistas y es-

tudiantes universitarios entienden que acabar con el analfabetismo y proporcionar modelos culturales de importancia puede ser un arma para luchar contra la mentalidad reaccionaria. Llevaron a los pueblos muestras de arte y cultura que pudiesen ser comprendidas, pensando en el disfrute durante la recepción, en el momento de elegir las piezas, y también en el componente educativo y emancipador. Pero los sectores más conservadores de esa sociedad tildaron de “bolcheviques” estas iniciativas. El precedente de los trenes del Agitprop soviético estaba ahí, no podía ser negado: la implicación de los artistas y escritores rusos en expediciones por los territorios rurales del interior era similar, aunque el componente propagandístico era mucho mayor en el caso de la URSS, y la decoración de trenes y las publicaciones que se repartían eran explícitamente propagandísticos, además de vanguardistas, claro.

<sup>1</sup> John Berger: Modos de ver, Antígona Editores, Lisboa, 2018, p.18.

El programa de mediación del MUV ambulante plantea propuestas de interacción entre arte y naturaleza a partir del visionado en gafas inmersivas de obras de arte de la colección de la Fundación. El arte se convierte en herramienta transversal dentro del programa educativo del centro, siempre manteniendo el tono lúdico en la aproximación de los niños y las niñas. Se plantea, de este modo, un diálogo entre el arte y la naturaleza que será completado en el momento de la recepción y desarrollado posteriormente a través de unos materiales producidos por los grupos escolares. La clave estará en esa reinterpretación y en la recepción de las propuestas, en la confrontación de universos y la respuesta a los estímulos. Se trata de una percepción de prácticas artísticas actuales en miradas no familiarizadas pero muy receptivas, enraizadas en contextos no urbanos y alejados de los espacios de arte contemporáneo. La aproximación podrá ser rica, aprovechando las investigaciones que desvelan desde una mirada poética los aspectos agachados de la realidad natural. Graciela Speranza, se refiere en un libro de reciente aparición a las potencialidades del arte para desvelar lo que no se ve: “el arte puede alumbrar diálogos

entre la naturaleza y la cultura, improvisando un concierto aracnocósmico, diseñando una escultura ambiental en un menú, o revelando ruinas arquitectónicas vivas en la selva”<sup>2</sup>, y en el ámbito específico de las miradas al entorno natural, pueden revelar dimensiones que se nos escapan con nuestros instrumentos habituales de registro visual y sonoro.

Creo que el programa puede ser no solo una herramienta de aproximación de la cultura a los niños del rural gallego, prolongando iniciativas precedentes, sino una ocasión fantástica para poner el foco en la mirada de las personas que perciben las imágenes del arte y en como las interpretan, o reinterpretan. Estas misiones artístico-pedagógicas del siglo XXI pueden acentuar el giro que se está produciendo en los debates en torno a la museología y ponen cada vez más atención en cómo los públicos se relacionan con las obras de modo activo.

<sup>2</sup> Graciela Speranza: Lo que no vemos, lo que el arte ve, Anagrama, Barcelona, 2022, pp. 57-58.



**Coordinación**  
Susana González Martínez

**Mediación**  
Alba Cacheda González

**Docentes**  
CEIP Plurilingüe de Outes  
Maiuca Cortón  
Eva Nieto-García  
CEIP Castrelo de Miño  
Virginia Álvarez  
Carolina Varela  
CPI Poeta Uxío Novoneyra  
Lourdes G. Sotelo  
EEI Donramiro  
Flora Mato  
Susi Vázquez

**Textos**  
Alba Cacheda González  
Miguel Anxo Rodríguez

**Diseño Publicación**  
Novagarda

