

**SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA METEPEC**

**ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)**

**ROMPECABEZAS PICTÓRICOS PARA  
CONTAR HISTORIAS O CUENTOS.**

Autor: Salinas Jaimes Nancy Cristina; Nicolás González  
María de la Luz  
Coordinación de Área de Educación Artística  
C.C.T. 15AOS2087K  
Z.E. R025  
Tianguistenco Méx., a 15 febrero de 2023



Licencia seleccionada  
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional

**MATERIAL DIDÁCTICO.**

**NIVEL:** Primaria

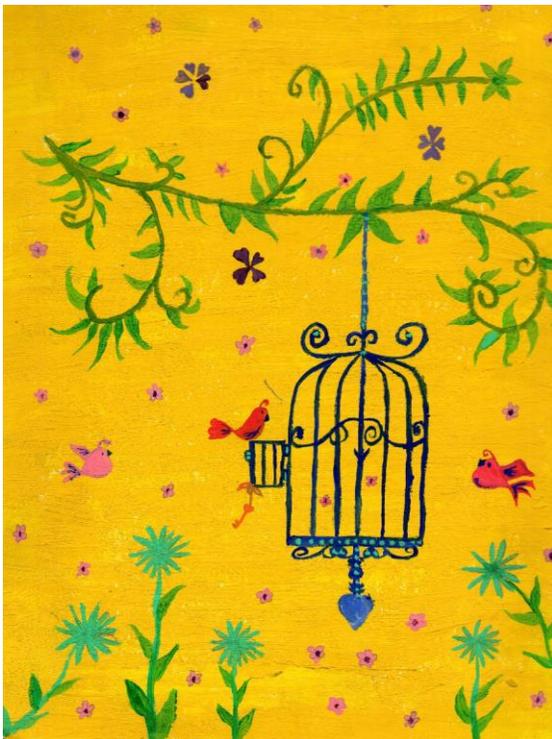
**GRADO:** Tercero

**LENGUAJE ARTÍSTICO:** Artes Visuales

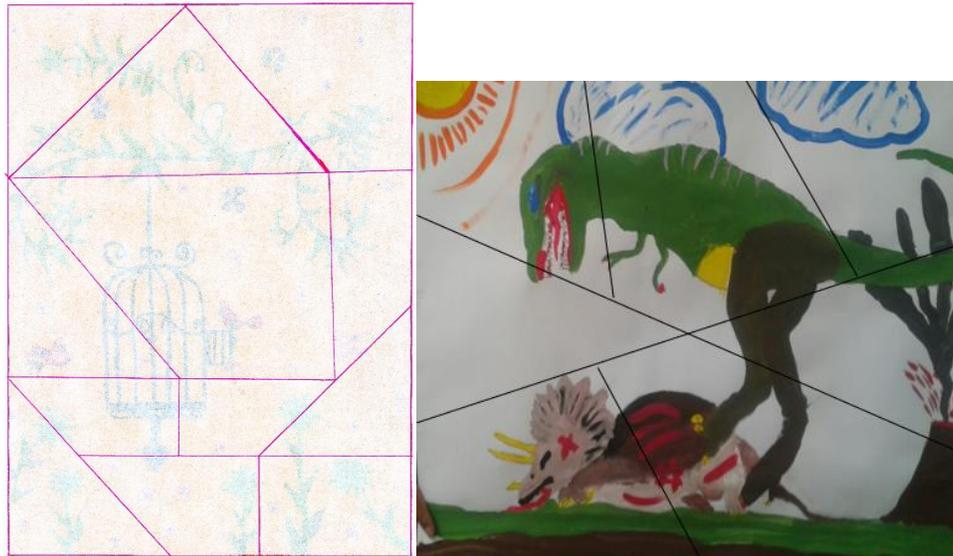
**APRENDIZAJE ESPERADO:** Distingue las características principales de las técnicas elegidas y las utiliza con fines expresivos.

**NOMBRE:** *Rompecabezas pictóricos para contar historias o cuentos.*

1. Los alumnos deben realizar una pintura con diversas técnicas plásticas húmedas o secas.
2. Escoger el tema que más les gusta o llama la atención, posteriormente de dibujar en su soporte (cartulina, opalina o cartón), con las pinturas (acuarela, acrílico, pastel, etc.), que tengan a la mano comenzar a dar color a sus producciones artísticas.  
Dejar secar para el siguiente paso.



3. En la parte de atrás o frontal, hacer la división donde se recortará cada pieza para el rompecabezas.



4. Al tener cada pieza recortada, el reto que se le propone a los alumnos será en dos variantes:
  - A. Armar la pintura mientras va narrando un cuento o historia referente a la imagen realizada, con lo respectiva estructura de inicio, desarrollo (problemática) y desenlace.
  - B. Armar primero el rompecabezas y después contar una historia o cuento referente a la imagen.
5. Pueden intercambiar rompecabezas pictóricos con otros compañeros y armar sus propias historias o cuentos.

6. Otra variante es hacer una pintura entre varios alumnos y que ellos cuenten sus historias o cuentos.

OBSERVACIONES: Algunos alumnos tienen la inquietud de expresar el tema de sus producciones artísticas, pero por tiempos o dinámicas de aula no se llegan a escuchar todas sus expresiones orales, a través del área de Artes y asignatura de español se potencia dichas habilidades integrales.

## CONCLUSIONES

A través de una técnica húmeda o seca los alumnos realizan una pintura o dibujo expresando el tema de su interés y a través del juego del rompecabezas, crean sus historia o cuentos desarrollando su imaginación y creatividad.



Licencia seleccionada

**Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional**