



Materia Lenguaje	Grado 2	Unidad de aprendizaje ¿Cómo se comunica mi entorno?
Título del objeto de aprendizaje Reconocimiento de los mensajes cifrados.		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 2 Unidad de aprendizaje: ¿Cómo se comunica mi entorno? Objeto de aprendizaje: Identificación de las señales de tránsito. Recurso: Resumen.	
Objetivos de aprendizaje	El estudiante comprende el significado de los mensajes simbólicos. El estudiante identifica el lenguaje de los pictogramas. El estudiante interpreta el mensaje de diferentes tipos de símbolos.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar la imagen del pictograma. 2. Relacionar la imagen del pictograma con un mensaje. 3. Comparar varios pictogramas. 4. Reconocer el mensaje. 5. Observar el ícono. 6. Relacionar su imagen con el contenido abstracto. 7. Comprender su función. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: El docente resalta las imágenes como elemento de los pictogramas, para ello, propone un juego de memoria. • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Los pictogramas (S/K 1, 2, 3, 4). Actividad 2: Los símbolos (S/K 5, 6, 7). • Desarrollo – Socialización: Actividad 3: El docente afianza en los estudiantes el reconocimiento de la imagen como elemento que transmite un mensaje. 	




Flujo de aprendizaje

- **Resumen:**
El docente expone dos imágenes de pictogramas y un símbolo, para que los estudiantes los identifiquen y comprendan el significado de cada uno de ellos.
- **Tarea:**
El docente sugiere que los estudiantes escriban un mensaje a sus compañeros del salón, a partir de imágenes preestablecidas que representan el abecedario.

Guía de valoración

Se espera que el estudiante comprenda el significado de los mensajes simbólicos, identifique el lenguaje de los pictogramas e interprete el mensaje de diferentes tipos de símbolos a partir de diferentes ejercicios relacionados con el tema.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción 	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> El docente resalta las imágenes como elemento de los pictogramas, para ello, propone un juego de memoria, basado en 6 parejas de imágenes relacionadas con personas o elementos de la naturaleza. Luego, el estudiante debe seleccionar el pictograma que corresponda al nombre del animal. Presentación de objetivos (Learning Objectives). 	Recurso interactivo
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Actividad 1 Título: Los pictogramas (S/K 1, 2, 3, 4)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente expone un video titulado <i>Los pictogramas</i>, un cavernícola observa una serie de pictogramas de diferentes culturas e identifica el mensaje que transmiten. El cavernícola evoluciona, se convierte en un hombre de la actualidad y explica algunas características de los pictogramas. <p>Se explica la definición de pictograma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los pictogramas son signos que representan objetos, acciones o conceptos. - Y algunas características como: transmiten un mensaje, se utilizan como un recurso visual, forman parte de un lenguaje comunicativo, su lectura es clara y rápida, entre otras. <ul style="list-style-type: none"> Para reforzar la habilidad en la identificación de pictogramas, el docente expone la canción <i>Tengo una muñeca vestida de azul</i> con pictogramas para que el estudiante reemplace el pictograma por una palabra. Luego, el estudiante debe completar un mensaje seleccionando el pictograma que corresponda al mensaje. <p>Finalmente, se representa dos mensajes en formato de jeroglífico, para que los estudiantes reconozcan el mensaje y lo escriban.</p>	Animación Recurso interactivo Material del estudiante
		<p>Actividad 2 Título: Los símbolos (S/K 5, 6, 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente expone una animación titulada <i>Los símbolos en la calle</i> para que los estudiantes observen los iconos y comprendan su funcionamiento. <p>En la animación aparece un personaje llamado Julián, observando en una calle cuatro símbolos relacionados con señales para peatones, aparece un policía cívico juvenil, quien le indica qué es un símbolo y lo ejemplifica con dos símbolos, se sugiere que los otros dos los explique el personaje que lo acompaña. Se define símbolo como: es una forma de mostrar una idea o una situación. Emplea una imagen para que las personas que lo vean comprendan la situación sin necesidad de una larga explicación. </p>	Animación

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	El docente presenta el tema El estudiante trabaja en sus tareas Socialización	<ul style="list-style-type: none"> El docente refuerza la comprensión de la función de los símbolos y la relación entre la imagen y el contenido abstracto, para ello sugiere que los estudiantes seleccionen los símbolos que representan advertencia de peligro y guía en el camino. <p>Luego, presenta tres símbolos para que los estudiantes seleccionen el significado correspondiente.</p> <p>Finalmente, expone que en ocasiones, un grupo de personas se pone de acuerdo para escribir mensajes usando símbolos en lugar de las letras comunes, por ejemplo el alfabeto en el que cada símbolo representa una letra. Se sugiere que el estudiante descifre un mensaje.</p> <p>Actividad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente afianza en los estudiantes el reconocimiento de la imagen como elemento que transmite un mensaje, para ello, solicita a los estudiantes que completen un mensaje a partir de imágenes. Luego, propone que los estudiantes seleccionen cinco imágenes para formar una historia, luego deben narrar lo que sucedió en las imágenes seleccionadas. 	Recurso interactivo Material del estudiante Recurso interactivo Material del estudiante
Resumen 	Resumen	El docente expone dos pictogramas y un símbolo, para que los estudiantes observen la imagen y completen la descripción arrastrando las palabras correctas.	Recurso interactivo expositivo Material del estudiante
Tarea 	Tarea	Luego de diferenciar un pictograma de un símbolo, el docente sugiere que los estudiantes escriban un mensaje a sus compañeros del salón, a partir de imágenes preestablecidas que representan el abecedario. Se sugiere que el docente los publique en un espacio del salón para facilitar la elaboración del mensaje.	Recurso interactivo Material del estudiante