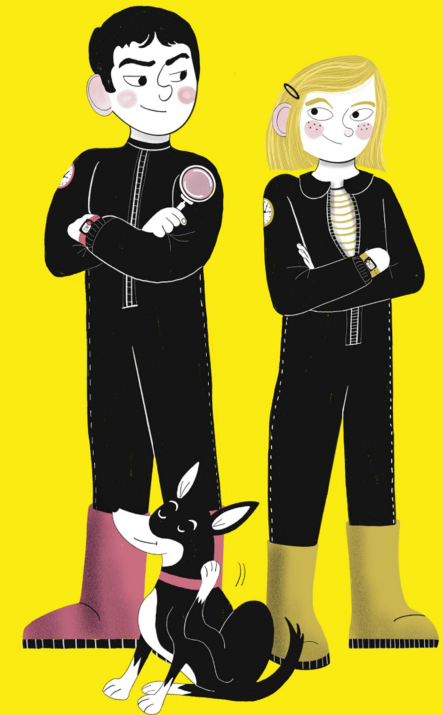


**MANUAL
DIDÁCTICO**

patrimonio/UGR/

HABITANTES

ARQUITECTURAS DE LA MEMORIA



**Sala de exposiciones
Escuela de Arquitectura de Granada
Del 3 de diciembre de 2025
al 31 de marzo de 2026**



HABITANTES

ARQUITECTURAS DE LA MEMORIA

Propuesta de mediación artística en 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 estudiantado de Educación Infantil, Primaria y Secundaria.

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 están inspirados en un conjunto determinado de conceptos, herramientas y estrategias derivadas del universo conceptual de la exposición *Habitantes*. Pondremos en crisis los formatos tradicionales para transformar los procesos educativos en torno a lo patrimonial, 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 su alumnado 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 explorar 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, 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 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.



En el edificio que hoy ocupa la Escuela de Arquitectura de Granada latía, en 1846, una pequeña escuela para niños pobres dirigida por el maestro Cecilio Sáez. En una época en la que las niñas no tenían derecho a estudiar, ocurrió allí algo extraordinario: un padre pidió que su hija Marta fuera admitida como alumna.

Esta historia —un maestro de vocación y una niña que desafió las normas de su tiempo— es solo una de las muchas capas ocultas del edificio.

Habitantes. Arquitecturas de la Memoria te invita a descubrirlas.

Habitantes nos presenta la cara más humana de la sede de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Granada, cuyos orígenes se remontan al siglo XVI hasta la casa de un importante personaje de origen italiano que construye su casa en un espacio clave de la ciudad moderna: el Campo de Príncipe, el pleno corazón del barrio del Realejo. Desde entonces, esta casa castellana fue ampliándose para dar cabida a múltiples historias: las del palacio renacentista a la de los hospitales de los siglos XVIII y XIX. Este proyecto expositivo se materializa en una hibridación de medios y formatos, ofreciendo un conjunto de contenidos diseñados para todas las edades, buscando establecer un diálogo activo con los públicos sus experiencias sean más especiales, más lúdicas y, sobre todo, más didácticas.

El patrimonio como lugar habitado. *¿Qué es importante conocer sobre un edificio histórico y patrimonial?* La Escuela de Arquitectura, heredera de un complejo construido a lo largo de los tiempos y reformulado magistralmente a comienzos del siglo XXI, es un importante centro formativo de la ciudad, clave en la formación de esta disciplina y en la huella que dejará nuestra sociedad sobre el paisaje.

¿Un edificio puede resumir toda nuestra historia? Esta exposición hace que nuestra presencia en la Escuela de Arquitectura 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. Aprender sobre el patrimonio material e inmaterial a través de figuras y referentes culturales relacionados con la UGR.

OG2. Interpretar ideas y conceptos a través de una serie de acciones dirigidas a implementar la experiencia espacial y estética para aprender a través de las artes.

OG3. Acercarnos a la producción cultural de la Universidad a través de las propuestas del Área de Patrimonio de la UGR.

Objetivos específicos

OE1. Conocer la Escuela de Arquitectura como parte del patrimonio universitario y aprender sobre los protagonistas de su historia a través de la exposición «Habitantes. Arquitecturas de la memoria».

OE2. Experimentar creativamente a partir de una serie de propuestas relacionadas con la arquitectura y la memoria, el habitar y sus implicaciones sociales.

OE3. Reflexionar sobre la historia y la cultura en el pasado y el presente a través de la arquitectura, con la memoria como protagonista destacada a propósito de esta propuesta expositiva.

Experiencia 1: Los colores del espacio

- Conceptos clave: color, material, instalación.
- Actividad dirigida a: escolares de primer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Plantillas impresas en papel, ceras y rotuladores de colores.

Herramientas

Pegamento, cinta adhesiva y tijeras.

Pasos a seguir

1. Situándonos en un espacio destacado de la Escuela de Arquitectura (como los patios o las galerías), estudiaremos los elementos que lo componen en base a sus colores y texturas, conjugando la vista y el tacto.
2. Empleando una plantilla impresa en papel (la encuentras al final del manual), vamos a construir unos cubos cromáticos que reformulen los colores presentes en cada uno de estos espacios. Jugaremos con las texturas de las superficies.
3. Elegiremos los 6 tonos de color que nos parezcan más representativos y los fijaremos en cada una de las caras del cubo.
4. Una vez completadas, recortaremos las plantillas y montaremos las piezas en tres dimensiones.

Experiencia 2: Del plano al espacio

- Conceptos clave: plano, espacio. diorama.
- Actividad dirigida a: escolares de primer y segundo ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Cartón y hojas de papel, lápices y ceras de colores.

Herramientas

Pegamento, cinta adhesiva y tijeras.

Pasos a seguir

1. Como acción inicial, vamos a desarrollar una observación guiada del espacio: *¿cómo es este lugar por dentro?, ¿qué forma tienen estos espacios?, ¿qué ocurre si tiramos una de sus paredes o el techo?*
2. Vamos a aprovechar el recurso del diorama para aprender más sobre las formas del espacio construido y comprender las relaciones de la arquitectura: dentro-fuera, arriba-abajo, abierto-cerrado, lleno-vacío, etc.; interpretando la sala en la que nos encontramos.
3. Una vez construido nuestro diorama, analizaremos por dónde se puede entrar o salir, para qué puede servir y quiénes lo pueden habitar.

Experiencia 3: Arquitecturas de la memoria

- Conceptos clave: casa, recuerdo, deseo.
- Actividad dirigida a: escolares de segundo ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Lápices de grafito, colores y hojas de papel.

Herramientas

Cinta adhesiva.

Pasos a seguir

1. Vamos a ejercitar nuestra memoria arquitectónica dibujando en un papel cómo es nuestra casa vista desde fuera, añadiendo todos los detalles que recordemos y que la hagan única.
2. Ahora, haremos un ejercicio de deseo arquitectónico dibujando la casa en la que nos gustaría vivir.
3. Uniremos ambas representaciones a modo de encuadernación utilizando cinta adhesiva, lo que nos permitirá reflexionar sobre las relaciones que existan entre ambas representaciones.
4. Juntaremos los resultados obtenidos por el grupo para generar una especie de libro de artista con el que tratar las arquitecturas de la memoria.

Experiencia 4: Aire limpio, espacio sano

- Conceptos clave: cólera, arquitectura, salud.
- Actividad dirigida a: escolares de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Lienzos plásticos de gran formato.

Pasos a seguir

1. Esta acción está dirigida a recuperar la memoria asistencial del edificio, utilizado como hospital desde 1776 hasta 1835, año en el cual se clausura debido a la crisis sanitaria del cólera, asociada entonces a la falta de higiene y los lugares insalubres.
2. Situándonos en el patio renacentista, corazón del antiguo Hospital de la Encarnación, dispondremos uno o varios lienzos plásticos de gran formato sobre el suelo y nos colocaremos alrededor del mismo para construir con ellos unas enormes bolsas de aire limpio con las que purificar los espacios de la Escuela.
3. Siguiendo una serie de pautas marcadas por el equipo de didáctica, moveremos estos pulmones plásticos a través de patios, galerías y estancias, observando cómo cambian e interactúan entre sí a lo largo de esta experiencia de carácter performativo.

Experiencia 5: El empedrado

- Conceptos clave: patrón, ritmo, dirección.
- Actividad dirigida a: escolares de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Láminas con ejemplos de empedrado tradicional granadino, pasta de modelar, lienzos de cartón y tiza blanca.

Herramientas

Cuerdas o tiras de lana, chinchetas.

Pasos a seguir

1. Con esta acción vamos a descubrir los patrones de los suelos como parte de la arquitectura, partiendo del característico diseño del patio renacentista de la Escuela.
2. Usando cartón como base, realizaremos una serie de trazos de manera libre o siguiendo los patrones que se vayan indicando.
3. Con el diseño realizado, elaboraremos nuestro empedrado con piedras creadas con pasta de modelar, completando cada área con formas y colores diferentes.
4. Como conclusión, expondremos los resultados que hayamos obtenido, distribuyéndolos en base a las relaciones que podamos establecer entre ellos.

Experiencia 6: De la calle a la escuela

- Conceptos clave: historia, habitantes.
- Actividad dirigida a: escolares de tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Ovillos de lana de color rojo, papel autoadhesivo y rotuladores.

Herramientas

Cinta adhesiva.

Pasos a seguir

1. En esta acción de carácter performativo vamos a recuperar de manera poética la memoria de la escuela elemental instalada en el edificio en 1835.
2. Para facilitar el camino de acceso a Marta, la niña cuyo padre solicitó el ingreso al maestro Cecilio Sáez de Juano, vamos a lanzar una serie de guías que comuniquen la sala de exposiciones con la entrada del edificio.
3. Organizados por parejas y empleando un ovillo de lana de color rojo, cada pareja se moverá libremente para establecer la que considere como la mejor ruta de acceso.
4. La entrada principal de la Escuela de Arquitectura volverá a ser la propia de la primaria elemental, disponiéndose un hito que la identifique como tal en relación a esta experiencia.



HABITA'

ARQUITECTURAS DE

- No es necesario comprender qué significa comenzar una expresión. Sin embargo, si que se escribe una novela, formular sus temas, encontrar un todo tras jugar durante meses a crear y comprender y pasar a personajes a través de sus conflictos y sus emociones y sus... todo.

...ando que se rodea a través de la ficción y la...

...el proyecto Habitar, donde... a través...

...n de lo que es mi verdadera labor...

...una historia con un escenario...

...ado por la más amplia colección...

...la historia...

...de estos países...

...de la historia...

...con nombres...

...de ficción...

...se vuelven...

...y otros...

ACCIONES PREVIAS Y POSTERIORES A LA VISITA

La memoria de la Escuela

¿Conocemos las historias que guardan los muros de nuestra escuela? ¿Quiénes fueron las personas que habitaron este lugar en el pasado? Vamos a hacer una pequeña investigación, buscando noticias o fotografías antiguas y realizando entrevistas a quienes lleven más tiempo trabajando aquí (a quienes vivan cerca de este lugar), para profundizar en la memoria de nuestros espacios educativos.

Buceando en la historia

Fernando Acale es uno de los *Habitantes* que nos guían por esta exposición de la Escuela de Arquitectura. Gracias a sus indagaciones conocemos gran parte de la historia del edificio, así que os proponemos profundizar en ella aprovechando el cuaderno técnico que elaboró para la UGR (lee en línea y descarga [aquí](#))

V siglos en 8 minutos

La sede de la Escuela de Arquitectura de Granada comenzó a gestarse a principios del siglo XVI y ha ido creciendo hasta su última definición, dada por el proyecto de Víctor López Cotelo, Premio Nacional de Arquitectura. Esta historia continuada es resumida en tan solo ocho minutos gracias a técnicas de modelado aplicadas en los laboratorios de la ETSAG (video completo [aquí](#)).



MARCO DE REFERENCIA

Las experiencias previstas en este programa educativo se relacionan con los objetivos planteados para la didáctica escolar en 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.

Organiza:



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

patrimonio / UGR / *programa educativo* / UGR /

Colabora:



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

