

L U M B R E



Mejoramos nuestra escuela con arte

Grado: 3

Materia: Arte y expresión

10/10/2026

Antes de empezar

El arte también sirve para imaginar cambios. Observa un rincón de tu escuela que quieras mejorar, piensa una idea y dibújala o constrúyela en una maqueta. Así el arte se vuelve una herramienta para transformar tu comunidad.

QUÉ APRENDERÁS

- Detectar algo por mejorar en la escuela y representarlo con un boceto, dibujo o maqueta usando elementos artísticos.

Del "ojalá" al boceto

A veces pensamos: "ojalá este muro tuviera colores", "ojalá hubiera plantas en el patio". Esas ideas pueden volverse **arte** si las dibujas (un **boceto**) o las construyes en pequeño (una **maqueta**).

Un **mural**, una **escultura**, el **teatro callejero**, un **recital** o un **baile al aire libre** son ejemplos de cómo el arte transforma espacios reales.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

1. De la idea a la propuesta



1. Elige un espacio de tu escuela que quieras mejorar.
2. Haz un boceto mostrando cómo quedaría.
3. Decora con colores y formas que digan algo de tu comunidad.
4. Cuéntale a tu grupo tu idea señalando el dibujo.

Formas de arte que transforman espacios

Manifestación	Qué cambia
mural	un muro gris se llena de color
jardín	un patio se vuelve vivo
teatro callejero	la plaza invita a participar
escultura	un rincón cuenta una historia

2. Ordena los pasos para crear tu propuesta artística de mejora.

Observo el espacio y detecto algo por mejorar. _____

Imagino una idea de transformación. _____

La dibujo en un boceto o la construyo en maqueta. _____

La presento y explico a mi grupo. _____

3. ¿Cuál es un ejemplo de arte que transforma un espacio?

☐ Un mural pintado por la comunidad

☐ Dormir la siesta

☐ Copiar un ejercicio

4. Solo los artistas profesionales pueden proponer mejoras para su escuela.

☐ Verdadero

☐ Falso

Experimentar, representar y dramatizar

Experimenta con elementos visuales y sonoros en producciones colectivas artísticas: combina secuencias de sonidos rápidos, lentos, agudos, graves, fuertes y débiles, con pausas y acentos, producidos con objetos del entorno, el cuerpo y la voz, para transmitir una idea colectiva. Realiza una composición visual colectiva con líneas, formas, colores y texturas. Reflexiona y usa los lenguajes artísticos para recrear experiencias estéticas de la vida cotidiana —un paseo familiar, una puesta de sol, una comida deliciosa— con formas, colores, texturas, sonidos y sensaciones que surgen de distintas maneras.

Representa de manera lúdica hechos y experiencias significativas con movimientos, formas, gestos, sonidos, colores y objetos para construir nuevos significados: reelabora acciones cotidianas al jugar con movimientos rápidos o lentos, fuertes o débiles. Realiza una lectura dramatizada y una representación teatral: reconoce las características del texto dramático (diálogos, acotaciones, listado de personajes, espacio y temporalidad) al leerlo de forma comprensiva, y transforma objetos y recursos a tu alcance de manera creativa para utilizarlos en escena.

5. ¿Cuál es una característica del texto dramático?

☐ Los diálogos y las acotaciones

☐ La rima

☐ El mapa

6. Los sonidos agudos y graves, fuertes y débiles, pueden producirse con el cuerpo y objetos del entorno.

☐ Verdadero

☐ Falso

Represento lúdicamente una experiencia significativa usando los elementos del juego-teatro: **movimientos, formas, gestos, sonidos, colores y objetos**. Al combinarlos **construyo nuevos significados**: un manto se vuelve mar, un tambor se vuelve lluvia, y mi cuerpo cuenta la historia.

7. Para representar lúdicamente una experiencia significativa y construir nuevos significados, ¿qué uso?

☐ Movimientos, formas, gestos, sonidos, colores y objetos

☐ Solo la voz

☐ Únicamente un guion escrito

8. «Tus ojos son dos estrellas». ¿Cómo contrasto lúdicamente el lenguaje figurado y el literal?

☐ Es lenguaje figurado (metáfora): compara los ojos con estrellas; en sentido literal los ojos no son estrellas

☐ Es literal: sus ojos brillan como faros de coche

☐ No es ningún lenguaje

9. Describe un hecho significativo de tu comunidad usando una estructura narrativa de tu elección, y para cada parte planea una secuencia de movimientos con acompañamiento musical, que complementas con desplazamientos, pausas, acentos y velocidades corporales (rápido/lento). Escríbelo y ensáyalo con tu cuerpo. Pide a tu maestra o a un adulto que revise tu guion y marque ✓ si tiene inicio, nudo y desenlace y ✓ si en cada parte indicaste su movimiento y su pausa.

Inicio-nudo-desenlace: marca dónde el gesto se acelera, dónde hay una pausa y cuándo suena la música.

10. Clasifica cada elemento de las manifestaciones culturales y artísticas de mi comunidad y de otros lugares del mundo: ¿pertenece a la fantasía o a la realidad?

Elementos:

- Un alebrije que vuela en una leyenda
- El mercado al que va mi familia cada sábado
- Un nahual que se convierte en animal en un cuento
- La danzón que bailan las personas mayores en la plaza

Fantasía	. . .
Realidad	. . .

Improviso con el uso del cuerpo y la voz algunas **situaciones significativas** que **identifico en distintas narraciones**: el llanto del río, la risa del viento, el paso del gigante. Elijo un momento de un cuento y lo improviso con gestos y sonidos.

11. En los juegos de roles, ¿qué hago?

- ☐ Participo representando diferentes personajes en espacios y tiempos definidos
- ☐ Solo veo sin participar
- ☐ Represento siempre a mí mismo sin cambiar

Elaboro un libro de artista o libro objeto: elijo previamente los textos que van dentro y luego **experimento con materiales diversos**, como **cartón, material reciclado, telas y origami**, para que el libro también sea una obra que se puede tocar y abrir de muchas formas.

Utilizo elementos de los lenguajes artísticos (color, forma, línea, sonido, movimiento) **para representar experiencias significativas de mi vida cotidiana**: un paseo familiar, una puesta de sol, una comida deliciosa compartida.

12. Un paseo familiar, una puesta de sol o una comida deliciosa son ejemplos de experiencias cotidianas que puedo representar con los lenguajes artísticos.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

13. Al elaborar un libro de artista o libro objeto, ¿con qué experimento después de seleccionar los textos?

- ☐ Con materiales diversos como cartón, material reciclado, telas y origami
- ☐ Solo con una hoja blanca
- ☐ Con un procesador de texto

El lenguaje juega de dos maneras. **En serio** (literal) las palabras dicen exactamente lo que son: «la niña llora porque se lastimó», «el sol calienta mucho».

De mentiritas poéticas (figurado) decimos algo distinto para imaginarlo mejor: «el río **llora** cuando está turbio», «la luna **duerme** en el lago», «Ana es **una águila** corriendo». Nadie cree que el río tenga ojos: **comparamos** para sentir la escena.

Esas comparaciones tienen nombre: **metáfora** (decir que una cosa ES otra: «Ana es un águila») y **pregunta retórica** (una pregunta que no espera respuesta: «¿quién no quiere un día así?»). Juega: toma una frase en serio y vuélvela figurada.

14. «El viento suspira entre los árboles» es una frase...

- ☐ figurada: comparamos el sonido del viento con un suspiro humano
- ☐ literal: el viento tiene pulmones y de verdad suspira

15. «Estoy muerto de hambre» se dice en sentido figurado: quiero decir que tengo mucha hambre.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

16. Inventa una metáfora para tu escuela: «mi escuela es una ____». Explica en qué se parece.

Piensa en algo que cuida, crece o acompaña: un nido, un jardín, una fogata.

Para dominar este tema

Lo esencial que debes saber

- Identifica aspectos por mejorar de la escuela y los representa mediante dibujos, bocetos o maquetas usando elementos de los lenguajes artísticos.
- Detectar algo por mejorar en la escuela y representarlo con un boceto, dibujo o maqueta usando elementos artísticos.

Preguntas clave del tema

1. ¿Cuál es un ejemplo de arte que transforma un espacio?
2. ¿Cuál es una característica del texto dramático?
3. Para representar lúdicamente una experiencia significativa y construir nuevos significados, ¿qué uso?

4. «Tus ojos son dos estrellas». ¿Cómo contrasto lúdicamente el lenguaje figurado y el literal?
5. Clasifica cada elemento de las manifestaciones culturales y artísticas de mi comunidad y de otros lugares del mundo: ¿pertenece a la fantasía o a la realidad?
6. En los juegos de roles, ¿qué hago?
7. Al elaborar un libro de artista o libro objeto, ¿con qué experimento después de seleccionar los textos?

Lo que debes poder hacer

- Están fuera de orden. Escribe sus números en la secuencia correcta, del primero al último. Elementos: 1) Observo el espacio y detecto algo por mejorar. · 2) Imagino una idea de transformación. · 3) La dibujo en un boceto o la construyo en maqueta. · 4) La presento y explico a mi grupo..
- Responde y justifica por qué (sin ver la respuesta en el material). Pregunta: ¿Cuál es un ejemplo de arte que transforma un espacio?. Opciones: a) Un mural pintado por la comunidad; b) Dormir la siesta; c) Copiar un ejercicio.
- Verdadero o falso (corrige lo que sea falso): Solo los artistas profesionales pueden proponer mejoras para su escuela.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

17. ¿Tienes lista tu propuesta?



18. Dibuja tu boceto de mejora y escribe una frase: este espacio cambiaría porque... Enséñalo a tu maestra o maestro.

No tiene que ser perfecto, tiene que contar tu idea.

Para mirarlo de otra manera

Mi primer boceto

1. Escoge un lugar: el patio, la entrada, el muro. **2.** Dibuja cómo está hoy con líneas simples. **3.** Al lado, dibuja cómo te gustaría que quedara, agregando colores, plantas o dibujos.

Compara los dos dibujos: esa diferencia es tu propuesta con intención artística.

Maqueta de caja

Con una caja de cartón puedes hacer una **maqueta**: pega papeles de colores como si fueran jardines, dibuja ventanas, coloca figuritas. Así muestras en tres dimensiones tu idea de mejorar un espacio de la escuela.

19. ¿Para qué sirve una maqueta?

- ☐ Para ver tu idea en tamaño pequeño y en 3D
- ☐ Para tirar la basura
- ☐ Para dormir

Referencia curricular

Grado:	3
Materia:	Arte y expresión

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/p3-art-03>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat