

ACTIVIDADES DE ARTE RELACIONADAS CON LA CAPILLA DE LAS SAGRADAS FORMAS

I. DESCUBRIENDO ALEGORÍAS

¿Qué es una alegoría?

Representación en la que las cosas tienen un significado simbólico. Pretende dar imagen a lo que no tiene imagen.

¿Cómo se juega?

Después de explicarles qué es una **alegoría** ellos dibujarán una. Posteriormente les enseñaremos la alegoría del Tiempo y la de la Fe representada en la capilla de las Santas Formas.



Alegoría del Tiempo



Alegoría de la Fe

II. MEMORY DE VOCABULARIO DE ARTE

Lo que se pretende con este juego es que los niños adquieran vocabulario específico de arte relacionado con la capilla de las Santas Formas.

¿Cómo se juega?

Tenemos 36 tarjetas: 12 con fotos, 12 con términos y 12 con definiciones. Para empezar el juego, se colocarán todas las tarjetas boca abajo y cada jugador irá levantándolas de 3 en 3, hasta que logre unir el concepto, la definición y la foto correcta.

El número de tarjetas puede variar en función de los jugadores y los conceptos que queramos trabajar.

El vocabulario en que lo hemos centrado es el siguiente:

- **Cúpula**: Elemento arquitectónico. Bóveda semiesférica que cubre un espacio circular, cuadrado, elíptico...
- **Tambor**: Elemento arquitectónico. Estructura que sirve de base a una cúpula para realzarla.
- **Linterna**: Elemento arquitectónico. Remate generalmente sobre una cúpula que sirve para dar luz.
- **Frontón**: Elemento arquitectónico. Remate triangular de una ventana, pórtico, fachada...
- **Pilastra**: Elemento arquitectónico. Pilar adosado con basa y capitel.
- **Retablo**: Obra de arte que cubre el muro tras el altar de una iglesia. Suele contener pinturas y/o esculturas.
- **Alegoría**: Representación en la que las cosas tienen un significado simbólico. Pretende dar una imagen de lo que no tiene imagen.
- **Cupulín**: Elemento arquitectónico, parte de la linterna en su interior.
- **Filacterias**: Banda con inscripciones o leyendas que se coloca en la parte superior o inferior de retablos, pinturas, etc. Se representa en forma de pergamino con los extremos enrollados
- **Alegoría**: Representación en la que las cosas tienen un significado simbólico. Pretende dar una imagen de lo que no tiene imagen.
- **Capitel**: Parte superior de la columna o de la pilastra ,diferentes figuras o adornos según el estilo arquitectónico al que corresponde: dórico, jónico ,corintio...
- **Custodia**: pieza donde se coloca el Santísimo Sacramento para ser expuesto a la adoración.

Con la finalidad de que los niños afiancen términos de arte presentes en la Capilla, haríamos otra variante del Memory, juego que llamaremos:

III. DENTRO Y FUERA.

Una vez adquiridos los conceptos, pondremos boca abajo 7 tarjetas con términos, 7 con las fotos correspondientes a cada uno de ellos del interior y otras 7 fotos correspondientes a esos mismos términos presentes también en el exterior de la Capilla. Cada jugador levantará las tarjetas de 3 en 3 hasta conseguir unir el concepto con su foto de dentro y fuera correspondiente.

IV. ¡NO TE MUEVAS!: STAND BY

A través de este juego pretendemos que los niños conozcan el único cuadro que se conserva de la procesión de las Santas Formas que en su día se celebraba por las calles de Alcalá de Henares. Este cuadro, obra de Félix Yuste, titulado “La procesión de las Santas Formas” se encuentra en la actualidad en el Ayuntamiento de Alcalá de Henares.

¿Cómo se juega?

Cada niño elegirá un personaje del cuadro y deberá caracterizarse y colocarse en la posición que corresponda para finalmente, entre todos, representar el cuadro.



V. CAMINITO... DE LAS SANTAS FORMAS

Las Santas Formas a lo largo de la historia han estado custodiadas en tres lugares diferentes por distintos motivos. Esos lugares son: la iglesia del colegio de Máximos de los Jesuitas, (hoy iglesia de Santa María la Mayor), la Catedral Magistral y en la actualidad en la Capilla de las Santas Formas.

Para que los alumnos identifiquen los lugares donde han estado custodiadas, a lo largo de los años, las Santas Formas, realizaremos el siguiente juego.

¿Cómo se juega?

Con las fotos de las tres fachadas (o de las 3 puertas) se elaborarán tres puzles. En el reverso de cada uno de los puzles irá escrita la frase “El tesoro está escondido en...” (Donde al profesor lo crea oportuno)

Buscan el tesoro, abren el cofre y dentro está la foto de la custodia de las Santas Formas. Con una frase (Soy Jesús)



Catedral Magistral



Capilla de las Santas Formas



Iglesia del colegio de Máximos de los Jesuitas



Catedral



Capilla de las Santas Formas



Iglesia del colegio de los Jesuitas

VI. LA CUSTODIA

El objetivo de esta actividad es que los alumnos relacionen que Jesús está presente en las Sagradas Formas.

¿Cómo se juega?

Escondemos 24 dibujos de panes de hogaza y cuando los encuentren los colocarán en una custodia (que realizaremos con material reciclado), y las pegarán en el lugar donde se encuentra las 24 caras de Jesús.



VII. SIGUIENDO SUS PASOS

Con esta actividad pretendemos que los alumnos conozcan el itinerario que siguió la procesión de las Santas Formas por las calles de Alcalá de Henares.

Itinerario cuando fue trasladada la custodia a la Magistral: Plaza de los Santos Niños, plaza de Abajo, calle Escritorios, calle de Santa Úrsula, plaza de Cervantes, calle Mayor, plaza de Abajo y plaza de los Santos Niños.

¿Cómo se juega?

Por equipos repartimos plano de la ciudad de Alcalá de Henares deberán localizar y marcar el recorrido que efectuaba la procesión, dándoles como única pista el nombre de las calles.

Plano: http://www.turismoalcala.es/wp-content/uploads/2017/01/plano_turismo_de_alcala-h.pdf

VIII. DOMINÓ

Con los ángeles representados en la capilla de las Santas Formas, hemos elaborado un dominó para que los alumnos vayan fijando su atención en lo que representa cada ángel.

