

ACTIVIDADES 2025

ORIENTADAS A GRUPOS DE ESCOLARES

¡Es Hora de la Once! Descubriendo Tazas y Platos.

Dirigido a estudiantes entre 5 y 8 años.



Objetivos:

- Conocer y valorar la importancia cultural y estética de las tazas y platos en el contexto del arte decorativo chileno.
- Familiarizarse con el rito de "tomar once" de una manera lúdica y adaptada a su edad.
- Estimular la creatividad y el sentido de pertenencia a las tradiciones culturales a través de actividades manuales y narrativas.

Duración: 60 minutos (visita + taller)

Materiales:

Imágenes o réplicas (en tamaño reducido) de tazas y platos de la colección del museo.
Platos y tazas de juguete (si se dispone de ellos) o materiales para simularlos (cartulina, papel, pegamento, etc.).

Pinturas, pinceles y/o rotuladores.

Utensilios para simular un pequeño "momento de once" (por ejemplo, una tetera de juguete, vasos pequeños, y alguna merienda simbólica, como galletas o pequeños bocadillos de juguete).

Hojas grandes o cartulinas para crear un mural colectivo.

Desarrollo de la Actividad:

1. Introducción: "¿Qué es la Once?" (10 minutos)

Comienza la actividad con un cuento corto y sencillo que relate la tradición de "tomar once" en Chile. Por ejemplo, se puede contar cómo, en muchas casas, al final de la tarde se reúnen para disfrutar de una bebida y un rico bocadillo en compañía de familiares y amigos.

Mostraremos réplicas de tazas y platos antiguos de la colección. Anima a los niños a observar los colores, formas y detalles, y pregúntales qué les llama la atención de cada objeto.

2. Juego de Imitación: "La Pequeña Once" (15 minutos)

Crearemos un espacio acogedor en la sala didáctica que simule un pequeño rincón de "once".

Se dividirá a los niños en pequeños grupos y se les entregará tazas y platos de juguete o hechos manualmente e imitarán una ceremonia de "tomar once"

Cada grupo puede "servir" la bebida (agua o jugo) y distribuir un pequeño bocadillo simbólico.

Después del juego, dialogaremos sobre la importancia de compartir y cómo este rito ayuda a unir a las personas.

3. Actividad Creativa: "Decora tu Taza o Plato" (25 minutos)

Invitaremos a cada niña/o a decorar su propia taza o plato, utilizando cartulina, papel, pegamento, pinturas o rotuladores. Pueden inspirarse en los elementos que han visto en las imágenes del museo o inventar sus propios diseños.

Preguntas orientadoras: ¿Qué colores y formas te gustaría ver en tu taza o plato?

¿Qué detalle especial le pondrías para hacerlo único? ¿Cómo te imaginas que sería la taza o plato ideal para disfrutar de la once?

Exposición creativa: una vez terminadas las creaciones, realizaremos un pequeño "salón de exposiciones" donde cada niña/o pueda mostrar su obra y contar brevemente qué diseño eligió y por qué.

Concluimos preguntando a los niños qué aprendieron sobre el rito de tomar once y la importancia de estos objetos en el día a día y en la cultura. Reforzaremos el valor de compartir y disfrutar momentos especiales en familia y con amigos.

"Crea tu propio compañero de cerámica"

Dirigido a estudiantes de 8 a 12 años



Varios factores han favorecido el incremento del número de animales de compañía. Cada vez es más común que, principalmente, perros y gatos formen parte de nuestras rutinas y de nuestros núcleos familiares.

Objetivo:

Invitar a los niños a explorar su creatividad y conectar con la tradición de la cerámica decorativa creando su propia mascota de cerámica modelada.

Materiales:

Pasta cerámica (puede ser arcilla moldeable o pasta para modelar)
Herramientas simples para modelar (palitos de madera, rodillos pequeños, etc.)
Platos o superficies de trabajo (papel encerado o tablas plásticas)
Pinturas acrílicas y pinceles (opcional, para decorar la pieza una vez seca)
Un ejemplo o imagen de referencia de figuras de perros y gatos de la colección del museo

Desarrollo de la actividad (40-50 minutos):

1. Introducción (5-10 minutos):

Explicaremos brevemente la importancia histórica y cultural de los perros y gatos en la cerámica decorativa.

Focalizaremos en los animales presentes en la colección de cerámica del museo para inspirar a los niños.

2. Demostración (5 minutos):

Realizaremos una demostración sencilla de cómo moldear una figura básica (por ejemplo, un perro o un gato) usando la pasta cerámica, destacando técnicas simples: formar una base, añadir detalles para el rostro, las patas y la cola, y texturizar la superficie con herramientas o incluso con los dedos.

3. Manos a la obra (20-25 minutos):

Cada niña/o creará su propia figura. Animaremos a que experimenten y den rienda suelta a su imaginación, pudiendo modificar la forma o agregar elementos decorativos propios. Mientras modelan, el facilitador puede circular por el grupo ofreciendo sugerencias, resolviendo dudas y comentando sobre las técnicas observadas.

4. Secado y decoración (opcional, dependiendo del tiempo y las condiciones del museo):

Si es posible y seguro, deja que las piezas se sequen (o al menos se endurezcan lo suficiente para ser manipuladas).

5. Exposición y reflexión (5-10 minutos):

Realizaremos una pequeña exposición de las creaciones.

Cada niña/o compartirá lo que su figura representa y cómo se inspiraron en la colección del museo. Finalizaremos resaltando la importancia de la creatividad y la conexión entre el arte tradicional y la imaginación personal.

Historias en la Mesa: Relatos y dibujos para recordar.

Dirigido a estudiantes entre 12 a 18 años.



**¿Cuál es tu comida favorita?. Cuando piensas en comida, ¿A qué persona lo asocias?
¿Con quién tomas desayuno?**

Juntarse en torno a la mesa es uno de los ritos más comunes entre las personas desde siempre. Alrededor de una mesa se construyen memorias familiares, se comparten penas y alegrías, se resuelven problemas mundanos y divinos.

Cada uno de los objetos que participan en el encuentro tienen sentido cuando los recordamos, porque nos remiten a una receta heredada o una forma particular de hacer las cosas. Interactuamos de manera inconsciente con platos, tazas, jarrones, fruteros y los que se transforman en testigos silenciosos de nuestras relaciones.

Objetivos:

- Analizar y valorar los objetos de mesa como portadores de historia, cultura y diseño.
- Fomentar la creatividad y la reflexión personal a través de la narrativa y el dibujo.
- Relacionar el arte decorativo con la identidad cultural y la historia de Chile.
- Desarrollar habilidades críticas en la interpretación de objetos y contextos culturales.

Duración: 90 minutos (visita + taller)

Materiales:

Fotografías o imágenes de diversos objetos de mesa pertenecientes a la colección (por ejemplo: vajillas, juegos de té, cuberterías, jarras, etc.).

Hojas de papel o cuadernos para escribir y dibujar.

Lápices, marcadores, rotuladores y/o acuarelas.

Desarrollo de la actividad:

1. Introducción y conexión (15 minutos):

Comenzaremos con una breve charla sobre la importancia de los objetos de mesa en las artes decorativas, los que no solo cumplen una función práctica, sino que también reflejan valores estéticos, culturales y sociales.

Durante el recorrido por el museo, se mostrarán algunos objetos de mesa de la colección. Se incentiva a los estudiantes a observar detalles: formas, colores, decoraciones y posibles simbolismos.

Se preguntará al grupo qué emociones o ideas les evocan dichos objetos. Anota en una pizarra las palabras clave o conceptos surgidos en la discusión.

2. Creación del relato (35 minutos):

Cada participante elegirá uno o dos objetos que le hayan llamado la atención. Si el grupo es reducido, pueden trabajar individualmente; si es grande, se pueden formar pequeños grupos.

Los estudiantes redactarán un relato breve en el que el objeto de mesa sea el protagonista o un elemento central. Algunas ideas para inspirar la narrativa:

Historia personal o ficticia: ¿Qué aventuras o recuerdos podrían tener estos objetos en un contexto histórico o imaginario?

Diálogo entre objetos: ¿Qué historias contarían si pudieran hablar? Pueden imaginar un diálogo entre dos objetos.

Contexto cultural: ¿Cómo se relaciona el objeto con tradiciones o costumbres chilenas? ¿Qué simboliza en la época en que fue creado?

3. Representación gráfica (30 minutos):

Después de redactar el relato, cada estudiante debe crear un dibujo que ilustre alguna parte fundamental de su historia. Puede ser:

El propio objeto representado de forma realista o estilizada.

Una escena de la historia en la que el objeto tenga un rol activo.

Un collage de símbolos y elementos que combinen aspectos históricos y ficticios.

Se sugiere que el dibujo complemente y enriquezca el relato, permitiendo al autor transmitir visualmente el ambiente, los personajes o el contexto narrativo.

Técnicas libres: los estudiantes pueden utilizar la técnica que prefieran (dibujo a lápiz, tinta, acuarela, collage, etc.) para expresar su visión creativa. El enfoque principal es la reinterpretación personal y el valor que le asignen al objeto.

4. Puesta en común y reflexión (10 minutos):

Se realizará una breve exposición en la sala didáctica, donde los estudiantes puedan mostrar sus relatos y dibujos. Cada participante (o grupo) compartirá brevemente el significado de su creación y cómo el objeto se transformó en protagonista de una historia.

Reflexión grupal:

Concluimos la actividad destacando cómo los objetos cotidianos pueden convertirse en portadores de relatos y memorias, y cómo la creatividad ayuda a darle un nuevo valor a elementos del patrimonio cultural.

La entrada a los museos y las actividades en la Sala Didáctica son liberadas y con materiales incluidos. Para participar se requiere reserva con al menos una semana de anticipación con el Área de Educación al correo paulina.reyes@museoschile.gob.cl

Se solicitará que una persona responsable envíe un formulario de inscripción con los datos de las y los participantes.

Para el buen desarrollo de las actividades y por respeto a otros grupos concertados, se solicita encarecidamente puntualidad y compromiso, de manera que esta experiencia sea beneficiosa para el aprendizaje de las personas que nos visiten.

Avda Recoleta 683, a pasos del metro Cerro Blanco.

www.artdec.gob.cl