

**MANUAL
DIDÁCTICO**

patrimonio/UGR/

EXPOSICIÓN

**PLURIVERSAL
COLECCIONES UNIVERSITARIAS
DE GRANADA Y SEVILLA**

**Sala Crucero
Hospital Real
Del 9 de octubre de 2025
al 23 de enero de 2026**



PLURIVERSAL COLECCIONES UNIVERSITARIAS DE GRANADA Y SEVILLA

Propuestas de mediación artística para la exposición

Área de Patrimonio - Universidad de Granada

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

**Programa dirigido a alumnado de Educación Primaria,
Educación Secundaria y Bachillerato**

Metodología

Las experiencias didácticas estarán basadas en las artes con el fin de favorecer la participación activa, enriqueciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje con las creatividades individual y colectiva mediante la incorporación de prácticas dialógicas y colaborativas para aprender en comunidad. Los materiales didácticos a emplear estarán inspirados en un conjunto determinado de piezas patrimoniales y los discursos que las vinculan. Pondremos en crisis los formatos tradicionales para transformar los procesos educativos, favoreciendo la consecución de aprendizajes significativos

Más información e inscripciones en:

www.educa.ugr.es



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 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 de La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea de la UGR.

Para indagar en la UGR: Se describen una serie de acciones que permiten desarrollar un tipo de visita experiencial. En ella sus participantes generarán un conjunto de creaciones (dibujos, fotografías, instalaciones, performances, charlas) con las que interpretar ideas y conceptos ligados a lo percibido a través de cada pieza, ayudando a dinamizar el diálogo con la exposición. Se incluye una breve descripción a modo de presentación del artista, la pieza o su momento contexto, así como referencias clave y relaciones con otras obras. Cuando sea necesario, al final del documento se incluirán una serie de materiales de apoyo para el desarrollo de la visita en sala, 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 la sala, 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, formularemos una serie de preguntas, favoreciendo que quienes lo deseen puedan compartir 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.



EXPERIENCIAS

Objetivos generales del programa

OG1. Presentar el concepto de patrimonio a través de las colecciones universitarias representadas en la muestra.

OG2. Acercarnos de una manera activa, creativa y productiva a la historia y al patrimonio cultural andaluz.

OG3. Fomentar los aprendizajes transversales, la práctica colaborativa y el pensamiento crítico.

Objetivos específicos

OE1. Conocer la riqueza cultural andaluza a través de las piezas histórico-artísticas y científicas que atesoran las Universidades de Granada y Sevilla.

OE2. Aprender y reflexionar sobre la evolución de las sociedades en base al reflejo que ofrecen las obras de arte, las piezas científicas y otras piezas de interés.

OE3. Experimentar en base a una serie de ideas inspiradas en un conjunto concreto de piezas, enlazadas de manera decidida y aprovechando de manera didáctica sus lenguajes y técnicas artísticas, así como las imágenes y conceptos que representan.

Experiencia 1. Mirar atentamente

- Conceptos clave: detalle, mirar, observar.
- Actividad dirigida a: escolares de primer y segundo ciclo de Educación Primaria.

Herramientas

Láminas con detalles significativos de distintas obras.

Pasos a seguir

1. Repartiremos una serie de láminas a color que presentan ciertos detalles de las obras de arte.
2. Los escolares, organizados por parejas, recorrerán libremente las salas para buscar a qué obra pertenece su detalle.
3. Una vez localizada, indagarán el resto de obras para identificar detalles semejantes, estableciendo vínculos entre las piezas expuestas.

Cuestiones clave

¿Qué detalles esconden las obras de arte? ¿Cuánto tiempo necesitamos para “leer” una pintura o una escultura?

Experiencia 2. Retrato

- Conceptos clave: retrato, identidad, personaje.
- Actividad dirigida a: escolares de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Elementos u objetos que puedan llevar consigo cada escolar: ropa, material escolar, etc.

Herramientas

Cámara de fotos.

Pasos a seguir

1. Para indagar en la colección de retratos barrocos presentes en la muestra, vamos a poner en crisis cada una de sus imágenes .
2. Para ello, los escolares organizados por parejas elegirán un lienzo para interpretar las poses adoptadas por sus protagonistas.
3. Un miembro de la pareja imitará los gestos, mientras que el otro lo retratará empleando una cámara de fotos.
4. Para afinar aún mejor el efecto espejo, utilizará los elementos de los que disponga para imitar a su personaje.

Experiencia 3. Libro de artista

- Conceptos clave: experiencia, creación, plegado, frottage
- Actividad dirigida a: escolares de Educación Secundaria y Bachillerato.

Materiales

Folios de colores, cartón, cartulinas, etc.

Herramientas

Lápices y ceras de colores.

Pasos a seguir

1. Cada participante recibirá una hoja de papel. En ella aparecerán unas líneas marcadas que servirán de guía para realizar el plegado.
2. A continuación se doblará la hoja para transformarla en un pequeño libro de artista.
3. Una vez plegada, realizaremos un *frottage* sobre una superficie que elijan (suela del zapato, ropa, llaves...), incorporando texturas reales a la creación.
4. Por último, se completaremos cada libro con dibujos, símbolos, y colores, haciendo uso del dibujo automático.

Cuestiones clave

¿En qué se diferencia un libro tradicional de un libro de artista?

Experiencia 4. Un supercollar de macarrones

- Conceptos clave: conexión, colaboración, estructura.
- Actividad dirigida a: escolares de Educación Primaria.

Materiales

Macarrones e hilos de colores.

Herramientas

Tijeras y rotuladores permanentes.

Pasos a seguir

1. Esta experiencia está inspirada en la obra de Carmen Villa, comenzaremos analizando su forma y materiales para reflexionar sobre la pieza y el concepto de red.
1. Cada participante creará una estructura utilizando macarrones unidos por una cuerda (triángulos, círculos, cuadrados, formas libres...).
2. Además, decoraremos los macarrones con rotuladores permanentes.
3. Cuando hayamos terminado, se unirán las estructuras para formar una gran red como pieza colectiva.

Cuestiones clave

¿Qué significados tiene el concepto red?

Experiencia 5. Comecocos

- Conceptos clave: observar, papiroflexia, azar.
- Actividad dirigida a: escolares de Educación Secundaria y Bachillerato.

Materiales

Hoja de sala.

Pasos a seguir

1. En esta experiencia haremos uso de la hoja infantil de sala.
2. Formaremos un comecocos siguiendo los pasos que se indican en dicha hoja, pudiendo jugar de manera individual o por parejas.
3. Cada participante elegirá al azar una actividad del comecocos y la llevará a cabo.
4. Por último, reflexionaremos sobre la importancia que tiene observar las obras de arte.

Cuestiones clave

¿Cómo miramos el arte? ¿Hay distintas maneras de hacerlo?

Experiencia 6. Anatomía en 3d

- Conceptos clave: anatomía, ilustración, collage.
- Actividad dirigida a: escolares de Educación Secundaria y Bachillerato.

Materiales

Copias de obras de arte y cartulinas tamaño folio.

Herramientas

Tijeras y pegamento.

Pasos a seguir

1. Nos situaremos delante de la pieza *Modelo Anatómico* de Louis Thomas Jérôme Auzoux y reflexionaremos sobre su forma, materiales y la anatomía del cuerpo humano.
2. En base a las ideas planteadas analizaremos ahora la lección de anatomía de Ángeles Agrela (2008)
3. Partiendo ahora de una serie de láminas seleccionadas en base a estas dos obras, pediremos a los participantes que seleccionen y recorten distintas piezas, separando elementos anatómicos de otras figuras para formar un collage.
4. Estas piezas se pegarán sobre cartulina y, así, generaremos una nueva forma de ilustración en tridimensional.

Cuestiones clave

¿Quiénes llevaron a cabo las figuras anatómicas en el pasado, dibujantes o personas expertas en medicina? ¿Quiénes las realizarán ahora? ¿Cómo serán en el presente?



ACCIONES PREVIAS Y POSTERIORES A LA VISITA

Pluriversal

El título de la exposición nos invita a pensar en un mundo donde coexisten muchas formas de entender la realidad (científicas, artísticas, religiosas...). Antes de visitar la exposición, os invitamos a investigar y debatir: ¿Qué significa el concepto pluriversal? ¿Qué diferencia hay entre lo “universal” y lo “pluriversal”?

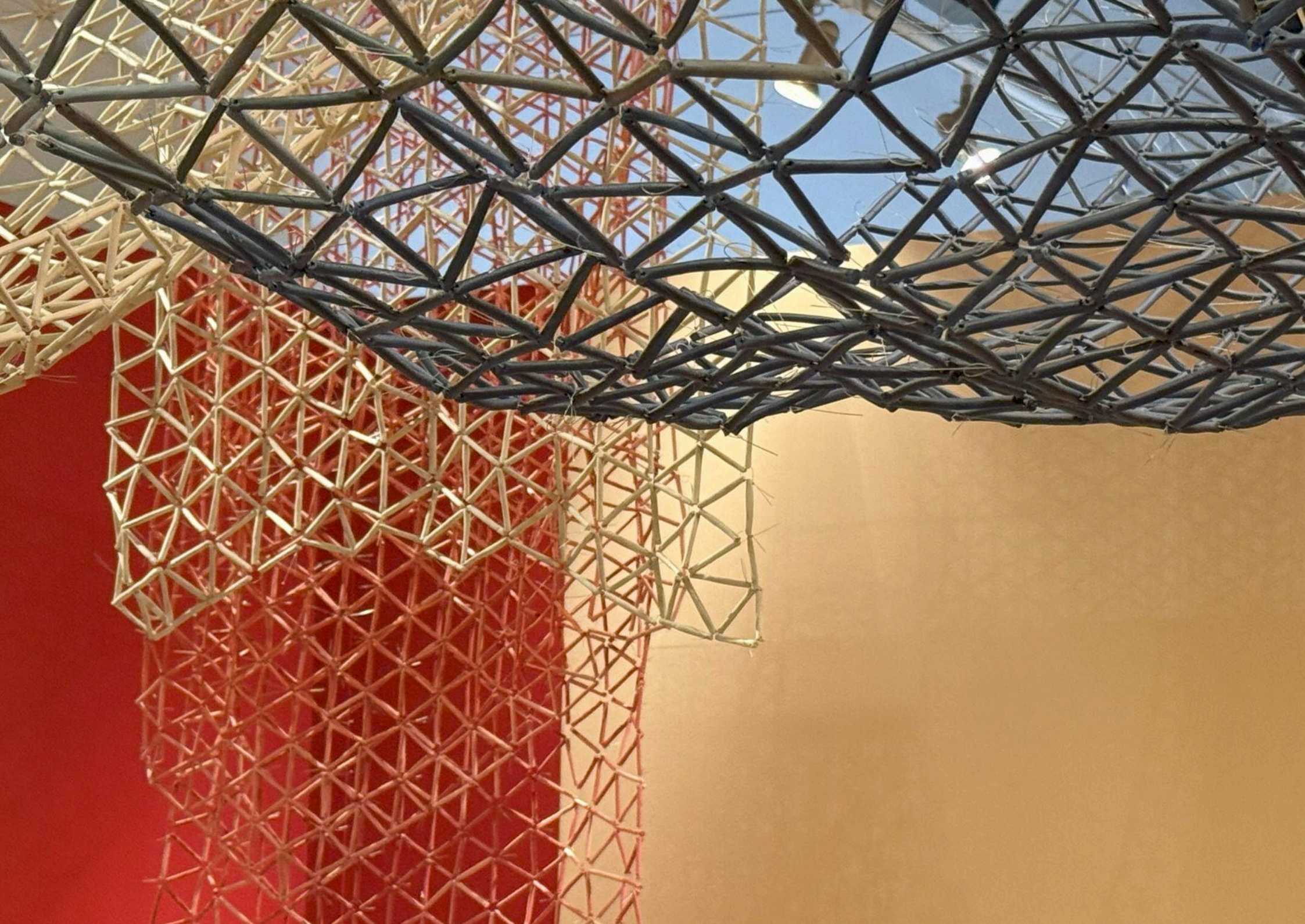
Nuestro gabinete de curiosidades

¿Qué es un gabinete de curiosidades? Después de la visita, proponemos crear un “gabinete de curiosidades” imaginario, inspirado en los objetos y obras vistas en la exposición.

En esta actividad, cada estudiante puede inventar una pieza o escoger una real que quiera que pertenezca al nuestro gabinete, reflexionando y describiendo de qué estaría hecha, la función que tendría (científica, simbólica, estética...). Vamos a compartir con la clase cada objeto elegido y debatiremos sobre los resultados de ese gabinete imaginario, pensando cómo podría quedar expuesto.

Conectando conocimientos

La exposición propone que el conocimiento no pertenece a un solo ámbito y que hay distintas formas de aprender, enseñar y entender. Para esta actividad se propone elegir por grupos; tres piezas que os parezcan muy distintas de la exposición (por ejemplo, un instrumento científico, una pintura y una escultura) y buscar una conexión entre ellos. Puede ser simbólica, formal (color, material...) o imaginaria. ¿Qué une a estos tres elementos?



MARCO DE REFERENCIA

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

Educación Primaria

El artículo 5 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, 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

patrimonio / UGR /

programa educativo / UGR /



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

