

Proyecto educativo

LA OTRA MIRADA DEL ÁGUILA

Exposición “La mirada del águila. Pasado y futuro de la Universidad de Granada a través de sus símbolos.”

Del 1 de Diciembre de 2016 al 12 de Febrero de 2017



Planifica tu visita



Consulta nuestra agenda de actividades en
www.lamadraza.ugr.es



Escribe a la coordinación del programa educativo con el asunto visitas didácticas
958 24 34 84 / programaeducativo@ugr.es



Te daremos día y hora para realizar la visita
De martes a viernes de 11 a 13 horas



No olvides consultar la sede donde se realiza la actividad
Palacio de la Madraza u Hospital Real

CRÉDITOS

Secretariado de Bienes Culturales: M^a Luisa Bellido Gant

Coordinación de Recursos Didácticos: M^a del Pilar Núñez Delgado

Coordinación de Recursos Expositivos y Audiovisuales: Ángel García Roldán

Coordinación de Recursos Gráficos y de Edición: Antonio Collados Alcaide

Responsable de Mediación y diseño de actividades de artes visuales: Ángel García Roldán

Programación y realización de talleres didácticos: Antonio Manuel Fernández Morillas,
Rubén Hurtado Giráldez

Documentación y producción audiovisual: María Barba Jiménez, Alicia Arias-Camisón Coello, Anto-
nio Manuel Fernández Morillas, Macarena del Rocío Sierra Salmerón, Miguel A. Cepeda Morales

Diseño y grafismo de cuadernos didácticos: Antonio Collados Alcaide

Fotografía: María Barba Jiménez

Comisariado de la exposición: Inmaculada López Vílchez



El Programa Educativo de la Universidad de Granada para sus espacios expositivos, está dirigido principalmente a los centros escolares de la ciudad y su provincia, además de a todas aquellas personas que deseen acercarse y participar del Arte y la Cultura a través de la experiencia directa con las distintas muestras que acogemos en los espacios expositivos de la Universidad.

La vinculación con la comunidad escolar es uno de los ejes fundamentales de la acción educativa en los espacios expositivos de la Universidad de Granada. Para ello, el Vicerrectorado de Extensión Universitaria y el Área de Proyección Social ofrecen una variada programación de visitas-taller para alumnos desde la Educación Infantil a la Secundaria, además de una estrecha colaboración con el colectivo docente en la programación de experiencias previas a la visita en nuestros espacios. Las actividades para escolares tienen un carácter interdisciplinar y hacen uso de metodologías muy diversas. En todos los casos, el arte contemporáneo es el eje principal que estimula los distintos procesos de aprendizaje en los que intervienen la percepción, la emoción, el pensamiento y la interacción social.



Proyecto educativo

LA OTRA MIRADA DEL ÁGUILA

“La mirada del águila” traza un recorrido por los signos externos que han identificado institucionalmente a la Universidad de Granada en sus casi 500 años de existencia.

Podrá verse una evolución del uso de estas imágenes cuyo referente principal se vincula al patronato regio a través de la figura de su fundador, el Emperador Carlos I de España y V de Alemania, inspiradora de los símbolos que la institución ha ido definiendo a lo largo del tiempo orientados a su representación y los estrictamente administrativos propios de su función como universidad. Se presenta igualmente una renovación de la actual Identidad visual corporativa acorde con las nuevas demandas que impone la sociedad del siglo XXI sin perder sus rasgos identificativos y los valores propios de la institución.

A lo largo de los casi quinientos años de historia de la Universidad de Granada muchos son los documentos donde se forja la imagen de una institución que, aún sin un programa definido, evoluciona constantemente manteniendo siempre un estrecho vínculo con los emblemas carolinos. Este cronograma nos aporta una panorámica de los signos de identidad que, desde su fundación hasta la época actual, y con reconocimiento a través de sus Estatutos, han conformado la imagen de la institución universitaria.

Comisariada por Inmaculada López Vílchez



Más info: www.lamadraza.ugr.es

Documentación audiovisual de la exposición:
www.lamadraza.ugr.es/multimedia





Actividad orientada a EDUCACIÓN INFANTIL



OBJETIVOS

Realizar un recorrido didáctico por la simbología de la Universidad a lo largo de su historia y experimentar con la representación de conceptos basados en el uso de formas y colores.



CONTENIDOS

- a. La marca.
- b. Forma y color.
- c. El águila.



METODOLOGÍA

La metodología de enseñanza-aprendizaje empleada contribuirá a la construcción de aprendizajes significativos y relevantes mediante actividades de exploración e indagación basadas en el juego interpretativo (individual y colectivo) y la práctica dialógica, de modo que se otorguen nuevos significados verbales y estéticos a las propuestas artísticas expuestas.



EXPERIENCIAS

Experiencia 1: ¿Qué vemos? Realizaremos un recorrido didáctico por la simbología institucional y por los objetos que la sustentan en la Universidad.

Experiencia 2: Busca el escudo. Los escolares organizados en pequeños grupos buscarán y dibujarán los símbolos institucionales que encuentren en los patios del Hospital Real, enfrentándolos así con los emblemas propios de los Reyes Católicos y de Carlos V presentes en el edificio.

Experiencia 3: El águila. Una vez introducida la lógica de la simbología institucional, cada escolar reinterpretará la figura principal del escudo universitario a través del dibujo.



 Vista de la exposición “La mirada del águila. Pasado y futuro de la Universidad de Granada a través de sus símbolos” en la Capilla del Hospital Real

“Con el Emperador Carlos se inicia el empleo de una iconografía del poder creada con fines propagandísticos.”



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Hojas de papel de tamaño A4, lápices, ceras y rotuladores de colores.



TEMPORALIZACIÓN: 1 h.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.



RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 428/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación infantil en Andalucía.

Artículo 4

- a) Construir su propia identidad e ir formándose una imagen ajustada y positiva de sí mismos, tomando gradualmente conciencia de sus emociones y sentimientos a través del conocimiento y valoración de las características propias, sus posibilidades y límites.
- d) Representar aspectos de la realidad vivida o imaginada de forma cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos y situaciones, desarrollando competencias comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- e) Utilizar el lenguaje oral de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación para comprender y ser comprendido por los otros.
- g) Conocer y participar en algunas manifestaciones culturales y artísticas de su entorno, teniendo en cuenta su diversidad y desarrollando actitudes de interés, aprecio y respeto hacia la cultura andaluza y la pluralidad cultural.



Corona

Águila
bicéfala Imperial

Columnas
de Hércules

Toisón
de Oro



Actividad orientada a EDUCACIÓN PRIMARIA



OBJETIVOS

- a. Experimentar con el arte desde el arte.
- b. Descubrir cómo lo histórico y patrimonial es clave en el diseño contemporáneo.
- c. La performance como acto artístico.



CONTENIDOS

- a. La imagen como representación.
- b. El símbolo institucional.
- c. Instalación y creación efímera.



METODOLOGÍA

La metodología de enseñanza-aprendizaje que se desarrollará a través de las experiencias propuestas será activa, participativa y cooperativa, favoreciendo el trabajo entre iguales y la práctica dialógica, el pensamiento racional y crítico, así como distintas posibilidades de expresión en relación con la vida cotidiana y el entorno inmediato del alumnado.



EXPERIENCIAS

Experiencia 1: El águila del futuro. Tras analizar el proceso evolutivo del águila bicéfala como elemento simbólico a lo largo de la historia del emblema, los escolares dibujarán el posible futuro del animal fantástico.

Experiencia 2: El Emperador. Los escolares analizarán mediante el diálogo participativo la relación entre monarquía e imagen de poder a través de las representaciones de Carlos V presentes en la sala. Los escolares idearán y fabricarán sus propios “manto y corona” modelando las piezas con papel de aluminio.

Experiencia 3: Soy Carlos V. Los escolares equipados con una armadura obtenida por vaciado del busto de Carlos V se posicionarán en paralelo a la escultura y emularán los gestos y actitud propia de esta figura. La experiencia será fotografiada y enviada al centro tras la visita.



 Vista de la exposición “La mirada del águila. Pasado y futuro de la Universidad de Granada a través de sus símbolos” en la Capilla del Hospital Real



Vista de la exposición “La mirada del águila. Pasado y futuro de la Universidad de Granada a través de sus símbolos” en la Capilla del Hospital Real

“El patrimonio universitario expuesto presenta una amplia variedad tipológica que tiene como denominador común la emblemática del Emperador Carlos V.”



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Hojas de papel en tamaño A4, acetato, rollos de papel de aluminio, rotuladores permanentes de colores, retroproyector y cámara de fotos.



TEMPORALIZACIÓN: 1 h.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.



RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad autónoma de Andalucía.

Artículo 4. Objetivos

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, además de los objetivos enumerados en el artículo 17 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, los siguientes:

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas.

Artículo 6. Competencias clave

2. El currículo de la Educación Primaria deberá incluir, de acuerdo con lo recogido en el artículo 2.2 del real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, las siguientes competencias clave:

- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.

- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

ORDEN DE 17 DE MARZO DE 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación primaria en Andalucía.

Artículo 3. Principios para el desarrollo del currículo

- a) Aprendizaje por competencias, determinado por:

1º. Transversalidad e integración. Implica que el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en competencias debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa. La visión interdisciplinar y multidisciplinar del conocimiento resalta las conexiones entre diferentes áreas y la aportación de cada una de ellas a la comprensión global de los fenómenos estudiados.

3º. Aprendizaje funcional. Se caracteriza por la capacidad de transferir a distintos contextos los aprendizajes adquiridos. La aplicación de lo aprendido a las situaciones de la vida cotidiana favorece las actividades que capacitan para el conocimiento y análisis del medio que nos circunda y las variadas actividades humanas y modos de vida.

4º. El trabajo por competencias se basa en el diseño de tareas motivadoras para el alumnado que partan de situaciones-problema reales y se adapten a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de cada alumno y alumna, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo, haciendo uso de métodos, recursos y materiales didácticos diversos.

5º. Participación y colaboración. Para desarrollar las competencias clave resulta imprescindible la participación de toda la comunidad educativa en el proceso formativo tanto en el desarrollo de los aprendizajes formales como de los no formales.

- b) Contextualización de los aprendizajes a través de la consideración de la vida cotidiana y de los recursos del medio cercano como un instrumento para relacionar la experiencia del alumno o alumna con los aprendizajes escolares.

- c) Potenciación del uso de las diversas fuentes de información y estudio presentes en la sociedad del conocimiento.



 Vista de la exposición “La mirada del águila. Pasado y futuro de la Universidad de Granada a través de sus símbolos” en la Capilla del Hospital Real

“La Identidad Visual Corporativa evoluciona, cambia, se actualiza y renueva para adaptarse a las nuevas necesidades que impone la sociedad y para proyectar su imagen ante la misma.”





Actividad orientada a EDUCACIÓN SECUNDARIA



OBJETIVOS

- Experimentar con el concepto de lo artístico.
- Analizar, comprender y experimentar sobre modos de creación plástica.
- Analizar y experimentar las características del trabajo individual y colectivo en lo estético y lo social.
- El arte a través de las nuevas tecnologías.



CONTENIDOS

- La tecnología digital en el diseño.
- Instalaciones, intervenciones y performances.
- La representación de la figura humana como símbolo de poder.
- Anamorfosis.



METODOLOGÍA

La metodología de la enseñanza-aprendizaje será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, integrando la práctica dialógica y creativa con las referencias de la vida cotidiana y al entorno del alumnado.



EXPERIENCIAS

Experiencia 1: Anamorfosis. Los alumnos experimentarán con las capacidades estéticas de la forma, la perspectiva y espacio proyectando palabras y dibujos sobre las paredes de la sala utilizando un retroproyector.

Experiencia 2: Estatuas. Tras un análisis colectivo de la relación entre poder y representación, los estudiantes se distribuirán por la sala y reproducirán y ampliarán el cuadro que presenta a Carlos V y Felipe II. Ellos mismos se encargarán de fotografiar y filmar la escena con sus teléfonos móviles.

Experiencia 3: Soy diseñador. Mediante el uso de la observación participante y el diálogo participativo de las piezas más emblemáticas de la exposición, se pedirá que cada alumno desarrolle un emblema propio para la Universidad de Granada, entendiendo sus elementos fundamentales y añadiendo aquellos símbolos que cada uno considere destacables de la entidad.



Vista de la exposición "La mirada del águila. Pasado y futuro de la Universidad de Granada a través de sus símbolos" en la Capilla del Hospital Real



Vista de la exposición “La mirada del águila. Pasado y futuro de la Universidad de Granada a través de sus símbolos” en la Capilla del Hospital Real

“La suma de elementos que conforman la Identidad Visual Corporativa es interpretada al mismo tiempo por el receptor tanto como signo visual como signo verbal.”



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Hojas de papel en tamaño A4, acetato, rotuladores permanentes de colores, retro-proyector y cámara de fotos.



TEMPORALIZACIÓN: 1 h.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.



RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 231/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación secundaria obligatoria en Andalucía.

Artículo 4. Objetivos

La educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado los saberes, las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que les permitan alcanzar, además de los objetivos enumerados en el artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, los siguientes:

- b) Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

Capítulo II

Artículo 5. Definición y principios para su determinación.

3. El currículo de la educación secundaria obligatoria se orientará a:

- a) Desarrollar las aptitudes y las capacidades del alumnado.
- b) Procurar que el alumnado adquiera los aprendizajes esenciales para entender la sociedad en la que vive, para actuar en ella y comprender la evolución de la humanidad a lo largo de la historia.
- c) Facilitar que el alumnado adquiera unos saberes coherentes, actualizados y relevantes, posibilitados por una visión interdisciplinar de los contenidos.
- d) Integrar los aprendizajes y experiencias que se consiguen o adquieren en espacios y tiempos escolares con los que se puedan conseguir o adquirir fuera de ellos.

Artículo 6. Competencias básicas

2. El currículo de la educación secundaria obligatoria deberá incluir, de acuerdo con lo recogido en el Anexo I del Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, al menos las siguientes competencias básicas:

- a) Competencia en comunicación lingüística, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.
- b) Competencia de razonamiento matemático, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.
- d) Competencia digital y tratamiento de la información, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
- f) Competencia cultural y artística, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.





ugr | Universidad
de Granada

Patrimonio*ugr*