

**MANUAL
DIDÁCTICO**

patrimonio/ UGR/

EXPOSICIÓN

POÉTICAS CAROLINAS
RESONANCIAS EN EL ARTE
CONTEMPORÁNEO

Sala de la Capilla
Hospital Real
Del 18 de febrero de 2026
al 8 de mayo de 2026

POÉTICAS CAROLINAS

RESONANCIAS EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

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 Infantil, 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. Celebrar el patrimonio carolino a través de las colecciones universitarias representadas en la muestra *Poéticas carolinas*.

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

OG3. Fomentar los aprendizajes transversales, la práctica colaborativa y el pensamiento crítico en torno al conocimiento atesorado por la UGR.

Objetivos específicos

OE1. Conocer la figura de Carlos V y su relación con la Universidad, desde su origen hasta el presente, a través de las piezas histórico-artísticas y científicas de la UGR.

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. Dirigir y construir la mirada

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

Materiales

Láminas con detalles significativos de distintas obras de la exposición.

Herramientas

Ovillos de lana de distintos colores.

Pasos a seguir

1. Repartiremos una serie de **láminas a color** que presenten ciertos detalles de las obras de arte.
2. Los escolares, organizados por parejas, recorrerán libremente la sala para buscar **a qué obra pertenece cada lámina**.
3. Una vez localizada, indagarán el resto de obras para localizar **detalles semejantes**, estableciendo vínculos entre las piezas expuestas.
4. Los vínculos encontrados se materializarán sobre el suelo con trazas realizadas con hilos de lana de diferentes colores para diferenciar cada uno de los relatos generados.

Cuestiones clave

¿Qué detalles esconden las obras de arte? ¿Cuánto tiempo necesitamos para “leer” una pintura o una escultura? ¿Qué relaciones podemos establecer entre los detalles significativos de dos piezas artísticas distintas?

Experiencia 2. Interviene la obra

- **Conceptos clave:** obra de arte, intervención, poema visual.
- **Actividad dirigida a:** escolares de primer y segundo ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Láminas de acetato de tamaño folio y rotuladores permanentes.

Pasos a seguir

1. Tras haber recorrido libremente la sala, cada participante **elegirá una de las obras expuestas** para explorar su contenido.
2. Partiendo de la información que nos aporta la cartela de cada pieza, tomaremos su título o elegiremos algún otro que nos parezca oportuno en relación a la **imagen que representa la obra**.
3. Tomando una hoja de acetato con las manos, y sosteniéndola en el aire delante de una obra, elaboraremos un **poema visual** que incluya el título de la misma junto a otras palabras, frases o expresiones que nos ayuden a expresar las ideas que queramos contar, interviniendo su imagen al modo *ready-made* de Marcel Duchamp.
4. Como conclusión, haremos una breve presentación de nuestros resultados, buscando establecer vínculos de manera improvisada e imprevista entre las **múltiples lecturas** realizadas sobre la exposición.

Cuestiones clave

Experiencia inspirada en la obra L.H.O.O.Q. de Marcel Duchamp (1919).

Experiencia 3. Lo mestizo

- **Conceptos clave:** mixtura, historia, cultura, *collage*.
- **Actividad dirigida a:** escolares de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Láminas de cartulina y hojas de revistas, impresiones de obras de arte clásicas y contemporáneas.

Herramientas

Lápices, rotuladores, tijeras, pegamento y cinta adhesiva.

Pasos a seguir

1. Presentaremos el concepto de lo mestizo a través del arte como **mezcla de elementos antiguos y modernos, culturas y estilos**.
2. Nos organizaremos por grupos, pero también se podrá trabajar de manera individual. Cada equipo empleará **materiales recortables y una cartulina** para elaborar su *collage* artístico.
3. Cada creación combinará elementos clásicos, relacionados con el arte renacentista y la figura de Carlos V, con otros contemporáneos, propios de la exposición y de la actualidad (elementos tecnológicos, objetos cotidianos, etc.).
4. Una vez completada la obra, escribiremos un **título creativo**.

Cuestiones clave

¿Cómo se puede combinar tradición y modernidad para crear algo nuevo? ¿Qué nos enseñan estas mezclas sobre la historia y la diversidad cultural?

Experiencia 4. Narrativa ilustrada

- **Conceptos clave:** narrativa, imaginación, viaje al pasado.
- **Actividad dirigida a:** escolares de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria.

Materiales

Resultados de la experiencia 3, lápices, rotuladores, acuarelas, témperas u otros materiales de dibujo.

Herramientas

Reproductor de sonido, pegamento y cinta adhesiva.

Pasos a seguir

1. Esta acción partirá de la ambientación de la sala con música para situarnos y concentrarnos.
2. Explicaremos que los personajes, objetos y escenas de sus collages **se convertirán en protagonistas de una historia**.
3. Cada participante elegirá uno de los *collages* (propio o de otra persona) como punto de partida.
4. Crearemos un **cuento corto** usando los personajes o elementos del *collage*, creando un **vínculo visual entre la narrativa y el arte**, usando a nuestros protagonistas.
5. Una vez completadas las historias, organizaremos un **rincón de cuentos ilustrados**, donde podremos leer cada relato o mostrar sus ilustraciones.
6. Para concluir, promoveremos un **diálogo grupal**, comentando qué historias han surgido, cómo los personajes reflejan la relación entre pasado y presente, y qué emociones, valores o ideas transmiten.

Experiencia 5. El pórtico

- **Conceptos clave:** arco, pórtico, panorama.
- **Actividad dirigida a:** alumnado de Educación Secundaria.

Materiales

Hojas de papel de 120 gr. o cartulinas blancas y negras en tamaño folio.

Herramientas

Tijeras, pegamento de barra y cinta adhesiva.

Pasos a seguir

1. Como acción experiencial, recorreremos en silencio los pórticos que rodean el **patio de la Capilla**, un espacio arquitectónico cargado con emblemas de Carlos V, siguiendo una serie de premisas indicadas por el equipo de educación.
2. Tomaremos una hoja de papel o cartulina y la doblaremos en forma de acordeón. A continuación, con la hoja plegada, cortaremos uno de sus extremos superiores en forma de semicírculo, como los **arcos de medio punto** que determinan las arcadas.
3. De vuelta a la sala, la serie *Simetría fragmentada* de Raquel López Delgado nos permitirá establecer vínculos entre el patio visitado y el propio del Palacio de Carlos V, representado en estas fotografías panorámicas.
4. Para concluir, fusionamos las piezas generadas en la acción anterior, uniéndolas entre sí mediante cinta adhesiva, disponiendo el resultado en el centro del espacio expositivo.

Experiencia 6. Bingo visual

- **Conceptos clave:** atención, detalle significativo, asociación.
- **Actividad dirigida a:** alumnado de Educación Secundaria.

Materiales

Láminas con una matriz 3x3 con detalles de las piezas expuestas (se puede complicar empleando conceptos clave en vez de fotos: geometría, naturaleza, cuerpo, símbolo, mito, proporción, abstracción, arquitectura).

Herramientas

Lápices y nuestros ojos bien puestos.

Pasos a seguir

1. Tras una breve presentación de la exposición, por parejas realizaremos una **visita libre a la exposición** tras recibir una lámina inspirada en un cartón de bingo pero, en vez de números, ilustrada con fotos de detalles significativos de las obras de arte.
2. Cada vez que se identifique un elemento, será marcado en el cartón.
3. La primera pareja que complete una línea o columna, gritará “línea” y explicará **qué elementos encontró**.
4. La primera lámina completada servirá para guionizar un **paseo colectivo a la exposición**, dinamizado a través de una charla participativa sobre cada una de las piezas destacadas.

Cuestiones clave

¿Qué cosas nos llaman la atención en un museo? ¿Qué recordamos, una vez que hemos salido de la exposición?

Experiencia 7. Miradas cruzadas

- **Conceptos clave:** retrato, emoción, collage digital.
- **Actividad dirigida a:** alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato.

Herramientas

Cámara de fotos.

Pasos a seguir

1. Aprovechando la cámara del móvil como herramienta didáctica, fotografiaremos **detalles de los rostros** presentes en la muestra, almacenando detalles de sus ojos, labios, narices, pómulos, etc.
2. Con al menos un elemento de cada una de estas partes, nos organizaremos por grupos de 3 a 5 participantes para generar una serie de **retratos** que combinen nuestros rostros con los detalles fotografiados, creando una fotografía por cada uno de ellos.
3. De forma rotativa, un miembro del equipo fotografiará al otro mientras el tercero compone personajes cubriendo la cara del modelo con los móviles mostrando las galerías obtenidas en la acción 1.
4. Con la ronda de retratos completados, deduciremos las posibles **emociones** que expresaría cada *collage*, en paralelo a las obras que los han inspirado.

Cuestiones clave

Está claro que el arte es observador por quienes visitan un museo, pero ¿qué miran las obras de arte?

Experiencia 8. La máscara de combate

- **Conceptos clave:** retrato, representación, identidad.
- **Actividad dirigida a:** alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato.

Materiales

Hojas de papel, rotuladores de colores y alambre de manualidades.

Herramientas

Tijeras y cinta adhesiva.

Pasos a seguir

1. Organizándonos por parejas, nos realizaremos un **retrato mutuamente**, utilizando papel y rotuladores de colores.
2. A continuación, modelaremos unas **máscaras** ajustadas al rostro de nuestra pareja, usando alambre de manualidades para construir una malla que represente una vista frontal y perfil.
3. Utilizando los dibujos hechos en la acción 1, recortaremos las **partes más significativas de este retrato** (ojos, boca, pelo, pendientes, etc.) y los recortaremos para personalizar aún mejor cada máscara.
4. Una vez terminadas, las dispondremos en forma de **instalación** en relación a algunas de las piezas de arte que protagonizan la exposición, estableciendo un diálogo entre ellas.

Cuestiones clave

Experiencia inspirada en la obra *Guerrero* de Pablo García Calvente y en el *Retrato de Isabel II* de José Argüelles.

Experiencia 9. Cadáver exquisito

- **Conceptos clave:** cuerpo, anatomía, collage.
- **Actividad dirigida a:** alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato.

Materiales

Láminas con detalles significativos de distintas obras.

Herramientas

Tijeras, pegamento de barra, cinta adhesiva y encuadernadores metálicos.

Pasos a seguir

1. Partiendo de un conjunto de **láminas con dibujos anatómicos**, tanto de la historia de la medicina como de detalles de las anatomías de los personajes presentes en las obras de la exposición, cada escolar elegirá sus propios materiales para generar un personaje combinado, inspirado en la técnica del *cadáver exquisito*.
2. Tras elegir las partes que compondrán cada personaje, serán **recortadas y compuestas** según la imaginación y la intuición de cada participante. Se aprovecharán los encuadernadores metálicos para otorgar cierta movilidad a la composición a través de sus articulaciones.
3. Una vez completada la construcción de todos los personajes, haremos una **composición** con ellos, organizándose en función de las relaciones que puedan establecerse (según su naturaleza, características, las propiedades o poderes que podrían tener, o cualquier vinculación que podamos imaginar).

Experiencia 10. El ser humano como medida universal

- **Conceptos clave:** medida, proporción, escala.
- **Actividad dirigida a:** alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato.

Herramientas

Cintas de medir, ovillos de lana.

Pasos a seguir

1. En esta acción vamos a medir las formas del Patio de la Capilla de Hospital Real, usando **nuestras propias dimensiones**.
2. Cada participante elegirá uno de los espacios definidos entre las **columnas** del patio.
3. Apoyándose en una línea recta definida por la solería y eligiendo una **unidad de medida personal**, como el palmo, el pie o toda su altura, medirá la dimensión total que hay entre columnas en función de la unidad elegida.
4. En base a este dato, intentaremos adivinar por **proporcionalidad** la altura de las columnas.
5. Como acción auxiliar, repetiremos la experiencia en el Patio de los Mármol, para comparar ambos resultados y establecer relaciones entre ambos espacios.

Cuestiones clave

¿Cuántos de nuestros cuerpos son necesarios para trazar la longitud de uno de los patios del Hospital Real?



ACCIONES PREVIAS Y POSTERIORES A LA VISITA

El viaje de Carlos V e Isabel de Portugal

Como actividad preparatoria para esta visita, proponemos a los escolares de Educación Primaria que se acerquen a la figura de Carlos V, para contextualizar de mejor forma las experiencias a desarrollar en el Hospital Real. Para ello, podrían desarrollar un proyecto colectivo donde aprendan sobre esta figura y su relevancia en la Granada moderna.

Una Granada para Carlos V

La época de Carlos V es un periodo donde conviven conceptos globales con otros locales, lo europeo y lo diverso; conceptos que fundamentan un inusual mestizaje estético desde el influjo del Renacimiento italiano a las persistencias del gótico hispánico, las huellas mudéjares, la artesanía flamenca o la confrontación con nuevas realidades culturales surgidas del contacto con América. Esta mezcla daría lugar a formas híbridas, lenguajes compartidos, iconografías renovadas y modos inéditos de representar el mundo y al ser humano, emergiendo nuevas modernidades dentro de la propia modernidad renacentista. Como acción preparatoria para la visita, estudiaremos en clase, de manera colaborativa, las huellas dejadas por Carlos V en la ciudad de Granada.

Lo clásico y lo mestizo

Las iconografías del pasado conviven con formas de representación más experimentales. Son obras que nos ayudan a explorar cómo se superponen los imaginarios culturales. Las tradiciones se reinventan en nuevas capas de memoria, de herencia e incluso de apropiación. Como en el siglo XVI, vivimos en un tiempo donde lo clásico y lo nuevo se encuentran constantemente, generando tensiones y metamorfosis. Tras la visita, podremos indagar perfiles de artistas contemporáneos que exploren estos territorios mixtos, desde lo visual, lo literario o lo musical.

Fronteras, convivencia e identidad



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.

Organiza:



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

patrimonio / UGR /

programa educativo / UGR /

Colabora:



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

