

PROYECTO EDUCATIVO DE

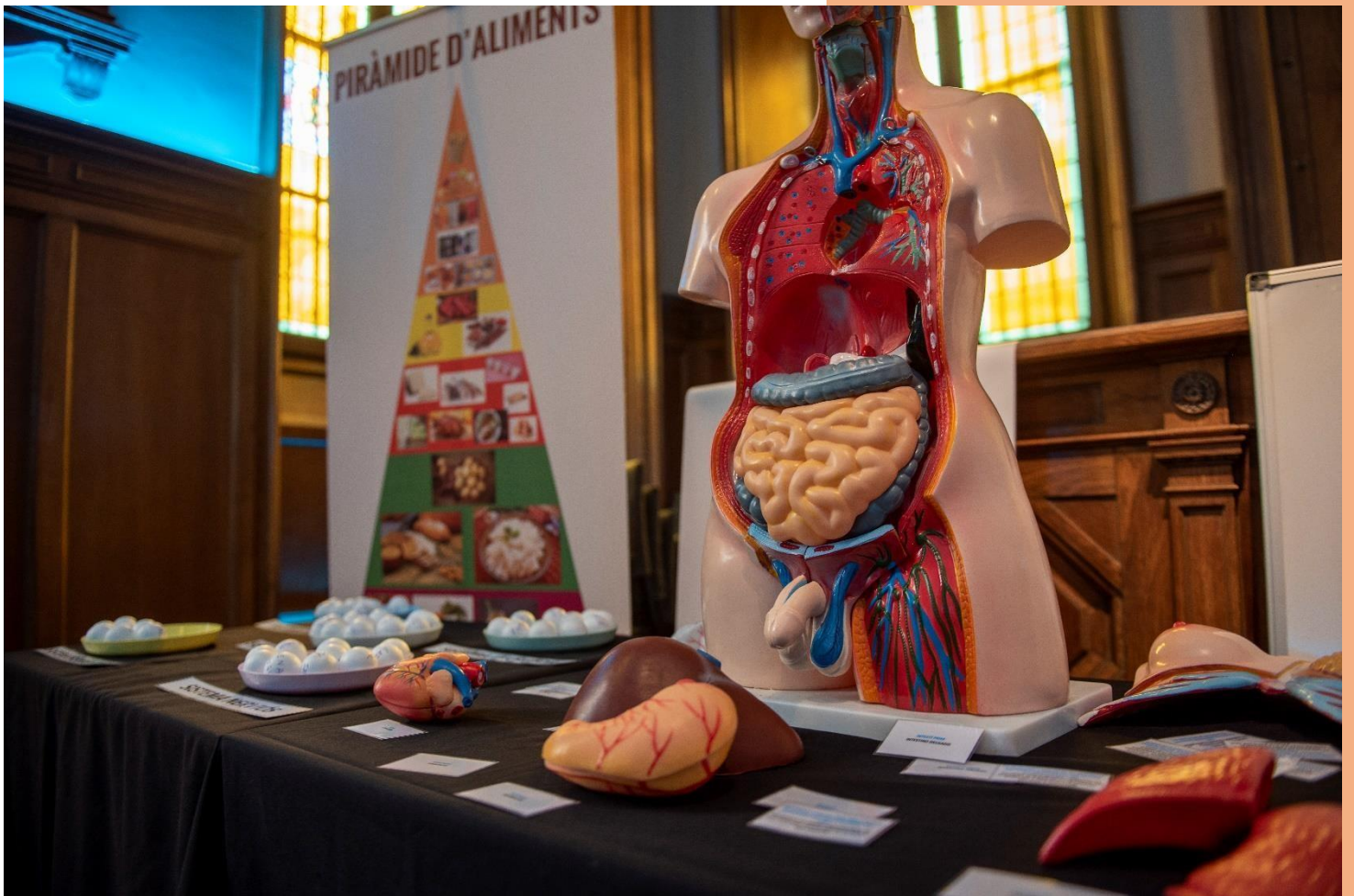


TABLA DE CONTENIDOS

CONCEPCIÓN DEL PROYECTE EDUCATIU
METODOLOGÍA
DESTINATARIOS
OBJETIVOS DEL PROYECTO
LISTA DE ACTIVIDADES POR ESPACIO

1



CONCEPCIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO

Hoy seguimos con nuestra labor por conseguir nuestro objetivo, pero con un valor añadido.

No sólo queremos enriquecer el conocimiento cultural y científico poniendo en valor nuestro **patrimonio local**, sino también hacerlo desde la **coeducación, la educación emocional y la integración social**. Poniendo, además, especial énfasis en la **creatividad** y el desarrollo del **pensamiento crítico**. Queremos ir más allá y aportar nuestro granito de arena para generar un beneficio social: queremos motivar una ciudadanía más **consciente e integradora**, preparada para formar parte de una sociedad con **diversidad funcional** y lista para afrontar un futuro incierto.

Para ello, además de nuestras visitas guiadas y experiencias culturales que hemos ofrecido hasta ahora, **estamos desarrollando un proyecto educativo para el público escolar**. Adaptado al currículum escolar para facilitar la labor educativa del profesorado, y que, sobre todo, active el patrimonio desde una perspectiva sensible a las necesidades de la sociedad actual y genere experiencias únicas en las que el estudiantado crezca conociendo su patrimonio local, a la vez que lo haga suyo y sienta que forma parte de la comunidad.



METODOLOGÍA

Nuestra metodología se basa en la interacción, la experimentación, la observación y la reflexión. Utilizamos el juego, la música, el Art Thinking, la recreación; permitimos la exploración de recursos, el descubrimiento de alternativas; tratamos de trabajar desde las emociones y desde las múltiples inteligencias de una manera inclusiva y coeducativa.

DESTINATARIOS

Este proyecto está dirigido al público escolar de segundo y tercer ciclo de primaria, secundaria y bachillerato. Las actividades ofrecidas están adaptadas al currículum escolar y por cada actividad indicamos cuál es la edad recomendada.

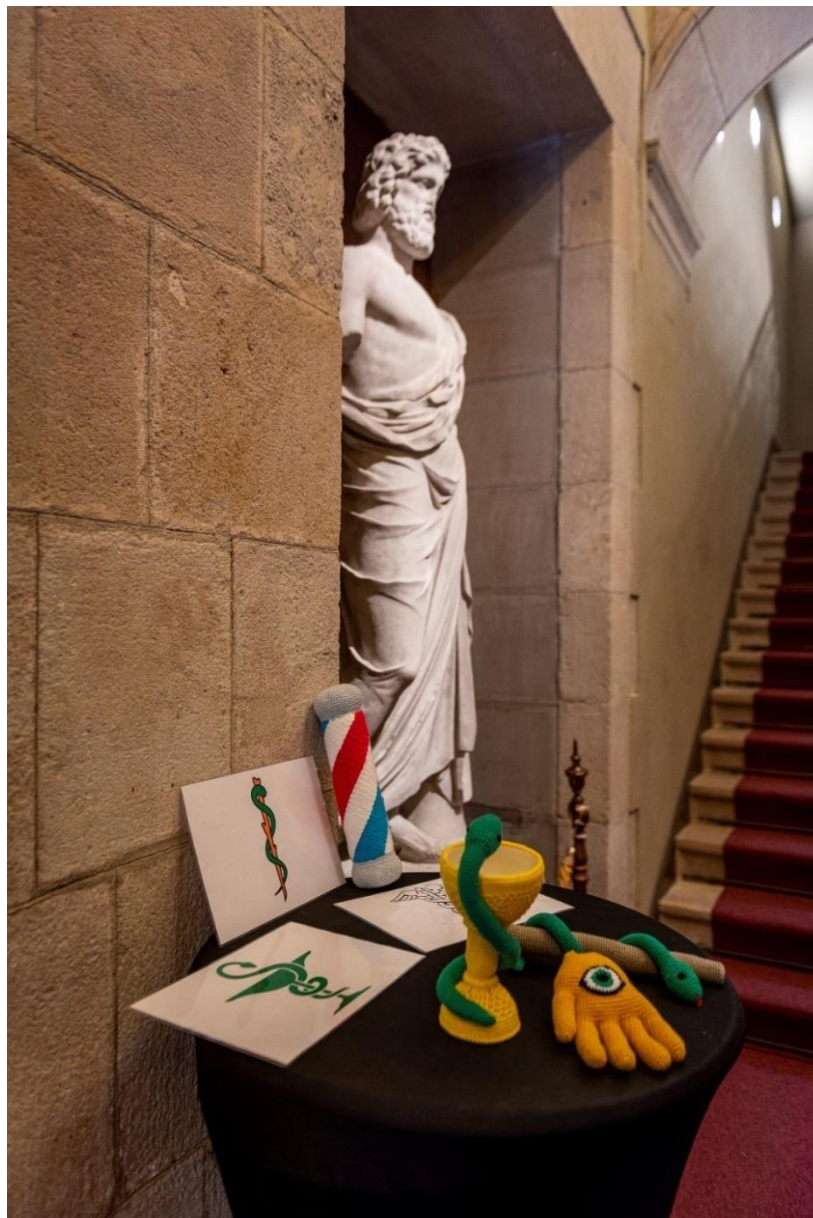
OBJECTIVOS DEL PROYECTO

Nuestro principal objetivo es comprender más y mejor nuestra historia cultural y científica a partir de la activación del patrimonio local para el desarrollo de tres valores principales: la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje emocional. De manera transversal, siempre vamos a enfocar nuestras actividades desde la coeducación y la integración social.

- Enfocamos algunas actividades en especial al desarrollo de la **creatividad** para estar más preparados para un futuro cuyos obstáculos aún no nos los podamos ni imaginar. Buscamos generar actitudes activas y motivadas para poder enfrentarnos positivamente a los diferentes problemas que nos surjan en el futuro en los distintos ámbitos de nuestra vida.
- Otras actividades buscan particularmente ejercitar el **pensamiento crítico** para generar una comunidad más crítica con la información que recibe. Consideramos este objetivo esencial en la era de la información en la que vivimos, porque nos puede permitir continuar aprendiendo de forma cada vez más eficaz y autónoma.
- Paralelamente nos planteamos una serie de actividades con especial interés en la **educación emocional**, porque consideramos que el desarrollo de la inteligencia emocional es una apuesta por una futura ciudadanía más integradora y consciente en las relaciones humanas. Creemos en el ámbito personal y social a medida que adquirimos habilidades tales como la gestión de la frustración, la capacidad de aprender de los errores propios y ajenos, el ejercicio de la empatía y la toma de decisiones con ética y responsabilidad, entre otras habilidades.
- De manera transversal, siempre tendremos muy presente la importancia de la **coeducación**. Consideramos que toda oferta didáctica ha de tener perspectiva de

género, no sólo visibilizando a las mujeres que hayan formado parte de la historia de nuestro patrimonio local, sino también promoviendo cambios de actitudes, creencias y comportamientos estereotipados.

- Por último, somos conscientes de las limitaciones arquitectónicas que presentan algunos de nuestros espacios. Cada espacio presenta unas características únicas y, por motivos de conservación, no siempre hemos podido hacer una adaptación del espacio para darle una **accesibilidad** absoluta. Sabemos que esto puede afectar a mucha gente. Sin embargo, queremos que la **inclusión social** sea otro de nuestros horizontes que influyan de manera transversal a nuestras actividades. Por ello, dedicamos grandes esfuerzos al diseño de actividades que se puedan adaptar, dentro de lo posible, tanto al espacio como a las diversas necesidades del estudiantado. En la información detallada de cada actividad damos las indicaciones pertinentes relacionadas con la accesibilidad.



LISTA DE ACTIVIDADES POR ESPACIO*

REAL ACADEMIA DE LA MEDICINA DE CATALUÑA

ACTIVIDAD	PÚBLICO RECOMENDADO	VALORES PRINCIPALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Juegos de Medicina	De 12 a 15 años.	Creatividad Pensamiento crítico	Ejercitar el pensamiento abstracto y la creatividad. Conocer el concepto de símbolo. Conocer la historia del edificio a través de sus símbolos. Reflexionar sobre la propia identidad. Repasar los órganos del cuerpo humano. Promover buenos hábitos para la salud.
Cirugía e ilustración	De 16 a 18 años.	Pensamiento crítico Educación emocional	Conocer la historia del edificio en el contexto histórico de la Ilustración. Ejercitar el pensamiento crítico entendiendo la relación entre la historia y el patrimonio. Promover la empatía a través de la interpretación de personajes históricos.

*Este proyecto ha nacido en 2022 con solo dos actividades para un mismo espacio. Iremos actualizando el documento a medida que vayamos creciendo.

PALACIO REQUESENS

ACTIVIDAD	PÚBLICO RECOMENDADO	VALORES PRINCIPALES	OBJECTIVOS ESPECÍFICOS
Edad Media	De 12 a 15 años.	Creatividad Pensamiento crítico	Entender la sociedad medieval y su estructura estamental Asociar el patrimonio histórico con su contexto histórico Conocer personajes históricos de la Cataluña medieval Recrear escenarios de la época.
Edad Media con juego de mesa <i>Oh, Domine!</i>	De 12 a 15 años. Esta actividad es la anterior, pero añade un juego de mesa que dura unos 40 minutos más.	Creatividad Pensamiento crítico Educación emocional	Entender la sociedad medieval y su estructura estamental Asociar el patrimonio histórico con su contexto histórico Conocer personajes históricos de la Cataluña medieval Recrear escenarios de la época. Fomentar la empatía con las diferentes clases sociales de la baja edad media.

*Este proyecto ha nacido en 2022 con solo dos actividades para un mismo espacio. Iremos actualizando el documento a medida que vayamos creciendo.

