



070 Descubre el mensaje

Utilizar los pictogramas como una herramienta de comunicación e inicio a la lectoescritura
Despertar y aumentar el interés por la lectura construyendo oraciones con pictogramas

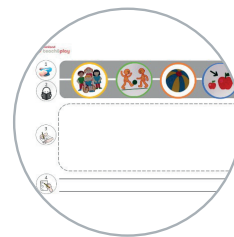
Introducción a la sesión

Send a Message incluye 105 pictogramas especialmente seleccionados para favorecer la lectoescritura, construyendo y leyendo e interpretando oraciones. Es importante que antes de empezar a construir e interpretar oraciones, el niño/a se familiarice con todos ellos.

Para familiarizarse se proponen: Juegos de señalar como, por ejemplo, el “veo veo” colocar los pictogramas en un lugar visible y un compañero/a o adulto da pistas, “veo una persona que lleva un libro y le gusta escribir en la pizarra ¿Quién es?” (maestro/a), también se puede jugar a buscar el pictograma, tipo juego del lince, colocamos los pictogramas en el centro, y el profesor dice una palabra y los niños/as tienen que buscarlo; Juegos de clasificar Clasificamos pictogramas por su color, los pictogramas amarillos representan personas, los verdes representan acciones, etc.; Juegos de ordenar, en los que el maestro/a les da 2 o 3 pictogramas y ellos/as han de ordenarlos y construir una oración.

Juego con producto Miniland

Se trata de descubrir el mensaje, para ello hay que colocar en el mismo orden de izquierda a derecha, los pictogramas del mensaje en la estructura del juguete de Miniland y analizar e interpretar la oración que han construido. Seguidamente, deben representar el mensaje, primero mediante un dibujo y, después, con la escritura el mensaje que transmite la oración con pictogramas. Por ejemplo: los niños juegan con una pelota grande en el colegio.



Juego digital

El juego digital propone construir frases con pictogramas. Para comenzar, se les mostrará una imagen que tienen que observar con detenimiento y, posteriormente, interpretar y formar una oración que describa la imagen. Seguidamente, deberán seleccionar y ordenar los pictogramas adecuados que les permitan componer esa oración. Por ejemplo: el marciano azul busca su nave espacial o el gato va al colegio. Como pista, verán marcado en el panel el número de pictogramas que deben usar para cada escena.



Contenidos Educativos

Lenguaje

- Ampliar el vocabulario.
- El orden de los elementos de la oración.
- Razonamiento verbal.
- Práctica multi-idioma.

TIC

- Uso del entorno digital.

Educación multilingüe

- Vocabulario y expresión verbal.

Educación artística

- El dibujo.



Material Miniland compatible

- Ref. 31978 Send a message



Edad
4 - 7 años



Temática
Lenguaje e idiomas