

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

El centro de todos los chilenos



CUADERNO EDUCATIVO
MUESTRA EL MITO DE ROMA. COLECCIÓN MUSEOS VATICANOS
ACTIVIDADES NIVELES 1-2-3-4 Prekinder a 4º Medio

ACTIVIDAD

Nivel 1

Educación Párvulos (Prekinder y Kinder)

Niños y niñas entre 4 y 5 años de edad

***Importante:** Como momento previo de la actividad, los niños y niñas deberán recolectar en sus casas, bandejas de huevo de cartón de 6 unidades, trozos de lanas de colores y hojas de revistas de papel couché coloridas, con diseños o texturas.

En la recopilación de estos materiales, deberán ayudar los padres y apoderados.

“JUGANDO AL TEATRO ROMANO”

Actividad inspirada en el Teatro de la Antigua Roma.

Objetivos:

- Desarrollar la motricidad fina y gruesa, la coordinación y el sentido del ritmo a partir de una actividad lúdica.
- Conocer algunos aspectos principales del Teatro romano.
- Motivar a los niños y niñas hacia la formación en valores tales como el respeto a los demás, el diálogo, solidaridad y trabajo colaborativo.
- Expresar ideas y emociones en un trabajo práctico.

Momentos

Inicio

El/la docente comenta a los niños y niñas que en el Centro Cultural La Moneda, ubicado bajo el Palacio La Moneda, que es el lugar donde gobiernan los presidentes de Chile, se presenta una exposición de la Antigua Roma, cultura muy importante de la que heredamos el calendario, el latín, idioma del que nacieron el español, italiano, francés y portugués; el derecho que se usa para impartir la justicia, las instituciones republicanas, que son la base de las democracias modernas y las obras públicas que dan lugar a la creación de caminos, carreteras y puentes, y grandes obras arquitectónicas.

La muestra se llama **El Mito de Roma. Colección Museos Vaticanos**. En ella se pueden ver y admirar pinturas, estatuaria, mosaicos, relieves, urnas, frescos, objetos, bustos y cerámica, con obras que van desde el siglo VIII a. C. hasta el siglo V d. C.

Se sugiere mostrar aquí el video de bienvenida a los Museos Vaticanos, ubicados en la ciudad de Roma, capital de Italia, que se encuentra disponible en Youtube (02:50 minutos de duración) y explicar al curso que desde ese lugar se trajeron a Chile las **146 obras** que están en la muestra del Centro Cultural La Moneda.

Acceder a través del siguiente link.

<https://www.youtube.com/watch?v=tEECdM3o73I>

Pregunta a los párvulos, **¿Qué cosas del video llamaron su atención? ¿Han visto alguna vez una película en donde aparecen los antiguos romanos?**

Posterior a las respuestas, el/la docente explica que como la Antigua Roma es una cultura del pasado, algunas de las piezas que están en la muestra, esculturas y pinturas, son copias o réplicas especialmente realizadas siguiendo el modelo de las originales. Comentar que de esa forma, es posible difundir fuera de los Museos Vaticanos este valioso patrimonio de la humanidad y cuidar las piezas originales para que sigan perdurando a través del tiempo y nuevas generaciones puedan admirarlas.

Comenta que las nuevas tecnologías, como el uso de la animación digital, permiten recrear sitios arqueológicos que ya no existen en el mundo. Y así nació un proyecto liderado por el profesor norteamericano Bernard Frischer llamado **Rome Reborn, Roma renacida**, que es una iniciativa internacional para crear un modelo digital en 3D de la ciudad como podría haber sido en el año 320 d. C.

Muestra el video Rome Reborn 2.2, con una duración de 05:20 minutos, disponible en Youtube y Vimeo en los siguientes links:

<https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs>

<https://vimeo.com/32038695>

Desarrollo

En seguida, el/la docente explica que muchos aspectos del arte y la cultura de la antigua Roma, continúan vigentes hasta el día de hoy, como el teatro y el oficio de los actores y actrices, con diferencias lógicas que nos hablan de las transformaciones culturales que se van produciendo en el mundo, a través de la historia.

El/la docente debe modificar el lenguaje y editar los contenidos de la actividad, según el nivel que corresponda.

Lee el texto, **“El Teatro en la Antigua Roma”**:

“En la Antigua Roma, ya existía el Teatro y a las representaciones teatrales podían asistir todos los ciudadanos, incluyendo a las mujeres y niños. Se daban funciones de unas obras cómicas llamadas

mimo en las plazas públicas, en los teatros o en las casas de gente adinerada que hacían grandes fiestas y banquetes. Allí actuaban bufones que son como los payasos, histriones, que es una palabra que significa actores y danzantes que son los bailarines.

Los actores romanos se cubrían el rostro con máscaras de diferente tipo en las representaciones teatrales. Las máscaras les ayudaban a convertirse en un rey, una mujer, un esclavo, un viejo, un niño o un animal. Un mismo actor era capaz de hacer varios personajes.

Las máscaras se modelaban en forma de rostro humano o de animal. Se hacían de diversos materiales: madera, barro, pintura espesa, telas, cera.

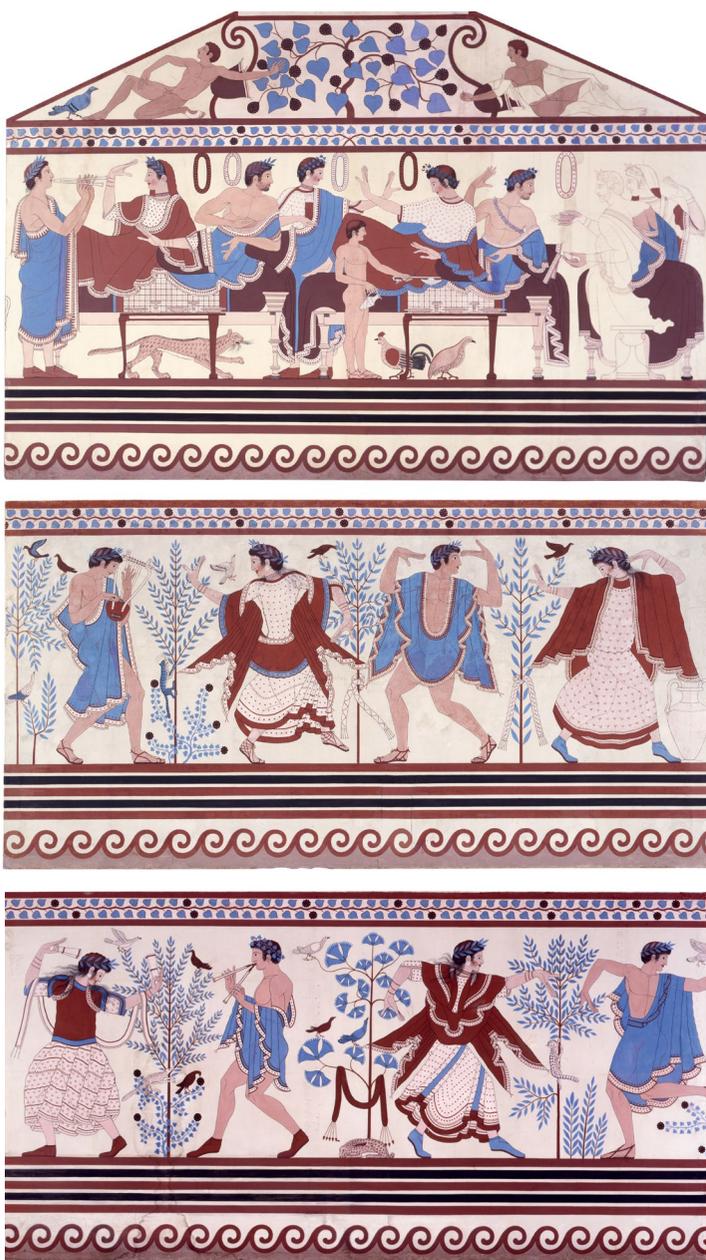
Cada máscara tenía una historia propia al presentar el rasgo principal del personaje, por ejemplo si éste era alegre, enojón, triste, etc.”

Una vez terminado el relato, el/la docente hace las siguientes preguntas a los párvulos:

¿Han ido alguna vez al teatro? ¿Qué obras vieron? ¿Les gustó ver actuar a los actores y actrices?

Da un espacio de tiempo para que los párvulos expresen ideas y comentarios sobre sus experiencias en el teatro.

En seguida, proyecta las **Láminas 1, 2 y 3** correspondientes a la **Copia de la Tumba de Triclinio en Tarquinia**, del año 1833, hechas por Carlo Ruspi, basado en las pinturas originales de la tumba del año 470 a. C. Estas piezas están presentes en la muestra El Mito de Roma, y es posible descargarlas en PDF, a través de los links de los Recursos digitales de descarga.



Copia de la Tumba de Triclinio en Tarquinia

1833 (autor Carlo Ruspi); 470 a. C. (pinturas originales de la tumba).

Tarquinia, necrópolis Monterozzi (ubicación de la tumba).

Témpera sobre papel.

©Governatorato dello Stato della Città del Vaticano-Direzione dei Musei.

Pregunta a los párvulos: Estas imágenes son copias hechas con témpera, de unas pinturas muy antiguas realizadas sobre las paredes de una tumba: **¿Se imaginan qué cosa están haciendo los hombres y las mujeres que vemos aquí? ¿Cómo están vestidos? ¿Logran identificar donde están los bailarines y los músicos?**

Posterior a las respuestas, el/la docente manifiesta: *“¿Recuerdan que al principio de la actividad les hablé que era necesario copiar las obras originales para poder cuidarlas? Por esa razón, estas pinturas, las hizo un artista italiano llamado Carlos Ruspi en el siglo XIX, observando las originales que decoran una tumba ubicada en la región del Lacio en Italia. Las pinturas originales fueron realizadas por artistas de una importante civilización que influyó en la cultura romana llamada los etruscos. Ellos fueron de tal importancia que incluso hubo 3 reyes etruscos que gobernaron en los inicios de la Antigua Roma.*

Las personas que vemos en las pinturas, asisten a un banquete fúnebre, que se realizaba cuando moría una persona adinerada, rindiéndole homenaje. El banquete se efectúa en un bosque, por eso vemos árboles y pájaros. Además hay sirvientes atendiendo a las personas que están recostadas cómodamente en unas bancas, mientras un grupo de artistas actúa para ellos. Estos son un grupo de bailarines y músicos”.

Pregunta: **¿Han ido alguna vez a un funeral? ¿Se parecen los funerales de ahora al que vemos en la pintura? ¿Las personas se ven tristes o alegres?**

Luego de las respuestas indica que verán otras piezas de la exposición del Centro Cultural La Moneda.

TRABAJO DE CREACIÓN DE UNA MÁSCARA Y ACTIVIDAD LÚDICA, INSPIRADAS EN EL TEATRO DE LA ANTIGUA ROMA

El/la docente proyecta la **Lámina 4** con dos piezas de la muestra El Mito de Roma, llamadas **Estatuillas de actores con máscaras de un anciano siervo**, de mediados del siglo II d.C. Esta imagen se puede descargar a través del link de los Recursos digitales de descarga.



Estatuillas de actores con máscara de un anciano siervo

Mediados del siglo II d. C.

Mármol blanco itálico, con huellas de pintura roja.

Museo Pío Clementino, Galería de los Candelabros.

©Governatorato dello Stato della Città del Vaticano-Direzione dei Musei.

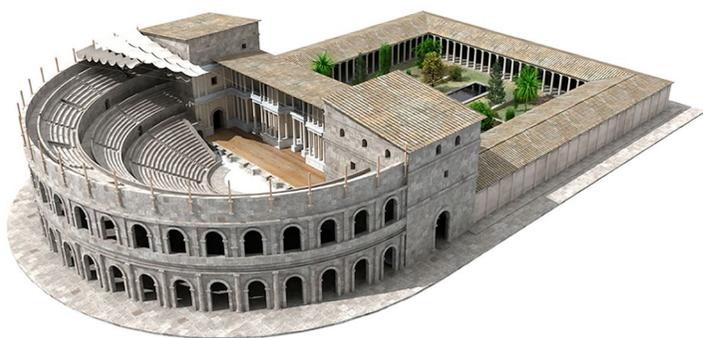
Pregunta a los niños y niñas: **¿Se imaginan quiénes podrían ser estos personajes? ¿Qué tienen en sus caras? ¿Las expresiones de sus rostros muestran alegría o tristeza? ¿Pueden identificar lo que tiene cada uno sobre su frente?**

Concluida las respuestas, enuncia que *“las dos estatuillas fueron hechas de una piedra llamada mármol y son muy antiguas, del siglo II d. C. Vemos a dos actores cómicos de la antigua Roma que usan máscaras de ancianos esclavos.*

En aquellos tiempos existía la esclavitud como mano de obra para realizar labores en el comercio, el campo, las construcciones y dentro de las casas.

En la frente, los actores de las estatuillas tienen coronas de flores y sus ropas y máscaras debían indicar claramente el tipo de personaje que representaban para que el público asistente al teatro lo reconociera rápidamente”.

El/la docente muestra la **Lámina 5**, el Teatro Romano, disponible en PDF en el link de los Recursos digitales de descarga:



Pregunta a los niños y niñas: **¿El Teatro Romano se parece a los actuales teatros? ¿Se parece por ejemplo a los teatros que están en los malls? ¿O se parece a los estadios?**

Espera las respuestas y comenta que *“el Teatro romano era una construcción semicircular y las graderías, que se observan a la izquierda de la imagen, se dividían en tres sectores: en el primero se sentaban las autoridades y en el resto, el pueblo.*

Toda la zona de las graderías estaba cerrada por un muro y cuando había funciones o representaciones, se cubría el teatro con un gran toldo para proteger al público del sol. La parte de la población que asistía al teatro era una minoría en comparación con el circo y con el anfiteatro, que eran otros edificios que vimos recién en el video de la ciudad de Roma.

Justo en el medio de la imagen, se ve la zona del escenario que era fijo y con un decorado permanente adornado con columnas y estatuas. Allí actuaban las actrices y los actores. La zona que se ve a la derecha, con árboles, era un jardín que servía como lugar de descanso”.

El/la docente pregunta a los párvulos:

-¿Recuerdan dónde hacían sus funciones los actores romanos?

(En las plazas públicas, teatros y casas de gente adinerada que hacían grandes fiestas y banquetes).

-¿Aparte de los actores, o histriones, quiénes más participaban en las representaciones teatrales?

(Los danzantes o bailarines y los bufones o payasos).

-¿Qué cosa se ponían los actores sobre sus rostros en las obras teatrales?

(Máscaras).

-¿Les gustaría jugar a ser actores, bailarines o músicos, tal como vimos recién en las pinturas y en las estatuillas de mármol?

Luego de las respuestas del curso, lee la siguiente adivinanza, invitando a los niños y niñas a descubrir que cosa es:

***Vengo de padres cantores
aunque yo no soy cantor,
traigo los hábitos blancos
y amarillo el corazón.***

Comenta la respuesta de la adivinanza que es el **huevo**, manifestando que es un alimento completo que tiene vitaminas y minerales, beneficiosos para la salud de todos los seres humanos. Y estos vienen dentro de las bandejas que ellos recolectaron en sus casas para la actividad. Menciona la importancia del reciclaje para el cuidado del medio ambiente en nuestro planeta y consulta si todos trajeron sus bandejas de huevo.

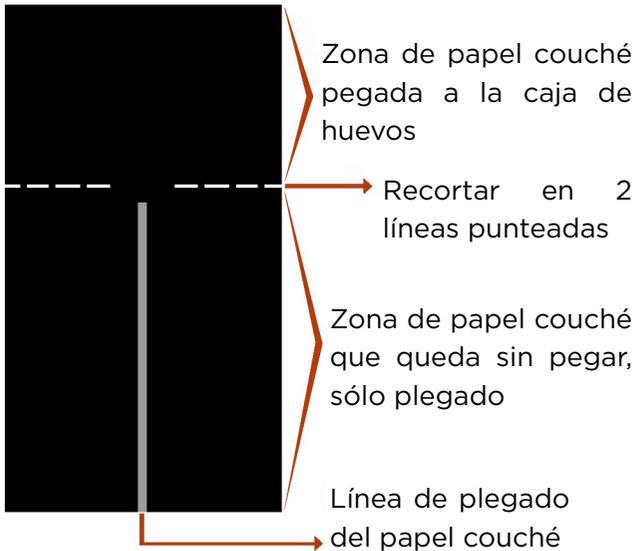
Pregunta a los niños y niñas: **¿Se imaginan qué podríamos fabricar con las bandejas de huevos?**

Espera las respuestas y revela que estas bandejas servirán para construir las máscaras que usarán en una actividad muy entretenida en donde también habrá música y juegos.

A continuación se muestra el proceso de fabricación de las máscaras, que es sencillo y sin mayores complicaciones. Para realizar la parte de la nariz ver el instructivo correspondiente que aparece más abajo.

El uso de la tijera para hacer los orificios de los ojos y de los costados para anudar las lanas que sujetan las máscaras, deberá realizarlos el/la docente.

CÓMO HACER LA NARIZ DE LA MÁSCARA



Ilustraciones digitales con el look final de las máscaras

El/la docente, una vez que todos los niños y niñas tengan las máscaras listas y anudadas en su rostro, realiza una celebración con música, que puede tener como motivo el cumpleaños de algún niño o niña por ejemplo, y en donde bailen libremente al ritmo de una música similar a la que se escuchaba en la Antigua Roma.

Se sugiere la descarga en formato mp3 desde el siguiente link: Ancient Roman Music, Musica Romana II, Tracks "Pandoura Hora" and "Fistula Thurga" from Symphonia Panica album, 05:20 minutos de duración.

<https://www.youtube.com/watch?v=DC4KqvAhqFA>

Luego, el/la docente proyecta nuevamente las **Láminas 1, 2 y 3** y con la música de fondo usada anteriormente, invita a que los niños y niñas jueguen a ser actrices y actores romanos, formando grupos de 4 para cada cuadro.

Para ello deben imitar los gestos y posiciones de los bailarines y músicos, observando las láminas y usando sus máscaras. También pueden ponerse coronas de flores, tal como se veía en las estatuillas de los actores y tocar instrumentos musicales como panderos o sonajeros.



Materiales de las máscaras



Máscaras con cordones de lanas para el amarre

Cierre

Al finalizar la actividad, los niños y niñas comentan sus impresiones sobre el trabajo realizado, a partir de preguntas tales como:

¿Les gustó confeccionar sus propias máscaras? ¿Les gustó bailar y jugar a ser actrices y actores romanos?

El/la docente realiza un registro fotográfico con los niños realizando la actividad para crear una presentación Power point que exhibirá en la siguiente reunión de Padres y Apoderados del curso.

Para nuestra Área de Educación y Audiencias, también sería de sumo interés contar con el registro de esta actividad y si el/la docente desea enviar fotografías, puede hacerlo en la siguiente dirección: reservas@centroculturalllamonedac.cl

Sugerencias para el/la docente

La confección de la máscara con material reciclado permite que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina y el manejo de las extremidades: manos y dedos. El ponerse en contacto con la música posibilita ejercitar el sentido del ritmo y la coordinación. Al imitar las posiciones de los personajes de las pinturas, ejercitan su motricidad gruesa y hacen uso del espacio con sus cuerpos, además de compartir con sus compañeros/as, en un marco de respeto por el/la otro/a que debe priorizarse en todo momento.

Es importante enseñar desde la educación pre-escolar la importancia del cuidado del planeta por lo que trabajar con materiales reciclados le ayudará a entender el significado de las **3 R**, tal como se ve en la siguiente imagen:



MATERIALES Y MEDIOS

Materiales:

1. Bandejas recicladas de huevo de 6 unidades.
2. Hojas de revistas de papel couché.
3. Trozos de lanas de colores.
4. Barra de adhesivo no tóxico.
5. Tijeras para ser utilizadas por el/la docente.

Medios:

1. Proyector data o monitor.
2. Computador conectado a internet.
3. Láminas impresas de obra y material complementario de recursos digitales de descarga (en caso de no ser posible la proyección o visionado del material de apoyo).

RECURSOS DIGITALES DE DESCARGA**Link video Benvenuti ai Musei Vaticani-Bienvenida a los Museos Vaticanos**

<https://www.youtube.com/watch?v=tEECDm3o73I>

Links video Proyecto Rome Reborn

<https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs>

<https://vimeo.com/32038695>

Link Lámina 1

<https://goo.gl/G323hh>

Link Lámina 2

<https://goo.gl/fdjgS1>

Link Lámina 3

<https://goo.gl/8AF15M>

Link Lámina 4

<https://goo.gl/XXEEyZ>

Link Música antigua Romana

<https://www.youtube.com/watch?v=DC4KqvAhqFA>

BIBLIOGRAFÍA

Ciutat, G. M. (s.f.). Juegos y espectáculos públicos en la antigüedad romana. Obtenido de <https://goo.gl/LQdLWF>

El Teatro en la Antigua Roma. (s.f.). Obtenido de <https://goo.gl/LQdLWF>

J. Espinós, P. M. (s.f.). Así vivían los Romanos. Obtenido de <https://goo.gl/6Lwzwk>

La Vida Urbana.Ciudades Romanas. (s.f.). Obtenido de <https://goo.gl/NPJtoR>

Lugo-Ferrer, R. J. (s.f.). Introducción a la Civilización Romana. Obtenido de <http://www.rodolfolugoferrer.com/files/civromana.pdf>

Mayorga, F. (2002). Lugares de españoles y pueblos indios. Obtenido de <https://goo.gl/ZEOjXR>

Moneda, C. C. (2017). Catálogo de la Muestra El Mito de Roma. Colección Museos Vaticanos. Santiago de Chile.

Mosaicos Romanos. (s.f.). Obtenido de <http://www.arteguias.com/mosaicos.htm>

Parejo, R. P. (s.f.). El Canon de Belleza a través de la Historia. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=20065>

Paula Conti, M. C. (2015). Escritos en la Facultad N°111, Marea Digital, Artículo “Los límites del apropiacionismo. Richard Prince y las redes sociales”. Obtenido de <https://goo.gl/hQYVCz>

CRUCE CON PLANES Y PROGRAMAS MINEDUC**Bases curriculares Educación Parvularia**

Favorecer aprendizajes oportunos, pertinentes y con sentido para los niños, que fortalezcan su disposición por aprender en forma activa, creativa y permanente; logrando así un mejor avance en los ámbitos de la formación personal y social, la comunicación y la relación con el medio natural y cultural.

Aprendizaje esperado

Innovar en sus posibilidades creativas a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, perfeccionándose progresivamente en el uso de ellos.

ACTIVIDAD

Nivel 2

Educación Básica (1º a 4º básico)

Niños y niñas entre 6 y 9 años de edad

“DESCUBRIENDO LA CIUDAD DE LA ANTIGUA ROMA”

Creación de un mosaico de papel, tomando como referencia el trabajo realizado por los artesanos de la Antigua Roma.

Objetivos:

- Desarrollar la motricidad fina, concentración, el uso del color y materiales al elaborar un diseño de mosaico.
- Conocer algunos aspectos principales de la ciudad romana.
- Desarrollar una breve recopilación escrita y visual sobre el origen de las ciudades en Chile.
- Motivar a los niños y niñas hacia la formación en valores tales como el respeto a los demás, el diálogo, solidaridad y trabajo colaborativo.
- Expresar ideas y emociones en una actividad práctica.

Momentos

Inicio

El/la docente comenta a los niños y niñas que en el Centro Cultural La Moneda, ubicado bajo el Palacio La Moneda, que es el lugar donde gobiernan los presidentes de Chile, se presenta una exposición de la Antigua Roma, cultura muy importante de la que heredamos el calendario, el latín, idioma del que nacieron el español, italiano, francés y portugués; el derecho que se usa para impartir la justicia, las instituciones republicanas, que son la base de las democracias modernas y las obras públicas que dan lugar a la creación de caminos, carreteras y puentes, y grandes obras arquitectónicas.

La muestra se llama **El Mito de Roma. Colección Museos Vaticanos**. En ella se pueden ver y admirar pinturas, estatuaria, mosaicos, relieves, urnas, frescos, objetos, bustos y cerámica, con obras que van desde el siglo VIII a. C. hasta el siglo V d. C.

Se sugiere mostrar aquí el video de bienvenida a los Museos Vaticanos, ubicados en la ciudad de Roma, capital de Italia, que se encuentra disponible en Youtube (02:50 minutos de duración) y explicar al curso que desde ese lugar se trajeron a Chile las **146 obras** que están en la muestra del Centro Cultural La Moneda.

Acceder a través del siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=tEEcdm3o73I>

Pregunta a los párvulos, **¿Qué cosas del video llamaron su atención? ¿Han visto alguna vez una película en donde aparecen los antiguos romanos?**

Posterior a las respuestas, el/la docente explica que como la Antigua Roma es una cultura muy antigua, algunas de las piezas que están en la muestra, esculturas y pinturas, son copias o réplicas especialmente realizadas siguiendo el modelo de las originales. Comentar que de esa forma, es posible difundir fuera de los Museos Vaticanos este valioso patrimonio de la humanidad y cuidar las piezas originales para que sigan perdurando a través del tiempo y nuevas generaciones puedan admirarlas.

Comenta que las nuevas tecnologías, como el uso de la animación digital, permiten recrear sitios arqueológicos que ya no existen en el mundo. Y así nació un proyecto liderado por el profesor norteamericano Bernard Frischer llamado **Rome Reborn, Roma renacida**, que es una iniciativa internacional para crear un modelo digital en 3D de la ciudad como podría haber sido en el año 320 d. C.

Muestra el video Rome Reborn 2.2, con una duración de 05:20 minutos, disponible en Youtube y Vimeo en los siguientes links:

<https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs>

<https://vimeo.com/32038695>

Pregunta a los/las estudiantes, **¿Qué cosas del video llamaron su atención? ¿Se parece esta antigua ciudad de Roma a nuestra ciudad?**

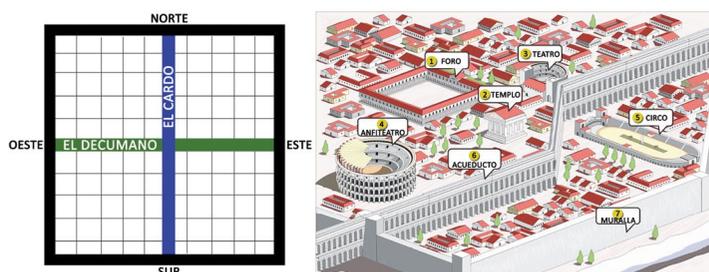
Concluida las respuestas y comentarios, el/la docente explica que los gestores del Proyecto Rome Reborn, con la ayuda de especialistas en el tema, decidieron que el año 320 d. C. era el mejor momento histórico para situar el trabajo de modelado en 3D de la ciudad italiana. En aquel tiempo, Roma había alcanzado su mayor cantidad de población, y las principales iglesias cristianas comenzaban a ser edificadas. Después de esa fecha, fueron construidos menos edificios cívicos.

Desarrollo

En seguida, el/la docente indica que muchos aspectos del arte y la cultura de la antigua Roma, continúan vigentes hasta el día de hoy, como el trazado de las ciudades o la existencia de caminos y

puentes, con diferencias lógicas que nos hablan de las transformaciones culturales que se van produciendo en el mundo, a través de la historia.

Lee el texto, **“La ciudad en la Antigua Roma”**, usando como material de apoyo la **Lamina 1**, disponible para ser descargada como PDF en el link de los Recursos digitales de descarga al final de esta actividad. En la imagen se aprecia el trazado básico y la distribución de algunos edificios cívicos importantes dentro de la ciudad romana.



*“La ciudad fue el núcleo desde el que se organizó todo el Imperio romano. Los romanos siguieron un modelo urbanístico heredado de los griegos que se basaba en los campamentos militares. Usaban un plano en forma de cuadrícula, tipo rectángulo ajedrezado, se trazaban las dos calles principales: el **cardo**, en dirección norte - sur, y el **decumano** de este a oeste. Todas las calles eran paralelas y equidistantes, cruzándose en forma perpendicular. Tal como vemos en el esquema de la izquierda de la imagen.*

*En el centro, donde se cruzaban el cardo y el **decumano**, se ubicaba un gran espacio abierto, el Foro o plaza. Anotado con el **número 1** en la imagen de la derecha.*

*Allí se localizaban las principales edificaciones militares o políticas, religiosas como el Templo que tiene el **número 2** y comerciales, según los casos, además los edificios destinados a espectáculos como el teatro, **número 3**, el anfiteatro, **número 4**, o el circo, **número 5**.*

*Otros edificios como las termas servían de lugares de ocio. También las ciudades tenían calzadas y se abastecían de agua por medio de acueductos, **número 6** en la imagen y estaban amurallas, **número 7**.*

La ciudad de Roma que vimos en el video, llegó a tener más de un millón de habitantes”.

Una vez terminada la lectura, el/la docente pregunta al curso:

Recordando el video que vimos recién de la Roma del 320 d. C. y el plano de la ciudad romana, **¿Nuestras ciudades se parecen o se diferencian a la ciudad romana? ¿Nuestras ciudades tienen murallas para protegerlas? ¿Dónde se ubican los principales edificios de nuestras ciudades?**

Da un espacio de tiempo para que los/las estudiantes expresen sus ideas y comentarios. Expone que *“las ciudades fundadas por los españoles en el continente americano tienen influencia directa del trazado tipo damero de los castrum o campamentos militares romanos, del que deriva la ciudad romana. Tal como lo escribió un religioso franciscano catalán llamado Francesc Eiximeniç (1340-1409) quien en su enciclopedia titulada “El crestiá” proponía una ciudad cristiana cuya planta fuera cuadrada y cuyas calles se cruzaran ortogonalmente en un damero de manzanas regulares. Este libro fue publicado antes del Descubrimiento de América en 1492.*

Para la fundación de una ciudad de españoles se seguía un ceremonial solemne en donde se tomaba posesión del territorio en nombre de Dios y del rey. Luego se elegía el nombre de la ciudad y el santo patrono bajo cuya protección se colocaría. En seguida se delimitaba la plaza principal en donde iba la iglesia y el Cabildo, entre otros edificios públicos.

Cuando los romanos iban a fundar una nueva ciudad lo primero que hacían era consultar a los dioses sobre su idoneidad por medio de los augures, sus sacerdotes. Si la respuesta era afirmativa, se iniciaban las obras con la construcción de las murallas”.

Pregunta al curso: **¿Qué opinan de la presencia de este factor religioso en la fundación de las ciudades nuestras y que también se daba en la antigua Roma?**

Luego de las respuestas el/la docente invita a los niños y niñas a realizar una recopilación de datos en internet, a partir de una ciudad de Chile asignada. Indica la pauta que cada estudiante deberá completar, en hojas tamaño carta, siguiendo los siguientes puntos:

- **El nombre de la ciudad, incluyendo año de su fundación**
- **El santo Patrono o Patrona, protector de la ciudad, con una breve biografía de quién era.**
- **Un dibujo simple con lápices de colores del**

escudo de armas de la ciudad.

Este esquema es flexible y no debe manejarse en forma rígida. Si un niño o niña, desea realizar otros dibujos en su recopilación, permitir la opción de hacerlo.

A modo de ejemplo, anotaremos la investigación sobre la ciudad de **Linares**, en la Séptima Región de Chile:

LINARES: La Villa San Ambrosio de Linares fue fundada el 23 de mayo de 1794 por orden del futuro virrey del Perú Ambrosio O’Higgins que en ese momento gobernaba la Capitanía General de Chile, y que fuera el padre de Bernardo O’Higgins, aliado de José San Martín en las luchas por la independencia de Argentina, Chile y Perú.

SAN AMBROSIO ES EL SANTO PATRONO DE LA CIUDAD

SAN AMBROSIO: (Tréveris, hacia 340 - Milán, 397) Padre y doctor de la Iglesia Católica. Junto con San Jerónimo de Estridón y San Agustín de Hipona, San Ambrosio de Milán conforma el grupo de Padres de la Iglesia que constituyen la «edad de oro» de la patrística. Fue funcionario del Imperio romano, gobernador de Liguria y Emilia (370) y arzobispo de Milán. Recibió el bautismo, la ordenación y la consagración en 374 y se dedicó al estudio de la teología y de las humanidades; sus obras tienen un marcado carácter pastoral. Creó nuevas formas litúrgicas, promovió el culto a las reliquias en Occidente y convirtió y bautizó a San Agustín. Su festividad se celebra el 7 de diciembre.



ESCUDO DE ARMAS DE LINARES

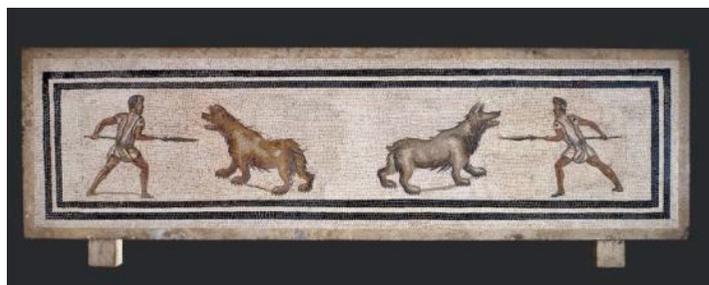
A través de esta recopilación de datos, los/las estudiantes descubrirán por ejemplo, tal como arrojó el resultado de la investigación sobre Linares, que su Santo Patrono, San Ambrosio, era romano. El/la docente designa ciudades distintas a cada estudiante para crear un archivo colectivo que podrá seguir creciendo, con el mismo formato, en futuras investigaciones de otros temas.

La conexión entre urbanismo y religión o espiritualidad, plantea interesantes aspectos para generar una discusión dentro de la sala de clases: por ejemplo, el tema de las supersticiones para alejar la mala suerte, pues al declarar una entidad protectora para una ciudad, se la suponía protectora de todo mal, o si es posible verificar la existencia de ciudades que tengan un patrono o patrona de origen indígena. Ver si esto ocurre en alguna ciudad o localidad emplazada en el territorio de algún pueblo originario de nuestro país.

A modo de cierre de esta parte de la actividad, cada uno de los/las estudiantes compartirá oralmente su recopilación con el resto de sus compañeros/ras y los dibujos obtenidos podrán exponerse temporalmente dentro de la sala de clases.

TRABAJO DE MOSAICO CON PAPEL, INSPIRADO EN EL OFICIO DE LOS ARTESANOS ROMANOS

El/la docente muestra la **Lámina 2** a los/las estudiantes. Ver Recursos digitales de descarga. La pieza, presente en la muestra El Mito de Roma del Centro Cultural La Moneda lleva por título, **Mosaico con escena de combate contra animales**, de fines del siglo II d. C.



Mosaico con escena de combate contra animales

Fines siglo II d. C.

De una domus de la iglesia de S. Sabina en el monte Aventino (excavaciones de 1711).

Mosaico policromo, despegado y montado sobre panel.

Museo Pio Clementino, Vestibulo de la Escalera del Bramante.

©Governatorato dello Stato della Città del Vaticano-Direzione dei Musei.

Pregunta a los niños y niñas: **¿Qué están haciendo los hombres en este mosaico romano? ¿Qué están haciendo los animales? ¿Se imaginan en qué lugar de la ciudad romana ocurrió esta escena?**

Da el espacio para las respuestas y comenta que *“con ocasión de triunfos militares o de celebraciones especiales, por ejemplo el cumpleaños del Emperador, se organizaban juegos de gladiadores que se efectuaban durante jornadas enteras en los anfiteatros. Estos espectáculos incluían no solo combates entre hombres, sino también luchas contra animales feroces, como ilustra este mosaico. Se trataba de espectáculos similares a las cacerías, en los cuales los combatientes debían enfrentar diversas especies de bestias, partiendo de las más comunes (osos, toros), hasta los animales exóticos (leones, tigres, elefantes) importados desde las provincias del imperio. A veces los animales eran obligados a luchar entre ellos mismos”*.

Pregunta al curso: **¿Podría darse en la actualidad este tipo de espectáculo con animales?** Luego de las respuestas proyecta la siguiente imagen:



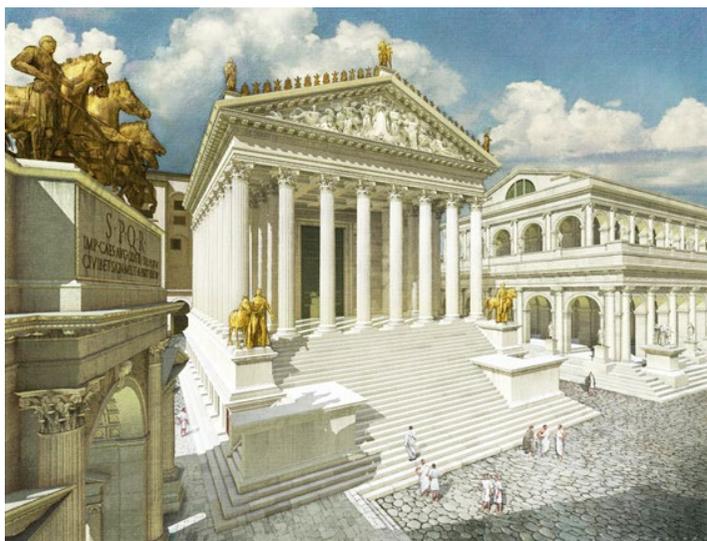
Imagen extraída del link: <https://goo.gl/16oK27>

Pregunta: **¿Y qué ocurre con el rodeo chileno? ¿Existe mayor conciencia en la defensa y cuidado de los animales en nuestro país? ¿Existen leyes al respecto?**

Genera un breve debate en donde se mencione la “Ley Cholito” sobre el cuidado responsable de las mascotas, promulgada en el mes de julio del 2017 en Chile y la problemática del rodeo chileno junto al accionar de grupos pro-defensa de animales. El/la docente puede referir además, el tema de las especies en peligro de extinción en Chile.

Expone que “es importante tener una visión crítica con respecto a este tema y otros que nos afectan como sociedad, planteando una discusión ciudadana, tal como lo hacían los romanos en el Foro o Plaza de la ciudad. El Foro era un espacio público muy importante y por eso se encontraba en el centro de las ciudades romanas”.

Proyecta la **Lámina 3** del Foro Romano disponible en el link de los Recursos digitales de descarga.



EL FORO ROMANO

El/la docente comenta: “En el Foro ocurrían las actividades financieras, comerciales, religiosas, administrativas, sociales y económicas de la ciudad, es decir, todo lo importante y cuanto acontecía en la ciudad pasaba en el foro. Negocios, juicios, adoración a los dioses romanos y lo más relevante de la vida política.

En el anfiteatro, se realizaban todo tipo de espectáculos, como lucha de gladiadores, espectáculos circenses, simulaciones de batallas navales y enfrentamiento entre animales o de gladiadores contra animales, como se aprecia en el mosaico romano que es del siglo II d. C.

Los mosaicos romanos se basaban en los tapices y especialmente en la pintura. Tenían la ventaja con relación a la pintura de su gran durabilidad. Los mosaicos se realizaban sobre todo en grandes superficies planas, como paredes, suelos y techos, pero también se adaptaron a simples objetos o pequeños paneles.

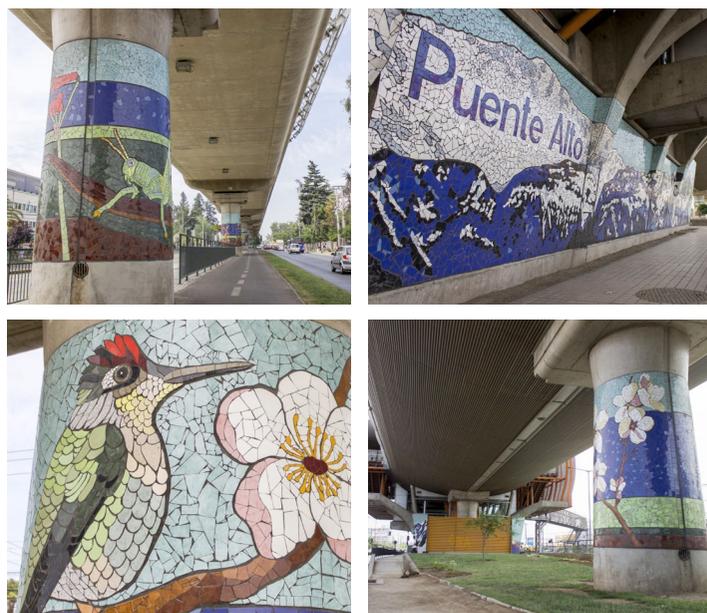
Los romanos construían los mosaicos con pequeñas

piezas cúbicas llamadas **teselas**. El material de estas teselas era rocas calcáreas, vidrio coloreado, cerámica, etc. Las teselas se hacían con sumo cuidado y en diferentes tamaños y colores para que el artista pudiera colocarlas según el dibujo a modo de puzzle y aglomeradas con cemento.

Menciona que este mosaico fue despegado pieza por pieza, o sea tesela por tesela, para ser trasladado a un panel y posteriormente ser exhibido en los Museos Vaticanos y ahora en el Centro Cultural La Moneda”.

Pregunta a los niños y niñas: **¿Han visto algún mosaico similar en la ciudad? ¿Dónde?**

Posterior a las respuestas, proyecta las siguientes imágenes del **Mosaico de Puente Alto**, realizado por ocho artistas liderados por **Isidora López**. Las 4 imágenes pueden ser obtenidas en el siguiente link: <https://goo.gl/rPECMT>



El/la docente relata al curso que “en la comuna de Puente Alto se ubica este mural de mosaicos que mide 4 kilómetros de extensión, correspondientes a las estaciones del Metro Elisa Correa, Protectora de la Infancia y Sótero del Río, sumado a 84 pilares y creado en el contexto de la conmemoración de los 120 años de la comuna. El trabajo muestra la identidad local representando la flora y fauna precordillerana. El mural se demoró aproximadamente un año en su ejecución y es uno de los tres murales de mosaico más grandes del mundo, junto con los de México y Perú”.

Pregunta al curso: **¿Les gustó conocer este hermoso trabajo que está en la ciudad de Santiago de Chile? ¿Se parece al mosaico romano con la lucha de los gladiadores y animales? ¿Cuál trabajo les gustó más y por qué?**

El/la docente invita a los niños a crear sus propios mosaicos pero utilizando papel, no trocitos de cerámica, piedra, mármol, o vidrio, como eran fabricados en la antigua Roma. Indica que usarán como temática las aves de Chile y a modo de ejemplo muestra la siguiente imagen de una **Loica**, ave presente en el territorio chileno desde Atacama a Magallanes.

Los/las estudiantes podrán recopilar las imágenes de sitios como el del siguiente link:

<https://goo.gl/YPbVh2>



Tomando esta imagen como referencia y utilizando hojas de revistas de papel couché, cartulina española de color como base, tijeras y adhesivo en barra, mostramos el proceso a continuación:



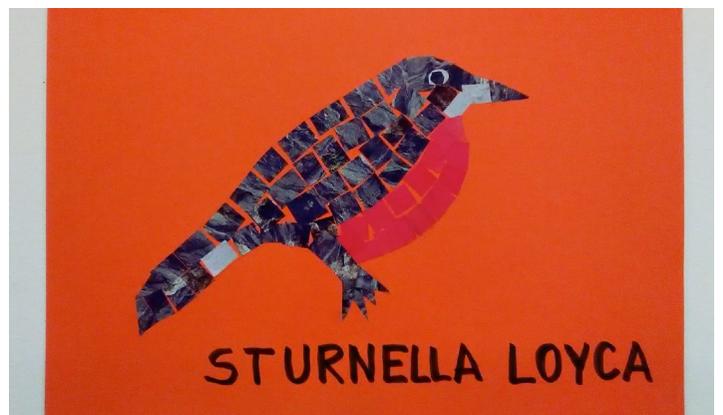
Hojas de revista de papel couché como material principal.



Sacar una impresión en blanco y negro de la imagen de la loica para realizar un molde, recortando el ave y luego marcando su contorno sobre la hoja de cartulina española.



Con la ayuda de tijeras o recortando el papel en cuadrados con los dedos, seleccionar los colores que formarán el mosaico.



Trabajo terminado con el nombre escrito en latín, que era la lengua hablada por los antiguos romanos y que dio origen al español.

Es un diseño simple que da cuenta de la técnica del mosaico.

Cierre

Los niños y niñas, llevan sus trabajos terminados al patio o gimnasio de su colegio, distribuyéndolos ordenadamente sobre el suelo de dichos espacios. El/la docente menciona que los mosaicos también se realizaban en el suelo de las casas y calles de la Antigua Roma. Y que harán una instalación temporal allí, simulando que están en el Foro Romano, que era un espacio público en donde se discutían todos los temas de interesaban a los ciudadanos. Cada estudiante, presenta su trabajo y habla del ave y territorio de Chile donde es posible encontrarla, además de su nombre en latín.

Posterior a la presentación de los mosaicos, el/la docente pregunta al curso: ***¿Les resultó fácil o difícil realizar sus mosaicos? ¿Logran imaginar cuánto tiempo y trabajo dedicaban los artesanos romanos para realizar sus mosaicos en casas y calles? ¿Les gustaría ver más trabajos con esta técnica dentro de la ciudad?***

El/la docente realiza un video con los/las estudiantes y la instalación temporal de sus mosaicos, para luego exhibirlo en la reunión de Padres y Apoderados del curso más próxima.

Para nuestra Área de Educación y Audiencias, también sería de sumo interés contar con el registro de esta actividad y si el/la docente desea enviar fotografías, puede hacerlo en la siguiente dirección: reservas@centroculturalamazoneda.cl

Sugerencias para el docente

El/la docente propiciará la libertad creativa en el proceso de creación de los mosaicos. Si algún estudiante desea diseñar un tipo de ave fantástica, un insecto, mariposa o una flor chilena, dar la posibilidad de hacerlo.

Lo importante es que cada alumno o alumna, se ponga en contacto con la flora y fauna de Chile y se acerque de manera práctica a la técnica de creación de un mosaico, además de promover el uso del material reciclado como son las hojas de revistas. Sin olvidar, la importancia de generar una instancia de compañerismo y respeto por el otro, al compartir materiales dentro de la sala de clases, si fuese necesario.

MATERIALES Y MEDIOS**Materiales:**

1. 1 Hoja de cartulina española de color por estudiante.
2. Hojas de colores de revistas de papel couché.
3. Adhesivo en barra no tóxico.
4. Lápiz grafito y goma de borrar.
5. Lápices scripto para escribir el nombre del ave en la hoja.
6. Tijeras de punta roma o en su defecto permitir el cortado con los dedos del papel couché.

Medios:

1. Proyector data o monitor.
2. Computador conectado a internet.
3. Láminas impresas de obra y material complementario de recursos digitales de descarga (en caso de no ser posible la proyección o visionado del material de apoyo).

RECURSOS DIGITALES DE DESCARGA**Link video Benvenuti ai Musei Vaticani – Bienvenida a los Museos Vaticanos**

<https://www.youtube.com/watch?v=tEECDm3o73I>

Links video Proyecto Rome Reborn

<https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs>

<https://vimeo.com/32038695>

Link Lámina 1

<https://goo.gl/LSCri6>

Link Lámina 2

<https://goo.gl/hskJte>

Link Lámina 3

<https://goo.gl/VfSNaU>

Link web Mosaico de Puente Alto

<https://goo.gl/rPECMT>

Link web Aves de Chile

<https://goo.gl/YPbVh2>

BIBLIOGRAFÍA

Ciutat, G. M. (s.f.). *Juegos y espectáculos públicos en la antigüedad romana*. Obtenido de <https://goo.gl/LQdLWF>

***El Teatro en la Antigua Roma*.** (s.f.). Obtenido de <https://goo.gl/LQdLWF>

J. Espinós, P. M. (s.f.). *Así vivían los Romanos*. Obtenido de <https://goo.gl/6Lwzwk>

***La Vida Urbana. Ciudades Romanas*.** (s.f.). Obtenido de <https://goo.gl/NPJtoR>

Lugo-Ferrer, R. J. (s.f.). *Introducción a la Civilización Romana*. Obtenido de <http://www.rodolfolugoferrer.com/files/civromana.pdf>

Mayorga, F. (2002). *Lugares de españoles y pueblos indios*. Obtenido de <https://goo.gl/ZEOjXR>

Moneda, C. C. (2017). *Catálogo de la Muestra El Mito de Roma*. Colección Museos Vaticanos. Santiago de Chile.

Mosaicos Romanos. (s.f.). Obtenido de <http://www.arteguias.com/mosaicos.htm>

Parejo, R. P. (s.f.). ***El Canon de Belleza a través de la Historia*.** Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=20065>

Paula Conti, M. C. (2015). *Escritos en la Facultad N°111, Marea Digital, Artículo “Los límites del apropiacionismo. Richard Prince y las redes sociales”*. Obtenido de <https://goo.gl/hQYVCz>

CRUCE CON PLANES Y PROGRAMAS MINEDUC (ACTUALIZACIÓN AÑO 2012):**1° BÁSICO | Artes Visuales****OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

Los estudiantes serán capaces de:

EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE

1. Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: • entorno cultural: vida cotidiana y familiar.

3. Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte a partir de la experimentación con: • materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales • herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, esteca, computador, entre otras) • procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital y otros.

APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

4. Observar y comunicar oralmente sus primeras impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).

5. Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.

1º BÁSICO/ Historia, Geografía y Ciencias Sociales HABILIDADES DE ANÁLISIS Y TRABAJO CON FUENTES

- Obtener información explícita sobre su entorno a partir de fuentes orales y gráficas dadas (narraciones, fotografías, medios audiovisuales), mediante preguntas dirigidas.

2º BÁSICO | Artes Visuales OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes serán capaces de:

EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE

1. Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: • entorno cultural: personas y patrimonio cultural de Chile • entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.

3. Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte, a partir de la experimentación con: • materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales • herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, entre otras) • procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital, entre otros.

APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

4. Comunicar y explicar sus impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).

5. Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.

2º BÁSICO/ Historia, Geografía y Ciencias Sociales HABILIDADES DE ANÁLISIS Y TRABAJO CON FUENTES

- Obtener información explícita sobre el pasado y el presente a partir de imágenes y de fuentes escritas y orales dadas (narraciones, relatos históricos, leyendas, imágenes, mapas y preguntas a adultos cercanos), mediante preguntas dirigidas.

3º BÁSICO | Artes Visuales OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes serán capaces de:

EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE

3. Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de: • materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales • herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras) • procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.

APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

4. Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 latinoamericanas y 15 de arte universal).

5. Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, usando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.

3º BÁSICO/ Historia, Geografía y Ciencias Sociales HABILIDADES DE ANÁLISIS Y TRABAJO CON FUENTES

- Obtener información sobre el pasado y el presente a partir de diversas fuentes dadas (como entrevistas, narraciones, medios audiovisuales, mapas, textos, imágenes, gráficos, tablas y pictogramas, entre otros) y mediante preguntas dirigidas.

4º BÁSICO | Artes Visuales OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes serán capaces de:

EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE

1. Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: • entorno artístico: arte precolombino y de movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y en el resto del mundo.

3. Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural, cultural y artístico, demostrando manejo de: • materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales • herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras) • procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.

APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

4. Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 de arte latinoamericano y 15 de arte universal).

5. Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, aplicando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.

4º BÁSICO/ Historia, Geografía y Ciencias Sociales HABILIDADES DE ANÁLISIS Y TRABAJO CON FUENTES

- Obtener información sobre el pasado y el presente a partir de diversas fuentes dadas (como entrevistas, narraciones, textos, medios audiovisuales, mapas, imágenes, gráficos, tablas y pictogramas, entre otros) y aplicar estrategias para registrar las ideas más relevantes.

ACTIVIDAD

Nivel 3

Educación Básica (5° a 8° Básico)

Niños y niñas entre 10 y 13 años de edad

1. “DESCUBRIENDO LA RELIGIÓN DE LA ANTIGUA ROMA”

Creación de un personaje fantástico, basado en los dioses romanos.

Objetivos:

- Desarrollar la creatividad, capacidad de síntesis, el uso del color y materiales, al elaborar el diseño de un personaje fantástico.
- Conocer algunos aspectos principales de la religión en la Antigua Roma.
- Motivar a los niños y niñas hacia la formación en valores tales como el respeto a los demás, el diálogo, solidaridad y trabajo colaborativo.
- Expresar ideas y emociones en una actividad práctica.

Momentos

Inicio

El/la docente comenta a los/las estudiantes que en el Centro Cultural La Moneda, ubicado bajo el Palacio La Moneda, que es el lugar donde gobiernan los presidentes de Chile, se presenta una exposición de la Antigua Roma, cultura muy importante de la que heredamos el calendario, el latín, idioma del que nacieron el español, italiano, francés y portugués; el derecho que se usa para impartir la justicia, las instituciones republicanas, que son la base de las democracias modernas y las obras públicas que dan lugar a la creación de caminos, carreteras y puentes, y grandes obras arquitectónicas.

La muestra se llama **El Mito de Roma. Colección Museos Vaticanos**. En ella se pueden ver y admirar pinturas, estatuaria, mosaicos, relieves, urnas, frescos, objetos, bustos y cerámica, con obras que van desde el siglo VIII a. C. hasta el siglo V d. C.

Se sugiere mostrar aquí el video de bienvenida a los Museos Vaticanos, ubicados en la ciudad de Roma, capital de Italia, que se encuentra disponible en Youtube (02:50 minutos de duración) y explicar al curso que desde ese lugar se trajeron a Chile las **146 obras** que están en la muestra del Centro Cultural La Moneda.

Acceder a través del siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=tEECd3o73I>

Pregunta a los párvulos, **¿Qué cosas del video llamaron su atención? ¿Han visto alguna vez una película en donde aparecen los antiguos romanos?**

Posterior a las respuestas, el/la docente explica que como la Antigua Roma es una cultura del pasado, algunas de las piezas que están en la muestra, esculturas y pinturas, son copias o réplicas especialmente realizadas siguiendo el modelo de las originales. Comentar que de esa forma, es posible difundir fuera de los Museos Vaticanos este valioso patrimonio de la humanidad y cuidar las piezas originales para que sigan perdurando a través del tiempo y nuevas generaciones puedan admirarlas.

Comenta que las nuevas tecnologías, como el uso de la animación digital, permiten recrear sitios arqueológicos que ya no existen en el mundo. Y así nació un proyecto liderado por el profesor norteamericano, Bernard Frischer llamado **Rome Reborn, Roma renacida**, que es una iniciativa internacional para crear un modelo digital en 3D de la ciudad como podría haber sido en el año 320 d. C.

Muestra el video Rome Reborn 2.2, con una duración de 05:20 minutos, disponible en Youtube y Vimeo en los siguientes links:

<https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs>

<https://vimeo.com/32038695>

Pregunta a los/las estudiantes, **¿Qué cosas del video llamaron su atención? ¿Se parece esta antigua ciudad de Roma a nuestra ciudad?**

Concluida las respuestas y comentarios, el/la docente explica que los gestores del Proyecto Rome Reborn, con la ayuda de especialistas en el tema, decidieron que el año 320 d. C. era el mejor momento histórico para situar el trabajo de modelado en 3D de la ciudad italiana. En aquel tiempo, Roma había alcanzado su mayor cantidad de población, y las principales iglesias cristianas comenzaban a ser edificadas. Después de esa fecha, fueron construidos menos edificios cívicos.

Desarrollo

En seguida, el/la docente indica que muchos aspectos del arte y la cultura de la antigua Roma, continúan vigentes hasta el día de hoy, como el trazado de nuestras ciudades o la existencia de

caminos y puentes, con diferencias lógicas que nos hablan de las transformaciones culturales que se van produciendo en el mundo, a través de la historia.

Pero hay elementos constitutivos de la civilización romana, como la religión y sus prácticas, que nos parecen muy ajenas, por lo que es necesario conocer el contexto histórico para entenderlas.

Proyecta la **Lámina 1** donde aparecen 13 dioses del Panteón romano, imágenes extraídas del link:

<https://goo.gl/qJQc9P>



La imagen se puede descargar a través del Link disponible en los Recursos digitales de descarga y se ocupa como recurso didáctico para entregar los siguientes contenidos sobre la religión en Roma.

El/la docente debe modificar el lenguaje y editar los contenidos, según el curso a quién esté dirigiéndose.

“La religión en Roma tenía un sentido utilitario y estaba al servicio de los individuos y del Estado. Alejada de cualquier contenido moral, todos los ritos y sacrificios, tanto públicos como privados, tenían como finalidad obtener un beneficio de los dioses o de los espíritus, ya que unos y otros ocupaban el mismo plano en el mundo de las creencias; representaban fuerzas ocultas a las que había que invocar para que les fuesen beneficiosas.

El pueblo romano creía en los vaticinios y presagios. La presencia y observación de ciertos animales y su comportamiento se interpretaban como buen o mal

augurio. Así, el búho era considerado como anuncio de calamidades, mientras que la abeja, insecto sagrado y mensajero de los dioses, era portadora de buena suerte. El águila, ave sagrada de las legiones romanas, anunciaba desgracias imprevistas y tempestades. Los augures eran los sacerdotes encargados de asegurar la voluntad de los dioses a través de la interpretación de estos hechos.

Había una religión pública y los romanos rendían culto a innumerables dioses, eran politeístas. Cada acto de la vida tenía su divinidad protectora. Este carácter funcional de los dioses permitía que se adoptasen continuamente divinidades de los países sometidos, que eran acomodadas a la tradición nacional.

Así fue como adoptaron dioses procedentes de Grecia, Etruria y Egipto, aunque también tuvieron los suyos propios. Fue un pueblo notablemente supersticioso, por eso, desde muy temprano se asignaron divinidades a casi todas las actividades humanas.

En la foto, vemos arriba, La Triada Capitolina, formada por los dioses Júpiter, Minerva y Juno que presidía el Capitolio, edificación romana formada por tres templos dedicados a cada uno de ellos. **Júpiter** era el Padre y Rey de los dioses. Dios del cielo y la luz.

Rodeando a Jupiter vemos a:

Minerva: Protectora de las artes manuales, la sabiduría y la técnica bélica.

Juno: Hermana y esposa de Júpiter. Diosa de la fecundidad.

Mercurio: Dios del Comercio. Mensajero de los dioses.

Plutón: Dios de los muertos y el inframundo.

Venus: Diosa de la naturaleza y la primavera, de la belleza y del amor.

Apolo: Dios del sol, de la medicina, los oráculos y las artes en general.

Neptuno: Dios del Mar.

Baco: Dios del vino y del desenfreno.

Marte: Dios de la guerra. Padre de Rómulo y Remo, protector de Roma.

Ceres: Diosa de la Agricultura y las cosechas.

Vulcano: Dios del fuego, los volcanes y de los herreros.

Fauno: Dios de los campos y los pastores.

Finalmente los emperadores de la Antigua Roma también fueron divinizados y la existencia de los

dioses en la vida de los romanos, fue interrumpida con la aparición del cristianismo que se convirtió en la religión oficial de Roma en el año 380 d. C.”.

Pregunta a los/las estudiantes:

¿En qué se diferencian las religiones actuales y la de Antigua Roma? (Concepto central: monoteísmo-politeísmo).

¿Qué lugar tienen las supersticiones dentro de sus familias? ¿Podrían nombrar alguna superstición que conozcan?

¿Los dioses observados en la imagen, los han visto en el cine o la televisión?

¿Los dioses se parecen a otros personajes que ustedes conozcan? ¿Qué personajes? (La respuesta esperada es que los/las estudiantes hablen de los superhéroes y su superioridad en cuanto a fuerza física, resistencia al dolor y otros atributos que los sitúan sobre las capacidades humanas).

Luego, el/la docente, pide que cada alumno/na, elija su superhéroe favorito y comente al resto del curso, las razones para preferir a ese personaje de los cómics.

En la imagen, se muestran algunos superhéroes que podrán ser los favoritos para los/las estudiantes.



Imagen extraída del link: <https://goo.gl/L4CvDw>

En seguida proyecta la **Lámina 2** de la pieza presente en la muestra El Mito de Roma del Centro Cultural La Moneda, llamada **Estatua de Apolo, llamada del Belvedere** (calco). La original es del siglo II d. C. La imagen se puede descargar a través del link en los Recursos digitales de descarga.



Estatua de Apolo, llamada del Belvedere (calco)

Original: Primera mitad del siglo II d. C.

Yeso, realizado por el Laboratorio de Restauración de los Museos Vaticanos (1982).

Museo Pío Clementino, Patio Octógono.

©Governatorato dello Stato della Città del Vaticano-Direzione dei Musei.

Expone: *“Este Dios era símbolo de sabiduría y equilibrio y castigaba la soberbia y la violencia de los seres humanos. Aquí, con el brazo extendido que empuña el arco, que no está pues se destruyó con el paso de los siglos, parece listo para lanzar flechas en contra de los seres humanos culpables. La obra original es del siglo II d. C.*

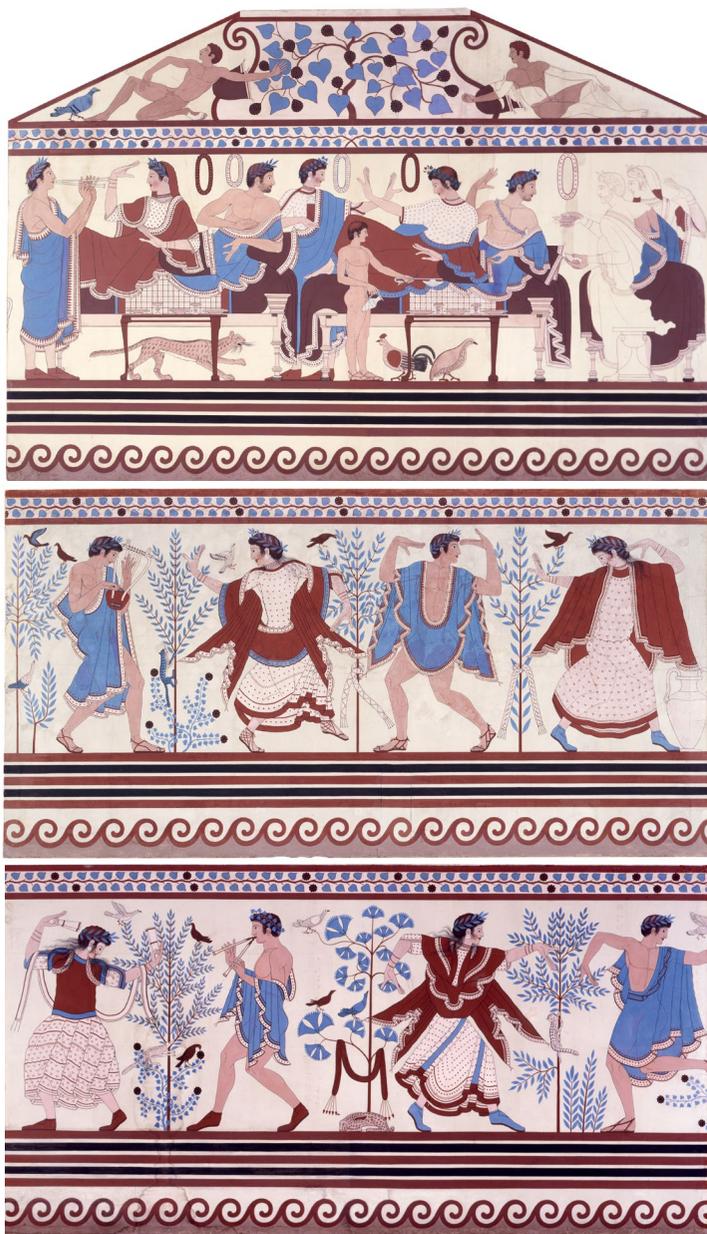
Comenta que en Roma el culto de Apolo fue introducido oficialmente en el siglo V a. C. tras propagarse una grave peste, por la cual se solicitó su ayuda y las fiestas en su honor, los Ludi Apollinares, se encontraban entre las más importantes del calendario romano. Allí se hacían representaciones teatrales y finalizaban con las competencias en el circo, lugar que aparecía en el video de la ciudad de Roma en 3D”.

El/la docente anuncia al curso que van a realizar un trabajo práctico que se relaciona con los dioses y sus habilidades especiales que los igualan a los superhéroes de los comics y películas del cine.

Pregunta a los/las estudiantes: **¿Podrían identificar a que Dios romano pertenece esta escultura?** Espera las posibles respuestas de los alumnos y alumnas. Agrega: **¿Recuerdan que al principio de la actividad les hablé que era necesario copiar las obras originales para poder cuidarlas?** Esta escultura que se podrá ver en el Centro Cultural La Moneda, es el Dios Apolo. Es un calco o copia igual al original que está en los Museos Vaticanos.

TRABAJO Y CREACIÓN DE UN PERSONAJE FANTÁSTICO BASADO EN LOS DIOS ROMANOS

Muestra las **Láminas 3, 4 y 5** correspondientes a la Copia de la Tumba de Triclinio en Tarquinia, del año 1833, hechas por Carlo Ruspi, basado en las pinturas originales de la tumba del año 470 a. C. Estas piezas están en la muestra El Mito de Roma, y se obtienen en PDF, a través de los links de los Recursos digitales



Copia de la Tumba de Triclinio en Tarquinia

1833 (autor Carlo Ruspi); 470 a. C. (pinturas originales de la tumba).

Tarquinia, necrópolis Monterozzi (ubicación de la tumba).

Témpera sobre papel.

©Governatorato dello Stato della Città del Vaticano-Direzione dei Musei.

Pregunta a los/las estudiantes: Estas imágenes son copias hechas con témpera, de unas pinturas muy antiguas realizadas sobre las paredes de una tumba: **¿Se imaginan que cosa están haciendo los hombres y las mujeres que vemos allí? ¿Logran identificar donde están los bailarines y músicos? ¿Se aprecia un ambiente de pena o alegría?**

El/la docente comenta que la Tumba de Triclinio fue construida por los etruscos, importante civilización que influyó en la cultura romana. Incluso hubo 3 reyes etruscos que gobernaron en los inicios de la Antigua Roma.

Agrega que estas son pinturas realizadas al fresco, que es una técnica hecha directamente en la pared similar a como se realizan los murales.

Expone: *“La Tumba original está ubicada en la región del Lacio y el artista italiano Carlo Ruspi creó una reconstrucción en témpera en el año 1833, dejando así un valioso testimonio de los vivos colores originales de la tumba.*

En ella se representa un banquete aristocrático, que según la costumbre etrusca admite también a mujeres de alto rango. El evento es asistido por siervos y amenizado por un intérprete de flauta doble. Se suman dos grupos de bailarines, acompañados también por un músico de flauta doble y lira. Las danzas están ambientadas en un bosquecillo lleno de pájaros y animales”.

Pregunta a lo/las estudiantes: **¿Han visitado alguna vez un cementerio? ¿Vieron pinturas o esculturas en ese lugar?** Luego de las respuestas, concluir diciendo que *“en estas pinturas se une la realidad de los vivos que están disfrutando del banquete y el mundo de los muertos. Las olas que se ven en la parte inferior, son una referencia a la muerte y el renacimiento”*.

A continuación, explica que realizarán un trabajo de creación de un personaje fantástico que debe poseer algún atributo o poder que lo haga parecido a un dios o diosa romanos o a un superhéroe.

Lo dibujarán y pintarán con témpera, tomando como referencia visual los modelos de los bailarines y personas que aparecen en las pinturas recién observadas de la Tumba de Triclinio.

El/la docente proyecta la **Lámina 1** para que el alumnado recuerde los poderes sobrenaturales atribuidos a los dioses romanos. Luego proyecta las **Láminas 3, 4 y 5** para que puedan usar esos personajes como modelos de su trabajo con témpera.

Hace mención a que los dioses tenían dominio sobre los 4 elementos presentes en la naturaleza: la tierra, el agua, el fuego y el aire y esa “capacidad sobrenatural” debe estar presente en el diseño del personaje fantástico de cada alumno y alumna.

A continuación se muestran los materiales y el proceso de creación de un personaje que toma como referencia a uno de los asistentes de los frescos de la Tumba de Triclinio.



Materiales utilizados: témpera, pinceles, hoja de block.



Dibujo con lápiz gráfico y luego pintado con témpera.



Luego de pintar todas las zonas, se borran algunas líneas visibles del lápiz gráfico y se marca el contorno con lápiz scripto de color negro. Con la ayuda de un diccionario de latín-español, disponible en internet, se escribe el nombre del personaje y su relación con uno de los 4 elementos. En este caso el fuego. El es dominus ignis: el señor del fuego.



Trabajo de pintura con t mpera terminado, mantiene la referencia visual al modelo de figura humana del fresco etrusco de la tumba de triclinio.

Para nuestra  rea de Educaci n y Audiencias, tambi n ser a de sumo inter s contar con el registro de esta actividad y si el/la docente desea enviar fotograf as, puede hacerlo en la siguiente direcci n: reservas@centroculturallamoned.cl

Sugerencias para el docente

Para obtener los nombres en lat n, los/las estudiantes, ayudados por el profesor o profesora de Lenguaje y Comunicaci n, pueden ocupar un diccionario simple y un traductor, a los que pueden acceder en los siguientes links:

<http://lexiquetos.org/palabras-latin/>

<https://goo.gl/zcTmYQ>

Los trabajos con t mpera sobre papel realizados por los/las estudiantes podr n exhibirse en una muestra temporal dentro de la sala de clases.

MATERIALES Y MEDIOS

Materiales:

1. 1 Hoja de Block Tama o M dium 99 por estudiante.
2. T mperas de colores.
3. Pinceles de cerda blanda.
4. L piz grafito y goma de borrar.
5. L piz scripto de color negro.

Medios:

1. Proyector data o monitor.
2. Computador conectado a internet.
3. L minas impresas de obra y material complementario de recursos digitales de descarga (en caso de no ser posible la proyecci n o visionado del material de apoyo).

Cierre

Los alumnos y alumnas presentan sus trabajos de t mpera terminados explicando brevemente el s perpoder o atributo similar a un dios, que tiene su personaje y el significado de su nombre en lat n.

El/la docente pregunta al curso: ** Les result  f cil o dif cil realizar su personaje fant stico con t mpera?  Les gustar a crear un cuento breve donde su personaje se enfrenta a una gran haza a en beneficio de muchas personas?** Esta parte de escritura creativa puede quedar como trabajo para realizar en casa.

El/la docente realiza un registro fotogr fico con los personajes fant sticos creados por los/las estudiantes, para realizar una presentaci n en Power Point y proyectarla en la pr xima reuni n de Padres y Apoderados del curso.

RECURSOS DIGITALES DE DESCARGA**Link video Benvenuti ai Musei Vaticani – Bienvenida a los Museos Vaticanos**

<https://www.youtube.com/watch?v=tEECDm3o73I>

Links video Proyecto Rome Reborn

<https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs>

<https://vimeo.com/32038695>

Link Lámina 1

<https://goo.gl/Y7smvT>

Link Lámina 2

<https://goo.gl/MFL6eJ>

Link Lámina 3

<https://goo.gl/53t2Nn>

Link Lámina 4

<https://goo.gl/hxF8By>

Link Lámina 5

<https://goo.gl/vCma7e>

BIBLIOGRAFÍA

Ciutat, G. M. (s.f.). Juegos y espectáculos públicos en la antigüedad romana. Obtenido de <https://goo.gl/LQdLWF>

El Teatro en la Antigua Roma. (s.f.). Obtenido de <https://goo.gl/LQdLWF>

J. Espinós, P. M. (s.f.). Así vivían los Romanos. Obtenido de <https://goo.gl/6Lwzwk>

La Vida Urbana.Ciudades Romanas. (s.f.). Obtenido de <https://goo.gl/NPJtoR>

Lugo-Ferrer, R. J. (s.f.). Introducción a la Civilización Romana. Obtenido de <http://www.rodolfolugoferrer.com/files/civromana.pdf>

Mayorga, F. (2002). Lugares de españoles y pueblos indios. Obtenido de <https://goo.gl/ZEOJxR>

Moneda, C. C. (2017). Catálogo de la Muestra El Mito de Roma. Colección Museos Vaticanos. Santiago de Chile.

Mosaicos Romanos. (s.f.). Obtenido de <http://www.arteguias.com/mosaicos.htm>

Parejo, R. P. (s.f.). El Canon de Belleza a través de la Historia. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=20065>

Paula Conti, M. C. (2015). Escritos en la Facultad N°111, Marea Digital, Artículo “Los límites del apropiacionismo. Richard Prince y las redes sociales”. Obtenido de <https://goo.gl/hQYVCz>

CRUCE CON PLANES Y PROGRAMAS MINEDUC (ACTUALIZACIÓN AÑO 2012):**5° BÁSICO | Artes Visuales****OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

Los estudiantes serán capaces de:

EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE

- Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:
 - entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo
- Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos:
 - color (complementario)
- Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:
 - materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
 - herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
 - procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros.

APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

- Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal).

- Describir y comparar trabajos de arte y diseños personales y de sus pares, considerando: • fortalezas y aspectos a mejorar • uso de materiales y procedimientos • aplicación de elementos del lenguaje visual • propósitos expresivos.

6° BÁSICO | Artes Visuales**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

Los estudiantes serán capaces de:

EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE

- Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: • entorno artístico: el arte contemporáneo y el arte en el espacio público (murales y esculturas)

- Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos: • color (gammas y contrastes)

- Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: • materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas e imágenes digitales • herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros) • procedimientos de pintura, grabado, escultura, instalación, técnicas mixtas, arte digital, fotografía, video, murales, entre otros.

APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

- Analizar e interpretar obras de arte y objetos en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte chileno, latinoamericano y universal).

- Evaluar críticamente trabajos de arte y diseños personales y de sus pares, considerando: • expresión de emociones y problemáticas sociales • uso de materiales y procedimientos • aplicación de elementos

del lenguaje visual • propósitos expresivos

7° BÁSICO | Artes Visuales**Objetivos del aprendizaje:****EJE EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE**

- Crear trabajos visuales basados en las percepciones, sentimientos e ideas generadas a partir de la observación de manifestaciones estéticas referidas a diversidad cultural, género e íconos sociales, patrimoniales y contemporáneos.

EJE APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

- Interpretar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas atendiendo a criterios como: características del medio de expresión, materialidad y lenguaje visual.

- Interpretar relaciones entre propósito expresivo del trabajo artístico personal y de sus pares y la utilización del lenguaje visual.

**7° BÁSICO | Historia, Geografía y Ciencias Sociales
PROGRESIÓN DE HABILIDADES | Comunicación**

- Comunicar los resultados de sus investigaciones de forma oral, escrita y por otros medios, utilizando una estructura lógica y efectiva, y argumentos basados en evidencia pertinente.

Programa de Estudio 8° Básico**Objetivos de Aprendizaje:****EJE EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE**

- Crear trabajos visuales basados en la apreciación y el análisis de manifestaciones estéticas referidas a la relación entre personas, naturaleza y medioambiente, en diferentes contextos.

EJE APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

- Analizar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas contemplando criterios como: contexto, materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo.

- Evaluar trabajos visuales personales y de sus pares, considerando criterios como: materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo.

8º BÁSICO/ Historia, Geografía y Ciencias Sociales

PROGRESIÓN DE HABILIDADES | Comunicación

- Comunicar los resultados de sus investigaciones de forma oral, escrita y por otros medios, utilizando una estructura lógica y efectiva, y argumentos basados en evidencia pertinente.

ACTIVIDAD

Nivel 4

Educación Media (1º a 4º Medio)

Estudiantes entre 14 y 17 años de edad

1. “EL CANON CLÁSICO Y SU INFLUENCIA EN EL ARTE”

Trabajo reflexivo y práctico sobre las influencias del canon clásico en el arte romano, y su presencia en el espacio público.

Objetivos:

- Generar una reflexión e investigación fotográfica sobre el canon clásico, su presencia y apropiaciones dentro del espacio público.
- Conocer algunas características principales de la romanización y el arte romano.
- Conocer algunas características principales de la apropiación del canon clásico en el arte contemporáneo.
- Fomentar el diálogo, el respeto, la empatía y la crítica constructiva dentro de la sala de clases y con respecto al trabajo de los/las demás.
- Expresar ideas y emociones con un trabajo creativo.

Momentos

Inicio

El/la docente comenta a los/las jóvenes que en el Centro Cultural La Moneda, ubicado bajo el Palacio La Moneda, que es el lugar donde gobierna el/la líder del poder ejecutivo de Chile, que es el presidente o presidenta de Chile, se presenta una exposición de la Antigua Roma, cultura muy importante de la que heredamos el calendario, el latín, idioma del que nacieron el español, italiano, francés y portugués; el derecho que se usa para impartir la justicia, las instituciones republicanas, que son la base de las democracias modernas y las obras públicas que dan lugar a la creación de caminos, carreteras, puentes, y grandes obras arquitectónicas.

La muestra se llama **El Mito de Roma. Colección Museos Vaticanos**. En ella se pueden ver y admirar pinturas, estatuaria, mosaicos, relieves, urnas, frescos, objetos, bustos y cerámica, con obras que van desde el siglo VIII a. C. hasta el siglo V d. C.

Se sugiere mostrar aquí brevemente el video de bienvenida a los Museos Vaticanos, ubicados en la ciudad de Roma, capital de Italia, disponible en Youtube, (02:50 minutos de duración) para contar al curso que desde ese lugar se trajeron a Chile las **146 obras** que están en la muestra del Centro Cultural La Moneda.

Acceder a través del siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=tEECdm3o73I>

Pregunta a los/las estudiantes, **¿Qué cosas del video llamaron su atención? ¿Qué película o serie de televisión han visto sobre los antiguos romanos? ¿Esas producciones audiovisuales tenían una fidelidad histórica del Imperio romano?**

Posterior a las respuestas, el/la docente manifiesta que como la Antigua Roma y su legado patrimonial se nos presenta lejano en el tiempo, vale recordar que la caída del Imperio Romano de Occidente ocurrió en el siglo V d. C. y la de Oriente en 1453, algunas de las piezas que están en la muestra, esculturas y pinturas, son copias o réplicas especialmente fabricadas tal como son las originales. De esa forma, es posible difundir fuera de los Museos Vaticanos este valioso patrimonio de la humanidad y cuidar las piezas originales para que sigan perdurando a través del tiempo y nuevas generaciones puedan admirarlas.

Comenta que las nuevas tecnologías, como el uso de la animación digital, permiten recrear sitios arqueológicos que ya no existen en el mundo. Y así nació un profesor norteamericano, Bernard Frischer llamado **Rome Reborn, Roma renacida**, que es una iniciativa internacional para crear un modelo digital en 3D de la ciudad antigua como podría haber sido en el año 320 d. C.

Muestra el video Rome Reborn 2.2, con una duración de 05:20 minutos, disponible en Youtube y Vimeo en los siguientes links:

<https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs>

<https://vimeo.com/32038695>

Pregunta a los/las estudiantes, **¿Qué cosas del video llamaron su atención? ¿Se parece esta antigua ciudad de Roma a nuestra ciudad? ¿Lograron identificar algunos edificios que son conocidos a través del cine o la televisión?**

Concluida las respuestas y comentarios, el/la docente explica que los gestores del Proyecto Rome Reborn, con la ayuda de especialistas en el tema, decidieron que el año 320 d. C. era el mejor momento histórico para situar el trabajo de modelado en 3D de la ciudad italiana. En aquel tiempo, Roma había alcanzado su mayor cantidad de población, y las principales iglesias cristianas comenzaban a ser edificadas. Después de esa fecha, fueron construidos menos edificios cívicos.

Desarrollo

Menciona que “con las conquistas, los romanos no solo se apoderaron militarmente de los territorios, sino que llevaron a ellos su cultura, su lengua y sus construcciones”. A este proceso se le llama **romanización**.

Los puntos principales que definen la romanización son los siguientes:

1. - Consolidación de una economía mercantil centrada en las ciudades como núcleo económico político y social.
2. - Generalización de la economía monetaria.
3. - Explotación racional de los recursos naturales de cada territorio anexado: minas, cultivos agrícolas, producción pesquera y de la sal, etc.
4. - Expansión y desarrollo hasta sus últimas consecuencias del modo de producción esclavista.
5. - Ordenación racional de territorios conquistados: estructuración de una red de ciudades que constituían el Imperio formando vías de comunicación.
6. - Realización de obras públicas con fines funcionales y políticos: red vial, puentes, represas, acueductos, etc.
7. - Dotación de un cuerpo legislativo coherente y uniforme: El Derecho romano.
8. - Imposición de una cultura homogénea, la grecolatina; con un idioma oficial, el latín; una religión estatal (culto al emperador y una estructura mitológica y ritual) y nuevas formas de vida.

Así el Imperio romano fue expandiendo sus límites y apropiándose de la cultura de las regiones conquistadas. De esta forma, por ejemplo, los dioses griegos se transformaron en los dioses romanos, con leves variaciones. Lo mismo ocurrió con las expresiones ligadas a la producción artística en la escultura o estatuaria, la pintura y otras”.

En seguida el/la docente proyecta la **Lámina 1** de dos piezas presentes en la muestra del Centro Cultural La Moneda, llamadas **Estatua de Apolo y Estatua de Afrodita (Venus)**. Ambas piezas del siglo II d. C. La imagen se puede descargar a través del link en los Recursos digitales de descarga.

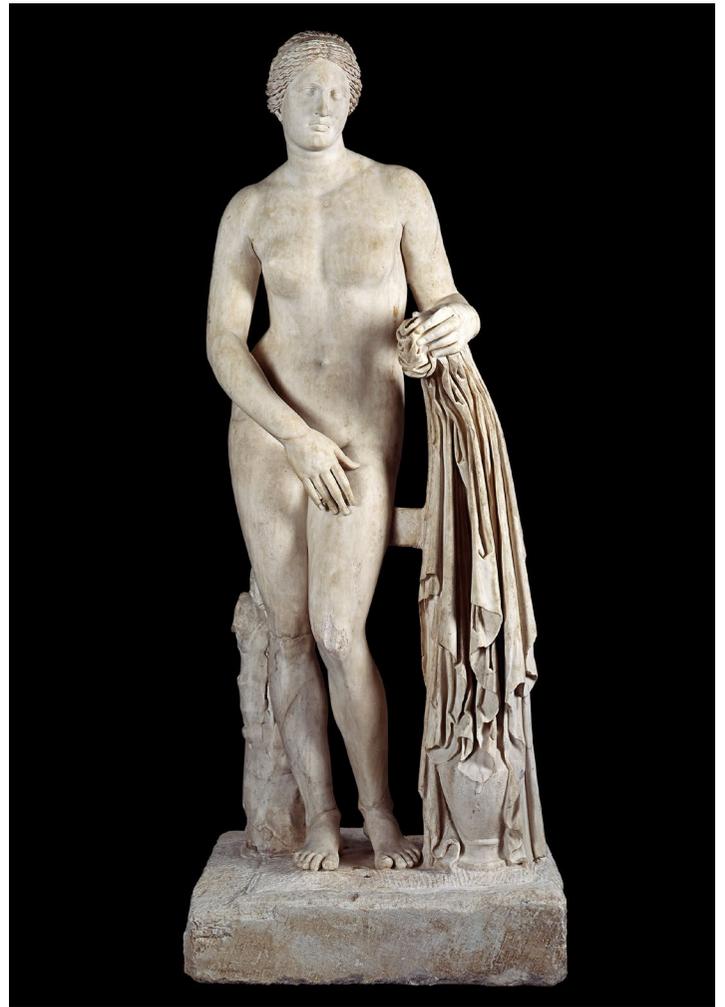


Estatua de Apolo, llamada del Belvedere (calco)

Original: Primera mitad del siglo II d. C.
Yeso, realizado por el Laboratorio de Restauración de los Museos Vaticanos (1982).
Museo Pío Clementino, Patio Octógono.
©Governatorato dello Stato della Città del Vaticano-Direzione dei Musei.

Pregunta a los/las estudiantes: Estas son dos estatuas que se pueden ver en la muestra del Centro Cultural La Moneda, **¿Logran identificar qué dioses romanos son? ¿Han visto estatuas similares antes? ¿En qué lugar?**

Espera las posibles respuestas y agrega: **¿Recuerdan que al principio de la actividad les hablé que era necesario copiar las obras originales para poder preservarlas?**



Estatua de Afrodita / Venus

Edad antonina tardía (180 d. C. aprox.).
Mármol pentélico.
Una Escala Helicoidal, Ambulacro superior.
©Governatorato dello Stato della Città del Vaticano-Direzione dei Musei.

El /la docente comenta que *“la estatua de la izquierda, es el Dios Apolo, adorado por los griegos y luego por los romanos. Es un calco o copia basada en el original que es del siglo II d. C., que se puede encontrar en los Museos Vaticano de la ciudad del Roma.*

La estatua de la derecha es la Diosa Afrodita, adorada por los griegos y luego por los romanos que la llamaron Venus. Esta es la pieza original, no un calco y está fechada en el mismo siglo II d. C.

Apolo era el símbolo de sabiduría y equilibrio y castigaba la soberbia y la violencia de los seres humanos. Aquí, con el brazo extendido que empuña el arco, que se destruyó con el paso de los siglos, parece listo para lanzar flechas en contra de los seres humanos culpables. Originalmente fue un Dios griego

y adoptado en forma oficial por los romanos en el siglo V a. C. tras propagarse una grave peste, por la cual se solicitó su ayuda y se hicieron fiestas en su honor.

La Diosa Afrodita o Venus, era el símbolo de la belleza y del amor. En esta estatua la diosa está representada en una actitud pudorosa muy evidente y natural, como si hubiese sido sorprendida desnuda, por un ruido o por una presencia mientras se bañaba en una fuente”.

Proyecta la **Lámina 2** correspondiente a dos superhéroes de cómics, llevados al cine. La imagen se puede descargar a través del link en los Recursos digitales de descarga.



Pregunta a los/las estudiantes: **¿Logran identificar a estos personajes? ¿Se parecen o son diferentes a las estatuas de los dioses que vimos antes? ¿Cuáles son las semejanzas o diferencias entre ambos?**

Luego de las respuestas agrega. “Existen más semejanzas que diferencias entre las estatuas de Apolo y Venus y Thor y la Mujer Maravilla. Aunque



existen varios siglos de distancia entre las 4 imágenes, las coincidencias nos hablan del ideal estético de belleza del mundo clásico que nació en Grecia y que Roma adoptó también, a partir sobre todo de la escultura.

El gran pionero de la teoría griega sobre el ideal de belleza fue Policleto, a quién se le atribuye el concepto de canon.

El canon significa que tanto la belleza femenina como la masculina se basan en la simetría, según la cual un cuerpo es bello cuando todas sus partes son proporcionadas a la figura entera.

Debido a las concepciones culturales de la época, el ideal de belleza femenina estaba desprovisto de sensualidad, eran mujeres más bien robustas y con senos pequeños. El ideal masculino estaba basado directamente en los atletas y gimnastas ya que estos, como los dioses, tenían cualidades comunes: equilibrio, voluntad, valor, control, belleza.

Roma absorbió toda la iconografía de la escultura griega con una leve variante de que, como era un pueblo más guerrero, al atleta se le puso una armadura”.

Pregunta a los/las estudiantes: **¿Este ideal clásico greco-romano de belleza donde es posible encontrarlo en la actualidad? ¿Qué pasa con las personas que no se ajustan a estos parámetros ideales de belleza? ¿La moda tiene que ver en este tema? ¿Qué ocurre con el ideal de belleza de los pueblos originarios que no se ajusta al canon clásico?**

Genera un debate en donde los/las estudiantes den sus puntos de vista, dentro de un marco de respeto entre ellos y ellas y se llegue a algunas conclusiones, mencionando las influencias de las redes sociales, y las nuevas tecnologías, o de las personalidades asociadas al mundo del cine, el deporte, la moda y otros ámbitos del mundo actual.

El/la docente enuncia que *“el canon clásico de ideal de belleza prácticamente no ha sufrido modificaciones y es parte de la vida cotidiana que las personas intenten modificar sus cuerpos siguiendo este modelo, impulsado además por los medios de publicidad y la cultura de masas del cine y la televisión.*

En la historia del arte, el canon clásico, ha sido fuente de inspiración constante y a partir de la irrupción de las vanguardias de principios del siglo XX, cubismo, dadaísmo, surrealismo, y posteriormente con el arte contemporáneo, este ideal clásico de belleza, orden y simetría, ha sido fuente de citas y apropiaciones para los artistas”.

Define el apropiacionismo como *“un movimiento que promueve el uso de partes de obras o estilos preexistentes ajenos para la composición de obras nuevas.*

Estos artistas buscan eliminar el sentido primigenio de la obra y, recontextualizándolo, otorgarle uno completamente nuevo. Sin embargo el apropiacionismo no se considera plagio ya que ofrece una nueva perspectiva creativa y una proyección diferente. Este movimiento se origina a comienzos del siglo XX con el nacimiento de las vanguardias. El cubismo, el dadaísmo, el surrealismo y más tarde el arte pop utilizan esta técnica como medio para provocar a la sociedad y al arte”.¹

Agrega que para comprender el concepto de apropiacionismo verán parte del trabajo del escultor y pintor inglés Marc Quinn, nacido en Londres en 1964.

Proyecta la **Lámina 3** con las esculturas **Jamie Gillespie y Allison Lapper (8 meses)**, disponible en los Recursos digitales de descarga.

1. Escritos en la Facultad N°111, Marea Digital, Artículo “Los límites del apropiacionismo. Richard Prince y las redes sociales”, Conti, Paula; Contogiorgakis, Melina, Año XI, Vol. 111, Noviembre 2015, Buenos Aires, Argentina. Visto en: <https://goo.gl/hQYVCz>

El/ la docente pregunta a los/las estudiantes: **¿Cuáles son las diferencias y semejanzas de estas esculturas y la de los dioses romanos? ¿Qué ocurre con el canon clásico de ideal de belleza en estas obras?**

Después de los comentarios del curso, comenta que “el artista Marc Quinn, cuando realizó esta serie de esculturas en mármol, se dio cuenta de que también se referían a lo hermoso que es un cuerpo y que a menudo las personas físicamente discapacitadas son tratadas como si estuvieran mentalmente incapacitadas. Y aunque los cuerpos de los modelos son visualmente comparables a las antiguas estatuas de mármol fragmentado, como la del Dios Apolo, sus esculturas son retratos de personas enteras y no fragmentos de personas”.

Agrega que “el concepto de canon clásico en este caso sufre una tensión y una reflexión crítica pues los modelos no cumplen el ideal de belleza greco-romana e incorporan la realidad de los cuerpos de personas

con discapacidades físicas. Finalmente se apropia del canon clásico pero contextualiza una nueva idea al incorporar como modelos a personas que no tienen sus cuerpos completos por malformaciones congénitas, enfermedades o mutilaciones sufridas en la guerra”.



Jamie Gillespie

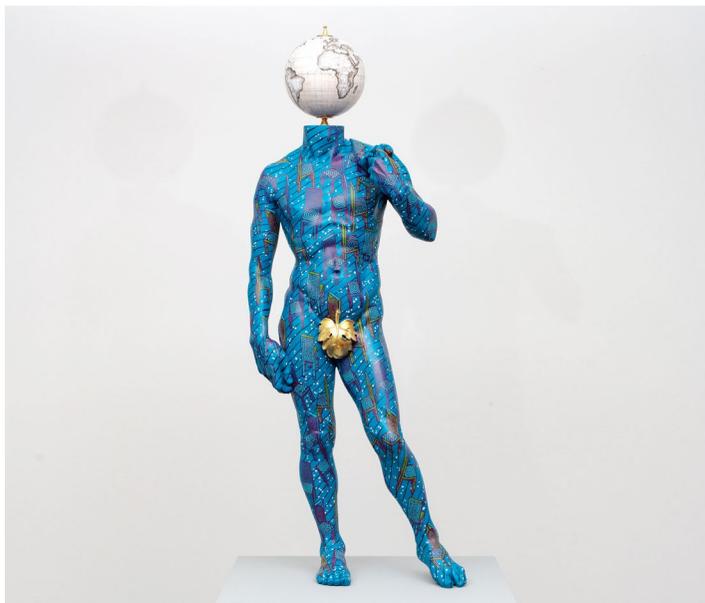
Marc Quinn.
Mármol.
1999.
©Marc Quinn.



Allison Lapper (8 meses)

Marc Quinn.
Mármol.
1999.
©Marc Quinn.

En seguida proyecta la **Lámina 4** con las esculturas del artista londinense de origen nigeriano, **Yinka Shonibare**, tituladas **David (After Michelangelo)** y **Venus de Milo (After Alexandros)**. Esta imagen se puede obtener en PDF a través del link de los Recursos digitales de descarga.



David (after Michelangelo)

Yinka Shonibare MBE
Fibra de vidrio
2016
©Yinka Shonibare MBE.

El/ la docente pregunta a los/las estudiantes: **¿Cuáles son las diferencias y semejanzas de estas esculturas y la de los dioses romanos? ¿Qué ocurre con el canon clásico de ideal de belleza?**

Posterior a las respuestas de los/las estudiantes, comenta que el artista Yinka Shonibare “*comienza a exponer, influenciado por sus contextos: nigeriano en Inglaterra, inglés en Nigeria.*

Una dualidad que le aportó una visión crítica de ambos países y de ambas culturas, la africana y la europea. Esta actitud es reforzada por el uso del wax, las telas de producción originalmente holandesa que fueron comercializadas en África Occidental en el siglo XIX y reconvertidas en símbolo de identidad por los países africanos a partir de 1960; este tejido representa la interdependencia y una metáfora de la vida en la ciudad, donde, según Shonibare, todos nos relacionamos tomando de los otros lo que nos gusta e, indefectiblemente, tejiendo con ello una red infinita de influencias y unión en la diversidad. En estas

esculturas hechas de fibra de vidrio, pintó a mano los estampados de las telas”.

Agrega que “*la apropiación que el artista hace directamente de las estatuas originales del David de Miguel Ángel, obra renacentista, y la Venus de Milo, de origen griego, le sirven de soporte para intervenirlas con la evocación del continente africano, representado por el uso del estampado de colores. Y provoca con ello, primero cierto desconcierto en la mirada del espectador que está acostumbrado a ver estas obras blancas, sin color. Y luego reflexionar por qué están coloreadas, pudiendo hablarse de temas como la inmigración, la pérdida de las identidades locales, etc. Acá debemos manejar más elementos de la biografía del artista para contextualizar la obra y entenderla mejor”.*



Venus de Milo (after Alexandros)

Yinka Shonibare MBE
Fibra de vidrio
2016
©Yinka Shonibare MBE.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN FOTOGRÁFICA SOBRE EL CANON CLÁSICO Y SU PRESENCIA EN EL ESPACIO PÚBLICO

El/la docente comenta a los estudiantes que deberán realizar una investigación fotográfica sobre la presencia del canon clásico en el espacio público. Pueden fotografiar estatuas, monumentos, murales, avisos publicitarios, etc, junto con una ficha con un texto que hable sobre el canon clásico, si este aparece como cita o se da una apropiación de él, para revelar nuevas reflexiones críticas.

Como el canon clásico hablaba de un tipo ideal de belleza, teniendo como referencia las imágenes de los dioses Apolo y Venus vistas al principio de la actividad, será importante que no olviden captar el testimonio gráfico de casos cuando este ideal se rompe o tensiona y aparece por ejemplo la presencia de las etnias indígenas, los inmigrantes u otros tipos físicos de hombres y mujeres.

Otro punto importante a tener en cuenta será anotar el lugar donde se emplaza el objeto fotografiado, y establecer si tiene relación o no con el entorno.

Como ejemplo, mostramos la presencia de una escultura femenina que originalmente cumplía las funciones de surtidor de agua. Actualmente tiene un letrero que indica que el agua no es potable. Está ubicada en Santiago Centro, justo en la esquina de las calles Moneda con Teatinos.



En este ejemplo, se puede hacer mención a la finalidad decorativa de la mujer que tiene un jarro en sus manos, y que representa el canon clásico de belleza tipo Venus. El traje que lleva es un drapeado propio de la estatuaria griega y el color y materialidad se ajusta perfectamente a su entorno, en el edificio donde está emplazada.

Sobre ella se aprecia un medallón con las iniciales MH, que corresponde al Ministerio de Hacienda. La figura femenina es un ejemplo de serenidad clásica, con un uso decorativo y oficializado del canon clásico, propio de la cultura romana. No existe ninguna tensión en la representación o materialidad de esta figura femenina.

Cierre

Los alumnos y alumnas presentan sus trabajos, en hojas en donde estén las fotografías y el texto impresos. Cada uno/una interviene oralmente y habla del trabajo realizado, haciendo mención del canon clásico y si este aparece cumpliendo un rol decorativo dentro del espacio urbano o si se produce una tensión que permita dar una mirada crítica y espacio para el debate y la reflexión

El/la docente pregunta al curso: ***¿Les resultó fácil o difícil realizar su investigación fotográfica dentro de la ciudad? ¿El canon clásico está vigente en el espacio público? ¿La presencia de pendones, avisos o paletas publicitarias qué está comunicando con respecto al ideal de belleza de hombres y mujeres?***

Después del dialogo general, el/la docente realiza un acopio de los archivos fotográficos digitales realizados por los/las estudiantes, para realizar una presentación en Power Point y proyectarla en la próxima reunión de Padres y Apoderados del curso.

Para nuestra Área de Educación y Audiencias, también sería de sumo interés contar con el registro de esta actividad y si el/la docente desea enviar fotografías, puede hacerlo en la siguiente dirección: reservas@centroculturalllamoned.cl

MATERIALES Y MEDIOS**Materiales:**

1. Fotografías y textos impresos de la investigación de los/las estudiantes, en hojas tamaño carta o block tamaño 99.
2. Archivos digitales de las fotografías para realizar un Power Point.

Medios:

1. Proyector data o monitor.
2. Computador conectado a internet.
3. Láminas impresas de obra y material complementario de recursos digitales de descarga (en caso de no ser posible la proyección o visionado del material de apoyo).

RECURSOS DIGITALES DE DESCARGA**Link video Benvenuti ai Musei Vaticani – Bienvenida a los Museos Vaticanos**

<https://www.youtube.com/watch?v=tEECDm3o73I>

Links video Proyecto Rome Reborn

<https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs>

<https://vimeo.com/32038695>

Link Lámina 1

<https://goo.gl/XwgrMw>

Link Lámina 2

<https://goo.gl/zHm3Hy>

Link Lámina 3

<https://goo.gl/8nQprD>

Link Lámina 4

<https://goo.gl/p7b86d>

Obras del artista Marc Quinn

<http://marcquinn.com/exhibitions/solo-exhibitions/the-complete-marbles>

Obras del artista Yinka Shonibare

<http://www.ahmagazine.es/yinka-shonibare/>

BIBLIOGRAFÍA

Ciutat, G. M. (s.f.). Juegos y espectáculos públicos en la antigüedad romana. Obtenido de <https://goo.gl/LQdLWF>

El Teatro en la Antigua Roma. (s.f.). Obtenido de <https://goo.gl/LQdLWF>

J. Espinós, P. M. (s.f.). Así vivían los Romanos. Obtenido de <https://goo.gl/6Lwzwk>

La Vida Urbana.Ciudades Romanas. (s.f.). Obtenido de <https://goo.gl/NPJtoR>

Lugo-Ferrer, R. J. (s.f.). Introducción a la Civilización Romana. Obtenido de <http://www.rodolfolugoferrer.com/files/civromana.pdf>

Mayorga, F. (2002). Lugares de españoles y pueblos indios. Obtenido de <https://goo.gl/ZEoJxR>

Moneda, C. C. (2017). Catálogo de la Muestra El Mito de Roma. Colección Museos Vaticanos. Santiago de Chile.

Mosaicos Romanos. (s.f.). Obtenido de <http://www.arteguias.com/mosaicos.htm>

Parejo, R. P. (s.f.). El Canon de Belleza a través de la Historia. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=20065>

Paula Conti, M. C. (2015). Escritos en la Facultad N°111, Marea Digital, Artículo “Los límites del apropiacionismo. Richard Prince y las redes sociales”. Obtenido de <https://goo.gl/hQYVCz>

CRUCE CON PLANES Y PROGRAMAS MINEDUC (ACTUALIZACIÓN AÑO 1999):**1° MEDIO | Artes Visuales****OBJETIVOS FUNDAMENTALES**

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

- Profundizar en los conceptos y elementos que constituyen el lenguaje plástico-visual, su organización y modos de producción.

CONTENIDOS MÍNIMOS OBLIGATORIOS**Arte, naturaleza y creación**

- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

2° MEDIO | Artes Visuales**OBJETIVOS FUNDAMENTALES**

- Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.
- Valorar diferentes funciones que cumple el arte en nuestra sociedad, reconociendo su capacidad para dar cuenta de las múltiples dimensiones de la experiencia humana.

CONTENIDOS MÍNIMOS OBLIGATORIOS**Arte, persona y sociedad**

- Conocimiento y valoración de imágenes de la experiencia humana en las artes visuales, p. ej., celebraciones y ritos, la maternidad y la familia, el trabajo, la guerra y la muerte, acontecimientos históricos, dimensiones sociales, la vida cotidiana y las costumbres.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

2° MEDIO | Historia, Geografía y Ciencias Sociales**PROGRESIÓN DE HABILIDADES | Comunicación**

- Participar activamente en conversaciones grupales y debates, argumentando opiniones, posturas y propuestas para llegar a acuerdos, y profundizando en el intercambio de ideas.

3° MEDIO | Artes Visuales**OBJETIVOS FUNDAMENTALES**

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

- Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano; evaluar los trabajos realizados en cuanto a sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad y la perseverancia en los procesos de investigación.
- Apreciar diversos modos de representación del entorno cultural en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.

CONTENIDOS MÍNIMOS OBLIGATORIOS**Arte, entorno y cotidianidad**

- Expresión de sentimientos, emociones e ideas, a través de diversos lenguajes artísticos, usando como recurso de imaginación la percepción sensible del entorno cultural cotidiano.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

4° MEDIO | Artes Visuales**CONTENIDOS MÍNIMOS OBLIGATORIOS****Arte, cultura y tecnología**

- Investigación y creación artística, a través del diseño y la elaboración de proyectos personales o grupales, conociendo aspectos técnicos y expresivos de algunos recursos actuales para la producción de imágenes: cómics, graffiti, murales, fotografías, fotocopias, videos, multimedia, diseño gráfico, etc.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

GLOSARIO**ANFITEATRO**

Edificio de planta elíptica, con gradas orientadas hacia el interior; la zona central se utilizaba para la representación de espectáculos de gladiadores o fieras.

CAPITOLIO

Una de las siete colinas de Roma. En ella mandó construir el rey Tarquino un templo dedicado a los dioses Júpiter, Juno y Minerva. También se designa con este nombre a los templos más importantes de otras ciudades.

CITA ARTÍSTICA

Es un recurso artístico utilizado para crear visualmente a partir de la obra específica de un artista. La operación de citar es utilizada frecuentemente en el arte contemporáneo y se puede citar a partir de las temáticas, los procedimientos y el uso del lenguaje visual. (Ejemplo: interpretación de Las Meninas de Velázquez por Pablo Picasso, Gonzalo Cienfuegos y Roser Bru).

ESPACIO PÚBLICO

Son los lugares, cuyo uso y dominio es de la población en general (por ejemplo: plazas, edificios públicos y parques públicos, entre otros).

ETRUSCOS

Antiguo pueblo de la región de Etruria, en Italia, situada al sur de los Apeninos, entre los ríos Tíber y Amo. Se extendieron, durante los siglos VII y VI a. C., hacia el Lacio y la Campania, llegando hasta los Apeninos, por el Norte. Alcanzaron su máximo desarrollo en el siglo VI a. C., pero en el siglo V a. C. eran tan sólo una débil confederación que pronto fue dominada por Roma. Los romanos adoptaron muchos de los rasgos propios de la civilización etrusca, desde elementos artesanales a los religiosos.

FORO

Plaza donde se reunía el pueblo de Roma para tratar de los negocios públicos y privados.

INSTALACIÓN

Es un medio expresivo del arte contemporáneo que trabaja con el espacio expositivo. En esta, el artista propone un diálogo directo entre obra y espectador incorporando diversos medios para dar a entender su propósito, incorporando técnicas como: pintura, escultura, dibujo, fotografía y grabado junto a objetos y nuevas tecnologías.

MOSAICO

Obra compuesta de trocitos (teselas) de piedra, mármol, alfarería, esmalte o vidrio, de diversos colores y cuya reunión forma una composición o dibujo.

PATER FAMILIAS

Padre de familia que ejercía la potestas de la casa, sin estar sometido a la potestas de nadie. Con este nombre se designa su persona y su derecho.

PATRICIOS

Ciudadanos romanos que ostentaban los máximos privilegios. Su poder político disminuyó durante el Imperio, pero mantuvieron siempre el predominio social.

PLEBE

Ciudadanos romanos, no aristócratas, enfrentados a los patricios. Servían en el ejército y podían llegar a ser tribunos. La distinción entre patricios y plebeyos fue muy radical al principio de la República, pero fueron consiguiendo derechos legales.

BIBLIOGRAFÍA DEL GLOSARIO

J. Espinós, P. M. (s.f.). Así vivían los Romanos. Obtenido de <https://goo.gl/6Lwzww>

Currículum en Línea MINEDUC. Glosario. Gobierno de Chile. (n.d.). Obtenido de <http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-channel.html>

CRÉDITOS CUADERNOS EDUCATIVOS

DIDÁCTICA Y DESARROLLO DE CONTENIDOS ÁREA EDUCACIÓN Y AUDIENCIAS CENTRO CULTURAL LA MONEDA

Jorge González Meza / **Productor - Autor Cuadernos Educativos.**

Romina Salas Rojo / **Encargada de Públicos.**

Vicente Labayru Magofke / **Mediación y Recursos educativos.**

Gabriel Hoecker Gil / **Mediación y Contenidos pedagógicos.**

Carmen González Órdenes / **Mediación y Didáctica.**

Alex Meza Cárdenas / **Coordinador.**

ÁREA EXPOSICIONES CENTRO CULTURAL LA MONEDA

Macarena Murúa Rawlins / **Coordinadora de Exposiciones.**

Manuela Riveros / **Investigación y Contenidos.**

CURATORÍA MUSEOS VATICANOS

Giandomenico Spinola

DISEÑO GRÁFICO

Sebastián Cruz Fuenzalida.

CENTRO
CULTURAL
LA MONEDA

El centro de todos los chilenos



MUSEI VATICANI



DATOS PARA EL PROFESOR

Reserva un Recorrido Mediado + Taller para tu curso
A través del formulario de **RESERVAS** en nuestra página web
O al mail reservas@centroculturallamoneda.cl
Al teléfono 223556558 de 9.30 a 18.00 horas

Te invitamos a conocer la interesante Colección
de Educación Artística de nuestro Centro de
Documentación de las Artes Visuales.

Infórmate de toda la programación del Centro
Cultural La Moneda a través de
<http://www.ccplm.cl/sitio/>

**ESTIMADO PROFESOR TU OPINIÓN ES MUY VALIOSA PARA NOSOTROS
AGRADECERÍAMOS RESPONDER ESTA BREVE ENCUESTA**

RESPONDER ENCUESTA

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

El centro de todos los chilenos



CUADERNO EDUCATIVO
MUESTRA EL MITO DE ROMA. COLECCIÓN MUSEOS VATICANOS
ACTIVIDADES NIVELES 1-2-3-4 Prekinder a 4º Medio