

Materia Lenguaje	Grado 3	Unidad de aprendizaje Uso de diferentes medios de comunicación
Título del objeto de aprendizaje	Reconocimiento de los primeros sistemas de escritura.	
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 2 Unidad de aprendizaje: ¿Cómo se comunica mi entorno? Objeto de aprendizaje: Reconocimiento de los mensajes cifrados. Recurso: Resumen.	
Objetivos de aprendizaje	El estudiante identifica los primeros sistemas simbólicos. El estudiante comunica por medio de pictogramas.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer la utilidad de la pintura rupestre. 2. Plantear un mensaje para plasmar en una pintura. 3. Identificar las herramientas necesarias para la elaboración de una pintura. 4. Realizar el bosquejo del pictograma según la idea planteada. 5. Formular un mensaje a través de imágenes. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: El docente desarrolla la habilidad en los estudiantes para describir imágenes. • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: La pintura rupestre (S/K 1). Actividad 2: La pintura (S/K 2, 3). Actividad 3: Los pictogramas (S/K 4, 5). • Desarrollo – Socialización: Actividad 4: El docente enfatiza en la caracterización y diseño de los pictogramas. • Resumen: El docente destaca las características del arte rupestre. • Tarea: El docente refuerza la habilidad en los estudiantes para identificar el arte rupestre. 	
Guía de valoración	Se espera que el estudiante identifique los primeros sistemas simbólicos y se comunique por medio de pictogramas.	

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> El docente desarrolla la habilidad en los estudiantes para describir imágenes, para ello, expone cinco imágenes, para que los estudiantes interpreten las imágenes a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué crees que representa cada una de estas imágenes? ¿Qué diferencias y similitudes hay entre las dos imágenes? Presentación de objetivos (Learning Objectives). 	Recurso interactivo Material del estudiante Objetivos de la clase
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Actividad 1 La pintura rupestre (S/K 1, 2, 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente expone una animación titulada <i>La pintura rupestre</i> incluye la siguiente información: En la antigüedad, antes del desarrollo de la escritura, las culturas utilizaban la pintura y el grabado en piedras, para comunicar una gran parte de sus vivencias, pensamientos y creencias. <p>El arte o pintura rupestre son imágenes que han sido grabadas o pintadas sobre superficies rocosas, cuevas o piedras, representan escenas de la vida cotidiana, animales, plantas u objetos.</p> <p>Existen varias expresiones de arte rupestre, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se conoce como petroglifo a una figura que ha sido grabada en las superficies rocosas (se exponen dos ejemplos). - Los petrogramas son dibujos y pinturas realizados sobre las rocas con pigmentos (se exponen dos ejemplos). <p>La animación termina con una imagen y una pregunta: ¿Qué figuras crees que se quisieron representar?</p> <p>Luego, el docente expone una imagen del arte rupestre, para que los estudiantes la relacionen con un texto y a su vez identifiquen si el enunciado es verdadero o falso.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La imagen muestra una pintura hecha con pigmentos de tonos grises. (Falsa). - Según las figuras de este grabado, podemos decir que esta imagen representa una escena de hombres danzando. (Verdadera). - Las pinturas rupestres se realizaban con pigmentos minerales. El más común fue el óxido de hierro que daba tonos rojizos. (Verdadera). 	Animación Recurso interactivo Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Actividad 2 La pintura (S/K 2, 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente expone los materiales que se utilizaron para elaborar pinturas rupestres: <ul style="list-style-type: none"> Punteros de piedra. Sustancias minerales (óxidos de hierro, manganeso, cinabrio, carbón, arcillas). Sustancias animales (sangre, huevos, grasas). Sustancias vegetales (grasas, colorantes). Pinceles hechos con pelo de animales o musgo. Superficies de rocas, cerámicas o algunos textiles. El docente desarrolla en los estudiantes la habilidad para interpretar algunas imágenes relacionadas con el arte rupestre. Para ello, expone dos audios relacionados con la descripción de dos pinturas rupestres para que los estudiantes seleccionen la imagen que corresponde a la descripción expresada en el audio. <ul style="list-style-type: none"> Según algunos expertos, los grabados con formas circulares o de espiral, son una representación del ciclo de la vida y de algunos fenómenos naturales como el movimiento y la fluidez del agua y del viento. (segunda imagen). El mito de «La serpiente ancestral» narra, entre otras versiones, cómo los hombres vinieron del vientre de una gran serpiente. Esta Canoa-culebra ascendía desde el mar creando los ríos y dando origen a los hombres al segmentarse su cuerpo. (primera imagen). 	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
		<p>Actividad 3 Los pictogramas (S/K 4, 5)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente expone el siguiente texto relacionado con los pictogramas: Los pictogramas son dibujos que buscan imitar la realidad, esto quiere decir, que no representan palabras sino objetos o situaciones del entorno. <p>Aunque los primeros pictogramas fueron tallados y pintados hace miles de años, en el mundo actual, nuestra vida cotidiana se hace más fácil gracias a ellos. Por ejemplo, si estuvieras en el aeropuerto de un país donde no hablaran tu idioma, lo más probable es que al ver el dibujo de una maleta sepas rápidamente que en ese lugar, podrás encontrar tu equipaje. Por lo tanto, los pictogramas transmiten información que puede ser entendida con facilidad. Posteriormente, se cuestiona sobre qué pueden representar tres imágenes: una maleta, una llama de fuego y un árbol.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>

