

MANUAL DIDÁCTICO

patrimonio/UGR/

EXPOSICIÓN

HABITANTES

LA CARA MÁS HUMANA
DEL HOSPITAL REAL

SALA DE LA CAPILLA
HOSPITAL REAL
27 DE NOVIEMBRE
7 DE MARZO



HABITANTES

LA CARA MÁS HUMANA
DEL HOSPITAL REAL

Área de Patrimonio - Universidad de Granada

Diseño de la propuesta: Programa Educativo del Vicerrectorado de Extensión Universitaria, Patrimonio y Relaciones Institucionales

Programa dirigido a estudiantado de Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato

Metodología

Las experiencias didácticas proponen una experiencia de aprendizaje dinámica e interactiva contextualizada en el Hospital Real, un edificio cargado de historias de vida. El proyecto busca promover el aprendizaje y la reflexión sobre las huellas del pasado que impregnan este importante espacio patrimonial.

Durante el taller-visita, sus participantes podrán sumergirse en esta peculiar historia de manera lúdica, interactuando con la memoria patrimonial a través de los dispositivos ofrecidos por la exposición *Habitantes*. El taller se articula en base a una serie de acciones de una experimentación sensorial, imaginativa y creativa que nos harán pensar y reflexionar sobre las relaciones de las personas con el patrimonio a través del discurso que organiza la muestra.

Más información e inscripciones en:

www.educa.ugr.es



Una de cada cuatro personas
necesita algún tratamiento
dentro de la línea de su vida.

La incidencia es del veinticocho por ciento. (El veinticocho por ciento)

Además, por qué se
normalizan y cuáles son
de una manera que lo que pasa
en los hospitales cubanos

El número de
pacientes que
se atiende en
el país
es de 100.000.

especido en

CONSEJO NACIONAL DE POLÍTICAS
DE SALUD PÚBLICA
MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA
INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS
LABORATORIO NACIONAL DE INVESTIGACIONES EN PSICOPATOLOGÍA
INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS
LABORATORIO NACIONAL DE INVESTIGACIONES EN PSICOPATOLOGÍA

Los programas educativos de la Universidad de Granada se dirigen especialmente a los centros educativos de la ciudad y su provincia, además de a todas aquellas personas y colectivos que deseen acercarse y participar de la producción cultural, artística y científica a través de la experiencia directa con los avances alcanzados en la universidad.

La vinculación con las comunidades educativas es uno de los ejes fundamentales de las propuestas a llevar a cabo en los espacios expositivos de la UGR. Para ello, el Vicerrectorado de Extensión Universitaria, Patrimonio y Relaciones Institucionales ha previsto un variado programa de mediación cultural y educación artística ideado para el estudiantado de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. Además, busca la complicidad y colaboración del profesorado a través del diseño de experiencias previas y posteriores a la visita a nuestros espacios.

Las acciones previstas se definen desde un perfil interdisciplinar y emplean metodologías didácticas diversas. En general, el pensamiento artístico y científico es el que vertebra los procesos de aprendizaje, conjugando de manera especial la percepción, la interacción y la reflexión.

programa educativo / **UGR** /

MODO DE EMPLEO

1. ¿Para qué sirve este cuaderno?

Es una herramienta pensada para que el profesorado pueda preparar la visita con estudiantes a la Universidad de Granada. Este documento incluye una serie de recursos didácticos diseñados en torno a los contenidos de los espacios expositivos. Se incluyen, además, actividades que expanden las experiencias al propio centro educativo. Por otro lado, no se centra sólo en la didáctica escolar, sino que puede ser aprovechado además por otros colectivos infantiles y juveniles, como asociaciones culturales y familias interesadas en la producción cultural de la UGR.

2. ¿Qué incluye?

Para acercar a estudiantes (y públicos infantil y juvenil en general) a esta producción cultural, se proponen una serie de experiencias a desarrollar en torno a las propuestas expositivas promovidas por el Área de Patrimonio de la UGR.

Para indagar en la UGR: Se describen una serie de acciones que permiten desarrollar un tipo de proceso artístico y educativo experiencial. En ella sus participantes generarán un conjunto de creaciones (esculturas, fotografías, archivos digitales) con los que interpretar ideas y conceptos ligados a lo percibido a través de la experimentación artística guiada y la propuesta expositiva. Se incluye una breve descripción de la metodología y el proyecto expandido, con actividades previas y posteriores al taller. Cuando sea necesario, al final del documento se incluirán una serie de materiales de apoyo para el desarrollo de la actividad, preparados para su fácil preparación y distribución en el centro educativo.

Para indagar en clase: Para seguir profundizando en los temas centrales y transversales tratados en la visita, este cuaderno ha previsto una serie de acciones para su desarrollo en el aula. Aprovecharemos recursos digitales e internet para acercarnos y estudiar, de nuevo, aquello que experimentamos en la UGR.

3. ¿Cómo nos organizamos?

Tras estudiar los distintos programas educativos ofrecidos por la UGR y elegir uno concreto, formalizar la inscripción en la actividad en el apartado correspondiente de las webs indicadas para este fin. En este proceso se seleccionará una fecha y hora de participación, tras lo cual se recibirá confirmación con la convocatoria de visita.

Una vez en el edificio, los y las escolares serán recibidos por nuestro equipo de mediación cultural y educación artística, pasando a contemplar las obras de manera libre y autónoma tras una breve presentación y contextualización.

Durante estas acciones formulamos una serie de preguntas, favoreciendo que quienes lo deseen puedan compartir e intercambiar sus ideas y reflexiones, ayudándonos a explicarnos, apoyando o rebatiendo temas para favorecer el pensamiento crítico.

Los temas irán siendo introducidos de manera progresiva y en función del desarrollo de las experiencias. Antes de finalizar, podremos incorporar ideas que no hayan surgido con anterioridad, puntualizando si es necesario. Como cierre, cederemos un espacio a la puesta en común de las creaciones que hayamos realizado, reformulando ideas y conceptos a modo de conclusión.

Una experiencia sensorial e íntima, profunda y misteriosa y, a la vez, lúdica y didáctica.

Habitantes nos acerca a la cara más humana del Hospital Real. Nos muestra el patrimonio histórico como un espacio que ha sido habitado a lo largo de los siglos y nos narra su historia a través de las vidas de cada uno de sus habitantes. Este proyecto expositivo se materializa en una hibridación de medios y formatos, ofreciendo un conjunto de contenidos diseñados para todas las edades. La sorpresa reside precisamente ahí: busca establecer un diálogo activo con el público infantil y juvenil, implicándole en el discurso para que así su experiencia en la sala sea más especial, más lúdica y, sobre todo, más didáctica.

El patrimonio como lugar habitable. ¿Qué es importante conocer sobre un edificio histórico y patrimonial? El Hospital Real de Granada es uno de los grandes centros sociales y culturales de la ciudad. Sus puertas llevan abiertas casi cinco siglos y, por tanto, ha dado cobijo a las historias y vivencias de miles de personas. Si hiciéramos un listado de todos sus nombres, ¿sería capaz de rodear todo el edificio?

¿Un edificio puede resumir toda nuestra historia? Esta exposición hace que nuestra presencia en el Hospital Real sea más consciente, nos invita a activar nuestros sentidos para generar ideas, poner en marcha nuestra memoria para relacionar nuestros propios recuerdos con la memoria del edificio a través de los recuerdos de las personas que han pasado por aquí antes.



EXPERIENCIAS

Objetivos generales del programa

OG1: Fomentar la creatividad y la expresión personal a través de la interpretación visual y simbólica del patrimonio y la cultura.

OG2: Desarrollar habilidades de reflexión crítica sobre el lenguaje, la comunicación y las emociones a través de las artes visuales y plásticas.

OG3: Motivar el interés de los y las estudiantes por la producción artística, haciendo hincapié en posibilidades y procesos creativos.

Objetivos específicos

OE1. Conocer el patrimonio y propuestas visuales del Hospital Real a través de la propuesta *Habitantes*.

OE2. Expandir la propuesta expositiva a través de la experimentación y mediación artística de los talleres.

OE3. Rememorar la historia impregnada en el espacio y reflexionar sobre la huella que revela la singularidad de cada tiempo.

Experiencia 1: Código secreto

- Conceptos clave: símbolos, identidad.
- Actividad dirigida a: escolares del tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

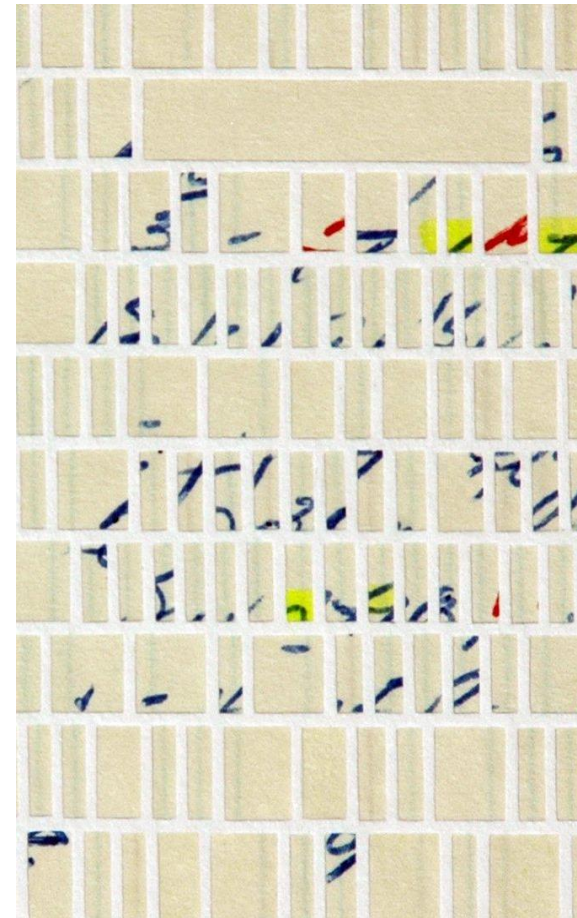
Papel continuo.

Herramientas

Lápices y colores.

Pasos

1. Por grupos, el alumnado descifra el mensaje secreto propuesto por la exposición *Habitantes*.
2. A continuación, se tratará de utilizar este código de manera inversa. Es el momento de que escriban su nombre o un mensaje que quieran *encriptar* utilizando los símbolos de la sala.
3. Para finalizar, podemos reflexionar acerca de los códigos y el lenguaje, ¿cuál es la diferencia entre un código secreto y un lenguaje normal que todos conocemos? ¿Qué pasaría si dos personas tienen códigos diferentes? ¿Por qué es importante tener un código común entre las personas que se comunican?



2. Jill Sylvia, *Untitled* (2008).

Experiencia 2: Reflejando emociones

- Conceptos clave: imagen, emoción.
- Actividad dirigida a: escolares de tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales y herramientas

Acetatos y rotuladores; espejos de mano y linternas.

Pasos

1. En un grupo reflexionamos sobre el hecho de que las emociones son universales y todas las personas pueden experimentar una gama amplia de sentimientos, tanto de forma controlada como desbordante. ¿Qué hace que una persona sea vista como "loca"?
2. Repartimos los espejos de mano con un acetato sobre éstos y pedimos a los estudiantes que piensen en una emoción. Les pedimos hacer un gesto con la cara que represente esa emoción de manera exagerada y observando su propio rostro, dibujan su reflejo sobre el acetato. ¿Qué pasaría si esa emoción estuviera presente de manera continua?
3. Usando la linterna para proyectar el dibujo sobre una pared o superficie blanca, creamos un efecto visual donde se amplifica la emoción representada, reflejándose en un tamaño mayor.



3. ChangWon Lee, *Reflected self-images* (2009)

Experiencia 3: *El error como acierto*

- Conceptos clave: error, retrato.
- Actividad dirigida a: escolares del tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales y herramientas

Dispositivos móviles, tabletas gráficas o cámaras, y marcos.

Pasos

1. Se plantea un ejercicio de retrato en movimiento, los y las estudiantes experimentan con el error intencional como una forma de liberación y expresión personal. Los y las visitantes pueden reflexionar sobre cómo los errores pueden desafiar las expectativas sociales y visuales de la imagen.
2. A continuación, piensan en una acción o movimiento que les gustaría capturar: correr, saltar, girar, bailar, etc. El objetivo es que la foto salga borrosa o desenfocada, generando una imagen que no sea perfectamente clara, sino más bien difusa o etérea.
3. Podemos acompañar la actividad con algunas preguntas reflexivas para guiar la práctica creativa. ¿Cómo os sentís al no tener control sobre el resultado final de la foto? - ¿Habéis pensado en algún momento que era un error?

Error [...] consiste en estar dispuesto a acoger los accidentes como tantos otros pequeños milagros profanos, como verdaderas epifanías fotográficas.

Clement Chèroux, Breve historia del error fotográfico



4. Francesca Woodman, *Untitled* (1977-1978).

Experiencia 4: Sombras y habitantes

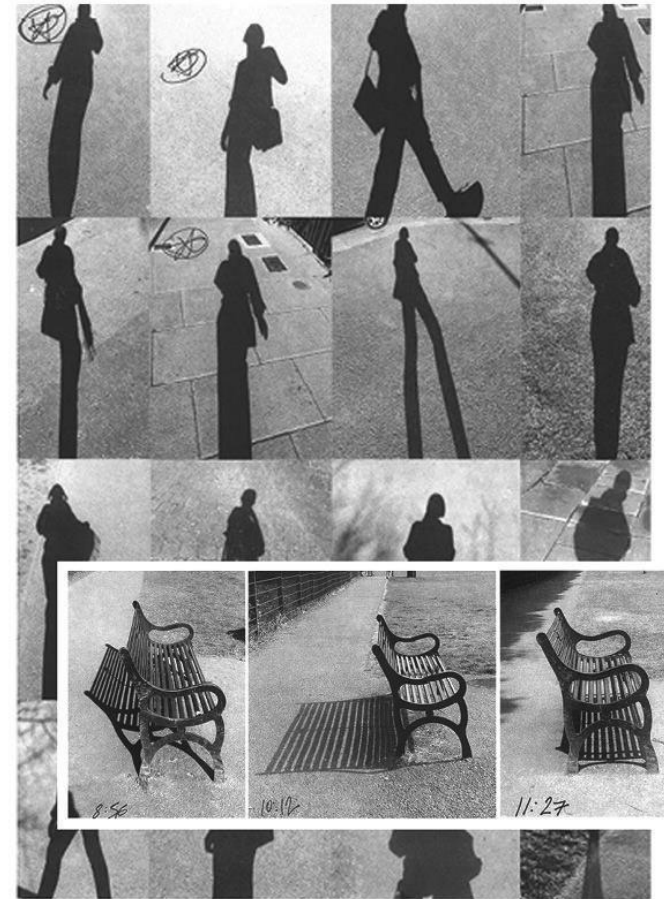
- Conceptos clave: anatomía, presencia, huella.
- Actividad dirigida a: Educación Primaria y Secundaria.

Materiales y herramientas

Lienzos de papel continuo y rotuladores de colores..

Pasos

1. Las sombras pueden representar algo más que figuras oscuras, son como "huellas" que nos permiten imaginar. El alumnado podrá usar las sombras proyectadas y traspasarlas sobre el papel continuo, mezclando y superponiendo formas de manera experimental.
2. Mientras dibujan, podemos reflexionar acerca del concepto habitante, así como de las sombras. ¿Qué crees que puede ser un habitante? ¿Qué significa habitar? ¿Las sombras pueden enseñarnos algo aunque sea parcialmente? ¿de qué están hechas?
3. Para finalizar, nos juntaremos a observar la obra conjunta y ofreceremos que nos expliquen algo más sobre sus obras. ¿Qué historia cuenta tu habitante? ¿De dónde viene? Si tu habitante estuviera en una ciudad de sombras, ¿cómo se movería?





¿Cómo sentirías si hubieras nacido y crecido en un orfanato?

ACCIONES PREVIAS Y POSTERIORES A LA VISITA

Una historia de memoria

Vamos a construir la historia de nuestra familia con los relatos que de ella puedan hacernos sus miembros. Para eso, con papel y lápiz o grabadora, iremos recopilando los testimonios de personas que consideremos importantes para nuestra familia y que puedan ofrecernos datos interesantes de su historia.

Podremos ilustrar sus palabras con fotografías del álbum familiar, postales o pequeños objetos que sean la muestra viviente de esta narración del patrimonio familiar.

Una memoria compartida

¿Qué saben tu familia o tus amigos y amigas del Hospital Real? Puede que conozcan alguna persona que trabaje o haya trabajado aquí, ¡puede que incluso haya nacido en este edificio!

Puedes hacer una breve consulta antes de la visita al edificio y otra a posteriori, así podrán enlazar sus historias de vida con lo que hayas aprendido en este programa educativo tras la visita al edificio. Te proponemos hacer una narración, un cuento corto, basado en alguna de las historias que hayas escuchado y que te hayan llamado la atención, como hizo Clara Peñalver (comisaria de la exposición) con la historia de Jacinto Roque.

Para ampliar: *Cartografía de la locura*

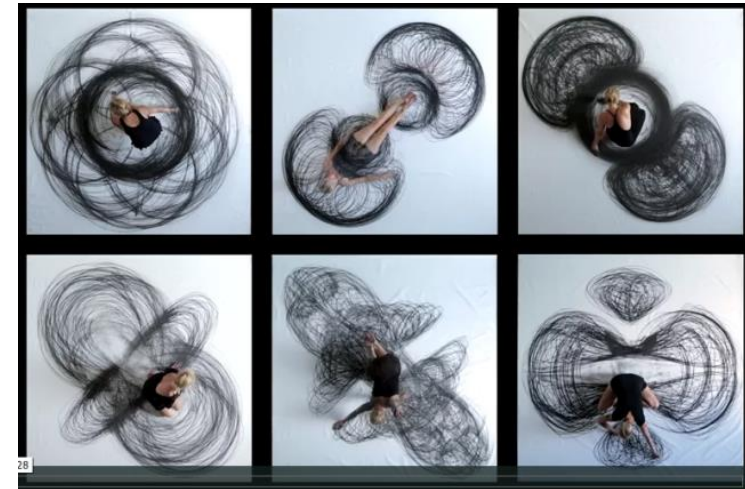
- Conceptos clave: ritmo, cuerpo, mapa.
- Actividad dirigida a: Educación Primaria y Secundaria

Materiales y herramientas

Papel continuo, marcadores o lápices.

Pasos

1. Cada estudiante elige un movimiento repetitivo, continuo y sin interrupción que realizará sobre el papel durante un tiempo determinado (3 minutos). Este movimiento puede ser cualquier tipo de acción corporal, como: girar las muñecas, mover los brazos en círculos, golpear el suelo, arrastrar el cuerpo o dar pasos en un patrón repetitivo.
2. A continuación, se realizan una serie de preguntas como: ¿Qué pasa cuando seguimos un patrón sin cuestionarlo? ¿Es la repetición una forma de orden o de locura? ¿Cómo respondemos colectivamente al desajuste y descontrol? ¿Te sentiste controlado o desbordado por la repetición de los movimientos?
3. Este dibujo performático no es solo una reflexión acerca de la locura/cordura, sino también una experiencia en sí misma. Finalmente, crearemos una narrativa simbólica de forma individual, capturando la obra colectiva resultante y modificando como una “cartografía de la locura”.



MARCO DE REFERENCIA

Las experiencias previstas en este programa educativo se relacionan con los objetivos planteados para la didáctica escolar en Educación Infantil, Primaria y Secundaria, según se recoge:

Educación Infantil

Artículo 5 del Decreto 100/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil en Andalucía:

b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social, y participar en algunas manifestaciones culturales y artísticas de su entorno, teniendo en cuenta su diversidad, así como el desarrollo de actitudes de interés, aprecio y respeto hacia la cultura andaluza, la pluralidad cultural y el entorno natural andaluz.

f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión, y conocer el patrimonio lingüístico, social y cultural andaluz, asegurando la accesibilidad comunicativa.

Competencias clave:

La etapa de Educación Infantil supone el inicio del proceso de adquisición de las competencias clave para el aprendizaje permanente que aparecen recogidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018. Dichas competencias son:

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Educación Primaria

Artículo 5 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en Andalucía:

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, así como reconocer, valorar y proteger la riqueza patrimonial, paisajística, social, medioambiental, histórica y cultural de su Comunidad.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

o) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

Competencias clave:

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos de la etapa está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil competencial. Dichas competencias son las siguientes:

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Educación Secundaria

Artículo 5 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propia y de las demás personas, apreciando los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como otros hechos diferenciadores como el flamenco, para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

Competencias clave:

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación para las distintas etapas educativas están vinculados a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en estos perfiles, y son las siguientes:

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender.

- Competencia emprendedora.

- Competencia en conciencia y expresiones culturales.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

programa educativo / UGR /



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

