

**MANUAL
DIDÁCTICO**

LAMADRAZA.UGR.ES

EXPOSICIÓN

**FERNANDO G. MÉNDEZ
CAMPO DE VUELOS
TREMOLAR ESPECTROS**

**Sala de exposiciones
Palacio de la Madraza
Del 18 de septiembre de 2025
al 11 de enero de 2026**



FERNANDO G. MÉNDEZ

Propuestas de mediación artística para la exposición

Campo de vuelos. Tremolar espectros

La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea – Área de Educación, Mediación y Extensión en el Territorio

Diseño de la propuesta: Programa Educativo del Vicerrectorado de Extensión Universitaria, Patrimonio y RR. II

Programa dirigido a alumnado de Educación 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 el lenguaje estético de Fernando G. Méndez, protagonista de los contenidos de la muestra *Campo de vuelos. Tremolar espectros*.

Más información e inscripciones en:

<https://lamadraza.ugr.es/aprende/>



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 el 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. Desarrollar la creatividad, la expresión artística y el pensamiento crítico de los públicos infantil y juvenil a través de las propuestas artísticas de Fernando G. Méndez.

OG2. Acercarnos de una manera activa y productiva a técnicas y estrategias artísticas relacionadas con el lenguaje de Fernando.

OG3. Aprender arte a través de experiencias creativas y colaborativas a partir de una serie de ideas derivadas de las piezas, el montaje y el espacio expositivo.

Objetivos específicos

OE1. Fomentar la exploración de técnicas y materiales creativos en la generación de piezas bidimensionales y tridimensionales en relación con las propias de la propuesta expositiva.

OE2. Aprovechar didácticamente conceptos clave relacionados con la representatividad social y política, la simbología y los emblemas, con la bandera como elemento clave.

OE3. Experimentar con diferentes figuras y tonos para producir una narrativa que evidencie los significados que atraviesan la sala de exposiciones, convertida en un espacio artístico.

Experiencia 1. Cosido.

- Conceptos clave: mirada, detalle.
- Actividad dirigida a: escolares de Educación Primaria.

Materiales

Ovillos de lana de colores (1 por persona o pareja).

Herramientas

Cinta adhesiva y rotuladores.

Pasos a seguir

1. Como acción inicial, pasearemos por las salas de exposiciones para acercarnos y conocer las obras expuestas de una manera libre y autónoma.
2. Cada participante, o por parejas, utilizará un ovillo de lana para establecer las relaciones que considere entre las obras, disponiendo sobre el suelo las líneas que sean necesarias para marcar estos vínculos.
3. Con cinta adhesiva y rotuladores fijaremos ciertas ideas sobre nuestros trazados, permitiendo que el resto del grupo interprete cada itinerario.
4. Al haber usado lana de distintos colores, podremos reconocer los distintos trazados para, de manera colectiva, recorrer la sala a través de cada una de las lecturas que posibilitan.

Experiencia 2. Bandera blanca.

- Conceptos clave: cuerpo, volumen.
- Actividad dirigida a: escolares de Educación Primaria.

Materiales

Lienzo de plástico transparente de gran tamaño.

Pasos a seguir

1. Tras una breve introducción al lenguaje creativo de Fernando, realizaremos esta acción colectiva que nos ayudará a comprender las figuras que determinan la exposición.
2. Para ello, nos colocaremos en torno a un lienzo de plástico de gran tamaño dispuesto sobre el suelo, ubicado en un lugar con suficiente espacio libre.
3. De manera colectiva cogeremos el lienzo desde sus extremos y lo moveremos siguiendo ciertas instrucciones dadas por el equipo de educación.
4. Durante el proceso, nos fijaremos muy bien en los detalles de este nuevo cuerpo móvil, en sus formas y transformaciones, intentando capturar, como con una cámara de fotos, alguna de las posturas que adopta.

Cuestiones clave

¿A qué te recuerdan estas formas? ¿Dónde las podemos encontrar?

Experiencia 3. Modelar la ausencia.

- Conceptos clave: vacío.
- Actividad dirigida a: alumnado de Educación Secundaria.

Materiales

Cartulinas de colores en tamaño A4, papel de seda de colores.

Herramientas

Nuestras manos.

Pasos a seguir

1. Tomando dos hojas de papel o cartulina con las manos, los doblaremos, arrugaremos, superpondremos y enrollaremos (en ese orden u otro), inspirándonos en alguna de las instalaciones de Fernando y, a su vez, en la manera en la que el aire mueve las banderas, la ropa tendida o cualquier otro elemento similar.
2. Con estas premisas modelaremos el vacío, concentrando nuestra atención en el espacio que se genera entre las hojas de papel, además de en la apariencia del cuerpo resultante.

Cuestiones clave

¿Qué es una bandera?

Experiencia 4. Tremolar.

- Conceptos clave: emblema, símbolo.
- Actividad dirigida a: alumnado de Educación Secundaria.

Materiales

Lienzos de papel charol de 50x130 cm, papeles de celofán.

Herramientas

Tijeras, cinta adhesiva de colores, rotuladores permanentes.

Pasos a seguir

1. A propósito de las instalaciones de Fernando, reflexionaremos sobre las formas que determinan las distintas banderas que pueden intuirse en ellas.
2. A partir de estas ideas, imaginaremos y generaremos otras banderas posibles con un collage con distintos materiales, que se “cosarán” empleando cintas adhesivas.
3. Una vez generada cada bandera, las presentaremos al resto del grupo para intentar descubrir posibles conexiones entre ellas.
4. Para concluir, las uniremos para generar una superbarrera que tremolaremos por la sala de manera colectiva.

Cuestiones clave

¿Cuándo un lienzo se convierte en bandera?



ACCIONES PREVIAS Y POSTERIORES A LA VISITA

La bandera como símbolo político

¿Reconocerías las banderas de los países europeos? En esta acción previa os proponemos analizarlas y agruparlas en base a sus características: forma, color, elementos, etc. Una vez organizadas, estudiaremos si este orden guarda relación con su distribución en el continente. De esta forma, buscamo indagar qué relaciones existen entre los símbolos nacionales de países vecinos.

Banderas como países

Una vez realizada la acción anterior, estudiaremos las características de ciertos países europeos y reformularemos su bandera en función de las mismas, cargando de nuevos significados los colores que emplearemos en el diseño.

La bandera como inspiración para el arte

Antes o después de visitar la exposición, os animamos explorar las formas en las que las banderas han sido inspiradoras para la creación artística. Su simbolismo es clave en la obra *La libertad guiando al pueblo* de Delacroix (1830) y figuras como Jasper Johns o Barbara Kruger la han utilizado para reflexionar sobre la sociedad actual. Os invitamos a indagar en grupos sobre cada una de estas referencias, exponiendo al resto de la clase los hallazgos que hayamos obtenido.

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

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA

programa educativo / UGR /

Colabora:



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

