

## Ficha didáctica de la actividad

### Tipo de patrimonio cultural

- Artístico  Etnológico  Científico-tecnológico  Arqueológico  Medioambiental

### Clasificación del patrimonio

- Material  Inmaterial  Natural-Paisaje cultural

### Etapa o enseñanza

### Describe brevemente los valores patrimoniales que se trabajan con esta actividad

### Asignaturas / módulos / áreas donde se trabaja esta actividad

## Concreción curricular

### Agrupación

### Número de sesiones

### Competencias clave que se pretenden potenciar

“El patrimonio define nuestra identidad, explica qué somos, cómo somos, por qué hemos llegado a ser así y cómo nos relacionamos con los demás.”



**Objetivos que se pretenden alcanzar**

[Empty blue rectangular box for objectives]

**Criterios de evaluación**

[Empty blue rectangular box for evaluation criteria]

**¿En qué consiste? Describe la actividad**

[Empty blue rectangular box for activity description]

**Recursos necesarios para llevarla a cabo**

[Empty blue rectangular box for resources]

## Anexo Ficha didáctica: **VIAJANDO AL PASADO EN QR**

### **C.E.I.P. VIRGEN DE GUADALUPE, ÚBEDA** **"VIAJANDO AL PASADO EN QR"**

#### **1.-) INTRODUCCIÓN:**

**Hace dos meses y desde el preciso momento en que nuestro programa se declaró como ganador de este "Programa Pedagógico", un magnífico grupo humano compuesto por maestros/as, alumnos/as y padres/madres, se pusieron manos a la obra para desarrollar un ambicioso proyecto que sirviera para difundir el maravilloso PATRIMONIO de nuestra ciudad RENACENTISTA, ÚBEDA.**

**Eran muchas la ideas que desde el borrador del programa había metidas en un saco y a las que ahora tendríamos que dar forma.**

**Viajar al pasado en QR, surge de la imaginación de nuestros alumnos/as de sexto, una idea de las muchas propuestas pero que nos pareció original y atractiva por todo lo que conlleva.**

**Los objetivos principales estaban claros desde el principio, aunar creatividad, que resultara atractivo a los destinatarios (gente joven) y por supuesto que como se definía en el concurso confluyeran el patrimonio y los recursos informáticos.**

**Todo lo anteriormente citado junto con la responsabilidad de haber obtenido el primer premio en Úbeda, nos ha llevado a esforzarnos aún más en la elaboración de este proyecto, para que el resultado fuera no sólo digno sino el fruto del esfuerzo y del cariño que todos los que hemos colaborado sentimos por nuestra ciudad y su patrimonio y así aportar nuestro granito de arena a engrandecer, si cabe, aún más nuestra inmensa historia y nuestro Renacimiento de Oro.**

## **2.-) DESARROLLO DEL PROYECTO:**

### **PRIMERA PARTE**

Viajando al Pasado en QR nació con la idea de que los destinatarios, fundamentalmente gente joven, conocieran de manera novedosa, datos importantes e información sobre nuestros personajes y edificios más emblemáticos.

Todo había de hacerse de forma sencilla, práctica y útil, sin exceso de información y de la forma más ilustrada posible (fotografías de datos, vídeos e historias curiosas).

El proyecto es flexible y abierto. Nuestro trabajo no acaba aquí, muy al contrario son los primeros cimientos que pueden formar un laborioso y completo proyecto, ubicando en él, todos y cada uno de los edificios (palacios, iglesias...) de nuestra riquísima ciudad.

El primer escollo con el que nos encontramos fue la elección de los edificios que incluiríamos en nuestro programa. Después de un gran esfuerzo y por unanimidad, decidimos entre todos que serían estos nueve que a continuación redacto, por ser los más significativos a nuestro criterio:

**Divididos en Tres Grupos:**

#### **- PRIMER GRUPO: "PERSONAJES ILUSTRES"**

- D. Francisco de los Cobos y Esposa, para conocer esa grandiosa obra de arte que es "La Sacra Capilla del Salvador".

- D. Juan Vázquez de Molina y Esposa, para conocer su extraordinario palacio, hoy nuestro ayuntamiento: "Palacio de las Cadenas".

-D. Fernando Ortega Salido, para conocer su magnífico palacio y hoy día Parador de Turismo: "Palacio del Deán Ortega".

- D. Andrés Dávalos de la Cueva, para conocer la primera y magnífica casa señorial en nuestra ciudad "Casa de las Torres", y por su relación con una ilustrísima familia de nuestra ciudad: los "De la Cueva".

## **- SEGUNDO GRUPO: "EDIFICIOS EMBLEMÁTICOS"**

- **"Antiguas Casas Consistoriales", primer ayuntamiento de nuestra ciudad, hoy día Conservatorio de Música.**

- **"Hospital de Santiago", emblemática obra de arte del RENACIMIENTO a nivel mundial, donde confluyen una Iglesia, un Hospital, un Palacio y un Panteón dentro de un conjunto inigualable. Obra cumbre de Andrés de Vandelvira.**

## **- TERCER GRUPO: "RELIGIÓN E HISTORIA"**

- **"Iglesia de S. Pablo", segunda iglesia más antigua de la ciudad, mezcla de estilos, una joya que vaga entre arquitectura románica, renacentista y gótica.**

- **"Convento de S. Miguel, Carmelitas Descalzas" y su íntima relación con San Juan de la Cruz, el Santo fallecido en nuestra ciudad.**

- **"Santa María de los Reales Alcázares", sin duda nuestro edificio más emblemático y afectivo. Romanos, Árabes y finalmente Cristianos coinciden en este excepcional edificio para que sea el buque insignia de sus respectivas culturas.**

## SEGUNDA PARTE

La segunda parte del programa consistiría en la elaboración de unas imágenes que nos servirán para bajar a nuestros dispositivos móviles y tabletas, a través de las cuales podamos hacer ese interesante y excitante viaje al pasado.

Después de varios bocetos, decidimos que ocho serían las elegidas. Tanto el diseño como el contenido está adaptado a lo que se pretendía, que fueran atractivas, sencillas y útiles.

En estas imágenes, se encuentran los códigos QR.

Para el que no sepa muy bien en qué consisten estos códigos, decir que se trata de unos módulos que almacenan información, caracterizados por tres cuadraditos situados en sus esquinas y que permiten detectar la posición del código al lector. El objetivo del código es que su contenido se lea a alta velocidad.

En los códigos QR se encuentra la clave de nuestro proyecto y es donde está la llave principal para poder hacer este VIAJE AL PASADO.

Para completar este segundo paso del proyecto es fundamental que nuestros dispositivos móviles o tabletas, dispongan de una aplicación que podremos bajar de forma gratuita y para cualquier sistema operativo de nuestros aparatos.

Esta aplicación es un sencillo lector de códigos QR y que nos permitirá una vez enfoquemos el código elegido transportarnos al lugar deseado en un muy poco tiempo.

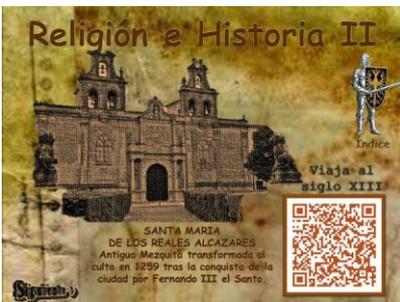
**SISTEMA ANDROID:** Podemos descargar varios lectores QR pero nosotros recomendamos el  
**QR DROID**

**SISTEMA IOS:** descargaremos el denominado **LECTOR QR**.

Estos códigos han sido elaborados por nosotros, y contienen información individual y exclusiva que sólo servirán para lo que pretendemos, viajar a cada uno de los lugares propuestos en el programa. Los códigos se pueden imprimir en papel y hacer un pequeño folleto, se pueden dibujar en azulejos, modelar como pieza de cerámica, fabricarlos en latón etc...

Nosotros hemos decidido plasmarlos dentro de unas imágenes que podamos tener en nuestros dispositivos móviles y tabletas, pero el abanico es muy amplio como anteriormente he redactado. Las imágenes elegidas, y que desde aquí puedes descargar, son las siguientes. Pulsar las imágenes para agrandarlas.

“El patrimonio define nuestra identidad, explica qué somos, cómo somos, por qué hemos llegado a ser así y cómo nos relacionamos con los demás.”



## TERCERA PARTE

La tercera parte del proyecto ha sido la elaboración de un BLOG en el que se encuentra toda la documentación e ilustraciones de cada uno de los edificios a los que vamos a viajar desde nuestro móvil o tablet. Un reto impresionante para nosotros, ya que nos ha llevado una gran cantidad de tiempo y de trabajo. Aprender a construir un blog no ha sido tarea fácil, pero una vez visto el resultado final, creemos que ha merecido la pena tanto esfuerzo. Buscar documentación de cada edificio y adaptarla a la edad de los alumnos/as, encontrar imágenes y vídeos, y diseñar formatos atractivos para plasmar todo esto han sido las prácticas habituales durante estos dos largos meses de trabajo. El esquema que propusimos para cada una de las páginas de los edificios era el siguiente:

- **VIDEO PRINCIPAL.** Consiste en un vídeo elaborado por nosotros en el que los alumnos/as de sexto han sido los protagonistas. Hemos grabado un vídeo por edificio, con una duración de dos minutos aproximadamente, en el que los alumnos/as vestidos de la época, han representado a los personajes famosos y a la sociedad de aquel maravilloso siglo XVI. Estamos especialmente orgullosos de este trabajo, pues la falta de experiencia se suplió con creces con una ilusión y unas ganas fuera de lo común. Además el vídeo va acompañado de una música de la época y una voz en Off que nos cuenta algo interesante sobre el edificio en cuestión.
- Breve introducción redactada por el propio personaje/edificio, destacando los hechos fundamentales de su historia (arquitecto, año de construcción, personaje ilustre que vivió, etc...)
- Fotografías o ilustraciones con datos. Consideramos que una simple foto no era una forma lo suficientemente original como para completar la información de la página de cada uno de los edificios. Optamos por este formato por su atractivo.
- Historias o curiosidades relacionadas con el edificio.
- Vídeos para completar la información sobre el edificio.

El objetivo principal del BLOG, no es que sea utilizado como página web, que también, el objetivo originario es que fuera el destino a donde nos llevarán los códigos QR de cada uno de los edificios/personajes que deseamos visitar para conocer información sobre ellos.

“El patrimonio define nuestra identidad, explica qué somos, cómo somos, por qué hemos llegado a ser así y cómo nos relacionamos con los demás.”



**DIRECCION BLOG:**

**[virgendeguadalupeviajandoalpasadoqr.blogspot.com.es](http://virgendeguadalupeviajandoalpasadoqr.blogspot.com.es)**

**COMPLEMENTOS DEL BLOG:**

Además el BLOG se completa con un menú en su parte izquierda en el que encontraremos enlaces de interés y muy relacionados con nuestro trabajo patrimonial.

En este menú tendremos enlaces a lugares como la página de Ciudades Patrimonio de España, página de la UNESCO, ayuntamiento de Úbeda, turismo en Úbeda, guía virtual...

## MARCAPÁGINAS PARA VIAJAR AL PASADO EN QR.

*Viajando al pasado en QR*

CEIP VIRGEN DE GUADALUPE 2015  
ÚBEDA  
AULA DE PATRIMONIO "VIAJANDO AL PASADO EN QR"

**PERSONAJES ILUSTRES**

Francisco de los Cobos

Dean Ortega

Vázquez de Molina

Andrés Dávalos de la Cueva

**EDIFICIOS EMBLEMÁTICOS**

Casas Consistoriales

Hospital de Santiago

Convento S. Miguel

San Pablo

Santa María

**RELIGIÓN E HISTORIA**

Descarga tu lector de códigos QR para móvil

VIAJANDO AL PASADO EN QR