Ser y Sentir Chubutense:
Construyendo identidad
desde Artes Visuales

Ministerio
de Educación
Gobierno del Chubut

EXPLORADORES DE LA PATAGONIA

Bitácora visual de la fauna y los ambientes de Chubut



Docente: Alamo Mariana

EXPLORADORES DE LA PATAGONIA

Bitácora visual de la fauna y los ambientes de Chubut

Escuela Municipal N.º 2006. Primer ciclo 3.er grado

Docente responsable: Mariana Alamo

Educación Plástico Visual

Fundamentación

El proyecto aborda la identidad chubutense desde la exploración artística de la fauna y los ambientes de la Patagonia. A través de una bitácora narrativa, las y los estudiantes asumen el rol de exploradores: observan imágenes, formulan hipótesis, reconocen formas y texturas, producen representaciones y comparten sus descubrimientos. La bitácora funciona como hilo conductor y como objeto que reúne las huellas del proceso de aprendizaje.

La propuesta pone en el centro la especificidad de las Artes Visuales: mirar detenidamente, seleccionar rasgos, traducir lo observado a formas, colores, texturas y volúmenes, experimentar con materiales y tomar decisiones compositivas. Las producciones no buscan copiar de manera idéntica a los animales, sino construir modos personales y colectivos de representarlos.

El recorrido avanza desde la impresión de huellas de animales terrestres hacia la construcción tridimensional, la exploración de fauna marina, el armado de un diorama colectivo y la invención de especies imaginarias. Así se articulan observación, producción, interpretación y reflexión sobre las posibilidades del lenguaje visual.

El uso de cartón, tubos, tapitas, papel de diario, maple de huevo y otros materiales recuperados favorece la exploración de recursos accesibles y abre la reflexión sobre la reutilización. La instancia colectiva permite reconocer que una obra común se construye con aportes diferentes, acuerdos y decisiones compartidas.

Contenidos de Artes Visuales

- Observación de imágenes de fauna patagónica y reconocimiento de rasgos visuales.
- Exploración de forma y textura mediante impresión y grabado.
- Producción tridimensional y construcción con materiales reciclados.
- Uso expresivo del color, las líneas, los puntos y las texturas para caracterizar animales.
- Representación de animales marinos a partir de imágenes y recursos audiovisuales.
- Organización espacial y construcción colectiva de un diorama marino.
- Producción de imágenes figurativas e imaginarias mediante collage.
- Experimentación con materiales, herramientas y procedimientos diversos.
- Comunicación de decisiones de producción y valoración de diferentes modos de representación.

Desarrollo de la puesta en práctica del proyecto

Dispositivo narrativo: la bitácora

La docente presenta una carpeta o bitácora con imágenes, huellas, registros y desafíos vinculados con la fauna patagónica. En cada encuentro, el grupo avanza en una expedición imaginaria y

completa el registro con nuevas producciones visuales.

Clase 1. Huellas de animales terrestres

A partir de imágenes de animales terrestres, el grupo observa huellas e intenta relacionarlas con los animales. Luego realiza impresiones con témpera utilizando matrices sencillas de cartón con líneas, puntos y texturas. Se comparan las huellas obtenidas y se conversa sobre los rasgos que permiten reconocerlas.

Clases 2 y 3. Animales terrestres en relieve

Se observan imágenes de fauna patagónica y esculturas de Tomás Schinelli como referencia. Con cartón, tubos de papel, tapitas y materiales recuperados, cada estudiante construye un animal. En el encuentro siguiente incorpora color, pelaje y detalles con marcadores, pintura y papeles. Se comparten las decisiones de representación y se analiza cómo el color y la textura contribuyen a reconocer las formas.

Clase 4. Habitantes del mar

La bitácora conduce la expedición hacia la costa patagónica. Se observan imágenes, un video de fauna marina y obras de Pastor Schneider. A partir de preguntas sobre colores y formas, el grupo crea animales marinos con pintura flúor sobre papel de diario. Luego se comparan las producciones y se conversa sobre las características observadas.

Clase 5. Diorama marino colectivo

Sobre un soporte preparado con maple de huevo, los estudiantes incorporan los animales realizados mediante palitos de brochette y agregan algas, corales y otros elementos construidos con materiales reciclados. La actividad pone en juego la organización espacial y la integración de aportes individuales en una composición común.

Clase 6. Nueva especie descubierta

Como desafío final, cada estudiante inventa una especie combinando características observadas en los animales terrestres y marinos. Utiliza collage con diferentes papeles, incorpora detalles y texturas con marcadores y monta la producción sobre una base pop-up. Completa una ficha con nombre, hábitat, alimentación y una característica especial. Las especies se incorporan a la bitácora como registro colectivo de la expedición.

Formato elegido

El formato principal es una bitácora visual o libro-objeto, organizada como relato de exploración. Integra imágenes de referencia, huellas impresas, construcciones tridimensionales, registros y desafíos. Como producción complementaria, se realiza un diorama marino colectivo que permite disponer espacialmente los animales y elementos del ambiente. La secuencia culmina con fichas desplegables tipo pop-up de especies imaginarias.

La bitácora no es únicamente un soporte de presentación: organiza la experiencia, plantea preguntas y reúne las producciones que dan cuenta del recorrido.

Técnicas grafoplásticas y procedimientos

Impresión / grabado: matrices de cartón con líneas, puntos y texturas impresas con témpera.

Construcción tridimensional: ensamblaje de cartón, tubos de papel, tapitas y materiales recuperados.

Pintura y dibujo: témpera, pintura flúor y marcadores para incorporar color, pelaje, líneas y detalles.
Construcción de diorama: organización de animales y elementos del ambiente sobre un soporte común.
Collage: combinación y superposición de papeles para crear especies imaginarias.
Pop-up: montaje de las especies sobre una base preparada.

Aspectos de construcción ciudadana

La dimensión ciudadana se aborda mediante la participación en una obra colectiva, la escucha de ideas diferentes, la toma de decisiones sobre la organización del diorama y el reconocimiento de que cada producción individual aporta a un resultado compartido. El trabajo con materiales recuperados abre una oportunidad para conversar sobre el uso responsable de los recursos.
La propuesta invita a observar y valorar la fauna y los ambientes de la región, entendiendo que el entorno natural forma parte de los vínculos culturales con el territorio. El intercambio oral en cada encuentro permite recuperar lo aprendido, expresar observaciones y relacionar los nuevos desafíos con las producciones anteriores.

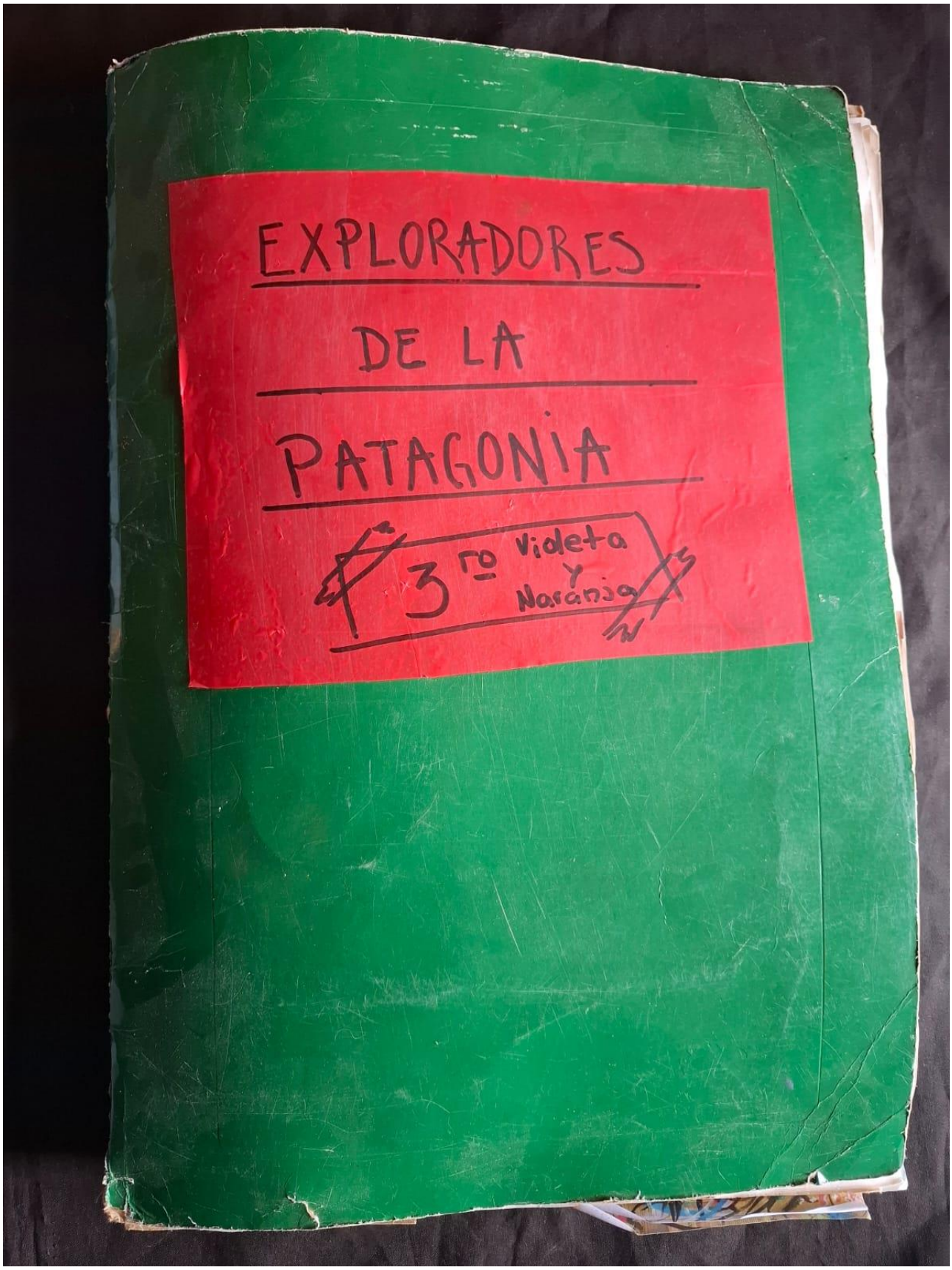
Recursos literarios y pedagógicos

Recurso narrativo: la bitácora de exploradores, que presenta desafíos sucesivos y convierte cada clase en una etapa de una expedición.
Imágenes de referencia de fauna patagónica terrestre y marina.
Referencia artística: esculturas de Tomás Schinelli y obras de Pastor Schneider, según la secuencia.
Recurso audiovisual: video sobre fauna marina.
Materiales: cartón, tubos de papel, tapitas, papel de diario, maple de huevo, palitos de brochette, témperas, pintura flúor, marcadores y papeles diversos.

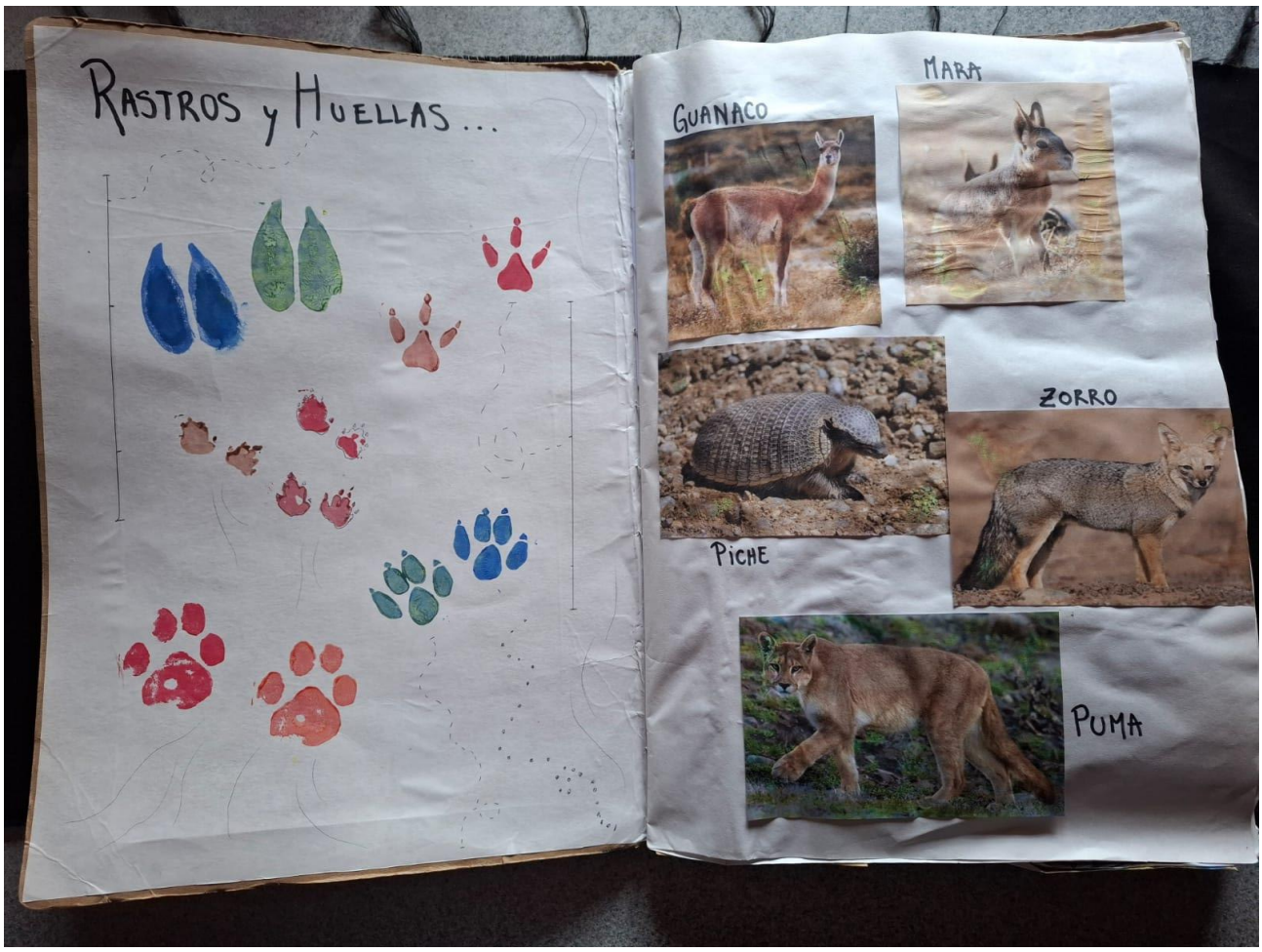
Registros orales de las reflexiones grupales sobre identidad chubutense

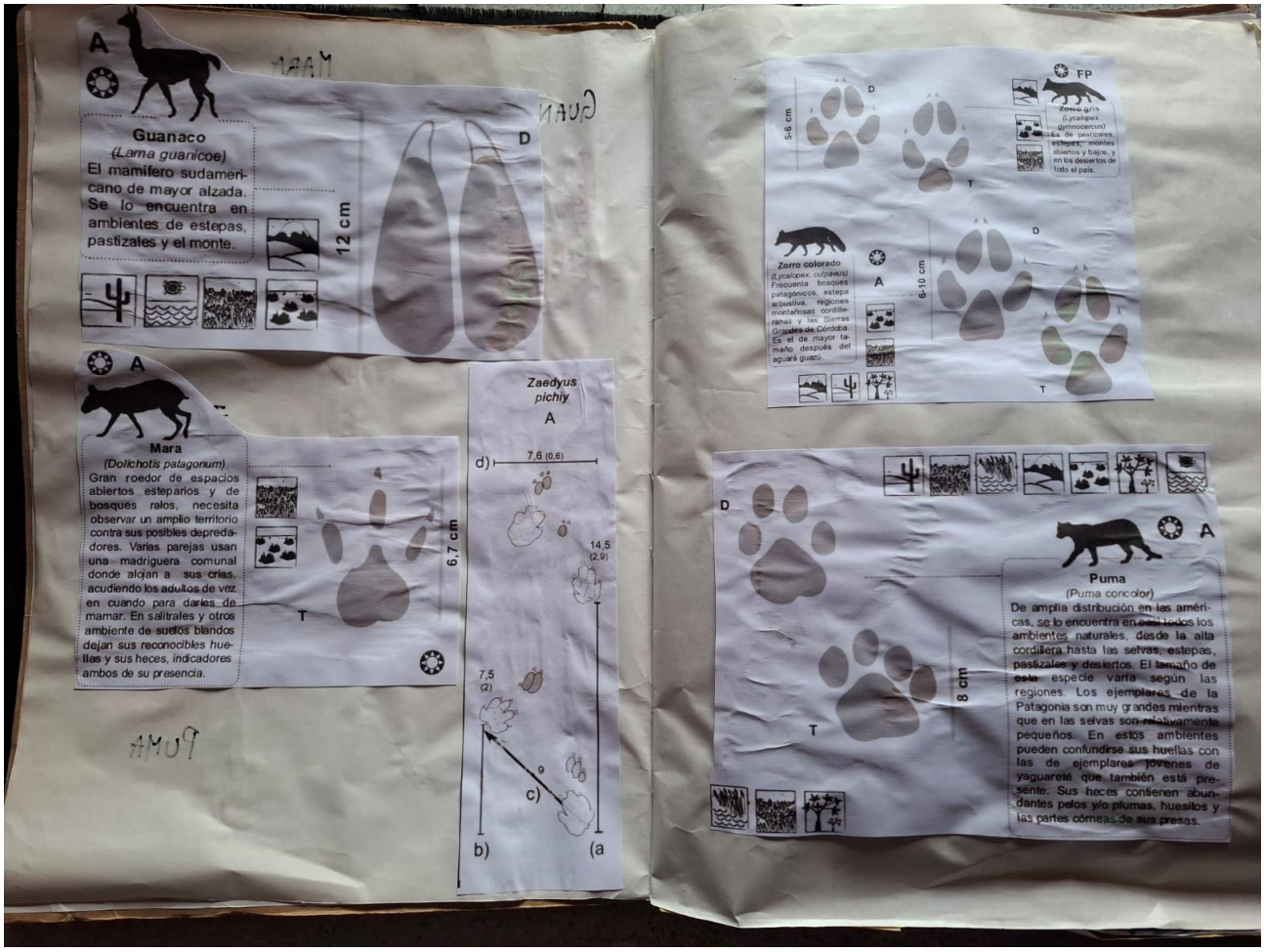
Las reflexiones de las y los estudiantes se desarrollaron oralmente durante las distintas clases, en el intercambio guiado por preguntas y en las puestas en común. No se trató de una única instancia final: cada encuentro recuperó el camino recorrido, permitió revisar las producciones anteriores y puso en palabras nuevos descubrimientos.
En las primeras actividades, la conversación se centró en reconocer huellas y relacionarlas con animales terrestres. Luego, al construir y caracterizar las figuras, el grupo comentó formas, partes del cuerpo, colores y texturas. Al trasladar la exploración a la costa patagónica, las preguntas orientaron la observación de los animales marinos y del ambiente en el que viven. Durante el armado del diorama, se reflexionó sobre cómo los aportes individuales podían integrarse en una producción colectiva. Finalmente, la invención de nuevas especies permitió recuperar y combinar características observadas a lo largo de la secuencia.
Estos intercambios constituyeron registros orales del proceso de aprendizaje y habilitaron aproximaciones a la identidad regional a partir de la fauna y los ambientes patagónicos. La identidad chubutense se aborda aquí desde el reconocimiento y la representación del entorno; no se atribuyen al grupo frases textuales que no hayan sido registradas.

Registro visual de la obra



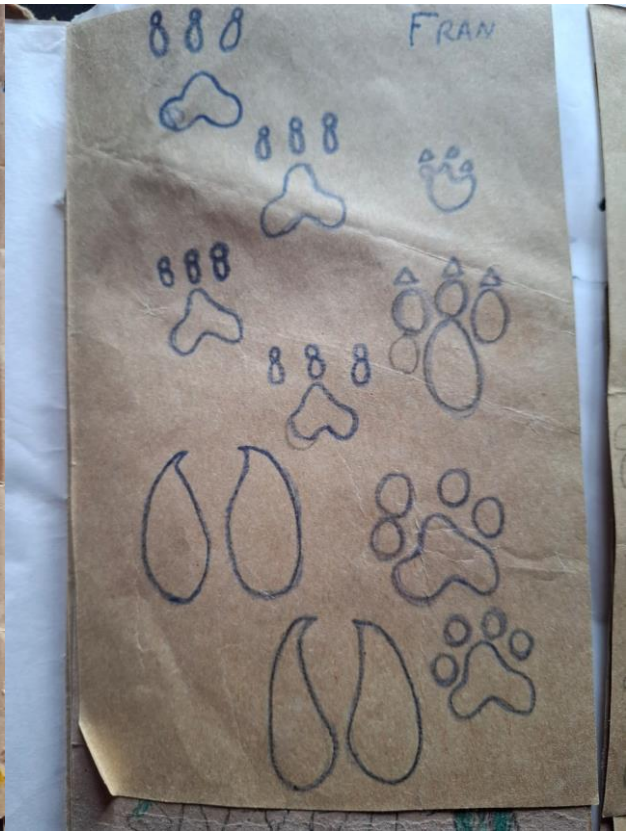
Huellas impresas de la primera clase.










FRAN

Animales terrestres construidos y detalles de color y textura.



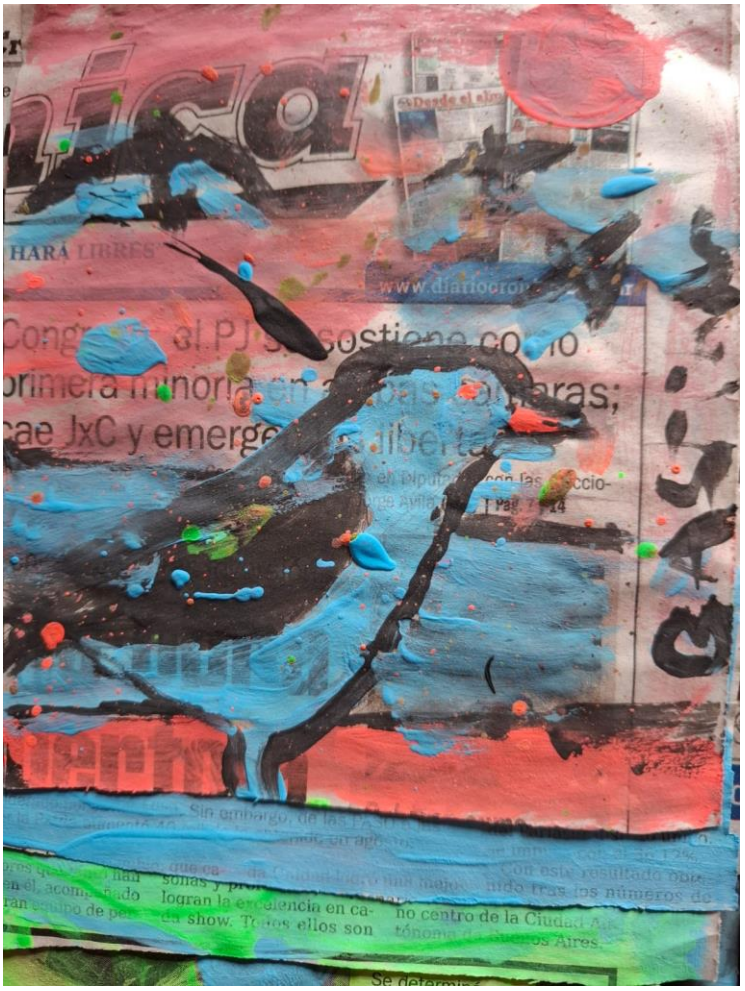




Animales marinos.





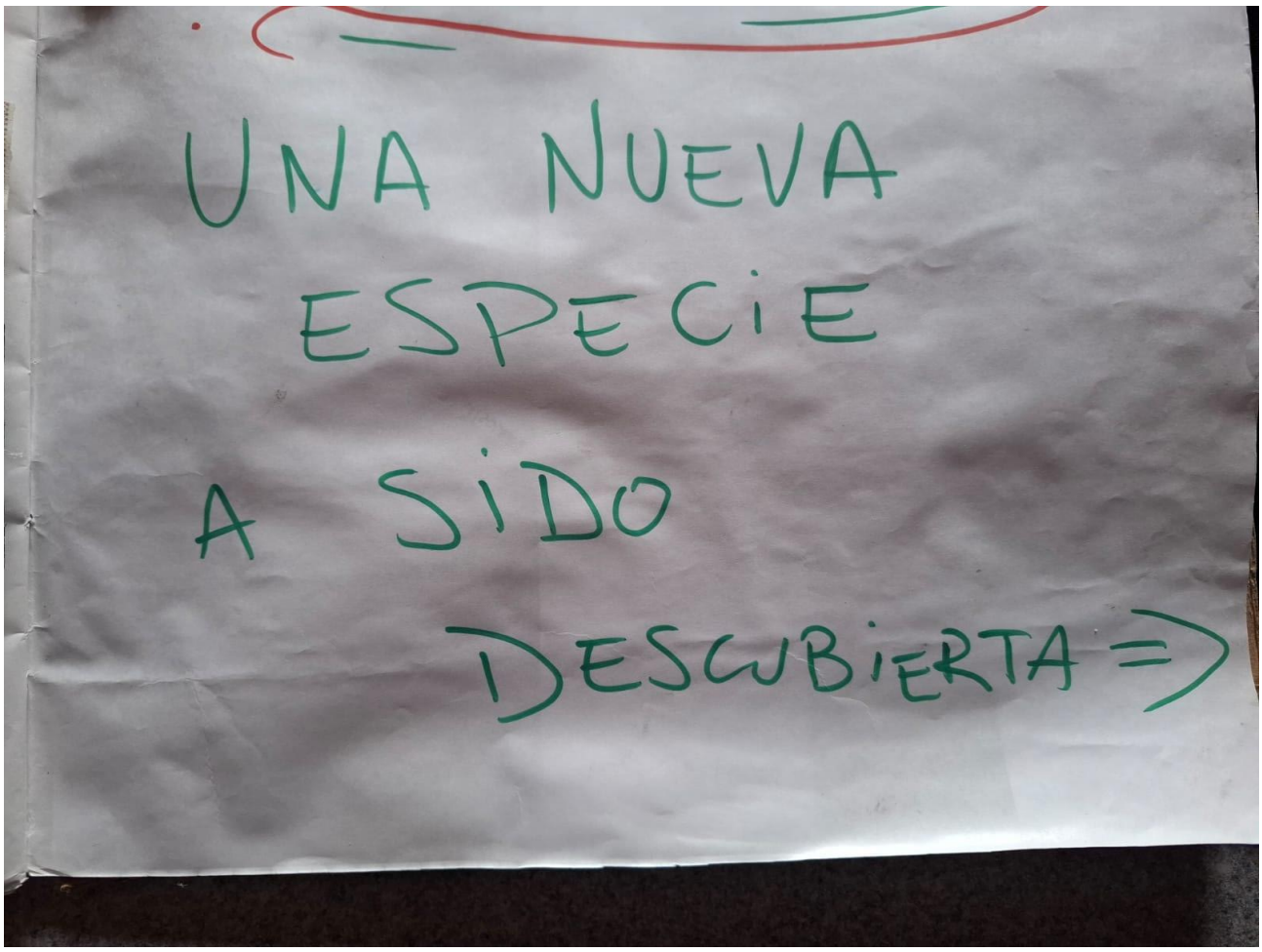


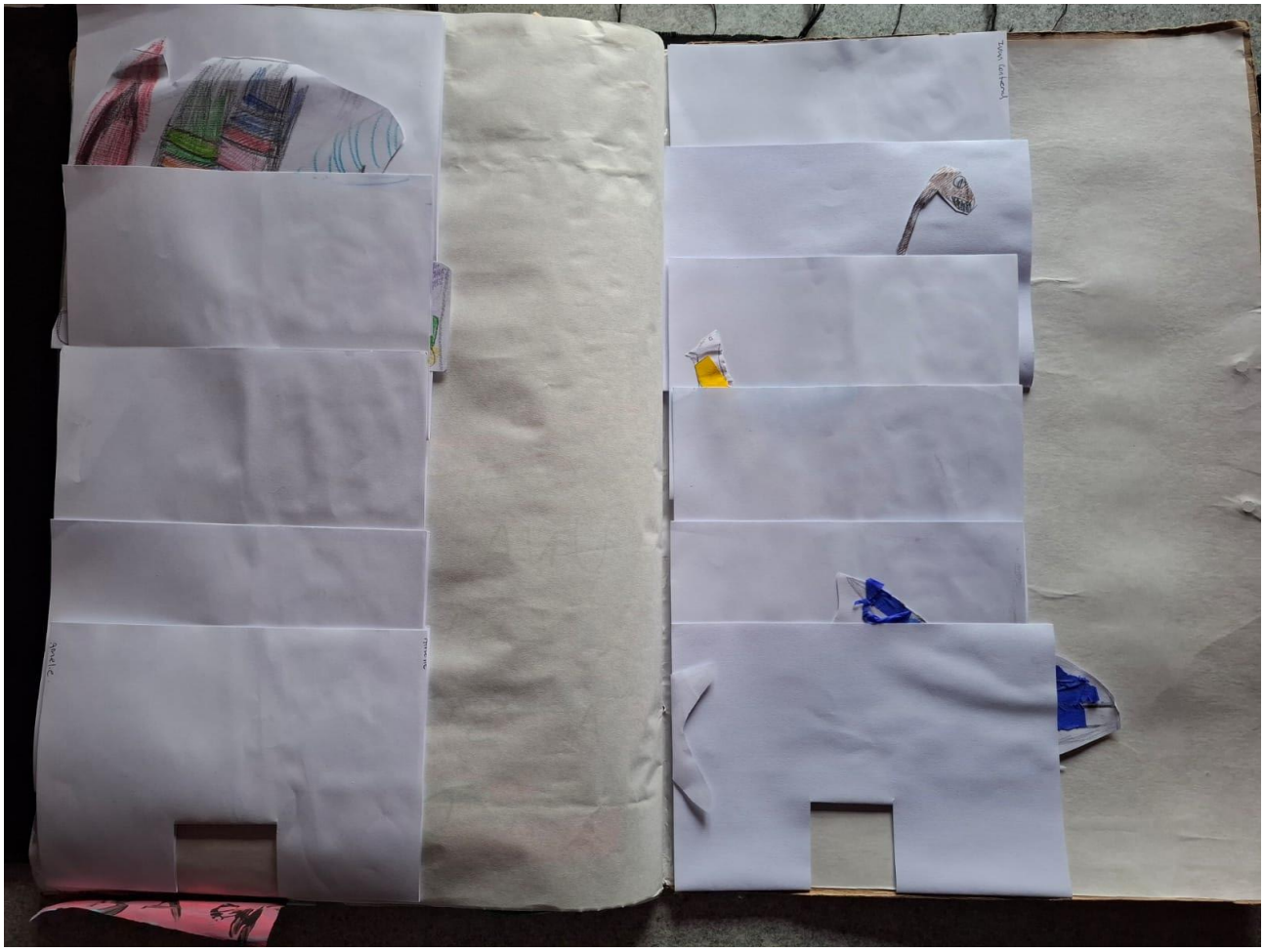


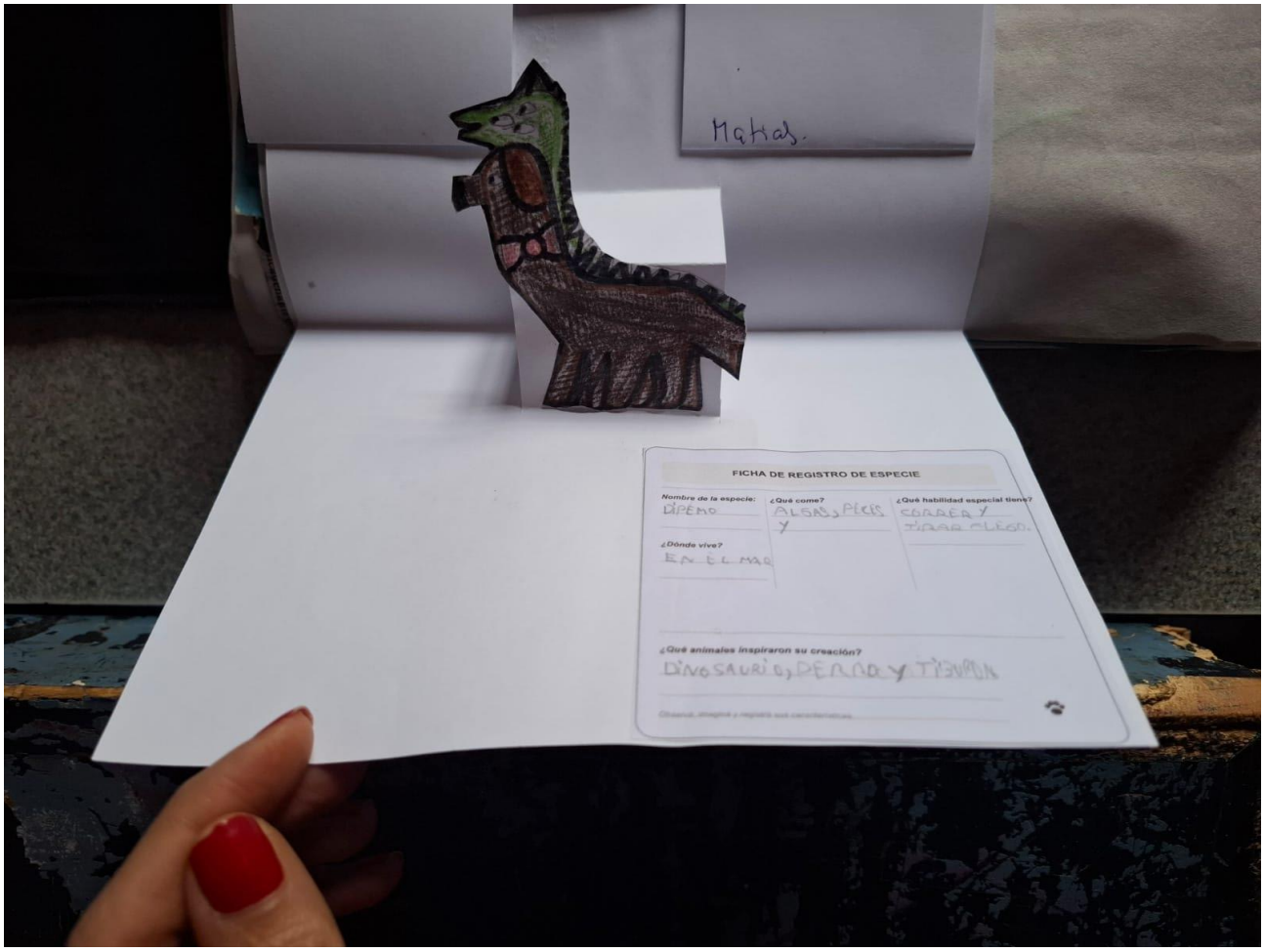
Diorama colectivo.

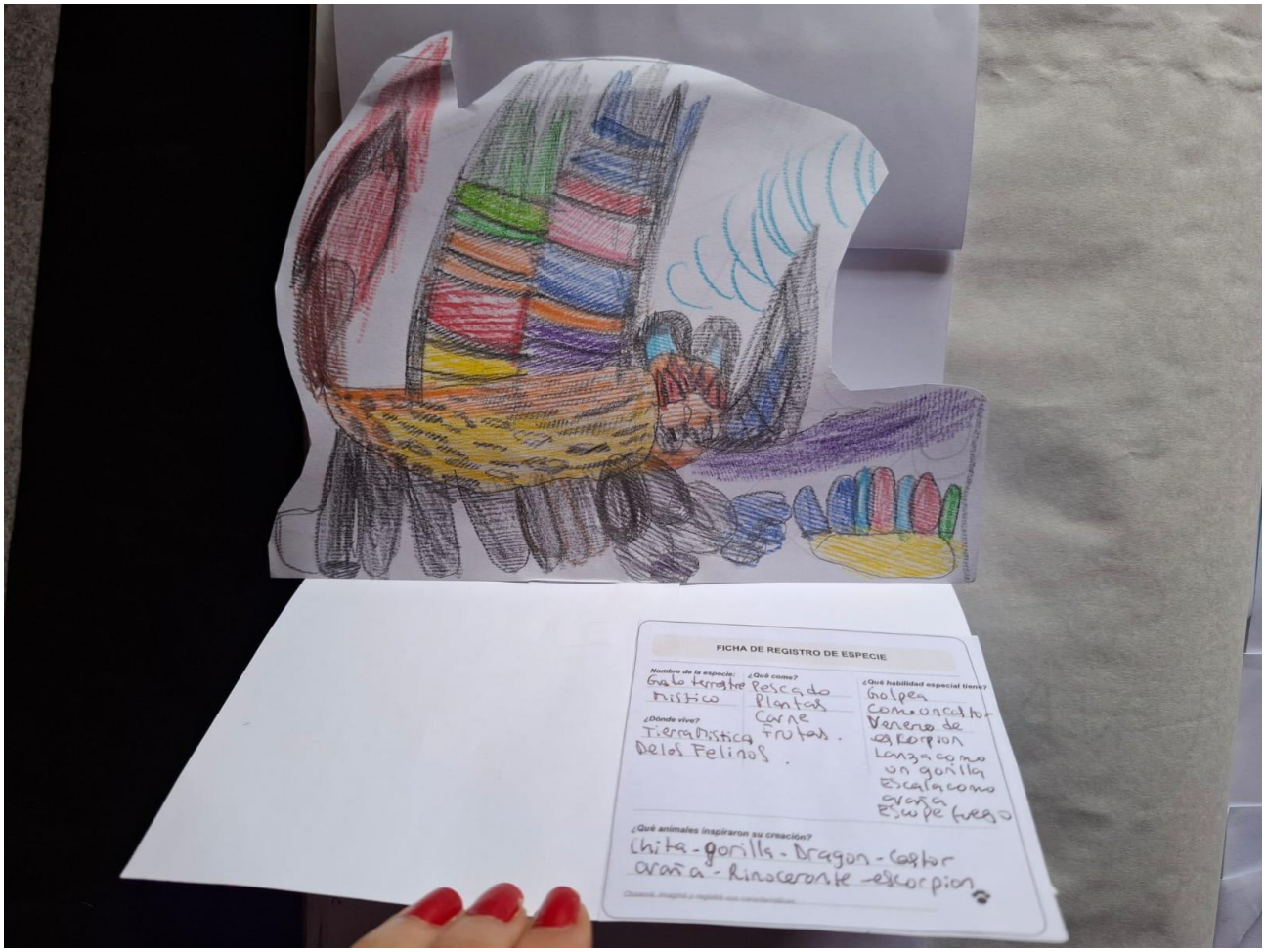


Especies imaginarias, fichas y bases pop-up.



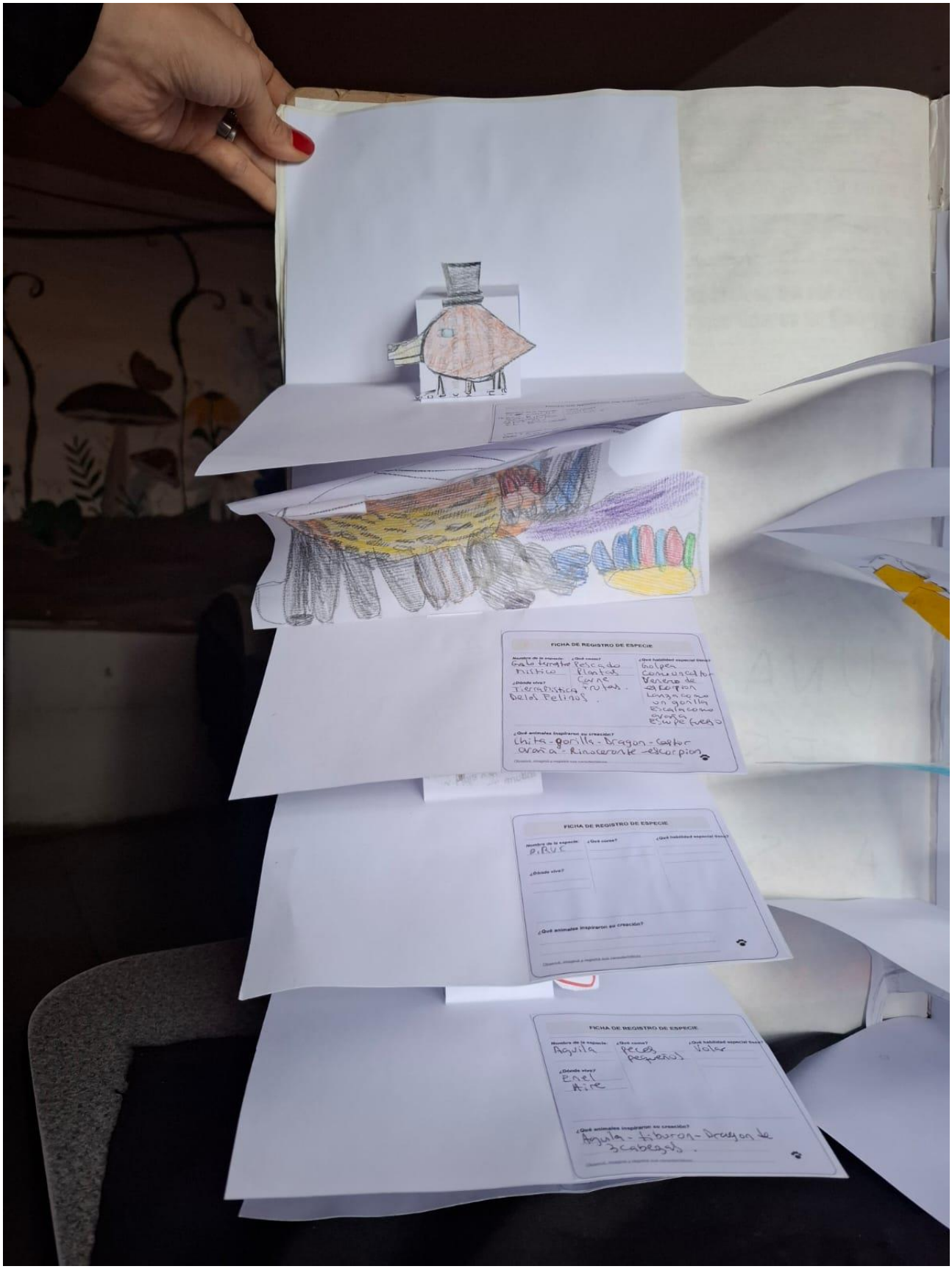


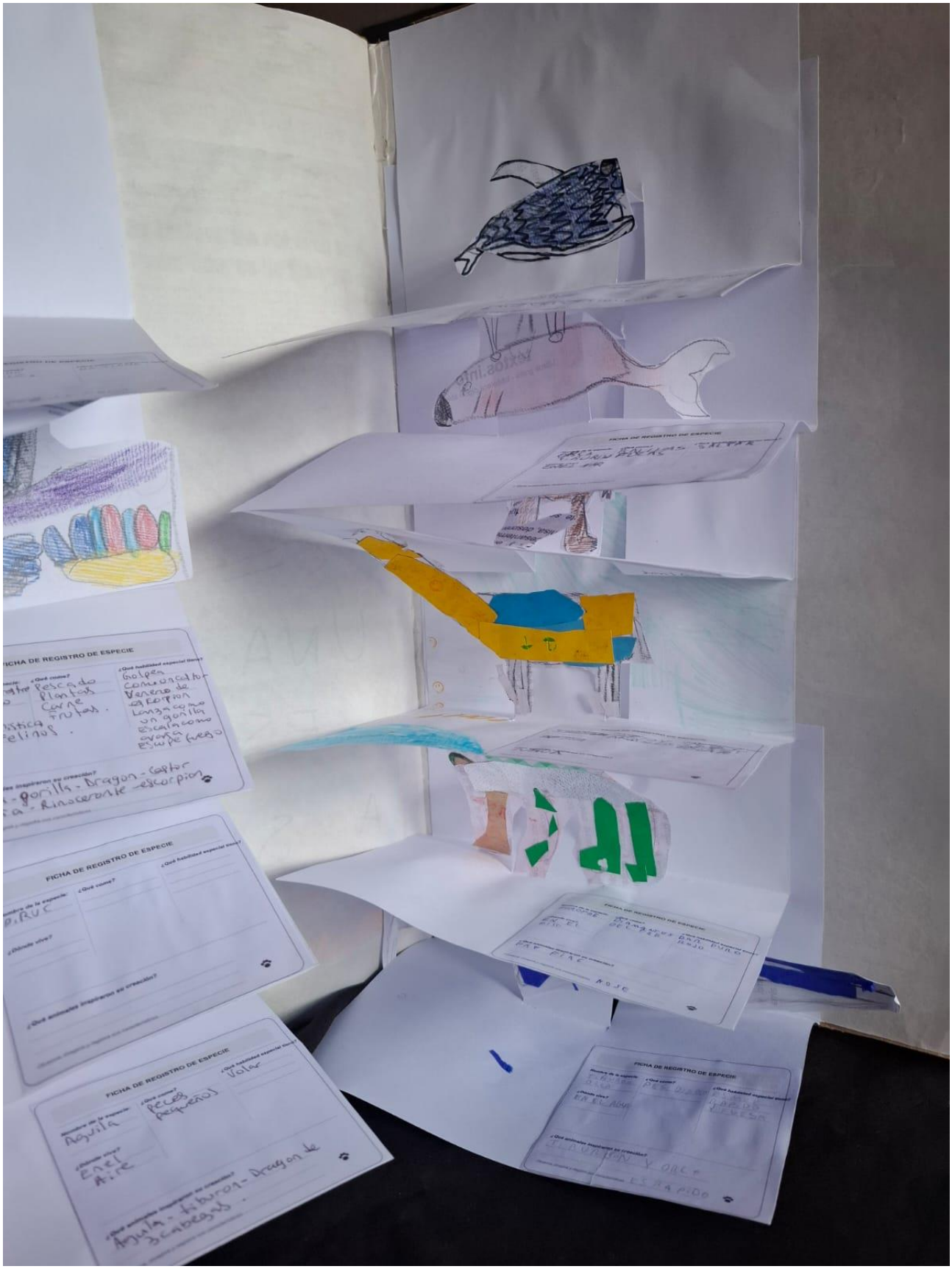

Matas.
FICHA DE REGISTRO DE ESPECIE
Nombre de la especie:
DIPEMO
¿Qué come?
ALGAS, PECES Y
¿Qué habilidad especial tiene?
CORRER Y
¿Dónde vive?
EN EL MAR
¿Qué animales inspiraron su creación?
DINOSAURIO, PERRO Y TIBURÓN


FICHA DE REGISTRO DE ESPECIE
Nombre de la especie:
Gato terrestre Mistico
¿Qué come?
Pescado Plantas Carne frutas.
¿Qué habilidad especial tiene?
Golpea como un gato Veneno de escorpion Lanza como un gorila Escala como araña Super fuerza
¿Dónde vive?
Tierra Mistica Delos Felinos.
¿Qué animales inspiraron su creación?
Chita - gorilla - Dragon - Castor araña - Rinoceronte - escorpion


Juan I G.
FICHA DE REGISTRO DE ESPECIE
Nombre de la especie:
¿Qué come?
¿Qué habilidad especial tiene?
¿Dónde vive?
AFRICA
¿Qué animales inspiraron su creación?
NAUA




FICHA DE REGISTRO DE ESPECIE
Nombre de la especie: Gato Hydra
¿Qué come? Pescado Plantas Carne
¿Dónde vive? Tierra Plantas Patas Felinos
¿Qué habilidad especial tiene? Veneno de escorpion
¿Qué animales inspiraron su creación? Chita - gorilla - Dragon - Castor araña - Rinoceronte - escorpion
FICHA DE REGISTRO DE ESPECIE
Nombre de la especie: P.RUC
FICHA DE REGISTRO DE ESPECIE
Nombre de la especie: Aguila
¿Qué come? Peces pequeños
¿Qué habilidad especial tiene? Volar
¿Dónde vive? En el Aire
¿Qué animales inspiraron su creación? Aguila - tiburon - Dragon de 3 cabezas



La experiencia propone un recorrido desde la observación de huellas hasta la creación de seres imaginarios, pasando por la construcción tridimensional y la composición colectiva. La bitácora reúne y da sentido a las producciones; las técnicas variadas permiten explorar recursos propios de las Artes Visuales; y las conversaciones sostenidas en cada clase permiten compartir descubrimientos y reconocer el camino de aprendizaje realizado.