

A L M C V

AVENTURAS EN APRENDERIA

# Aprenderia en familia. Actividades complementarias





## AVENTURAS EN APRENDERÍA. BANCO DE RECURSOS PEDAGÓGICOS COMPLEMENTARIOS.

Esta obra se encuentra bajo Licencia Creative Commons (BY-NC)

Usted es libre de compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato) y adaptar (remezclar, transformar y crear a partir del material), según los siguientes términos: atribución (usted debe darle crédito a esta obra de manera adecuada, proporcionando un enlace a la licencia e indicar si se han hecho cambios); no comercial (usted no puede hacer uso del material con fines comerciales o de lucro), compartir igual (si usted mezcla, transforma o crea nuevo material a partir de esta obra, podrá distribuir su contribución siempre que utilice la misma licencia que la obra original). El licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Las opiniones expresadas son enteramente responsabilidad de los autores.

© 2024 Fundación Ceibal

Dirección del proyecto: María Florencia Ripani  
Coordinación pedagógica: María Eugenia Alonso  
Responsable de la unidad ejecutora: Fiorella Mondelli  
Coordinadora de comunicación: Mariela Muñoz  
Project Manager: Florencia Alonzo  
Producción de recursos educativos: María Eugenia Alonso y María Cecilia Novello  
Ilustraciones: WUMBOX  
Diseño: María Fernanda Santangelo

Contacto:

[www.fundacionceibal.edu.uy](http://www.fundacionceibal.edu.uy)

[fundacion@ceibal.edu.uy](mailto:fundacion@ceibal.edu.uy)

[@fundacionceibal](https://www.instagram.com/fundacionceibal)

Fundación Ceibal

Este trabajo se llevó a cabo en el marco del proyecto Potenciando el aporte de Edutech para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura.



Canada



## Índice

<u>Introducción</u>	<u>4</u>
<u>Diario de viaje Aprederia.Tren Capibara</u>	<u>5</u>
<u>Álbum familiar</u>	<u>12</u>
<u>Notas en mi casa</u>	<u>13</u>
<u>Así suenan las palabras</u>	<u>14</u>

## Introducción

Presentamos *Aprenderia en familia*, un documento con actividades complementarias a las que se proponen en la aplicación *Aventuras en Aprenderia*.

Estas propuestas fueron diseñadas por el equipo de Fundación Ceibal con el objetivo de brindarle a las familias diferentes recursos que les permitan acompañar a las niñas y los niños en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, más allá del aula.

Consideramos fundamental el trabajo articulado entre escuela, familias y comunidad para lograr aprendizajes significativos, es por este motivo que acercamos algunas ideas para alentar en los hogares diferentes instancias de juego, socialización y aprendizaje.

Adicionalmente acercamos a las familias el documento “Aventuras en Aprenderia en familia. Guía de orientación”, con sugerencias de acompañamiento.



# Diario de viaje Aprendería. Tren Capibara

Aprendería  
en familia

## Sumario de la actividad

La actividad propone elaborar un diario de viaje colectivo itinerante, para construir en los hogares junto a las familias. Allí se pueden registrar sensaciones, emociones, preguntas inspiradoras, ideas, anécdotas en torno a la experiencia de navegar cada módulo (Barrio) de la aplicación. La lectura de este diario se retomará en clase, en una instancia colectiva, y en sincronía con los tiempos de abordaje de cada módulo.



### Objetivos

- Promover la apropiación significativa de la aplicación en el hogar, valorando a las familias como promotoras y multiplicadoras de la experiencia, junto a la escuela.



### Recursos

- Un cuaderno con renglones
- Cola vinílica
- Lápiz grafito y marcadores
- Pegatinas de esta actividad



### Consigna

#### ¡Mi diario de viaje de Aprendería!

Invitamos a las familias de las niñas y niños a registrar en el diario de viaje sensaciones, emociones, preguntas inspiradoras, ideas, palabras clave, anécdotas familiares en torno a la experiencia de navegar la aplicación. Se puede dejar los registros en formato escrito, en imágenes, dibujos, croquis, grafismos, tratando de combinar diversos lenguajes.



### Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Se pueden pegar/dibujar/escribir en el diario registros de otras vivencias que puedan dar cuenta del aprendizaje en familia (nuevas palabras reconocidas con las letras practicadas, dibujos de viajes realizados, ideas, juegos inventados, recortes de papel de revistas, pegatinas de golosinas, boletos de viaje...)

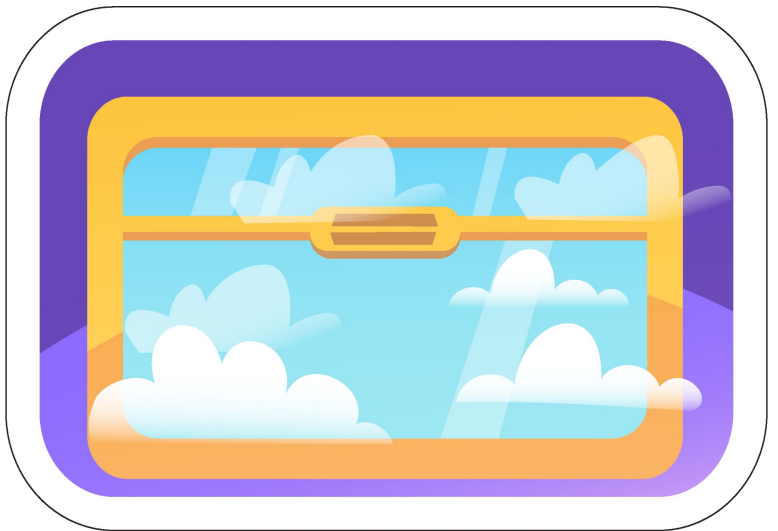
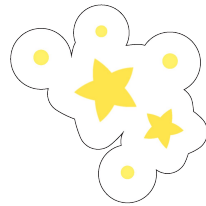
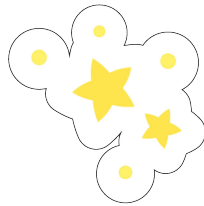
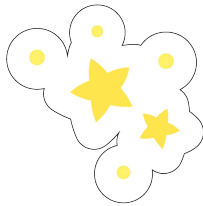
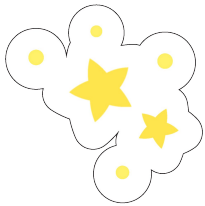
# Pegatinas

## Actividad: Diario de viaje Aprenderia. Tren Cabibara

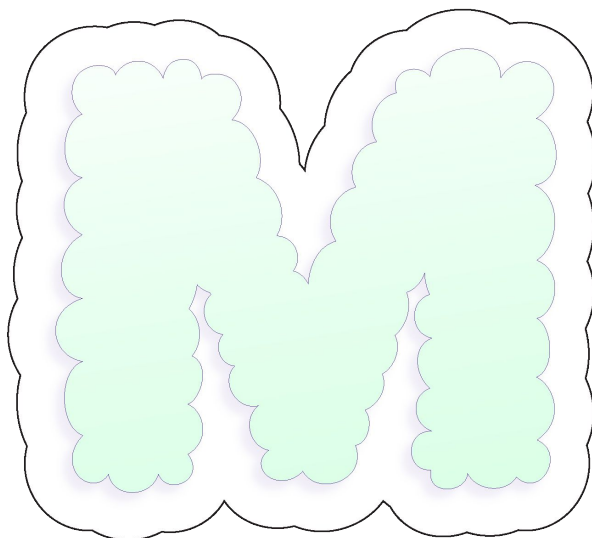
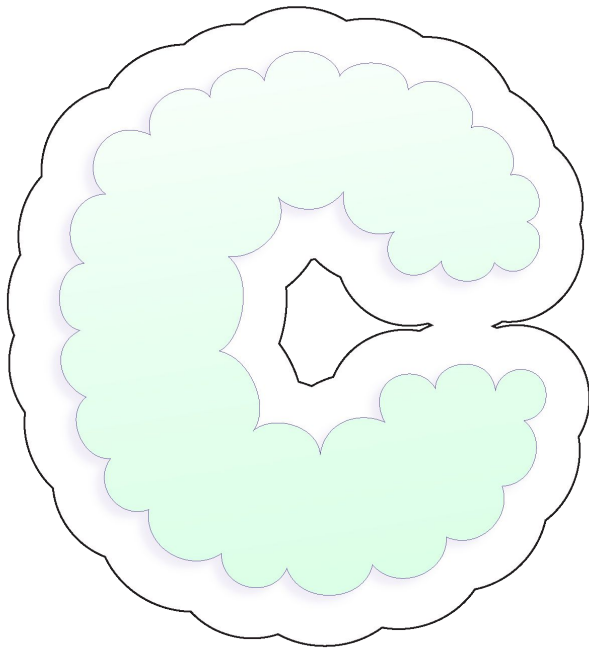
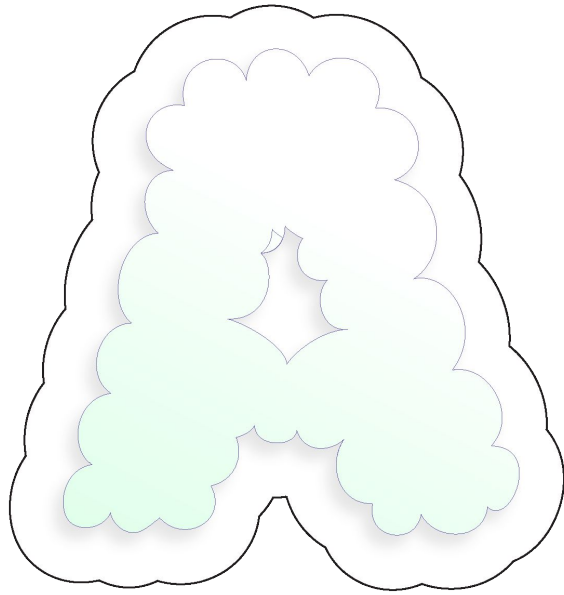


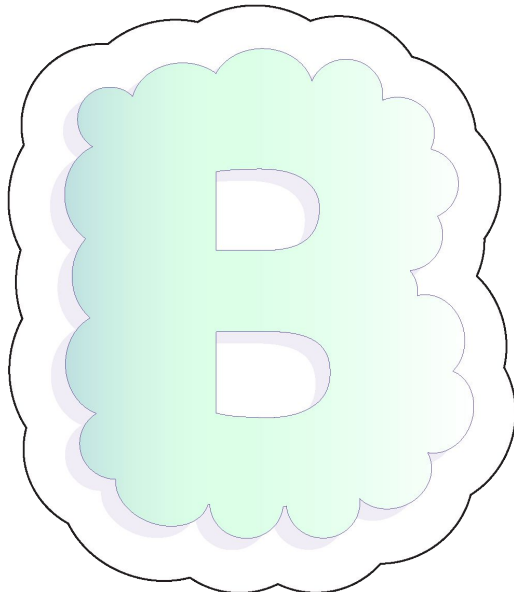
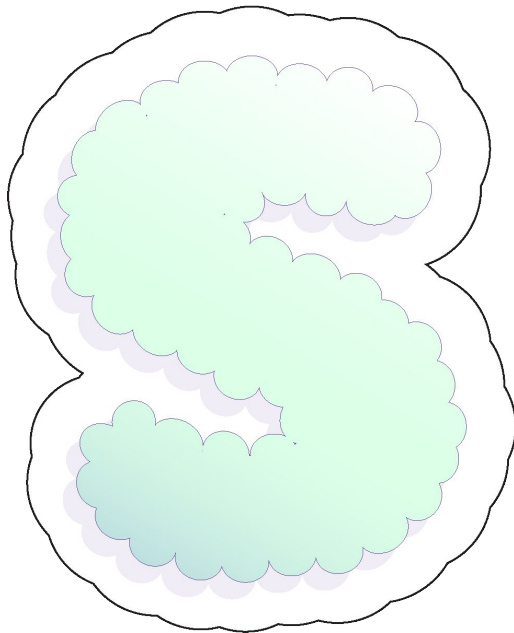
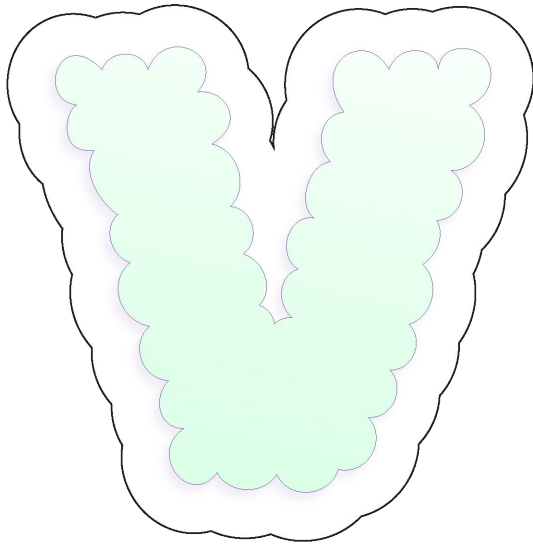


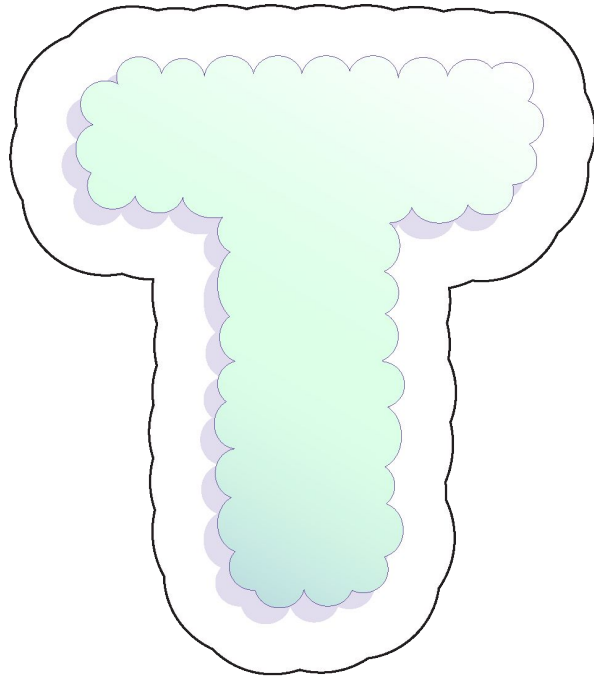












---

## Sumario de la actividad

La actividad propone sacarse una foto familiar, o bien a la pantalla, o una imagen que represente el trabajo en casa. Esta foto se puede sacar con el celular del/a adulto/a o la tablet del niño o niña y compartirlo con la clase.



### Objetivo

- Promover el la apropiación comprometida de la familia de las niñas y niños en el uso de la aplicación.



### Recursos

- Tablet/celular
- Cámara de fotos



### Consigna

#### ¡Somos la familia de Aventuras en Aprendería!

Los invitamos a formar parte de un álbum familiar que comenzamos con el viaje en Tren Capibara. Para ello la propuesta es que se saquen fotos en familia: grupales, individuales o de algunos de los miembros de la familia y la guarden en la tablet.



### Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Les sugerimos, al momento de sacarte fotos, que haya buena luz y que garantizar un buen enfoque. Sería ideal que puedan fotografiarse algunas veces en formato vertical y otras en horizontal, esto permitirá armar un álbum con diversos formatos.



## Sumario de la actividad

La actividad propone escribir notas, o dibujar escenas, que tengan relación con la interacción de la aplicación. La idea es pegarlas por la casa y dejarlas visibles.



### Objetivo

- Promover el la apropiación comprometida de la familia de las niñas y niños en el uso de la aplicación.



### Recursos

- Tablet/celular
- Tacos de colores (*Post it*) o recortes de papel
- Cinta adhesiva



### Consigna

#### ¡Anotemos lo que pensamos!

Los invitamos a registrar en breves notas algunas de las ideas, impresiones, preguntas que les genere la experiencia de navegación de la aplicación, en este caso: Tren Capibara.

La idea es que esas notas ágiles y cortitas las vayan pegando en diferentes partes de la casa a modo de registros y apuntes.



### Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Les sugerimos recortar papeles de colores blancos o claros, de modo de hacer legible la escritura. Sino también se pueden usar tacos de colores.



## Sumario de la actividad

La actividad propone pronunciar los sonidos de las letras (*fonemas*) que componen las palabras conocidas del Módulo 1 de Aventuras en Aprendería. Recordemos que, en el momento de inicio de aprendizaje es muy importante que se le pronuncie el sonido y no el nombre de las letras. Por ejemplo, si queremos decirles que esa letra es la "S" no le decimos "ese" sino cómo suena esa letra, es decir, /s/.



### Objetivo

- Promover la práctica y la apropiación de las palabras del Módulo 1.



### Recursos

- Tablet/celular
- Grabadora de sonido integrada a la tablet.



### Consigna

#### ¡A sonar y grabar las palabras!

Los invitamos a pronunciar y grabar el sonido de las letras que conforman las palabras: tren, vagón, ventana, boleto, asiento, mesa, Matías, Sofía, Capibara, y hacer sonar las siguientes letras: T, V, B, A, M, S, C, L, P, D.



### Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad

- Se puede realizar esta actividad con la grabadora del celular en caso que se disponga de alguno en el hogar.





## Sumario de la actividad

La actividad propone descubrir a Capi, Sofía y Matías, en formato de gif animado, a través de la realidad aumentada. Esta propuesta invita a niñas, niños y familias a escanear el marcador de código QR con las tablets o celulares y acceder a la sorpresa escondida.



### Objetivo

- Experimentar con la realidad aumentada.
- Comunicarse a través de formatos multimedia.



### Recursos

- Códigos QR.
- Gif animados
- Tablet o celular con lector de código QR.



### Consigna

**¡Alguien del Tren Capibara se escondió, vamos a escanearlo!**

Te invitamos a descubrir quién se esconde detrás del código QR, para ello habilita la cámara de fotos o bien el lector de Código QR para escanearlo.



### Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Sugerimos compartir el gif animado vía Whatsapp entre la red de contactos conocidos de la comunidad.

