

Utiliza el video como apoyo para activar conocimientos previos y motivar al aprendizaje significativo sobre los pictogramas y las adivinanzas. Parte de las actividades propuestas para ayudar a desarrollar las destrezas en el área de expresión y comprensión.



VIDEO *Duración: 15 minutos*

Dibujemos y comuniquemos ¿Puedo expresar mis ideas y palabras a través del dibujo?

Sinopsis

Ana invita a Eli a divertirse creando pictogramas y haciendo adivinanzas sobre lo que dibujarán.



PALABRAS CLAVE

Pictograma, dibujo, adivinanza.

1

Temas

- Pictogramas
- Adivinanzas
- TEMA SEGMENTO CANGURO:
El movimiento libre – Emmi Pikler

2

Ámbitos de desarrollo y aprendizaje

- Comprensión y expresión del lenguaje
- Expresión artística

3

Conexión con ejes transversales

- Expresión y comunicación

Destrezas

- Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.
- Comunicarse a través de dibujos de objetos con detalles que lo vuelven identificables, como representación simbólica de sus ideas.
- Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

Actividades previas	Actividades durante la presentación del video	Actividades para después de ver el video
<ul style="list-style-type: none"> - Presenta a los niños y niñas una pequeña historia a retahíla creada con pictogramas. Anima al grupo a leerla, identificando cada uno de los dibujos, tú puedes ayudarlos con las palabras escritas. También puedes ayudarte del video de los recursos complementarios. - Anima a los niños y niñas a crear en conjunto un cuento utilizando pictogramas. Puedes partir de entregar algunos objetos concretos para que los utilicen en la historia y los tomen en cuenta para la creación de pictogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pausa el video en cada uno de los pictogramas para que los peques puedan leerlos. - Anima a los niños y niñas a descifrar las adivinanzas que plantea Ana antes de crear cada pictograma, también puedes pausar el video de ser necesario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coloca en una caja varios objetos de la casa y la clase. Por turnos los peques deberán tomar un objeto y tocarlo y tratar de adivinar qué objeto es, dibujando la respuesta (pictograma). - Jueguen a moldear con plastilina una acción, objeto o animal y el resto debe adivinar de qué se trata dibujándolo en una tarjeta en forma de pictograma. - Creen adivinanzas con una revista. Abriéndola al azar un peque debe mirar la imagen que está en esa hoja y crea una adivinanza acerca de lo que ve para que el resto adivine.

Ideas clave: Si tienes peques en condición de discapacidad visual procura tener objetos concretos por cada pictograma para que puedan tocarlos y descifrar la historia.

Ideas clave: Si tienes peques en condición de discapacidad visual trabaja en parejas. Ellos deberán tocar el objeto, decirlo a su par y él a su vez deberá dibujarlo en una tarjeta.

Recurso complementario

Referencia del cuento con pictogramas: <https://bit.ly/3Ndbexo>