



**Arte**

# ESPECIALIDAD:

## Arquitectura

### BRONCE

1. Definir el término Arquitectura. Conocer de que se encarga un Arquitecto y cuáles son sus funciones.
2. Nombrar y ubicar las Instituciones en las que todo Arquitecto Venezolano debe registrarse para ejercer su profesión.
3. Nombrar seis Arquitectos Venezolanos y sus obras más importantes.
4. Conocer cual es el edificio más alto de Venezuela, del Mundo y donde están ubicados.
5. Elaborar un collage con imágenes de obras Venezolanas Arquitectónicas y Urbanas importantes.
6. Construir una pequeña casa o edificio con paletas de helado o madera.
7. Construir con pitillos una estructura capaz de soportar un peso.

### PLATA

1. Explicar la diferencia entre Arquitectura e Ingeniería.
2. Exponer a tu seisena o unidad, la historia y evolución de la Arquitectura Venezolana.
3. Recortar y pegar en un rota folio imágenes de los instrumentos que utiliza el Arquitecto para dibujar, nombrar y explicar sus funciones.
4. Elaborar una lámina con los símbolos utilizados en Arquitectura como: Árbol, Mesa, Sillas, Lavamanos, Camas, Columna, Pared, Ventana, Puerta, Escaleras, etc.
5. Visitar y recorrer la obra de mayor importancia Arquitectónica de tu ciudad acompañado de un adulto.
6. Tomar fotografías y realizar bocetos de los espacios más



## Arte

# ESPECIALIDAD: Arquitectura

importantes de dicha obra, ordenarlas y mostrársela a tu seisena o unidad.

7. Construir con palillos de madera cuatro figuras Geométricas Tridimensionales.

## ORO

1. Elaborar una carpeta con recortes de artículos y/o noticias actuales de Arquitectura y Urbanismo.
2. Conocer quien se encarga de conservar los planos de tu ciudad.
3. Elaborar una lámina que explique como se debe leer un plano de Arquitectura y exponla a tu seisena o unidad.
4. Investigar si actualmente sé esta construyendo algún proyecto Arquitectónico cerca de tu comunidad.
5. Dibujar un plano básico de tu casa.
6. Construir con material de reciclaje una maqueta de tu casa.
7. Diseñar y construir un objeto de utilidad para tu seisena o unidad.





Arte

ESPECIALIDAD:  
Arquitectura

TROPICA





## Arte

# ESPECIALIDAD: Arquitectura

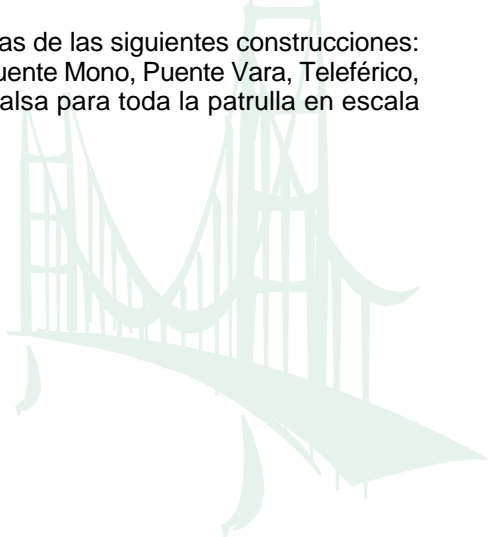
TROPOPA

Ladrillo, etc.

5. Presentar un boceto de un proyecto de casa o edificio de tu inspiración y ejecutar la maqueta de este con materiales como: Cartón, Madera, Plástico, etc.
6. Elaborar dos construcciones básicas en tu rincón de patrulla.

## ORO

1. Conocer las medidas básicas de objetos como: Cocina, Nevera, Lavamanos, Camas, Puertas, Ventanas, etc.
2. Conocer las distancias mínimas para que una persona pueda pasar por una puerta, altura de una casa, alto de una silla, distancia entre piezas sanitarias, alto y ancho de escalones, etc.
3. Conocer el Escalímetro, explicar que es y como utilizar las escalas.
4. Dibujar el plano de tu rincón de patrulla en diferentes escalas.
5. Construir una maqueta de tu rincón de patrulla en una escala pequeña.
6. Diseñar y elaborar algunas de las siguientes construcciones: Torre de Observación, Puente Mono, Puente Vara, Teleférico, Cabaña en un árbol o Balsa para toda la patrulla en escala real.





**Arte**

## ESPECIALIDAD: Arquitectura

CLIANZ

### BRONCE

- Para los jóvenes que vienen de Tropa y tienen la especialidad Oro de Tropa, es automática su entrega. Para los jóvenes que entran directamente de la calle, deben cumplir los siguientes requisitos:
  1. Conocer las medidas básicas de objetos como: Cocina, Nevera, Lavamanos, Camas, Puertas, Ventanas, etc.
  2. Conocer las distancias mínimas para que una persona pueda pasar por una puerta, altura de una casa, alto de una silla, distancia entre piezas sanitarias, alto y ancho de escalones, etc.
  3. Conocer el Escalímetro, explicar que es y como utilizar las escalas.
  4. Dibujar el plano del terreno donde se reúne tu unidad en diferentes escalas.
  5. Construir una maqueta del terreno donde se reúne tu unidad en una escala pequeña.
  6. Diseñar y elaborar algunas de las siguientes construcciones: Torre de Observación, Puente Mono, Puente Vara, Teleférico, Cabaña en un árbol o Balsa para toda la unidad en escala real.

### PLATA

1. Conocer la simbología utilizada para dibujar Instalaciones Sanitarias y Eléctricas.
2. Explicar gráficamente cuales son las medidas, los materiales y los tipos de tuberías y conexiones que se utilizan en la ejecución de una red de instalación de electricidad, aguas



## Arte

# ESPECIALIDAD: Arquitectura

CIANIN

blancas y aguas negras.

3. Diseñar y dibujar en un plano, una red de Instalaciones Sanitarias y Eléctricas.
4. Desarrollar un trabajo de reparación de alguna instalación Eléctrica de tu casa.
5. Desarrollar un trabajo de reparación de alguna instalación Sanitaria de tu casa.
6. Nombrar los organismos que se encargan del Patrimonio Arquitectónico, de mantenerlo y protegerlo, su funcionamiento, leyes o decretos que lo amparan.
7. Preparar y realizar una visita guiada por ti con tu unidad a tres monumentos Arquitectónicos de tu comunidad.

## ORO

1. Investigar las herramientas actuales de dibujo por computadora y su aporte a la Arquitectura, Diseño y Dibujo.
2. Preparar y ejecutar una exposición a tu unidad de las herramientas aprendidas.
3. Diseñar y dibujar en cualquiera de las herramientas por computadora un proyecto completo de Arquitectura (Planos, Alzados o Fachadas y Cortes).
4. Realizar una maqueta a escala del proyecto realizado anteriormente.
5. Preparar una exposición del proyecto (Planos y maqueta) a tu unidad.
6. Construir de cualquier material una estructura capaz de soportar un peso.
7. Diseñar y construir algún objeto de utilidad para tu unidad.