

Des Armando Monstruos

Category: Comunidad de Comunicación

10 de diciembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Construcción poli-matéricas

Pregunta impulsora:

¿Qué monstruos existen hoy en nuestro mundo y cómo podríamos transformarlos en arte?

Contexto:

Surge la necesidad que los estudiantes aborden temáticas relacionadas a las problemáticas actuales del entorno desde la inspiración en los monstruos de Berni.

Objetivo general del proyecto:

Explorar cómo el arte puede representar lo temido, lo injusto o lo desconocido, etc., inspirándose en los “Monstruos” de Antonio Berni para crear una obra tridimensional con materiales diversos (poli – matéricos) que exprese una mirada crítica y creativa sobre la realidad.

DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

- Conocer la obra tridimensional de Antonio Berni y su sentido simbólico.
- Explorar la técnica de las construcciones poli-matéricas: ensamblajes con materiales diversos.
- Reflexionar sobre problemáticas actuales a partir del arte.
- Desarrollar la imaginación y la expresión visual tridimensional.
- Trabajar colaborativamente en la creación y exposición de obras.
- Comunicar el proceso y el sentido de la producción mediante lenguajes orales y escritos.
- Estimular el trabajo cooperativo, el diálogo y la reflexión sobre los aprendizajes.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Educación Artística

Lengua

Formación Ética y Ciudadana

Tecnología

Contenidos curriculares:

Educación Artística:

- Observación y análisis de esculturas y ensamblajes de Berni.
- La tridimensionalidad: volumen, forma, equilibrio, textura.
- Construcciones poli-matéricas: uso expresivo de materiales reciclados.
- El arte como crítica y transformación social.
- Ensamblaje, collage tridimensional, y reapropiación de objetos.

Lengua:

- Escritura de textos narrativos, descriptivos y reflexivos.
- Creación de guiones breves o narraciones para acompañar las obras.
- Oralidad: presentación y explicación del proceso creativo.

Ciudadanía:

- Identificación de problemáticas sociales o ambientales.
- Reflexión sobre el consumo, el descarte y la contaminación.
- Valoración de la expresión artística como forma de participación y pensamiento crítico.

Tecnología:

- Registro del proceso creativo (fotos, videos, audios).
- Creación de una exposición con descripciones con audios QR.

Producto final esperable:

Realización de una construcción poli-matérica tridimensional con audio cuento.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Investigar sobre Antonio Berni, por ejemplo a través de un fragmento documental sobre Juanito Laguna y sus monstruos, para analizar cómo reutilizó objetos cotidianos dándoles nuevos significados. Luego, investigar materiales reciclables o en desuso en el entorno familiar o escolar, y clasificarlos según textura, forma y color. Despues, realizar bocetos y elegir los materiales adecuados para construir una escultura poli-matérica tridimensional combinando diferentes elementos. Finalmente, asignar un nombre al monstruo creado, escribir una breve descripción e historia que explique su sentido, y grabar audios relatando esa

historia desde la perspectiva del personaje principal

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Kit Reciclaje
Netbook
Internet
Amplificador De Sonido

Organizaciones aliadas:

Socialización de los productos finales en diferentes espacios de la localidad:
Museos locales donde exponer las obras de los estudiantes.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Accesibilidad comunicacional, Alfabetización audiovisual
Escritura creativa y producción literaria

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios:

- Participación activa y cooperativa en la investigación y la creación grupal.
- Comprensión del sentido simbólico de la obra de Berni.
- Originalidad y expresividad en la construcción tridimensional.
- Uso creativo y coherente de materiales reciclados.
- Capacidad de comunicar el mensaje a través del texto o relato oral.
- Colaboración en la exposición colectiva.

Instrumentos:

- Observación directa y registros del docente.
- Cuaderno o bitácora del proyecto.
- Autoevaluación y coevaluación.
- Valoración del producto final (claridad, coherencia, creatividad)

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Éste proyecto invita a ser compartido con otros, ya que las producciones artísticas adquieren mayor sentido cuando se convierten en mensajes dirigidos

a una comunidad. Difundir lo realizado permite a los estudiantes ejercer prácticas de ciudadanía comunicativa, tomando decisiones sobre qué mostrar, cómo presentarlo y qué mensaje desean transmitir acerca de su escuela, su identidad y su mirada sobre la realidad.

La primera instancia de divulgación será una muestra escolar presencial, organizada en la escuela. En esta ocasión, las familias y la comunidad educativa podrán recorrer la exposición, explorar las esculturas poli-matéricas y acceder a los audios descriptivos a través de códigos QR.

Como segunda instancia, se realizará la publicación del proyecto en la página institucional, donde se documentará el proceso, y las producciones finales.

De los resultados:

La difusión digital, que permitirá ampliar el alcance de la propuesta, favoreciendo que el trabajo de los estudiantes llegue no solo a la comunidad escolar, sino también a la comunidad funense y a otros lectores interesados en la experiencia.

Integrantes del proyecto:

Moschini, Analía. Área de Informática. Docente en tareas diferentes.

Pola , Emilse. Prof. Tecnología.

Paloma, Daniela. Docente de Grado.

Marino, Silvana.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 4

Estudiantes: 26

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Moschini, Analía

Email del referente: analiamoschini@hotmail.com