

Proyecto educativo

NUMISMÁTICA EN CARTUJA

PROYECTO CARTUJA

Exposición “Crónica de un paisaje. Descubriendo el Campus de Cartuja.”
Del 5 de octubre de 2017 al 27 de enero de 2018



Planifica tu visita



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



Escribe a la coordinación del programa educativo con el asunto visitas didácticas
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, Hospital Real o Parque Tecnológico de La Salud

Secretariado de Bienes Culturales: M^a Luisa Bellido Gant

Comisariado de la exposición: Margarita Orfila

Coordinación de Recursos Expositivos: 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, César San José Gómez

Documentación y Producción Audiovisual: Alicia Arias-Camisón Coello, Miguel Ángel Cepeda Morales

Diseño y Grafismo de Cuadernos didácticos: Ramón Pérez Sendra y Patricia Garzón

Fotografía: María Barba, Antonio Manuel Fernández Morillas



El Programa Educativo de la Universidad de Granada para los espacios expositivos de La Madraza y el Crucero del Hospital Real 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 manifestaciones artísticas actuales.

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, junto con 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

NUMISMÁTICA EN CARTUJA

“Crónica de un paisaje. Descubriendo el Campus de Cartuja” forma parte de un proyecto de revalorización y reconocimiento del Campus, un amplio espacio incorporado a la Universidad en los años setenta, momento clave para el desarrollo de esta institución y que, desde entonces, ha ido agregando instalaciones dedicadas al desarrollo de actividades académicas e investigadoras.

La exposición cuenta con una cuidada selección de piezas: herramientas, productos cerámicos y monedas de origen romano, cerámicas de época árabe, libros, planimetrías y fotografía entre otros documentos históricos. Podrán verse obras de Ibn al-Jatib, Sánchez Cotán, Vicente Carducho, Pedro Duque Cornejo, Anthon Vanderwyngaerde, los hermanos Contreras, Leopoldo Torres Balbás, Manuel Gómez-Moreno, Jean Laurent, Arias Recalde, Francisco Prieto-Moreno, Carlos Pfeiffer Formica-Corsi y Alejandro de la Sota entre otros. Además, se han preparado dos instalaciones audiovisuales y multimedia expresamente para la muestra.

La sala de exposiciones del Crucero del Hospital Real abre al público el “Espacio educativo”. En este lugar, los grupos de visitantes podrán realizar una selección de experiencias relacionadas con los contenidos de la exposición. Se pone así en marcha un nuevo espacio educativo donde interactuar con el arte y la cultura más cercanos.



Lugar de realización: Espacio educativo - exposición “Crónica de un paisaje.”

Más información: www.educa.ugr.es

Documentación audiovisual: <https://educ.a.ugr.es/recursos-educativos/multimedia/>





Actividad orientada a

EDUCACIÓN INFANTIL



OBJETIVOS

Analizar y experimentar con la moneda y su uso como un objeto artístico a través de las piezas que forman la exposición.



CONTENIDOS

- A. La moneda.
- B. La forma y el material



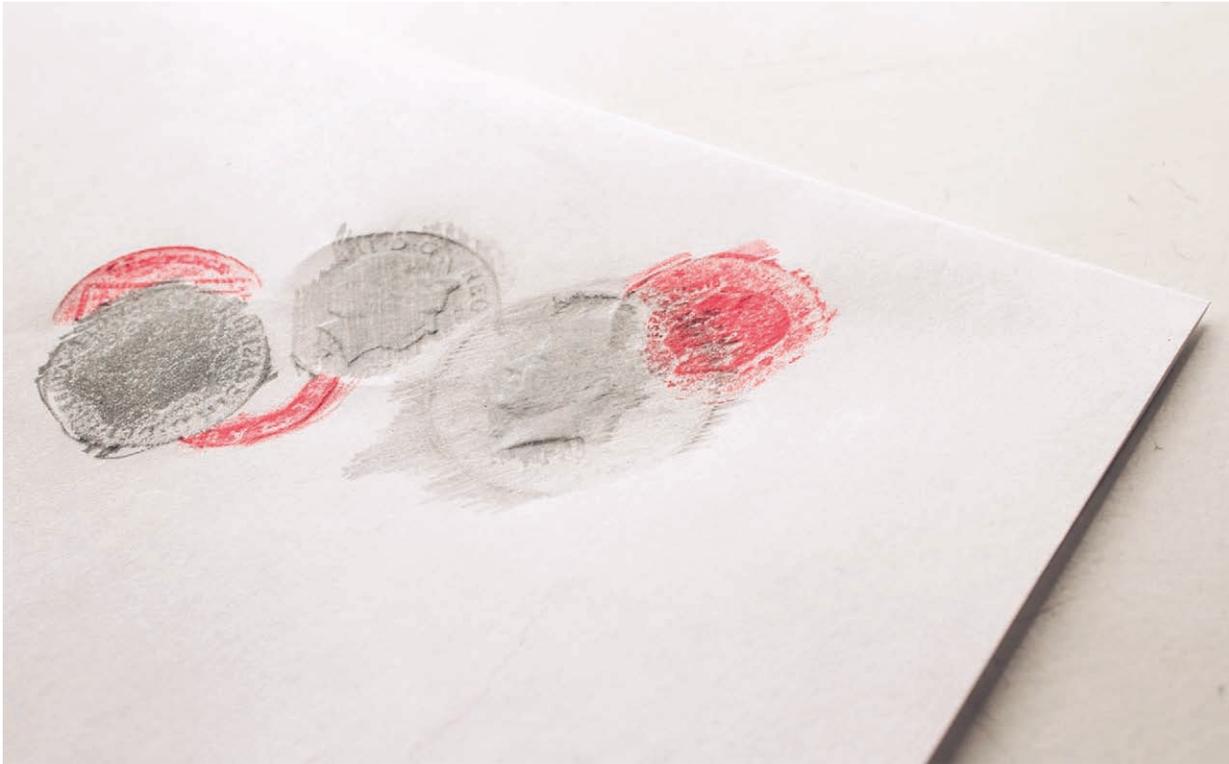
METODOLOGÍA

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. Las experiencias estarán basadas en las artes y sus técnicas de acción se apoyarán en el uso de las imágenes visuales.



EXPERIENCIAS

Experiencia 1: El Frottage. El *frottage*, término de origen francés que significa “frotar”, es una técnica artística de origen surrealista que consiste en frotar un lápiz sobre una hoja de papel colocada sobre un objeto, consiguiendo así una impresión de las formas y texturas definidas por ese objeto. Experimentaremos con esta técnica utilizando distintos tipos de monedas y lápiz de grafito mediante la variación de la presión ejercida con el lápiz, la intensidad y la longitud de la línea trazada, la densidad de la trama desarrollada (de líneas independientes a su superposición), el grosor de la punta de grafito, la dureza del lapicero, etc.



Detalle del desarrollo de una de las experiencias educativas.

Experiencia 2: Cara a cara. Los escolares construirán una máscara con papel de aluminio, tomando como referencia las monedas que podrán ver en la exposición. Haciendo uso de ella, tomaremos una fotografía de los escolares en la sala de exposiciones. Esta imagen será enviada al centro educativo una vez finalizada la visita y la actividad servirá como registro de los participantes de las visitas tipo taller.

Experiencia 3: Más monedas. En esta experiencia los escolares intervendrán la imagen que representan distintos tipos de monedas en curso. Para desarrollar la experiencia, se entregará a los escolares unas láminas que representen monedas o billetes y ceras de colores tipo *Manley*.



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Láminas con imágenes de monedas de distinto tipo, papel de aluminio, monedas de distinto valor y procedencia, papel en A4, lápices de grafito y de colores, ceras tipo *Manley*, además de una 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 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

- 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.





Actividad orientada a

EDUCACIÓN PRIMARIA



OBJETIVOS

- A. Presentar la moneda como objeto artístico.
- B. Exponer conceptos sobre su evolución a lo largo de la Historia.
- C. Experimentar con los conceptos asociados a su entendimiento como expresión cultural.
- D. Educar a través del arte, fomentando la creatividad.



CONTENIDOS

- A. El objeto artístico.
- B. La numismática.
- C. La Casa de la Moneda.
- D. La instalación artística.



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, 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. Las experiencias estarán basadas en las artes y sus técnicas de acción se apoyarán en el uso de las imágenes visuales.

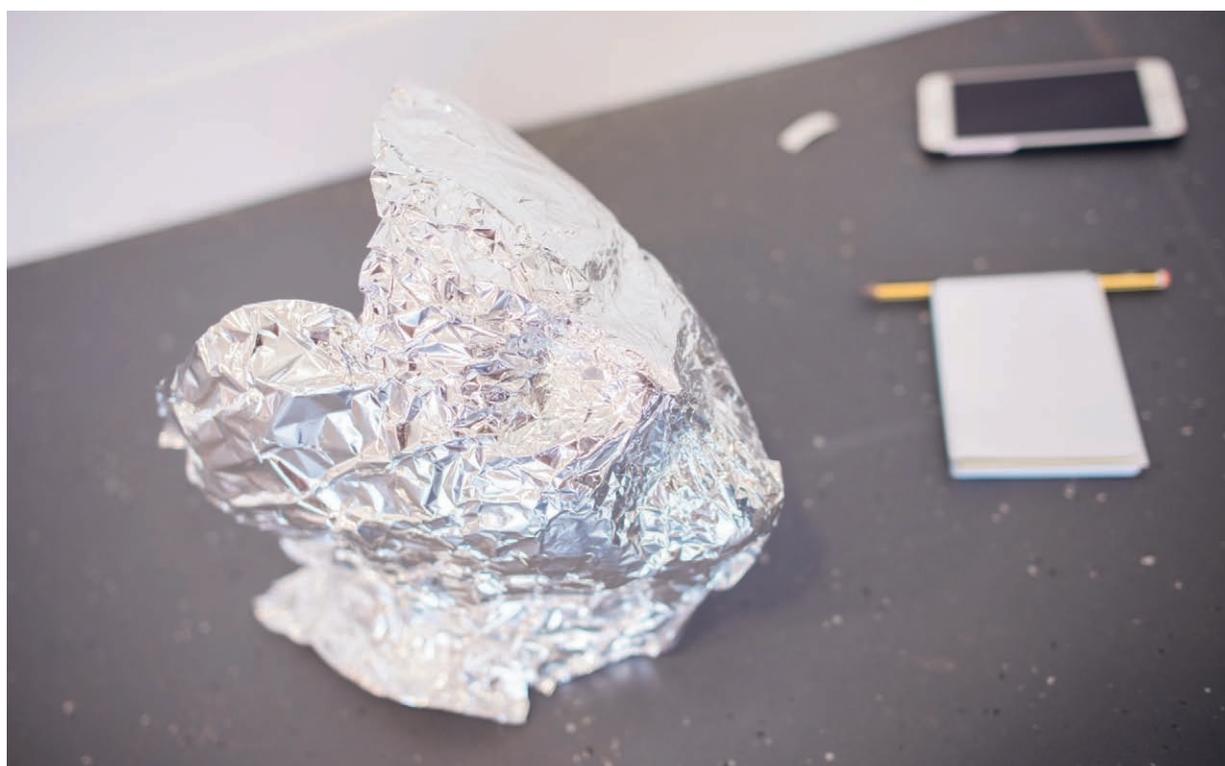


EXPERIENCIAS

Experiencia 1: Piezas de metal. Realizaremos una breve visita comentada, centrándonos en las monedas romanas presentes en la muestra. Entendiendo el rostro como un motivo recurrente, los escolares representarán el suyo, moldeándolo con papel de aluminio, obteniendo así una moneda a gran escala.

Experiencia 2: La máscara. Una vez confeccionado el disco de la experiencia anterior, el colectivo realizará una instalación artística disponiendo los discos de manera que queden suspendidos en el Espacio educativo. La pieza creada podrá dialogar así con el resto de elementos de la exposición.

Experiencia 3: El Cartujo. En esta experiencia fabricaremos nuestras propias monedas a partir de una pasta de modelar de secado al aire. Para esta tarea contaremos con herramientas de modelado para conseguir los diseños que deseemos.



 Detalle de una de las experiencias desarrolladas en el Espacio Educativo.



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Papel de aluminio, cable de nylon, pasta de modelar de secado al aire, moldadores, rodillos y espátulas, pinceles de pelo suave para alisado, tableros de soporte y una cámara de fotos.



TEMPORALIZACIÓN: 90 minutos.

- 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.

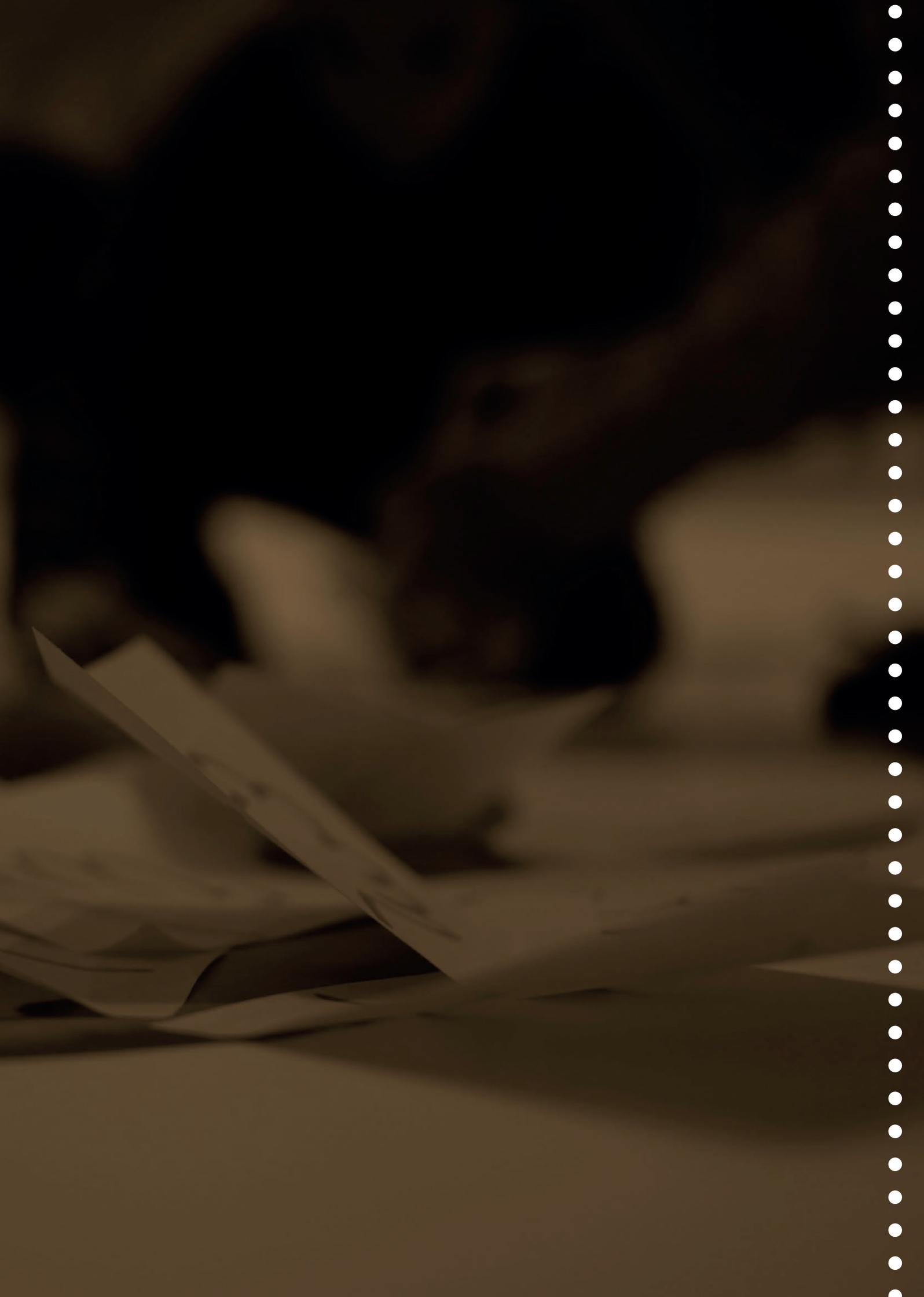
Artículo 6. Competencias clave

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:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.



**“El Proyecto Cartuja
pretende poner el campus
al servicio de la comunidad
académica como campo de
trabajo y de experiencias
prácticas aplicadas.”**





Actividad orientada a

EDUCACIÓN SECUNDARIA

OBJETIVOS

- A. Conocer la evolución de la sociedad a través de las monedas históricas.
- B. Experimentar con el concepto de lo artístico.
- C. Emplear la creación artística en la fabricación de monedas que permitan simbolizar un concepto determinado.
- D. Educar a través del arte, fomentando el acercamiento a los lenguajes artísticos e históricos.

CONTENIDOS

- A. Las monedas en la Historia.
- B. *Florentia Iliberi*.
- C. El proceso de acuñación de moneda.
- D. La moneda como soporte artístico.

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. Las experiencias estarán basadas en las artes y sus técnicas de acción se apoyarán en el uso de las imágenes visuales.

EXPERIENCIAS

Experiencia 1: Una moneda histórica. Se entregará a los estudiantes unas láminas que representen diversos tipos de monedas históricas, para que puedan así apreciar sus diferencias o similitudes. A partir de estas reflexiones, traídas al ámbito contemporáneo, diseñarán por grupos una moneda conmemorativa en relación al Proyecto Cartuja, destinado a la puesta en valor del Campus.

Experiencia 2: La moneda como soporte. En esta actividad trabajaremos con el dinero en efectivo que puedan traer consigo los estudiantes, empleando monedas



Desarrollo de una de las experiencias educativas.

o billetes como soporte artístico. Una vez finalizada, ellos mismos valorarán si la pieza ha mejorado su valor económico tras la experiencia.

Experiencia 3: La Ceca. En esta experiencia los estudiantes acuñarán su propia moneda a partir de una práctica de acercamiento al proceso artesanal de obtención de este tipo de producto. Para esto contaremos con tablillas para moldeado por vaciado, materiales para moldeado e instrumentos de raspado.

“Nace con la vocación de mostrar la capacidad de desarrollar un trabajo de reflexión sobre el Campus y activar la colaboración futura.”



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Láminas con monedas históricas, blocs de apuntes, lápices de grafito, tablillas de arcilla para moldeado por vaciado, materiales de moldeado (tipo lacre o parafina), instrumentos de raspado (espátulas, palillos y vaciadores), pintura de colores tipo témpera y pinceles de grosor fino, plástico de cubrición para proteger la mesa soporte y cámara de fotos para documentar el proceso.



TEMPORALIZACIÓN: 90 minutos.

- 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 11/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria de Andalucía.

Artículo 3. Objetivos

1. Conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en las alumnas las capacidades que les permitan:

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo

o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente de la información y la comunicación.

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 propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2. Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

Capítulo II

Artículo 5. Competencias

1. De acuerdo con lo establecido en el artículo 2.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, las competencias del currículo serán las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística.

d) Aprender a aprender.

g) Conciencia y expresiones culturales.





Acciones previas

A LA VISITA

El programa educativo plantea para la visita de escolares un conjunto de experiencias previas que pueden realizarse en el aula a modo de introducción a la exposición “Crónica de un paisaje. Descubriendo el Campus de Cartuja”. Estas actividades, que se refieren a los contenidos básicos de la exposición, pueden ser realizadas indistintamente por los alumnos de los diferentes niveles educativos a los que ofrecemos la visita. Estas acciones previas plantean los contenidos básicos de la exposición: lo que sabemos, conocemos y vemos del arte, la experiencia en torno al proceso creativo, y el concepto de arte como medio.



ACCIONES

- 1. Monedas del mundo.** La moneda es un objeto que permite trabajar aspectos sociales, políticos y económicos de una determinada sociedad. Como experiencia previa en el aula, para preparar los conceptos que se desarrollarán en la sala, haremos una introducción a los tipos de moneda del mundo: cómo se llaman, en qué país se utiliza, cómo son (colores, diseños, material, etc.).
- 2. ¿Tienes algo suelto?** Cada participante analizará una moneda que pueda llevar consigo en el momento de desarrollar la experiencia previa en el aula. Para esto, describirá su moneda en los siguientes términos: forma geométrica que la define, figuras en el anverso y en el reverso, inscripciones, material con el que está construida, etc.
- 3. Monedas con historia.** ¿Qué sabes de la peseta? ¿Cuántos euros son un millón de pesetas? Los mayores siguen teniendo muy presente la última moneda en curso anterior a la llegada del Euro. Los escolares pedirán a sus familiares que les cuenten cosas relativas a las monedas que usaron durante su vida (con un poco de suerte, incluso puede que tengan en casa). Al volver a clase, reproducirán estas historias y, a ser posible, mostrarán a sus compañeros las monedas o billetes que han podido encontrar.

