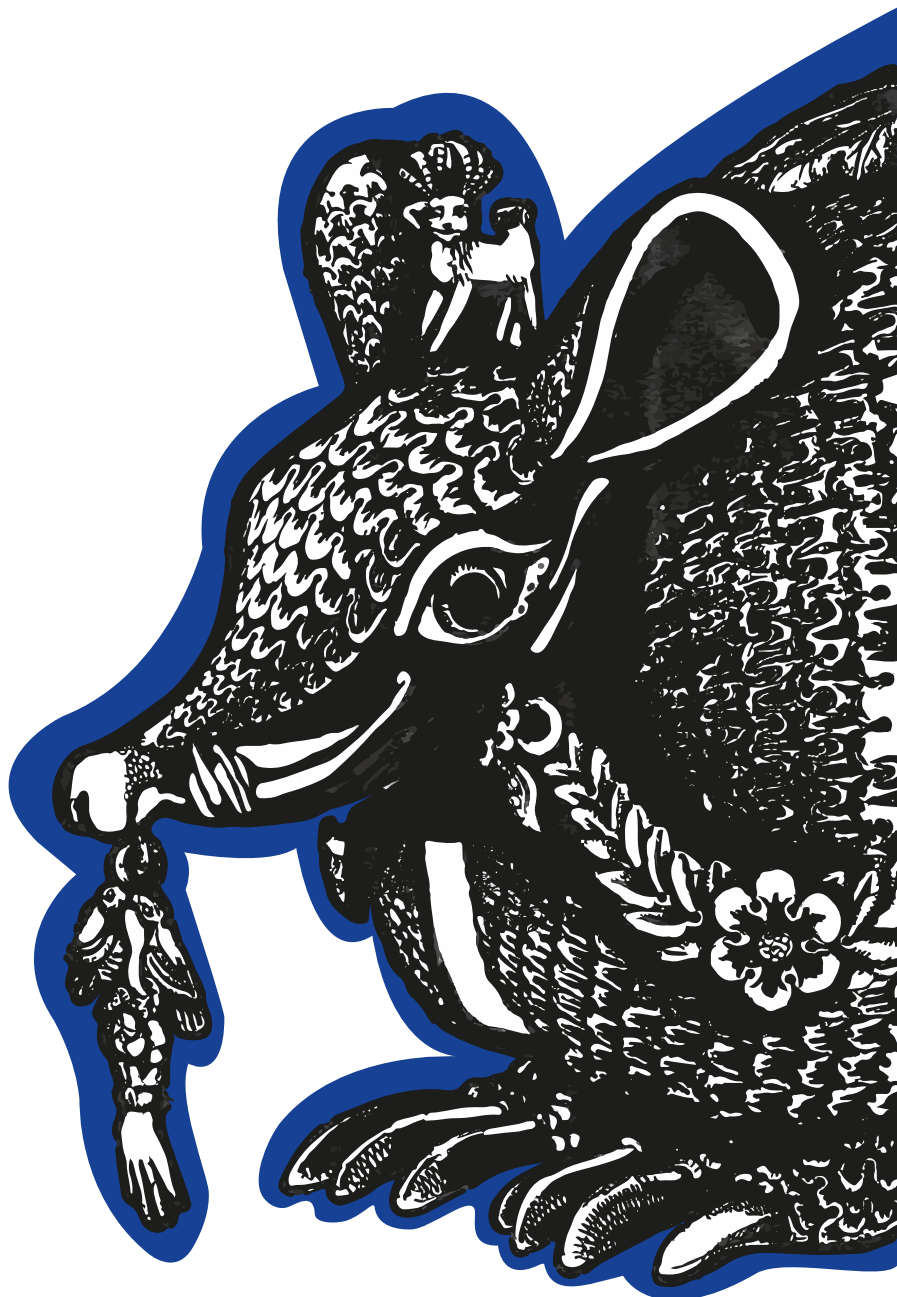


PLATA DE LOS ANDES

Programa educativo



MALI





Ejes temáticos transversales a todos los niveles de la programación

- El orfebre: oficios, estilos y uso de la plata
- La Virgen del Cerro: minería y entorno
- Tecnología y metalurgia
- La ruta de la plata
- Comercio y poder
- Uso eclesiástico y doméstico de la plata
- Estilo y diseño en el trabajo de platería

El minero y el platero



Eje temático

Introducción a los oficios de la orfebrería, minería y los trabajos relacionados con la plata.



Palabras clave

Platería, orfebre, joyero, plata, mina, minería, minero, taller.

Objetivos de la experiencia



- Durante la visita a la exhibición y, a través de la observación de las piezas y elementos presentes en la muestra, los estudiantes explorarán los oficios relacionados con la extracción y la manipulación de la plata.
- A partir del análisis de las obras, los alumnos conocerán la diferencia entre el oficio de extraer la plata de la mina y el trabajar la plata para crear objetos con ella.
- Se introducirán ideas relacionadas con la naturaleza de la herramienta y el taller, además de conocer las herramientas básicas para cada oficio tales como el pico, el yunque o el martillo.

Taller creativo: El taller del platero

ORDENANZAS
PARA EL BUEN REGIMEN, Y
Gobierno del Arte de Platería de la
Ciudad de los Reyes del Perú.

- En el Aula BCP los alumnos podrán reflexionar acerca del tipo de trabajo que les gustaría realizar dentro del ciclo de la platería.
- Los alumnos crearán un autorretrato como si fueran plateros o mineros, al que podrán añadir «elementos de plata», creados a partir de papel aluminio, para simular la plata en bruto o un elemento realizado en el taller de un platero.

Habilidades blandas

Empatía, pensamiento crítico, creatividad y resolución de problemas.

¿Qué capacidades se ejercitan?

Construye su identidad

- Participa de diferentes acciones de juego asumiendo roles.
- Participa del uso responsable de los recursos.

Participa en la búsqueda del bien común

- Participa en la construcción colectiva de acuerdos y asume responsabilidades.

Comunicación

- Identifica características de personas y personajes, objetos o acciones.

Psicomotriz

- Realiza acciones de exploración y juego.

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

- Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma mediante el juego simbólico.

Ciencia y tecnología

- Hace preguntas que expresan curiosidad.
- Da a conocer lo que sabe y plantea posibles explicaciones.
- Compara sus explicaciones con los datos.

Ángeles, dragones y el hombre con el brazo de plata: personajes y criaturas en la orfebrería peruana



Eje temático

Introducción a los usos y posibilidades artísticas y técnicas de la plata, a través del análisis de los objetos y los personajes, criaturas y patrones representados.



Palabras clave

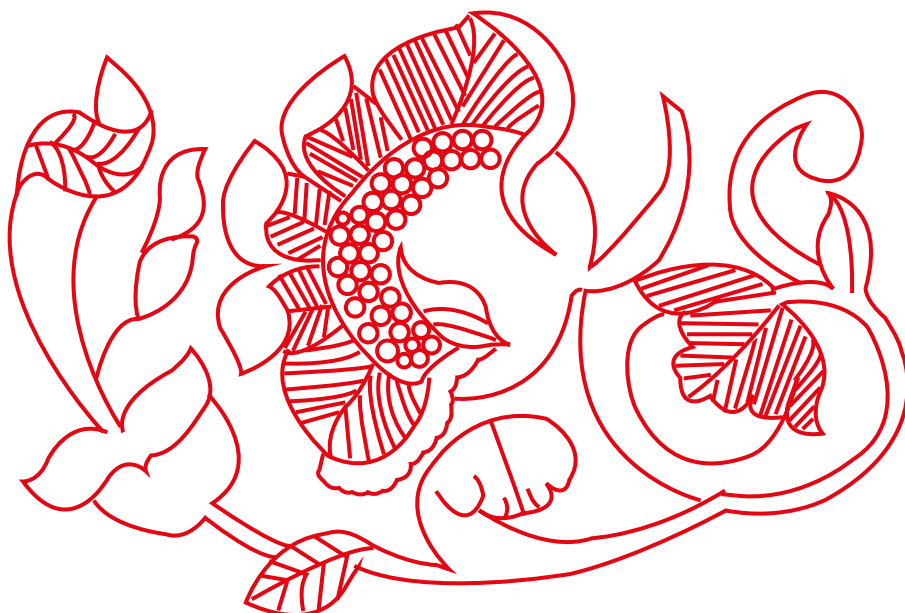
Orfebrería, orfebre, quimera, mitología, patrones, formas geométricas, formas orgánicas, técnica, martillado, burilado, repujado, tallado.

Objetivos de la experiencia

Mediante actividades lúdicas los alumnos descubrirán los diversos usos y técnicas asociados a la plata, a través del descubrimiento de criaturas y personajes representados.

Taller creativo: *Criaturas plateadas*

- En el Aula BCP los alumnos podrán imaginar y crear una criatura utilizando la técnica de modelado con papel de aluminio plateado.
- Una vez realizado su trabajo, los alumnos decorarán una réplica de marco de plata donde podrán montar a su criatura.



Habilidades blandas

Pensamiento crítico, creatividad y resolución de problemas.

¿Qué capacidades se ejercitan?

Comunicación

- Emplea de manera correcta nuevos términos relacionados al lenguaje artístico durante el análisis de una obra de arte.

Arte y cultura

- Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.
- Desarrolla sus ideas a partir de observaciones y el trabajo artístico de otros, y selecciona elementos y materiales para componer una imagen de acuerdo a sus intenciones.

Personal social

- Construye interpretaciones históricas.
- Gestiona responsablemente los recursos, el espacio y el ambiente.

Ciencia y tecnología

- Indaga mediante métodos científicos.
- Explora el mundo físico basándose en conocimientos sobre biodiversidad.
- Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.

Lo sacro, lo doméstico y el comercio: los usos de la plata en el Perú antiguo



Eje temático

Introducción y reflexión creativa en torno a las temáticas relacionadas con el oficio del platero, así como el uso y los lugares de la plata en el día a día de los peruanos.



Palabras clave

Orfebrería, repujado, laminado, platería, sahumador, custodia, utilitario, acuñar, gremio

Objetivos de la experiencia

- Durante la visita a la exhibición se buscará que los alumnos exploren de manera dinámica, el impacto que ha tenido la plata en el territorio peruano y en sus habitantes.
- Mediante la reflexión compartida y la observación de piezas históricas, se analizará el lugar que la plata ha ocupado en la vida de los peruanos y sus usos prácticos y simbólicos, tanto en la vida cotidiana como en el mundo eclesiástico.

Taller creativo: El tupu*

- En el Aula BCP los alumnos podrán diseñar su tupu, seleccionando entre las formas y símbolos que han revisado durante la visita.
- Una vez diseñado, trabajarán en la creación del tupu usando técnicas básicas de trabajo en relieve y contrarrelieve, repujando y utilizando láminas delgadas de aluminio.



**El Tupu es un adorno usado por las mujeres en la época incaica. Es un tipo de alfiler con decoración en uno de sus extremos y que era colocado en forma diagonal para sostener la lliclla (manta tejida).*

Al finalizar la visita los alumnos podrán participar en la #TriviaBCP, una oportunidad para demostrar lo aprendido y ganar increíbles premios

Habilidades blandas

Pensamiento crítico, empatía, creatividad y resolución de problemas.

¿Qué capacidades se ejercitan?

Ciencias sociales

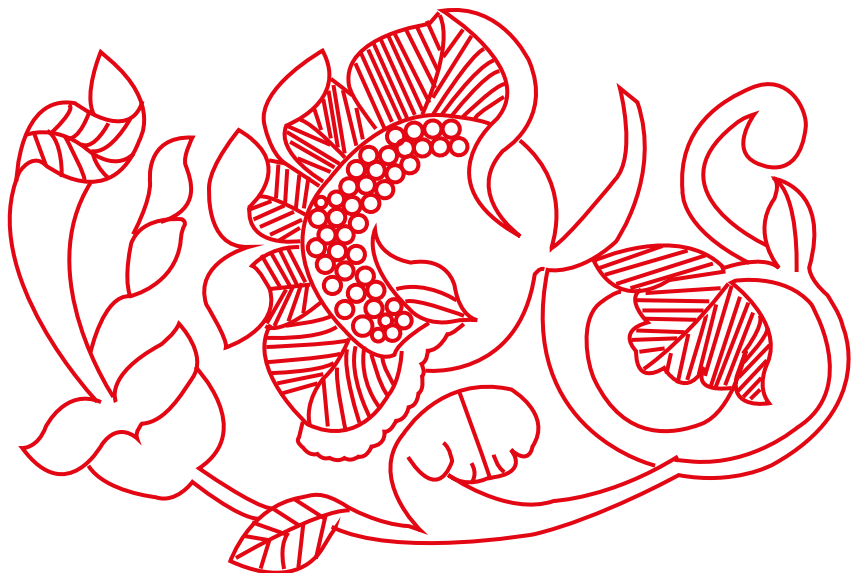
- Entiende las causas de los procesos históricos relacionando las motivaciones de sus protagonistas con la época en la que vivieron.
- Construye interpretaciones históricas.

Arte y cultura

- Percibe y contextualiza manifestaciones artístico-culturales y reflexiona creativa y críticamente sobre ellas.
- Explora y experimenta los lenguajes artísticos y aplica procesos creativos.
- Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.

Ciencia y tecnología

- Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos.



La ruta de la plata



Eje temático

Introducción a la historia de la extracción de la plata, sus usos, los oficios relacionados a ella y su relación intensa y simbólica con la historia del Perú.



Palabras clave

Ruta, territorio, geografía, sostenibilidad, minería, devociones, comercio, economía, orfebrería, gremio de plateros.

Objetivos de la experiencia

- Durante la visita a la exhibición y de manera dinámica, los alumnos analizarán el impacto de la plata en nuestro país, desde el período prehispánico hasta las posibilidades técnicas y estéticas del siglo XIX.
- Mediante la reflexión y la observación de piezas históricas, se analizará el impacto causado por la metalurgia prehispánica en el proceso de conquista española, el lugar de la plata como eje central de la economía del virreinato y los cambios impuestos por la plata en la economía mundial.

Taller creativo: Sello de platero



- En el Aula BCP los alumnos podrán diseñar su propio símbolo de orfebre en forma de sello, eligiendo formas y letras de una selección de imágenes históricas.
- Una vez diseñado su sello personal, los alumnos tendrán una introducción a las técnicas básicas de trabajo en relieve y contrarrelieve, creando sus matrices para el sello, utilizando láminas delgadas de aluminio.

Al finalizar la visita los alumnos podrán participar en la #TriviaBCP, una oportunidad para demostrar lo aprendido y ganar increíbles premios

Habilidades blandas

Pensamiento crítico, empatía, trabajo en equipo, creatividad y resolución de problemas.

¿Qué capacidades se ejercitan?

Ciencias sociales

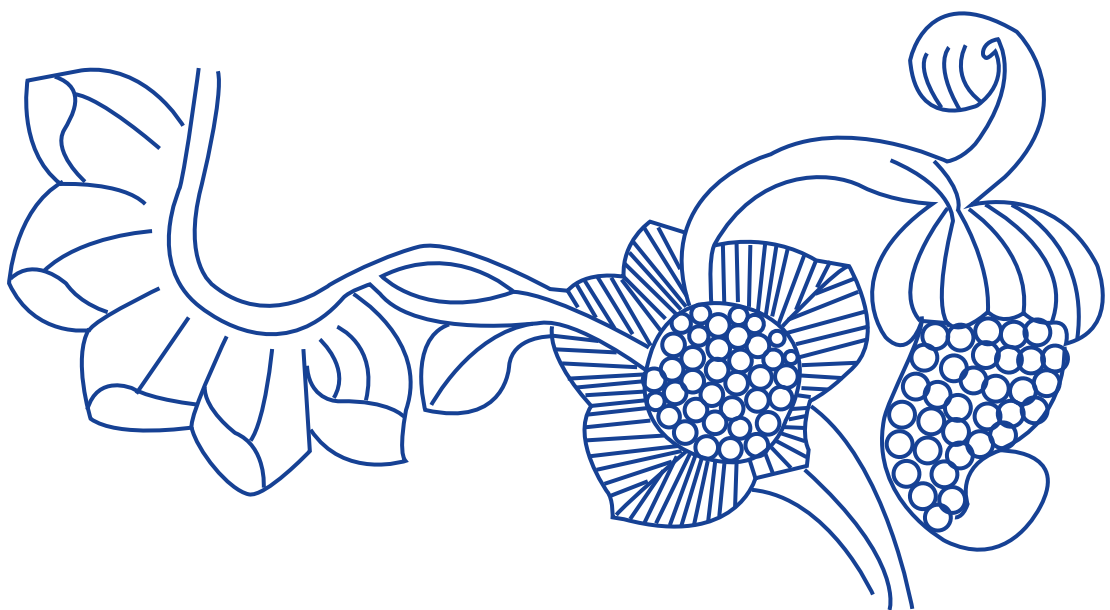
- Entiende las causas de los procesos históricos relacionando las motivaciones de sus protagonistas con la época en la que vivieron.
- Opina reflexivamente sobre las prácticas culturales de su pueblo.

Arte y cultura

- Percibe y contextualiza manifestaciones artístico-culturales y reflexiona creativa y críticamente sobre ellas.
- Evalúa la eficacia del uso de las técnicas utilizadas en comparación con la intención de la obra y hace comentarios sobre su impacto.

Ciencia y tecnología

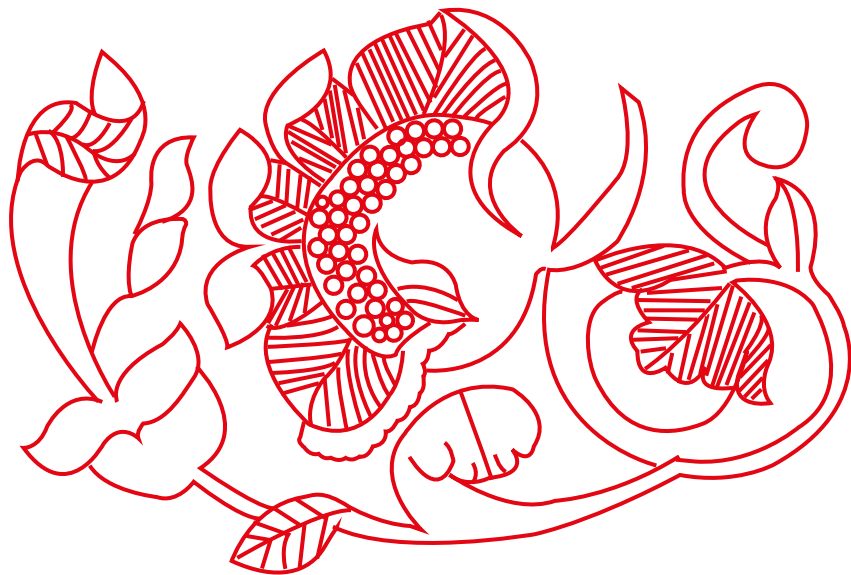
- Propone, fundamenta e indaga mediante métodos científicos para construir conocimiento.



SUPERIOR

Ejes interdisciplinarios

- Sostenibilidad y entorno
- Gestión del patrimonio
- Metalurgia y orfebrería
- Arte popular y artesanía. El lugar de las artes populares en la historia
- Comercio y economía
- Tecnología prehispánica



INFORMACIÓN IMPORTANTE

Coordinación y reservas: 204-0000 anexo 213 /
visitasguiadas@mali.pe

HORARIOS

- 10:00 a.m. a 11:30 a.m.
(tomar precauciones en este turno para llegar a tiempo por el tráfico de la zona)
- 11:30 a.m. a 1:00 p.m.
- 1:30 p.m. a 3:00 p.m.
- 3:00 p.m. a 4:30 p.m.
- 4:30 p.m. a 6:00 p.m.

COSTO DE ENTRADAS

- 8 soles (Instituciones educativas públicas)
16 soles (Instituciones educativas privadas)

Incluye el servicio de mediación y taller con materiales

- Por cada diez alumnos, un profesor tiene la entrada liberada

Para confirmar la reserva, se requiere un depósito previo del 80 % del monto total. El saldo restante se cancelaría el día de la visita.

- Se aceptan reservas de grupos compuestos, como mínimo, por diez estudiantes.

