



Banco de recursos didácticos complementarios para la aplicación de lectoescritura **Aventuras en Aprendería**

Módulo 1 • Tren Capibara



Canada



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
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.





Índice

| | |
|---|------------------|
| <u>Introducción</u> | <u>4</u> |
| 1 <u>Rompecabezas de Aprenderia</u> | <u>6</u> |
| 2 <u>Unir para descubrir</u> | <u>8</u> |
| 3 <u>Votamos nuestra mascota de la clase</u> | <u>10</u> |
| 4 <u>Bingo de letras e imágenes</u> | <u>12</u> |
| 5 <u>Bingo de palabras</u> | <u>14</u> |
| 6 <u>Nubes que suenan</u> | <u>16</u> |
| 7 <u>Coloreamos</u> | <u>20</u> |
| 8 <u>¿Dónde están las figuritas iguales?</u> | <u>22</u> |
| 9 <u>Palabras disparatadas</u> | <u>26</u> |
| 10 <u>Mi-N-O-M-B-R-E</u> | <u>29</u> |
| 11 <u>¡Aventura allá vamos!</u> | <u>32</u> |
| 12 <u>¿Quién se esconde?</u> | <u>34</u> |
| 13 <u>Historia desordenada</u> | <u>37</u> |
| 14 <u>Diario de viaje Aprenderia. Tren Capibara</u> | <u>39</u> |
| 15 <u>Álbum familiar</u> | <u>42</u> |
| 16 <u>Descubre la sorpresa</u> | <u>43</u> |
| 17 <u>Hoy me siento así</u> | <u>45</u> |
| <u>Anexos con materiales adicionales</u> | <u>47</u> |



Presentación

Aventuras en Aprenderia es un recurso educativo que une el mundo del aprendizaje con el juego y la imaginación. Esta aplicación digital educativa, desarrollada por la Fundación Ceibal para el aprendizaje de la lectoescritura, propone una experiencia cercana al disfrute a través de un video juego educativo. Aventuras en Aprenderia propone a niñas y niños recorrer un mundo de ficción atravesado por la magia, de la mano de Sofía y Matías, quienes los invitan a aprender junto a ellos a leer y escribir para vencer un hechizo y volver al mundo real.

Esta aplicación aporta las fortalezas de los videojuegos educativos como recursos didácticos, incluyendo la dimensión del entretenimiento y la interacción multimodal, a través de animaciones audiovisuales que ofrecen retroalimentación a los usuarios. El videojuego forma parte de la cultura de niñas y niños y tiene el potencial de convertirse en un poderoso recurso de aprendizaje, ya que acompaña el modo de construcción de identidades de las nuevas generaciones, distribuidas entre el mundo físico y el virtual.

Esta publicación aporta recursos didácticos complementarios que tienen un doble objetivo. Por un lado, buscan fortalecer la integración del mundo virtual de Aventuras en Aprenderia con la realidad física de niñas y niños, lo cual favorece el bienestar social y es fundamental para una implementación exitosa del videojuego educativo. Por otro lado, busca fomentar actividades que favorezcan la identificación con los personajes de la historia y con el argumento. Esto constituye un estímulo clave para promover la motivación, generando interés en el uso de la aplicación y la resolución de desafíos vinculados a la lectoescritura, lo cual favorece los logros de aprendizaje.

Esperamos que docentes, niñas y niños puedan apropiarse de estos materiales y continuar el recorrido propuesto con sus propias creaciones para fomentar escenarios en los cuales los recursos digitales sean un puente a una experiencia motivadora de aprendizaje significativo.

María Florencia Ripani



Referencias

Los siguientes iconos aparecerán en los recursos didácticos para facilitar la interpretación de su diseño.



Aprendería en familia



Aprender jugando



Paridad de género



Consigna de la actividad.



Pregunta para pensar...



Objetivo de la actividad.



Recursos necesarios para realizar la actividad



Sugerencias, recomendaciones para la implementación de la actividad

1. Rompecabezas de Aprenderia



Sumario de la actividad

La actividad propone reconstruir escenas de .



Objetivo

- Apropiarse del contexto de la narrativa y de la lógica de navegación del juego.
- Familiarizarse con el entorno y la narrativa.



Recursos

- Cola vinílica
- Cartulina
- [Materiales gráficos adicionales en Anexo 1](#)



Consigna

¡El mapa de se mezcló con la magia de un hechizo!

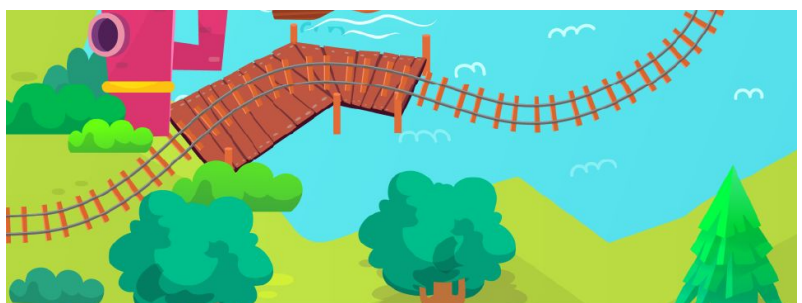
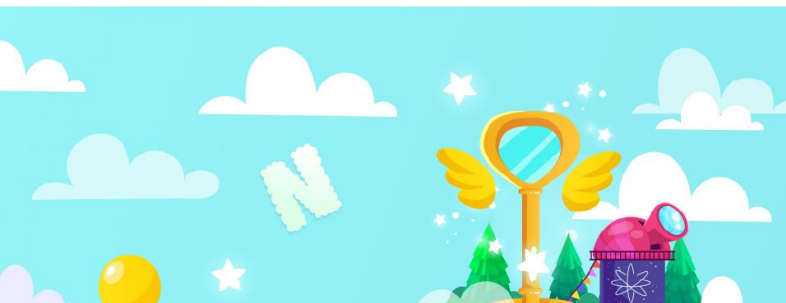
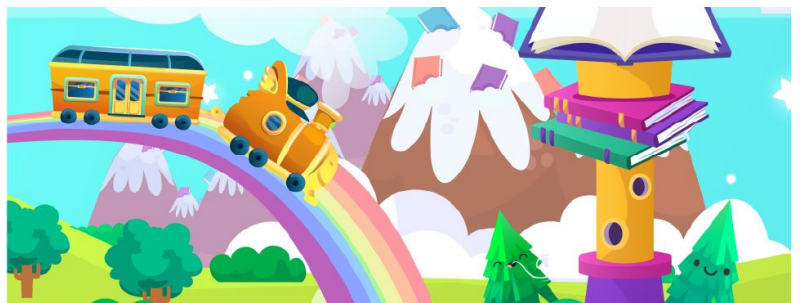
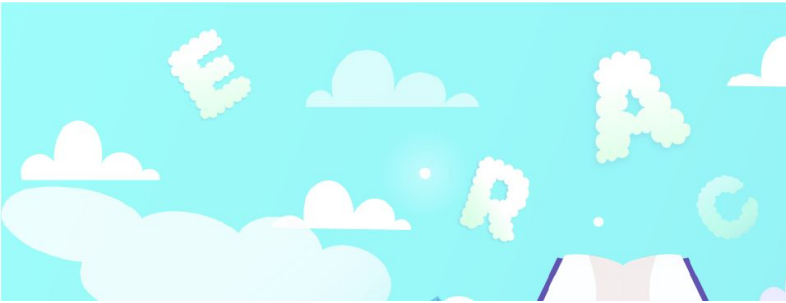
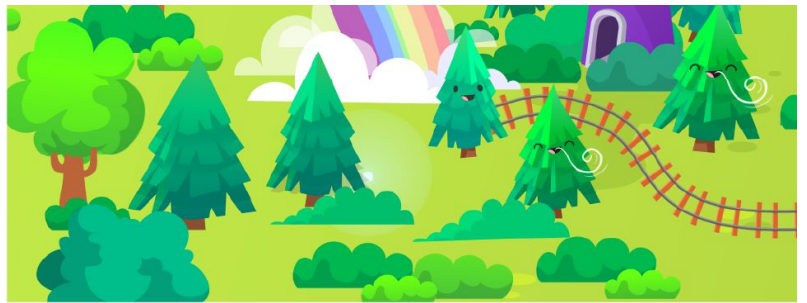
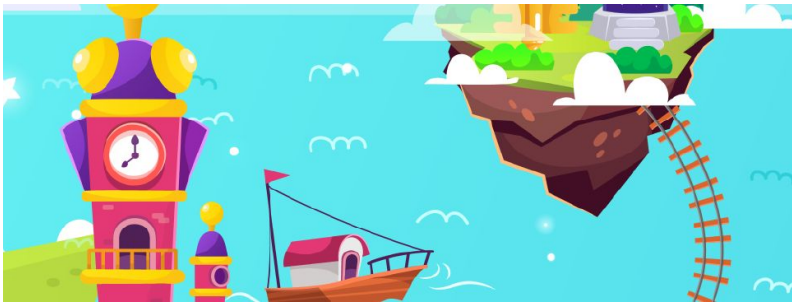
¿Te animas a rearmarlo? Selecciona cada pieza y prueba ordenarla en secuencia, luego pégalas sobre la cartulina.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad

- Después de esta actividad se puede invitar a las niñas y los niños a jugar con otros puzles en un ciclo de rompecabezas del aula.
- Para crear rompecabezas digitales, sugerimos el programa en línea <https://www.jigsawplanet.com/> en el cual se pueden subir imágenes, y elegir la piezas en las cuales queremos que los estudiantes lo armen. Ofrece diferentes niveles de dificultad.



2. Unir para descubrir

Sumario de la actividad

La actividad propone unir puntos secuenciados para formar una imagen.



Objetivo

- Familiarizarse con el entorno y la narrativa.
- Seguir una secuencia ordenada de puntos para componer la forma. Adicionalmente esta actividad fomenta el reconocimiento e involucramiento en la trama argumental.



Recursos

- Figura con puntos
- Lápiz grafito



Consigna

¡Alguien se esconde entre tantos puntos! ¿Quién será?

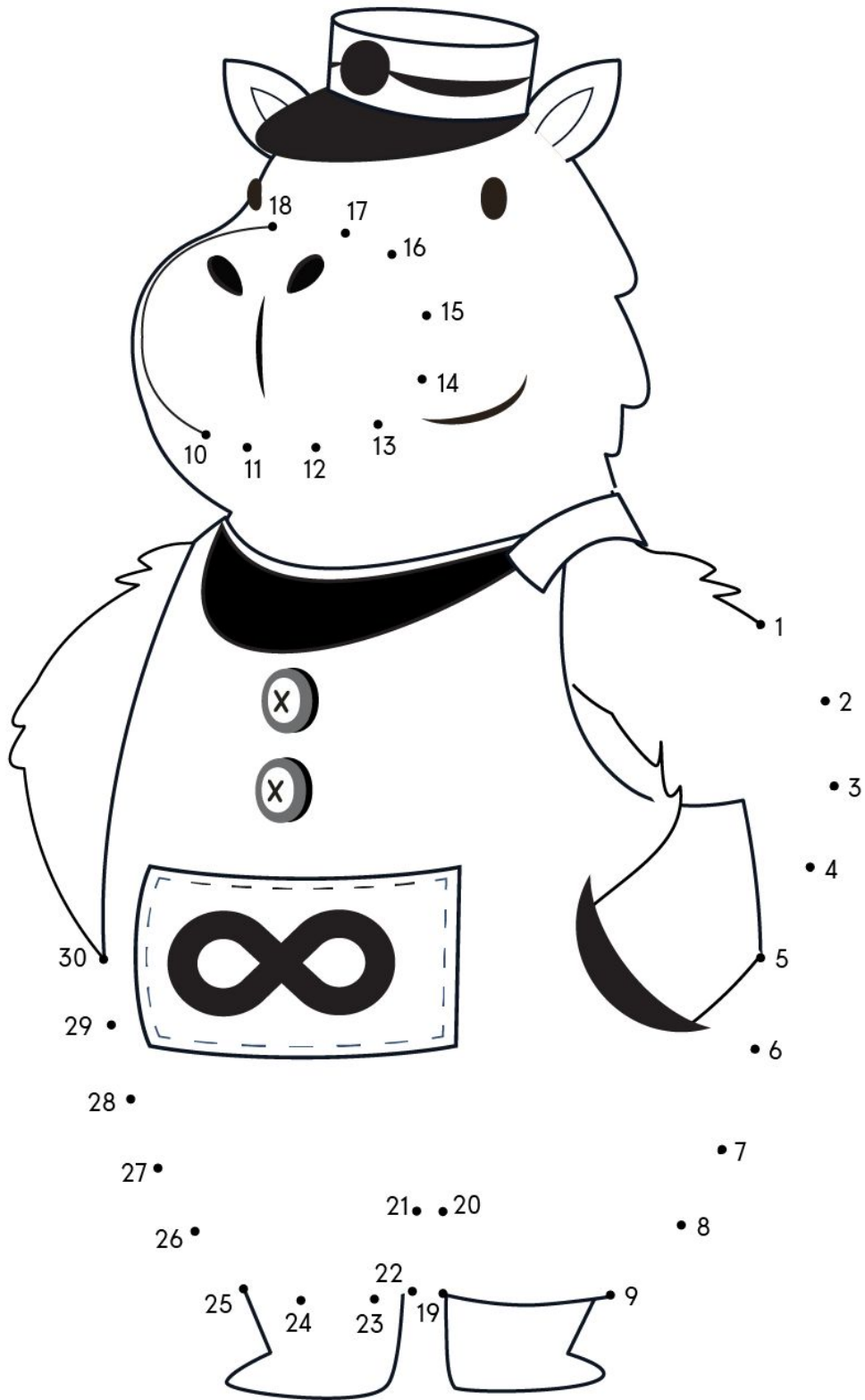
Te invitamos a unir cada número en el orden de menor a mayor para descubrirlo.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Se puede realizar de modo individual o colectiva entre todos con la mediación docente.



3. Votamos nuestra mascota de la clase

Sumario de la actividad

La actividad propone una votación colectiva para elegir a la mascota de la clase entre los personajes de y crear una gigantografía para el aula.



Objetivo

- Familiarizarse con el entorno y la narrativa.
- Promover la apropiación de la narrativa y los personajes de la historia.



Recursos

- Papelitos para anotar el nombre de la mascota
- Caja/Urna
- Cartones y/o cartulinas para hacer la gigantografía
- Cinta adhesiva
- Cola vinílica
- Marcadores
- [Materiales gráficos adicionales en Anexo 2 \(Pegatinas\)](#)



Consigna

¡Vamos a elegir nuestra mascota de clase!

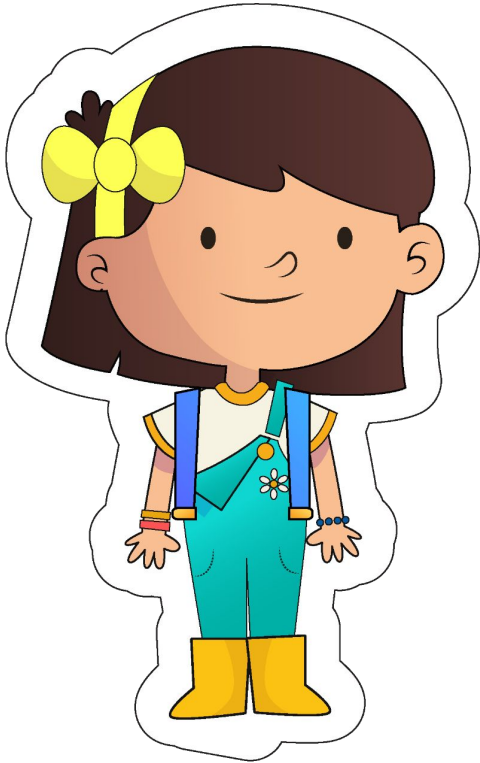
Iniciamos nuestro juego con una votación ¿Cómo te la imaginas a tu mascota? Luego te invitamos a dibujarla en formato gigante y ubicarla en algún lugar del aula para que te acompañe toda la clase.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Que las niñas y los niños decoren la urna de votación con pegatinas de Aprenderia (Disponibles en Anexo 2). También pueden imprimirse en papel adhesivo.



4. Bingo de letras e imágenes

Sumario de la actividad

La actividad propone un bingo de letras fonológico con las siguientes imágenes: tren, vagón, ventana, boleto, asiento, mesa, Matías, Sofía, Capibara, y las siguientes letras: T, V, B, A, M, S, C, L, P, D.



Objetivo

- Apropiarse de los grafemas y fonemas de cada palabra.



Recursos

- Cartones
- Letras
- Fichas
- Una caja para mezclar las palabras (a modo de bolillero)
- [Materiales gráficos adicionales en Anexo 3](#)



Consigna

¡Cartón lleno para mí!

En pequeños equipos, completar los cartones con las letras iniciales, obtenidas al azar, hasta formar línea o cartón lleno, asociando letra e imagen del cartón. Se puede elegir rotativamente a un estudiante como asistente, para que saque las letras al azar de la caja.



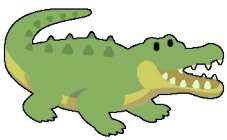
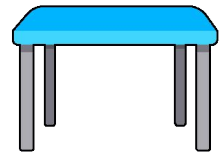
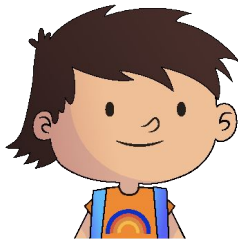
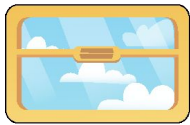
Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Se sugiere repetir este juego dos o más veces para que circulen todos los cartones.
- Las letras distractoras son de la próxima estación de Aprendería, por lo cual ya se pueden oralizar sus fonemas a modo de preparación.



Bingo de de letras e imágenes



5. Bingo de palabras

Sumario de la actividad

La actividad propone un bingo de palabras para reconocer y emparejar las palabras relevantes del Módulo 1 con las imágenes referentes, a saber: tren, vagón, ventana, boleto, asiento, mesa, Matías, Sofía, Capibara.



Objetivo

- Apropiarse de los grafemas y fonemas de cada palabra.



Recursos

- Cartones
- Fichas
- Una caja para mezclar [las imágenes](#) (A modo de bolillero)
- [Materiales gráficos adicionales en Anexo 4](#)



Consigna

¡Cartón lleno para mí!

En pequeños equipos, completar los cartones con las imágenes obtenidas al azar hasta formar línea o cartón lleno. Se puede elegir rotativamente a un estudiante como asistente, para que saque las imágenes al azar de la caja.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Se sugiere repetir este juego dos o más veces para que circulen todos los cartones.
- Las imágenes distractoras pertenecen a la próxima estación de Aprendería, por lo cual ya se pueden oralizar sus fonemas a modo de preparación.



| | | | |
|---------------|-------------|----------------|---------------|
| VAGÓN | | ASIENTO | |
| | TREN | | MATÍAS |
| BOLETO | | CAPI | |

| | | | |
|----------------|--------------|-------------|-------------------|
| | SOFÍA | | DINOSAURIO |
| ASIENTO | | CAPI | |
| | MESA | | VENTANA |

| | | | |
|---------------|---------------|-------------------|-------------|
| SOFÍA | | LOCOMOTORA | |
| | MATÍAS | | TREN |
| BOLETO | | MESA | |

6. Nubes que suenan

Sumario de la actividad

La actividad propone crear con discos o bollos de algodón la forma de las 5 vocales, y las consonantes vistas en esta instancia del juego, para oralizar.



Objetivo

- Fomentar la conciencia fonológica.



Recursos

- Materiales gráficos
- Algodón
- Cartulina o afiche para pegar las nubes de letras
- Cola vinílica
- Pizarrón
- Marcador o tiza



Consigna

¡Las nubes tienen sonidos!

En pequeños grupos, crear letras y consonantes con algodón emulando las escenas que se abordan en la aplicación.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Organizar a las niñas y los niños en equipos de trabajo para que cada uno aporte diferentes producciones.
- Repetir para toda la clase, y varias veces, la correspondencia grafema-fonema que vayan descubriendo cada equipo.

Secuencia de actividad

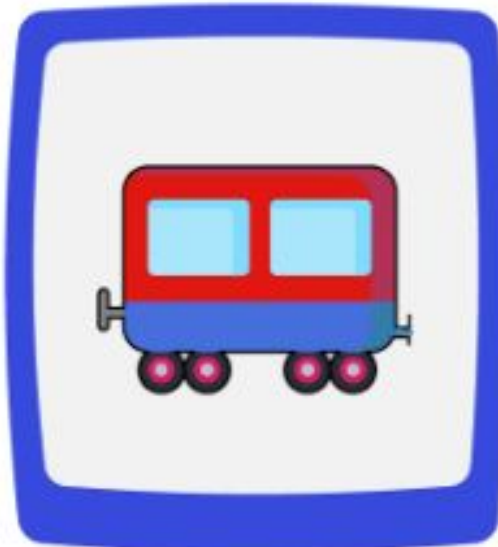
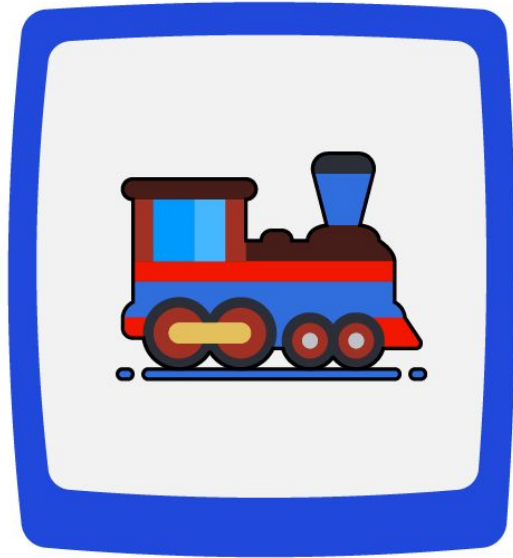
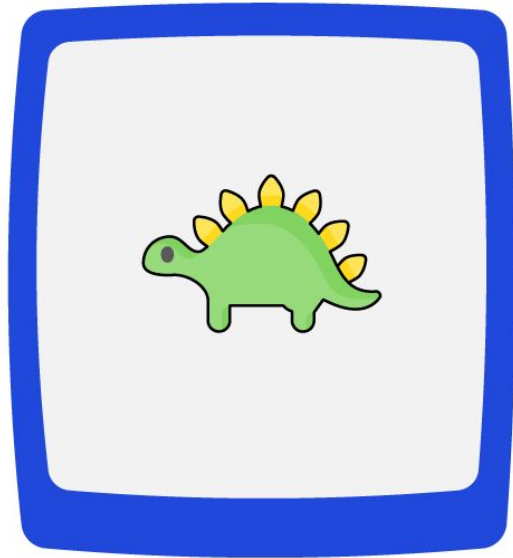
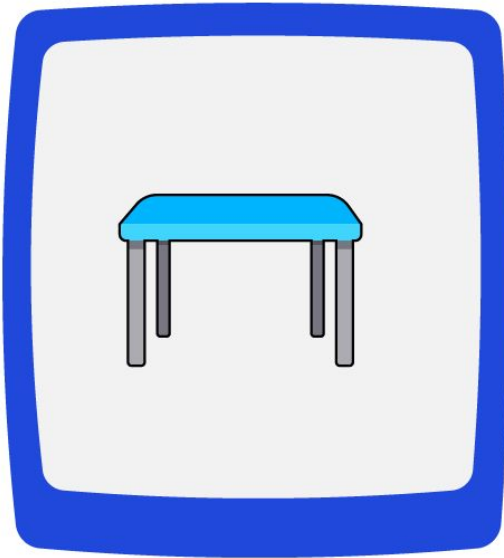
- 1 Armar equipos y asignarles a cada uno las imágenes a recrear.
- 2 Invitar a las niñas y niños a recrear las letras iniciales de esas imágenes con algodón, tratando de realizar la correspondencia grafema-fonema.
- 3 Compartir en ronda cada una de las producciones y oralizar entre todos.
- 4 Decorar el aula con los afiches para que queden disponibles y así retomarlo en cualquier momento de las clases.



Pregunta para pensar...

¿Con qué otros materiales podemos crear formas de letras?







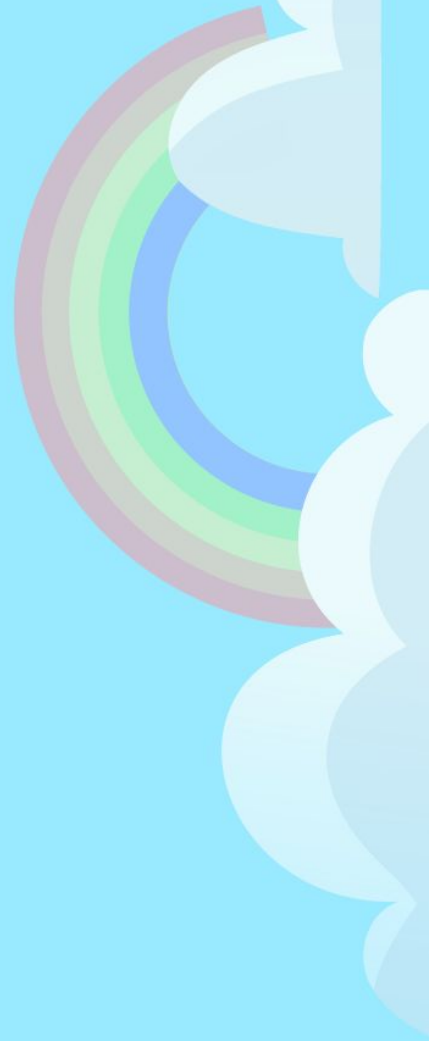
3

U

5

7

8



7. Coloreamos

Sumario de la actividad

La actividad propone colorear una imagen en blanco y negro de una escena o personajes de este Módulo.



Objetivo

- Promover la apropiación de la narrativa y de los personajes de la historia.



Recursos

- Lápices o marcadores de colores
- [Materiales gráficos adicionales en Anexo 5 \(Plantillas coloreables\)](#)



Consigna

¡Encanta con la magia de tus colores al personaje!

Te invitamos a colorear a los personajes de Aprenderia con tus colores favoritos.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Repartir una imagen a cada niña y niño para resolverlo de modo individual.
- Una vez coloreados los dibujos, se pueden colgar en el aula. Sugerimos armar una cuerda y sujetar los dibujos con broches para crear el banderín de Aprenderia.



8. ¿Dónde están las figuritas iguales?

Sumario de la actividad

La actividad propone memorizar las figuritas de un álbum de colección con personajes y elementos de la narrativa.



Objetivo

- Reconocer y apropiarse de personajes y elementos de la narrativa del módulo 1, estimulando la memoria.



Recursos

- Materiales gráficos (Figuritas y tablero)



Consigna

¡Vamos a poner a prueba nuestra memoria!

Desafíate a recordar dónde se encuentra cada figurita.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- También se puede replicar este juego de memoria con letras. para ello sugerimos armar el tablero en una cartulina, y dibujar con marcador las figuras recortables en cartón con las letras iniciales de cada figura: B, A, M, S, C y T. Recuerda dibujarlas doble, para que se pueda hacer el ejercicio de emparejamiento.

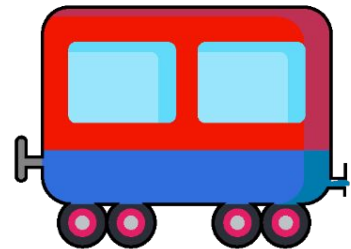
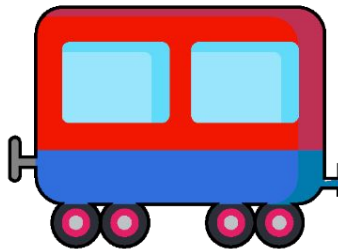
Secuencia de actividad

- 1 Imprimir los anexos de figuritas y tableros en la cantidad que corresponda, según los equipos a jugar.
- 2 Organizados en grupos pequeños, recortar los anexos, entregar un cartón por equipo y disponer sobre cada cuadrado las figuritas boca abajo.
- 3 Invitar a las niñas y los niños a levantar una figurita por turno para desafiar su memoria.
- 4 Compartir en ronda, y oralizar entre todos, el nombre de las figuritas del juego.



Pregunta para pensar...

¿Pudiste compartir con el equipo tus decisiones?





| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

9. Palabras disparatadas

Sumario de la actividad

La actividad propone identificar y ordenar las letras para formar la palabra correcta.



Objetivo

- Fomentar la memoria y la comprensión de los grafemas y fonemas de cada palabra.



Recursos

- Materiales gráficos de ventanas con letras
- Lápiz grafito
- Goma de borrar



Consigna

¡La magia de las palabras está desapareciendo!

Un fuerte viento entró por la ventana y se mezclaron todas las letras del nombre de nuestros amigos de Aprenderia. Elige en orden las letras que forman el nombre. ¿Te animas a completar la letra que falta?



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Cuando se analiza la letra para ubicar en el nombre a completar, oralizar el fonema correspondiente.

Secuencia de actividad

- 1 Generar un clima de magia y sorpresa, compartiendo con los estudiantes que el viento entró por la ventana del tren de y todas las palabras se mezclaron.
- 2 Invitar a las niñas y los niños, de modo individual, a completar el nombre de los personajes de la historia.
- 3 Compartir en la clase las resoluciones y oralizar entre todos.



Pregunta para pensar...

¿Qué letras forman nuestro nombre?





10. Mi-N-O-M-B-R-E

Sumario de la actividad

La actividad propone escribir el nombre propio, el de la madre, padre, hermanos o amigos y colorear la letra inicial.



Objetivo

- Reconocer los grafemas y fonemas que conforman el nombre propio.



Recursos

- Materiales gráficos (ventana con el espacio vacío y pegatinas)
- Lápices de colores.



Consigna

Tu nombre se llena de la magia de Aprenderia

Tu también tienes muchas letras hermosas en tu nombre. Te invitamos a escribir tu nombre en la ventana del Tren Capibara.

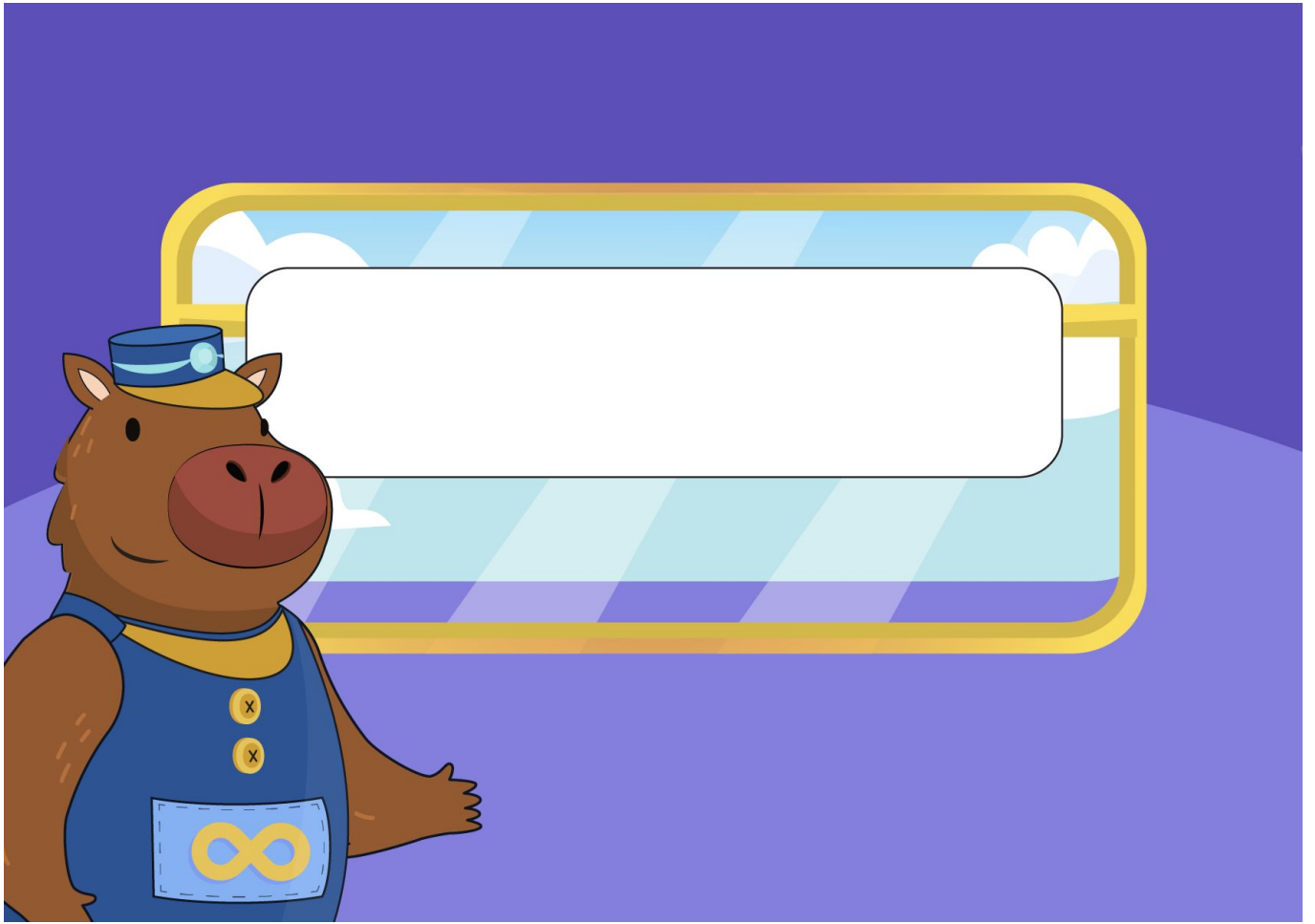
¿Te animas a escribir y colorear la letra inicial? También puedes escribir y dibujar el nombre de tu mamá, papá, hermanos o amigos. También te ofrecemos pegatinas para decorar la ventana.

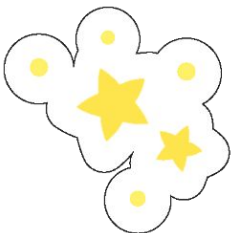
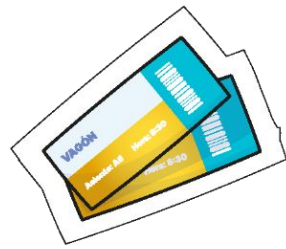
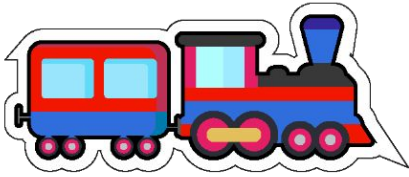
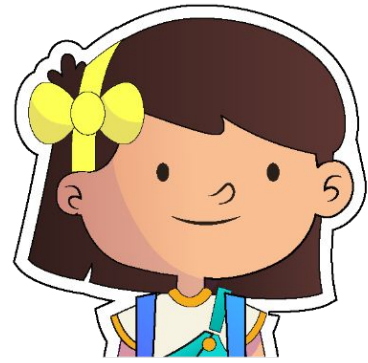
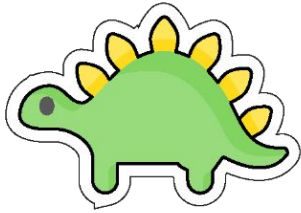


Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Imprimir las pegatinas en papel autoadhesivo para decorar la ventana con el o los nombres.
- Crear la letra inicial en tamaño grande con materiales diversos: crayones, témperas, tizas y pegarla al lado de una foto de cada niña o niño para colgar en el aula.





11. ¡Aventura allá vamos!

Sumario de la actividad

La actividad propone que las niñas y los niños se dibujen a sí mismos, junto al personaje que más les gustó de la historia, y escriban el nombre de ambos.



Objetivo

Reconocer los grafemas y fonemas que conforman el nombre propio y el de los personajes favoritos de la historia. Adicionalmente fomentar la apropiación e inmersión en la narrativa..



Recursos

- Lápiz grafito
- Papel
- Lápices de colores



Consigna

¿Tienes ganas de emprender un viaje de aventura?

Te invitamos a dibujarte junto a tu personaje favorito y escribir su nombre y el tuyo.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Colgar los dibujos en el aula para que queden disponibles.



12. ¿Quién se esconde?

Sumario de la actividad

La actividad propone asociar la silueta con el nombre del personaje.



Objetivo

Fomentar el reconocimiento y apropiación de los personajes de la historia.



Recursos

- Lápiz grafito



Consigna

¡Vamos a descubrir quién se esconde!

En el tren Capibara se hizo de noche, el sol se escondió y está todo oscuro. Nuestros amigos de están mirando las estrellas por la ventana...pero ¿Quién se esconde detrás de cada silueta?

Te invitamos a descubrirlo y anotar sus nombres debajo.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Se puede armar un teatro de sombras en el aula con una tela y una luz trasera para que las niñas y los niños jueguen con sus siluetas a descubrir quién es. También se pueden hacer figuras en cartulina y recrear otras historias o bien proyectar la propia sombra y observar sus características.

Secuencia de actividad

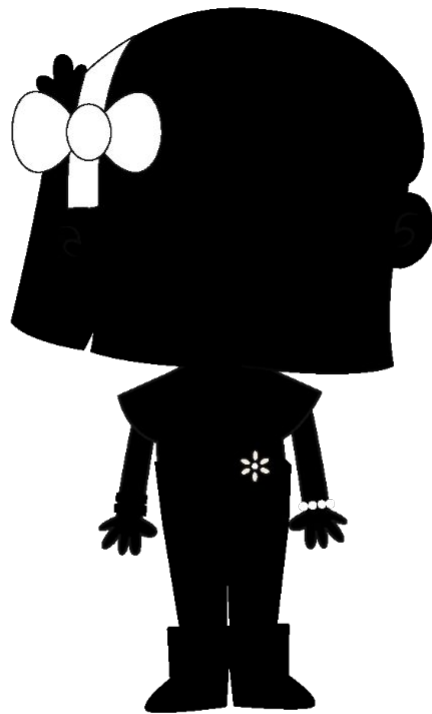
- 1 Observar las siluetas.
- 2 Escribir el nombre en el espacio en blanco próximo a la silueta.



Pregunta para pensar...

¿Qué podemos hacer con la luz y con la sombra? ¿Qué pasa cuando los objetos se iluminan? ¿Cómo se ven? ¿Y cuando están en sombra? ¿Cómo es nuestra sombra proyectada?





13. Historia desordenada

Sumario de la actividad

¡Un viento fuerte entró por la ventana y desordenó la historia!, por eso esta actividad propone ordenar la secuencia del viaje desde el inicio.



Objetivo

Comprender la secuencia narrativa de la historia.



Recursos

- Materiales gráficos (Plantilla con imágenes de escenas)
- Cola vinílica
- Cartulina



Consigna

¡Vamos a ordenar esta historia desordenada!

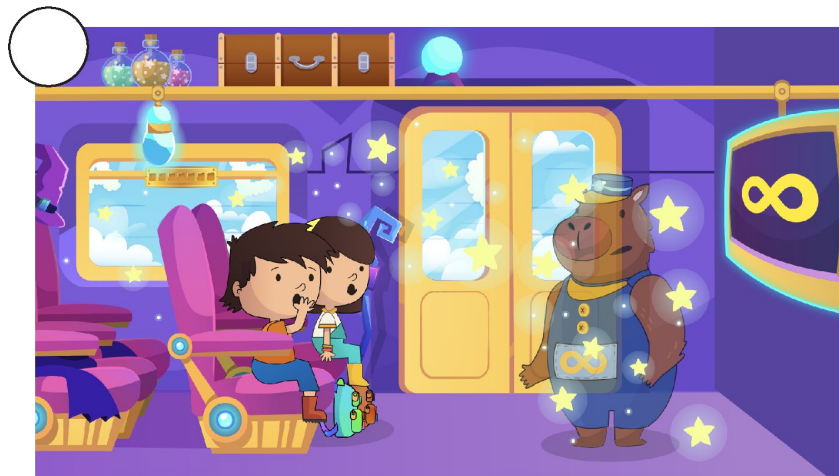
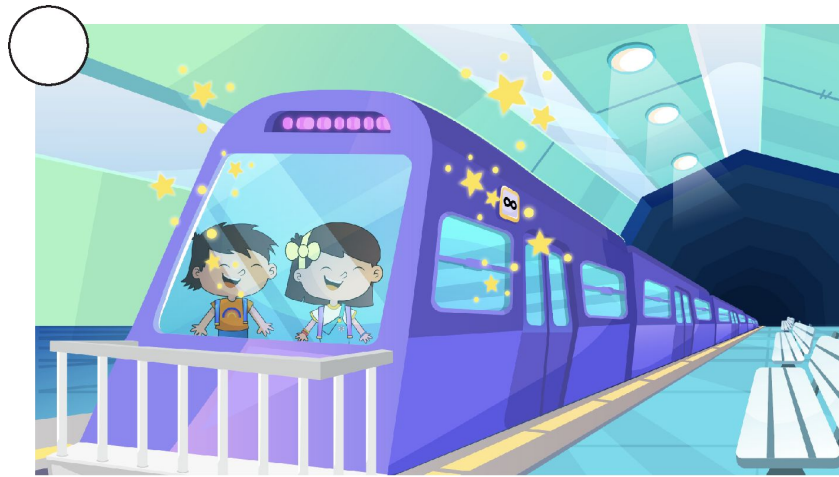
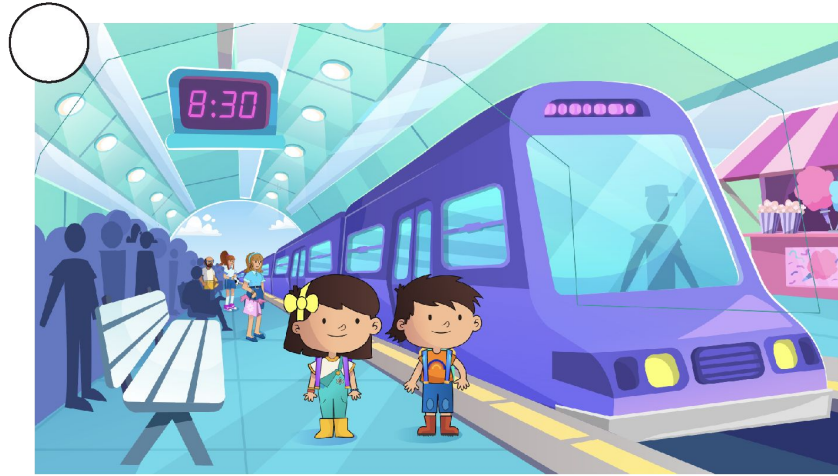
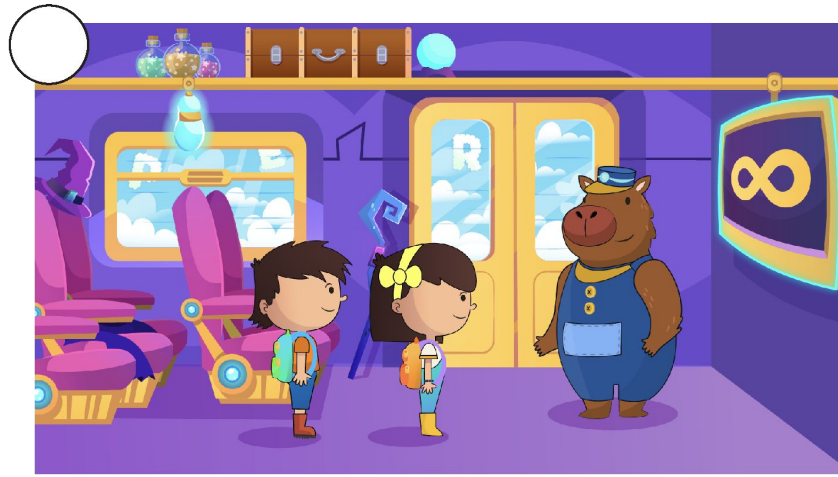
Te invitamos a rearmar la historia del Tren Capibara desde el principio, pegando cada escena en orden sobre una cartulina y escribir el número que corresponde en el círculo vacío (1,2,3,4).



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Oralizar cada escena de la secuencia en toda la clase y conversar sobre esos núcleos narrativos ¿Qué sucedió antes? ¿Qué sucedió después?.



14. Diario de viaje Aprenderia. Tren Capibara



Aprenderia
en familia

Sumario de la actividad

La actividad propone elaborar un diario de viaje colectivo itinerante, para registrar en los hogares junto a las familias la experiencia de navegar cada módulo (Barrio) de la aplicación. En clase se abordarán los descubrimientos y nuevos desafíos para poner en común, hoy comenzamos con el Módulo 1.



Objetivo

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 para decorar el diario y [materiales gráficos adicionales en Anexo 6](#)



Consigna

¡Mi diario de viaje de Aprenderia!

Invitamos a las familias de las niñas y los 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, combinando diversos lenguajes.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Mediante un sorteo semanal, asignar el diario a una niña o un niño para que lleve el diario a la casa. Agendar todos los días un tiempo en clase para compartir la lectura del diario.

Secuencia de actividad

- 1 Indagar sobre las experiencias propias de viajes (destino, compañías en los viajes, medios de transporte, mochilas y valijas, vivencias..) e introducir la idea de diario de viaje. Mostrar ejemplos.
- 2 Presentar a “Diario de viaje Aprendería” y contar que es un diario que viajará por todos los hogares para que cada familia pueda registrar allí sus experiencias de navegación de cada módulo o “Barrio” de la aplicación.
- 3 Invitar a registrar en familia cada estación visitada, lo que aprendieron en esa estación, qué les gustó y que no les gustó, personajes favoritos, expectativas de los próximos niveles del juego, trucos de resolución.
- 4 Compartirlo en clase para todos en una conversación y puesta en común colectiva.



Pregunta para pensar...

¿Qué guardamos en un diario de viaje? ¿Qué nos gustaría ver en un diario de alguien que viajó hacia una aventura?



15. Álbum familiar



Aprendería
en familia

Sumario de la actividad

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



Objetivo

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



Recursos

- Tablet/celular
- Cámara de fotos



Consigna

¡Somos la familia de !

Te invitamos a formar parte de un álbum familiar de , comenzamos con el viaje en Tren Capibara. Para ello la propuesta es que las niñas y los niños se saquen una foto junto a su familia y la guarden en la carpeta.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Sugerimos crear instancias para compartir y poner en común las fotos, de modo de fomentar la oralización de nombres propios, de los integrantes de las familias y palabras asociadas. Como así también promover la instancias de sociabilización entre las familias.

16. Descubre la sorpresa



Aprendería
en familia

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 invitar a las familias a compartir el gif animado vía Whatsapp entre la red de contactos conocidos de la comunidad. Para ello, una vez escaneado, deberás descargar el archivo del *gif* en tu dispositivo.





17. Hoy me siento así

Sumario de la actividad

La actividad propone registrar las propias emociones de los personajes y reflexionar cómo es la emoción que cada niña y niño sienten en ese momento



Objetivo

Promover la autopercepción y los valores de la empatía, solidaridad y convivencia responsable.



Recursos

- Materiales gráficos (imágenes de personajes en diferentes posturas y gestos)



Consigna

¿Cómo te sientes hoy?

Te invitamos a pensar y sentir cómo son tus emociones hoy, para ello selecciona las figuritas de los personajes de Aprendería que te representan hoy, pégalas en una cartulina colectiva, y al lado escribe tu nombre.



Sugerencias

Recomendaciones para la implementación de la actividad:

- Pensar en qué otras emociones se reconocen.
- Fotocopiar o escanear estas imágenes y repetir la actividad cada cierta cantidad de días y analizar los sentimientos cambiantes.

Secuencia de actividad

- 1 Indagar en las diferentes emociones que sentimos.
- 2 Pegar las emociones en una cartulina colectiva y escribir el nombre propio al lado de cada imagen.

Miedo

Alegría

Enojo

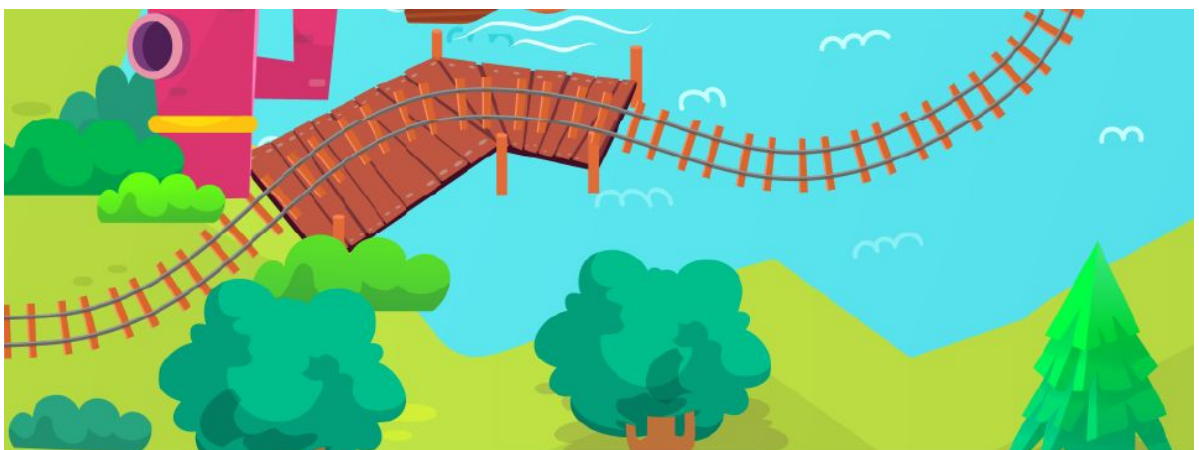
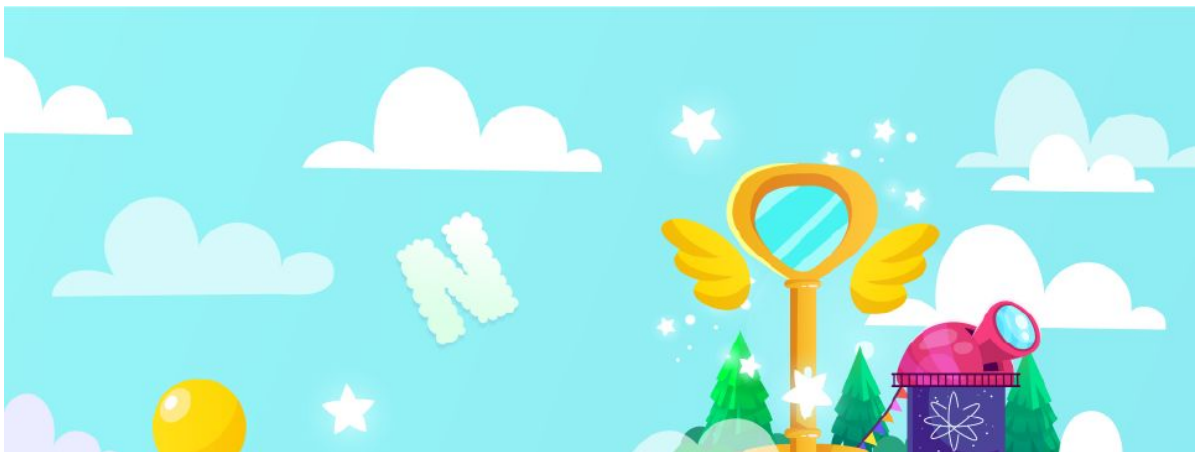


Pregunta para pensar...

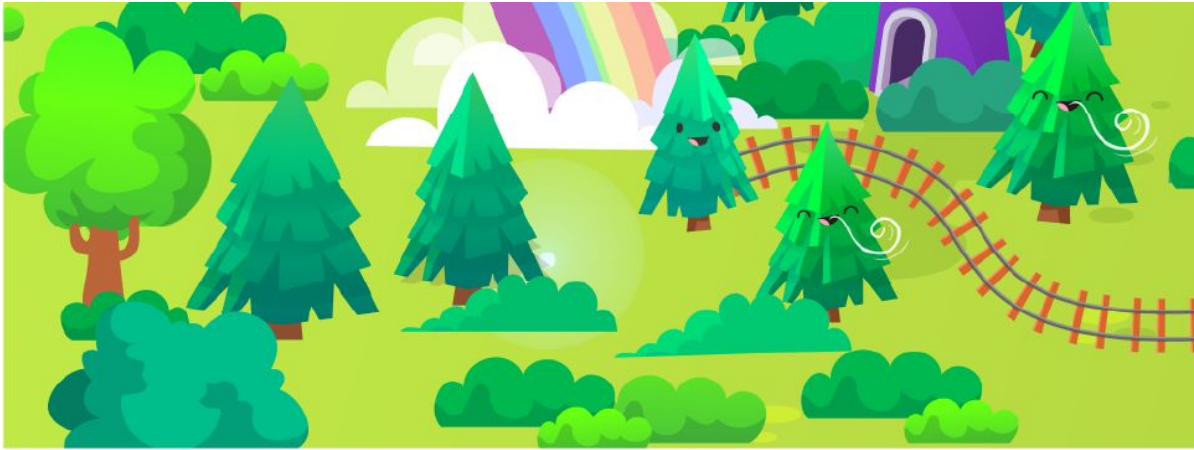
Cuando sientes alegría, miedo y/o enojo ¿Con quién compartes ese sentimiento?

Anexos con materiales adicionales

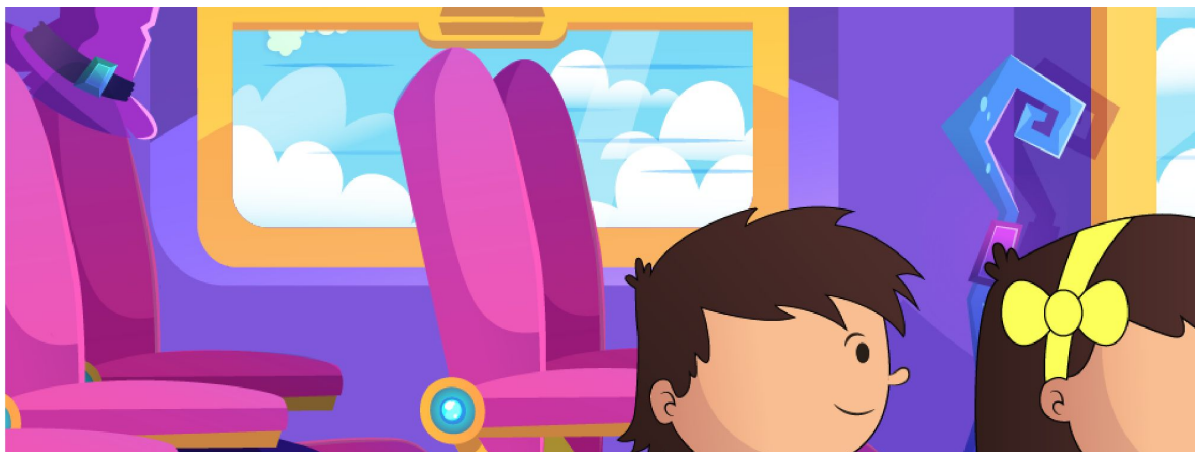
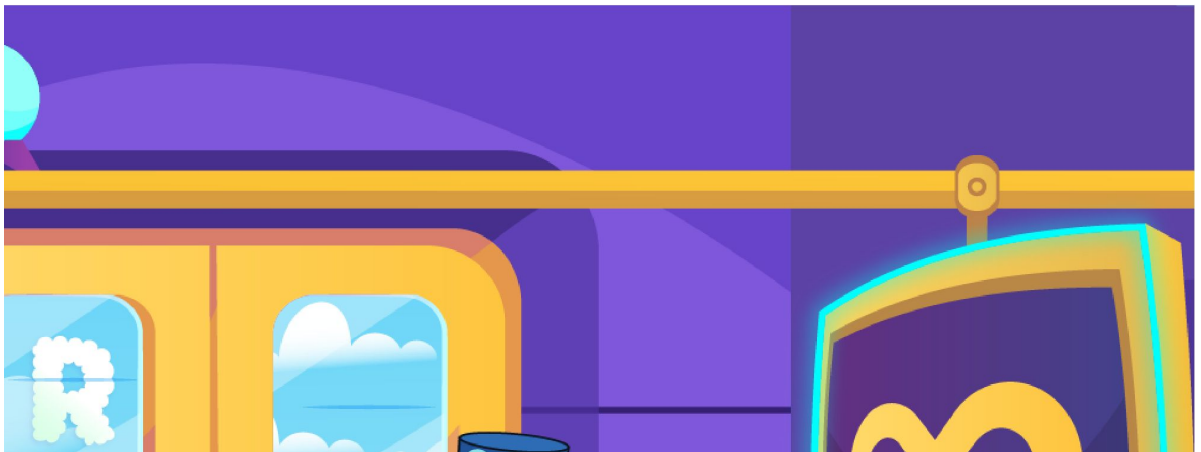
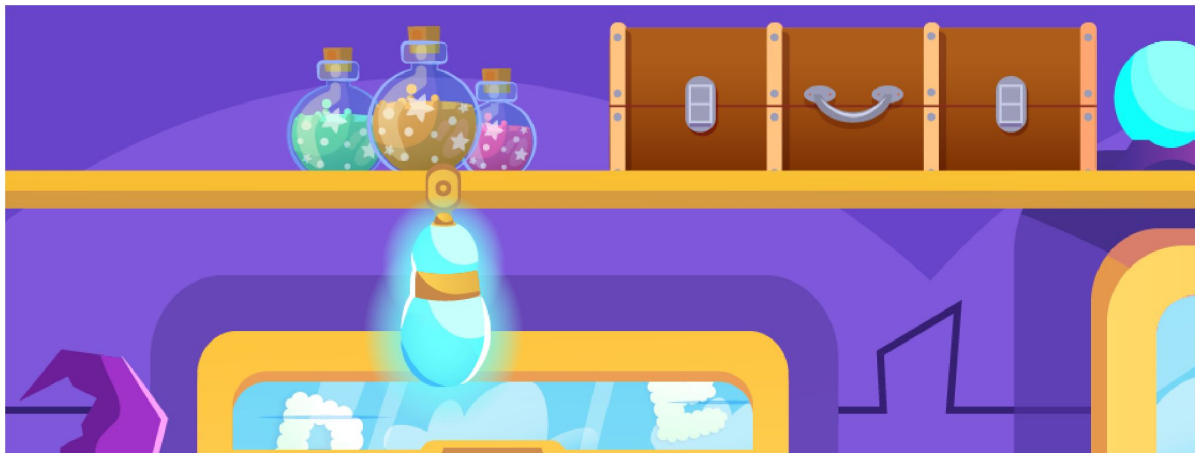
Anexo 1- Actividad: Mapa desordenado (A)



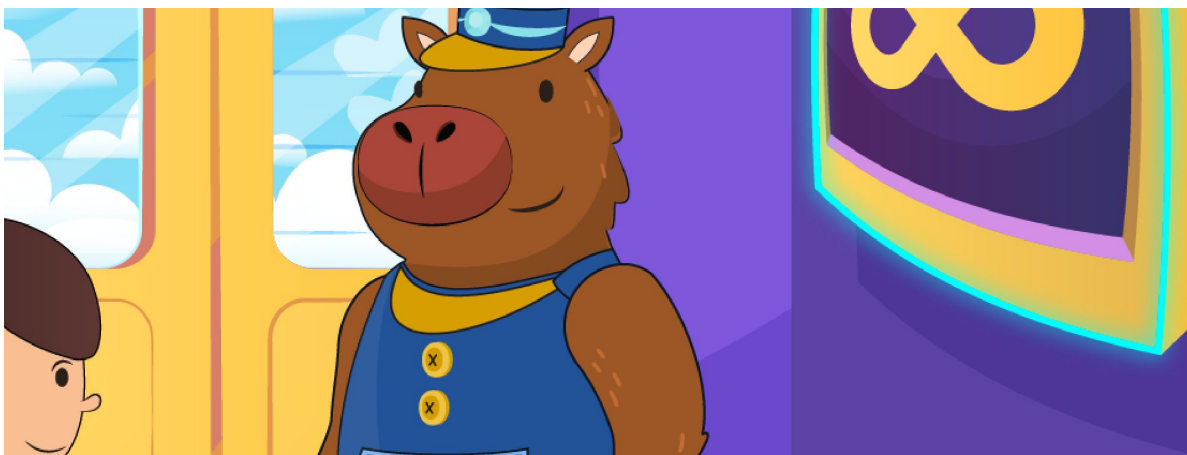
Anexo 1- Actividad: Mapa desordenado (A)



Anexo 1- Actividad: Mapa desordenado (B)



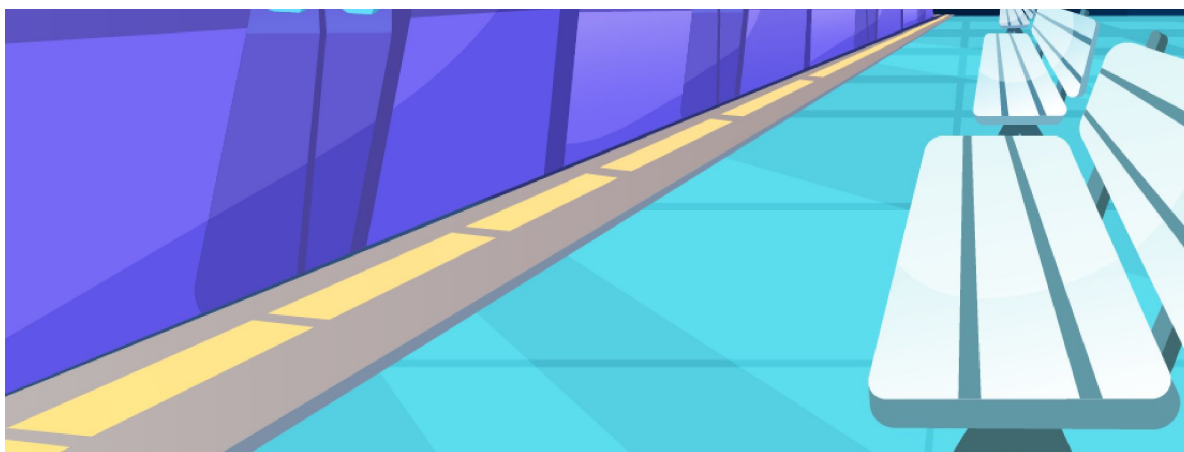
Anexo 1- Actividad: Mapa desordenado (B)



Anexo 1- Actividad: Mapa desordenado (C)



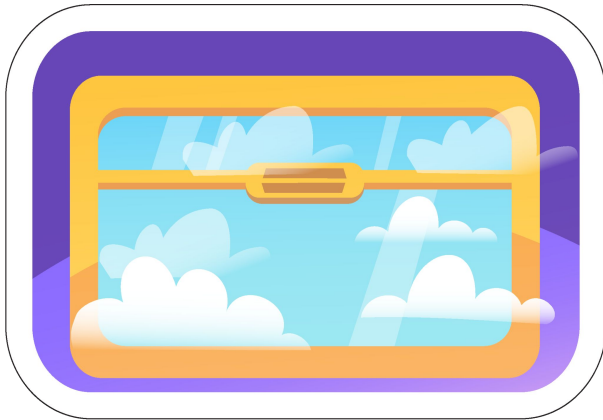
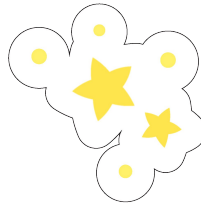
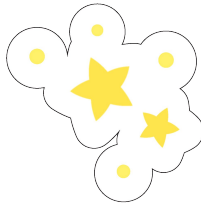
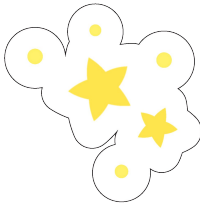
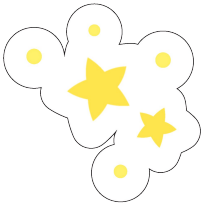
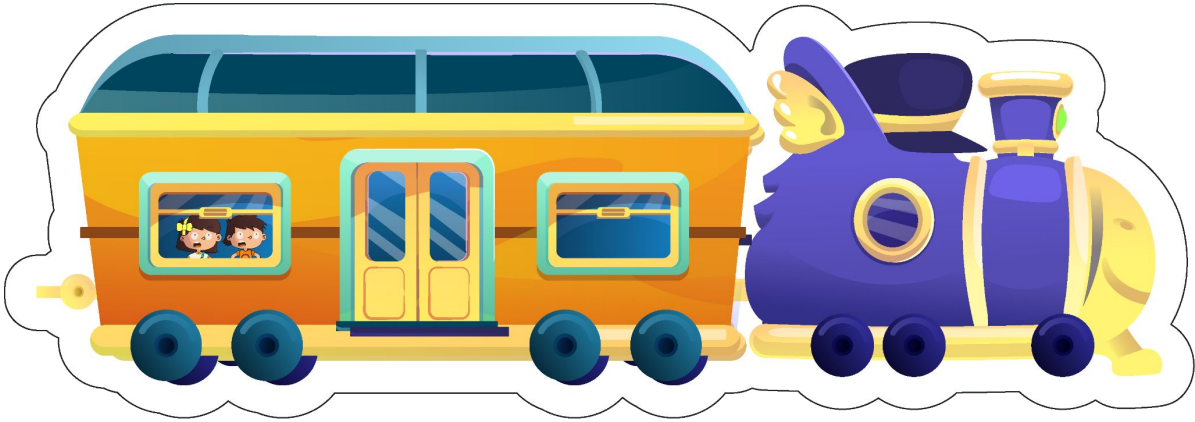
Anexo 1- Mapa desordenado (C)



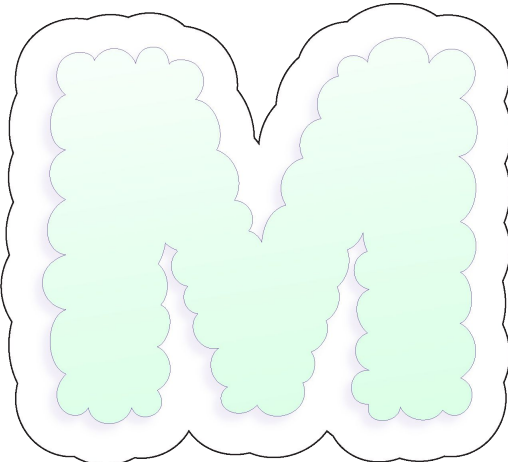
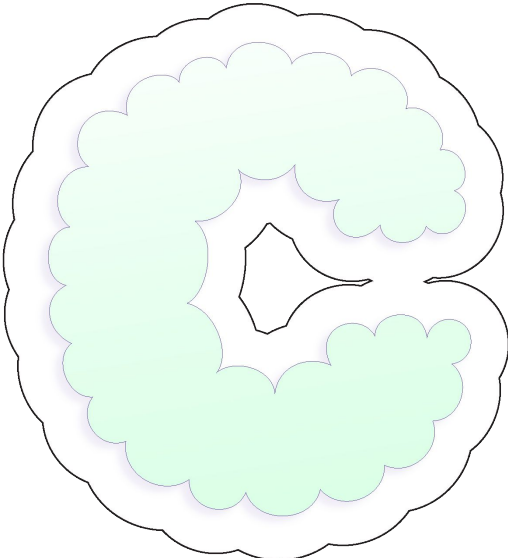
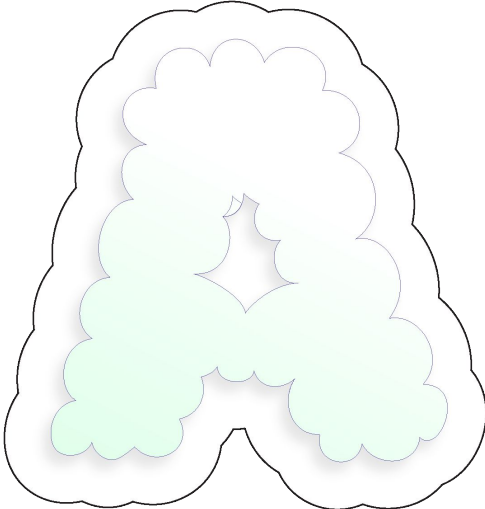
ANEXO 2 - Actividad: Votamos nuestra mascota de la clase



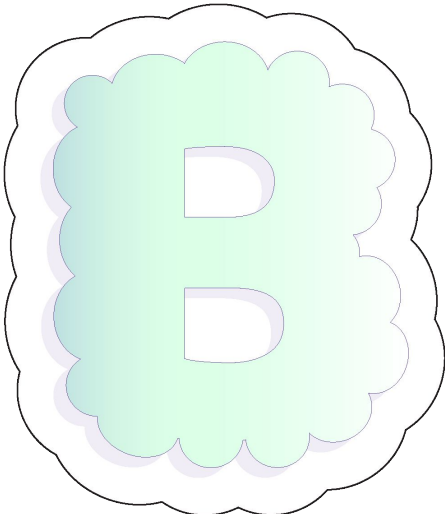
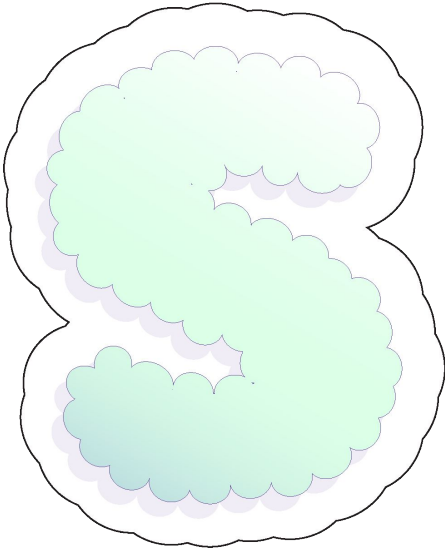
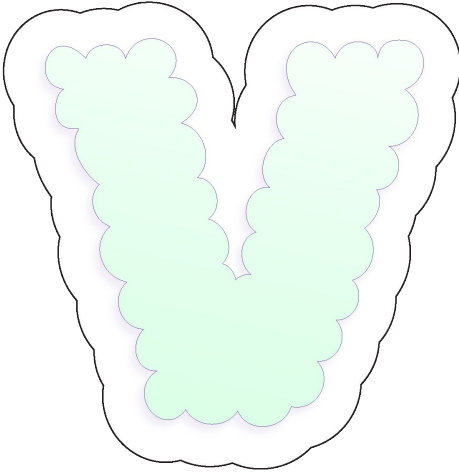
ANEXO 2 - Actividad: Votamos nuestra mascota de la clase



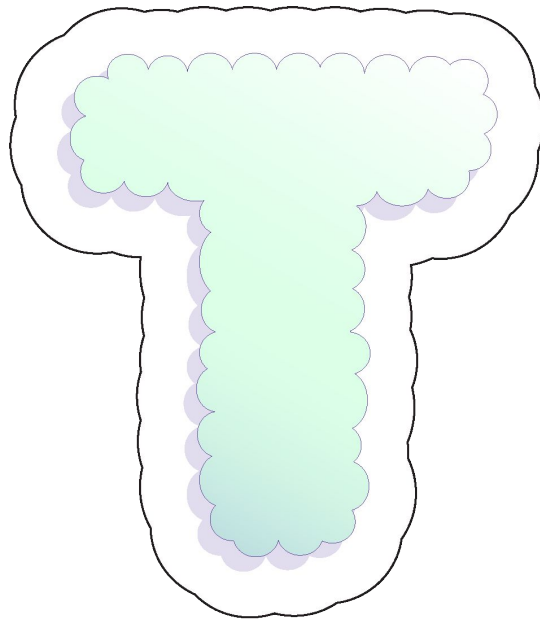
ANEXO 2 - Actividad: Votamos nuestra mascota de la clase



ANEXO 2 - Actividad: Votamos nuestra mascota de la clase

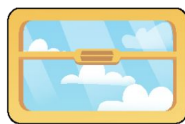
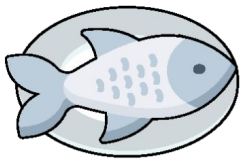
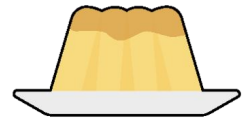
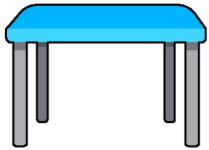


ANEXO 2 - Actividad: Votamos nuestra mascota de la clase



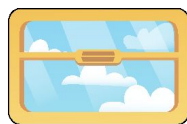
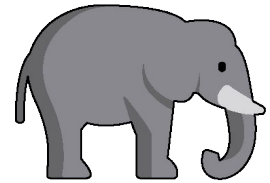
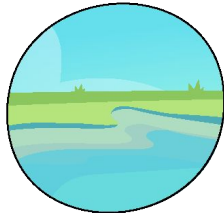
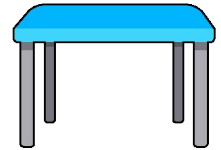
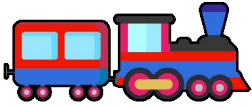
ANEXO 3 - Actividad: Bingo de letras e imágenes

Bingo de de letras e imágenes



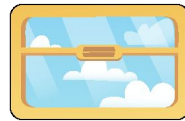
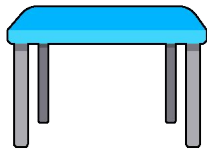
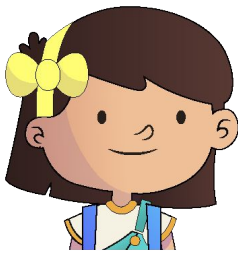
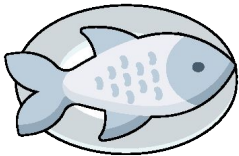
ANEXO 3 - Actividad: Bingo de letras e imágenes

Bingo de de letras e imágenes

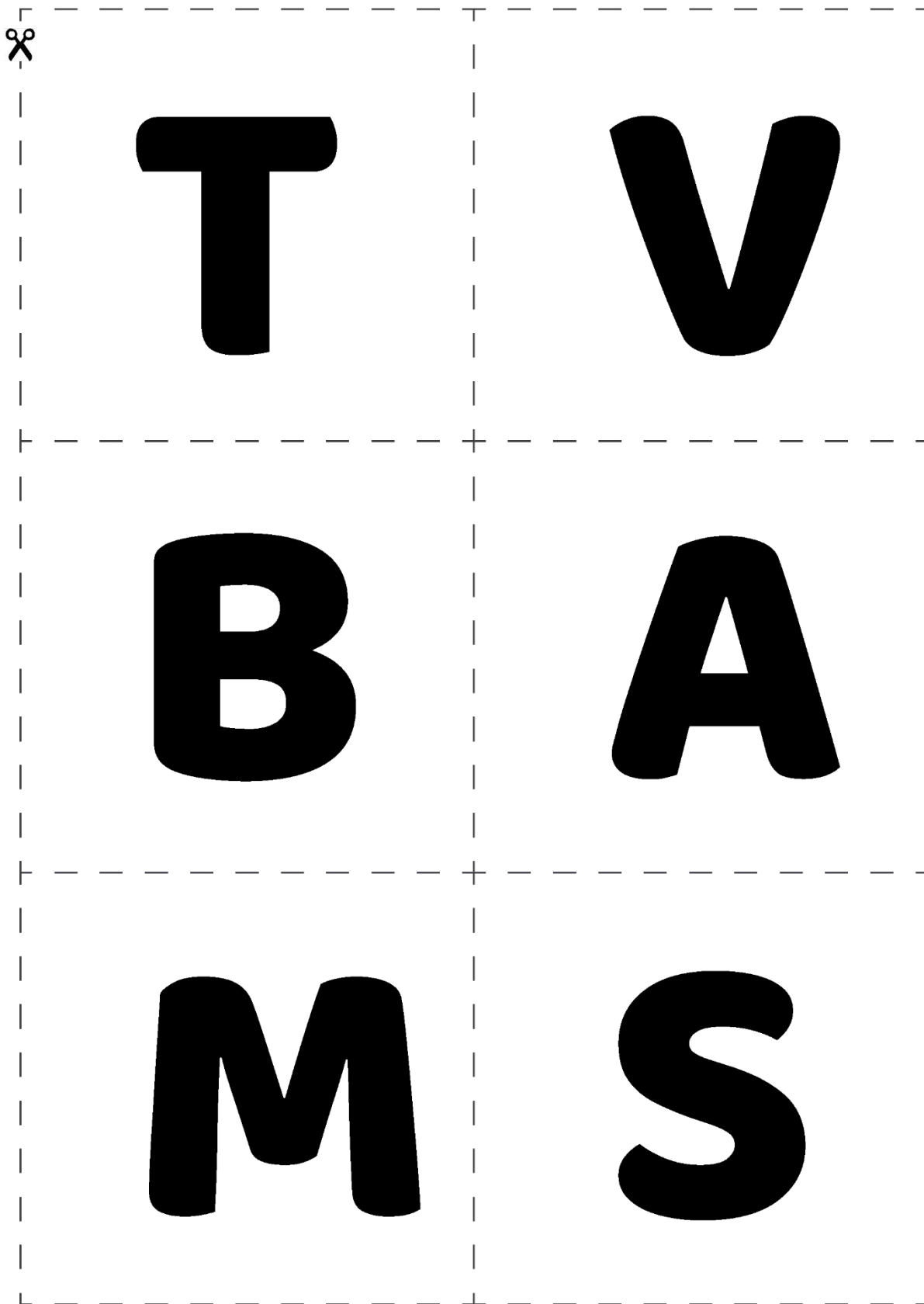


ANEXO 3 - Actividad: Bingo de letras e imágenes

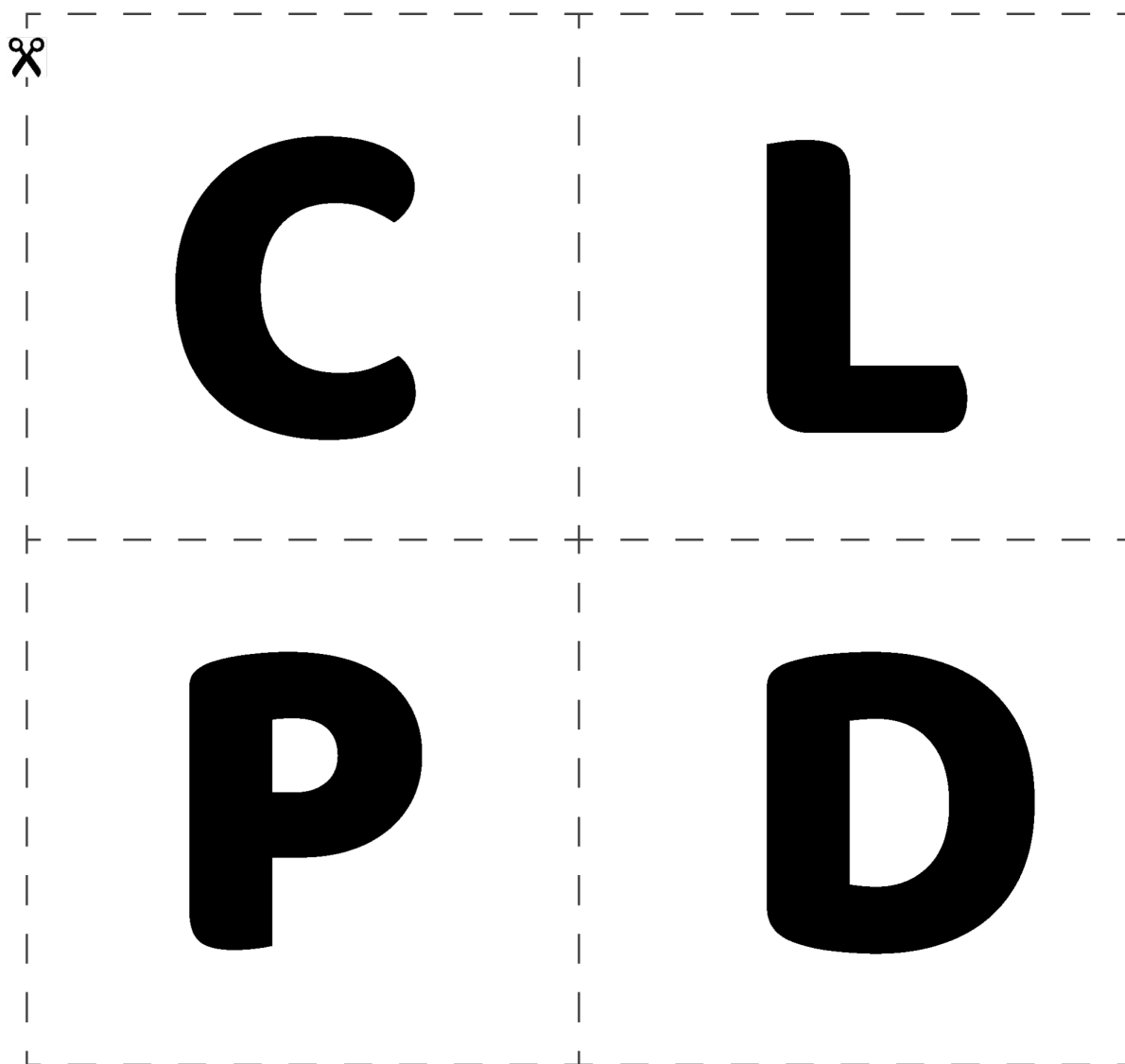
Bingo de de letras e imágenes



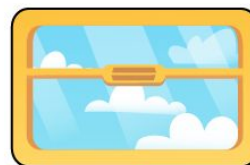
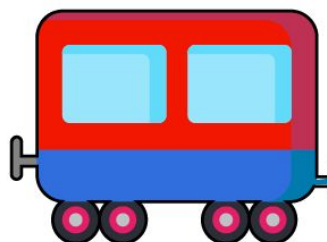
ANEXO 3 - Actividad: Bingo de letras e imágenes



ANEXO 3 - Actividad: Bingo de letras e imágenes

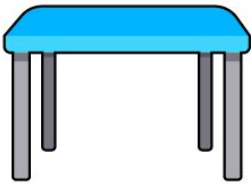


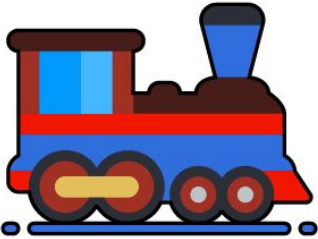




ANEXO 4 - Actividad: Bingo de palabras



ANEXO 4 - Actividad: Bingo de palabras

✂

| | |
|---|---|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

ANEXO 4 - Actividad: Bingo de palabras



| | | | |
|---------------|-------------|----------------|---------------|
| VAGÓN | | ASIENTO | |
| | TREN | | MATÍAS |
| BOLETO | | CAPI | |

| | | | |
|----------------|--------------|-------------|-------------------|
| | SOFÍA | | DINOSAURIO |
| ASIENTO | | CAPI | |
| | MESA | | VENTANA |

| | | | |
|---------------|---------------|-------------------|-------------|
| SOFÍA | | LOCOMOTORA | |
| | MATÍAS | | TREN |
| BOLETO | | MESA | |

ANEXO 4 - Actividad: Bingo de palabras

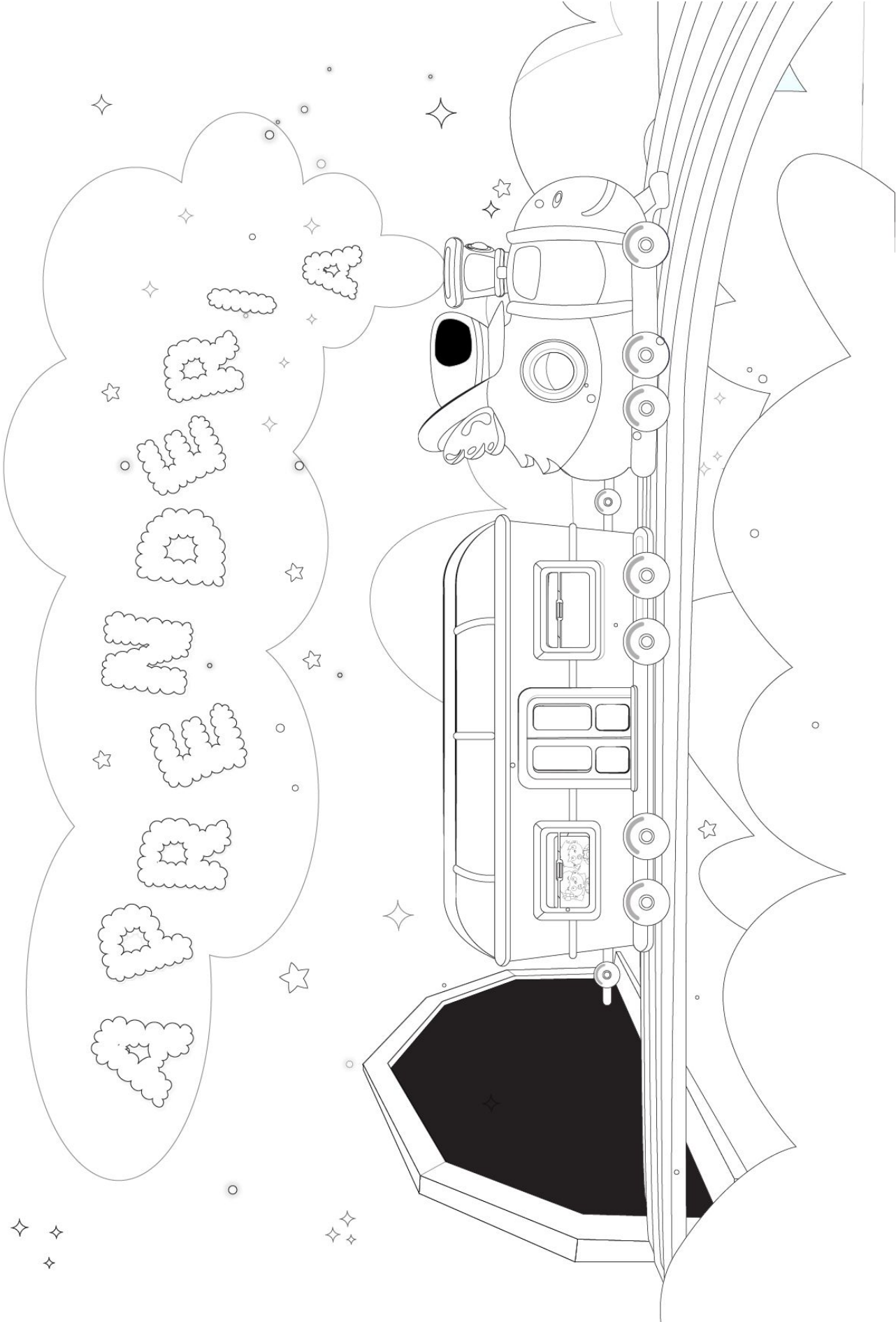


| | | | |
|-------------|----------------|---------------|---------------|
| | BOLETO | | MATÍAS |
| TREN | | PELOTA | |
| | VENTANA | | CAPI |

| | | | |
|--------------|---------------|-------------|-------------------|
| | MESA | | DINOSAURIO |
| VAGÓN | | CAPI | |
| | MATÍAS | | VENTANA |

| | | | |
|---------------|---------------|----------------|--------------|
| SOFÍA | | MESA | |
| | MATÍAS | | VAGÓN |
| PELOTA | | ASIENTO | |

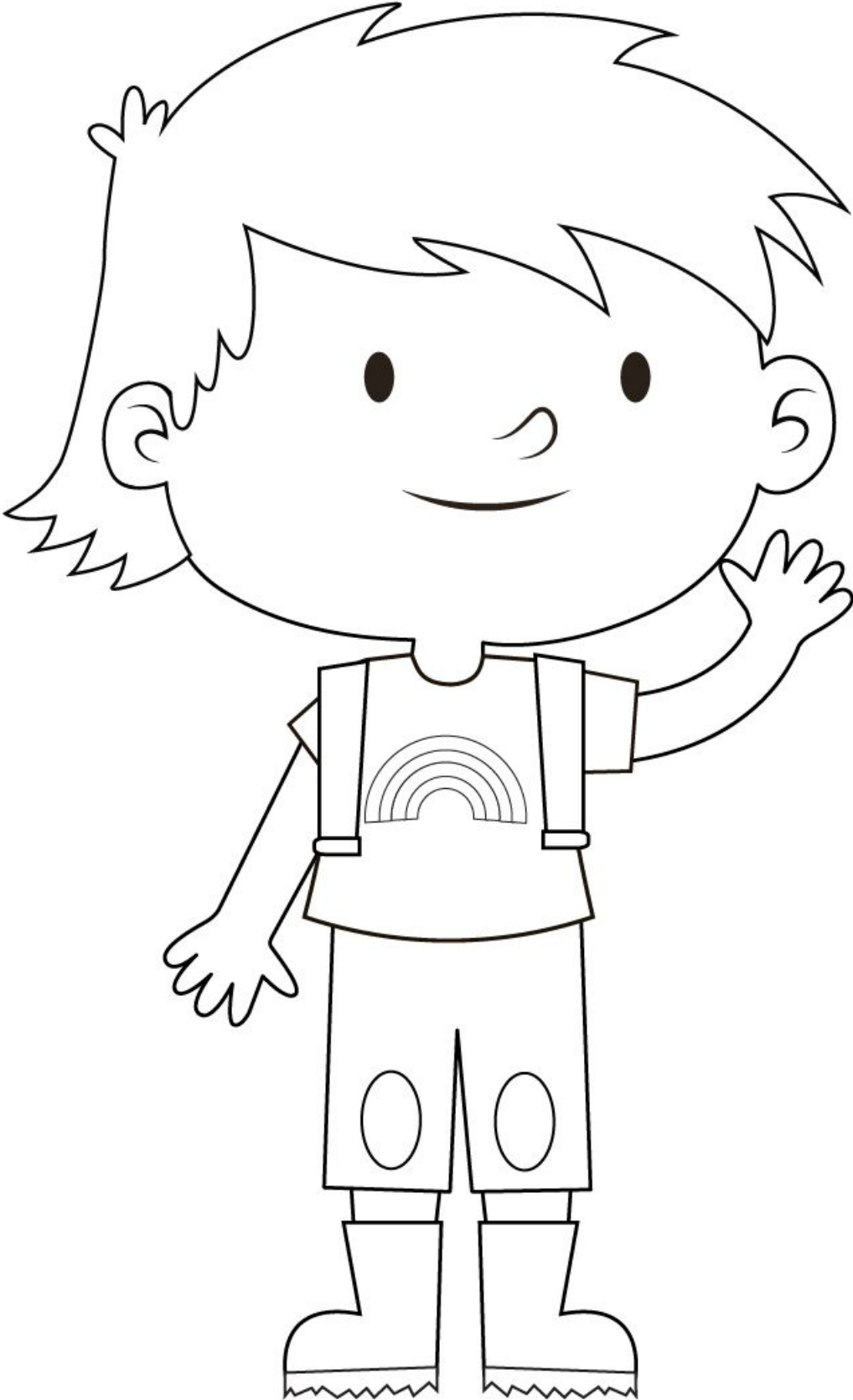
ANEXO 5 - Actividad: Coloreamos



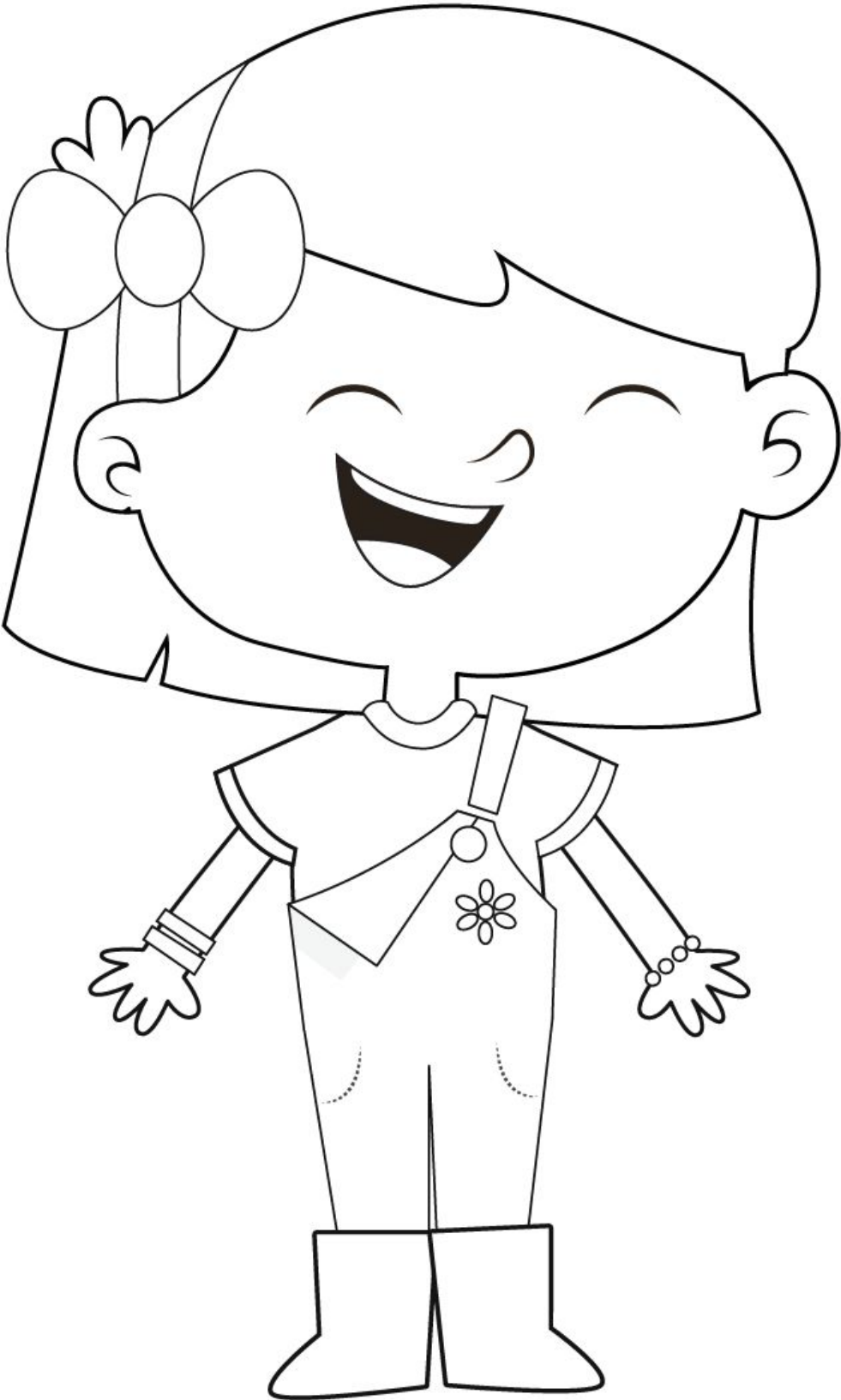
ANEXO 5 - Actividad: Coloreamos



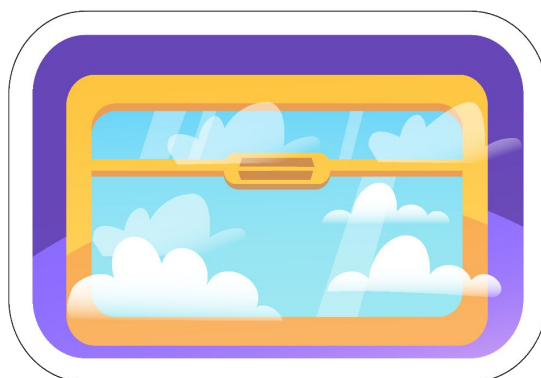
ANEXO 5 - Actividad: Coloreamos



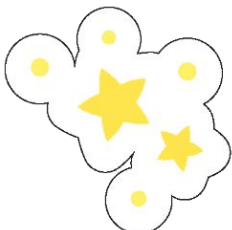
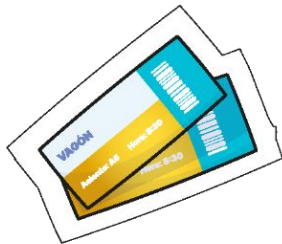
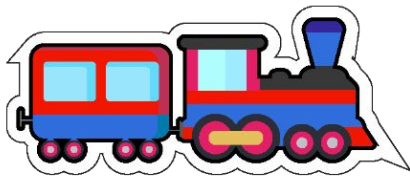
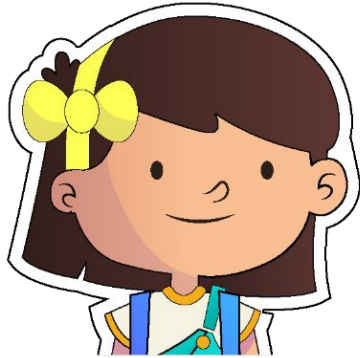
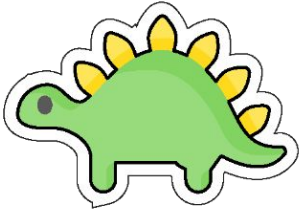
ANEXO 5 - Actividad: Coloreamos



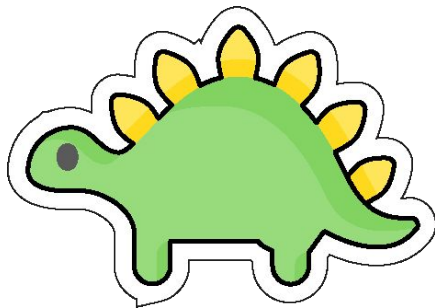
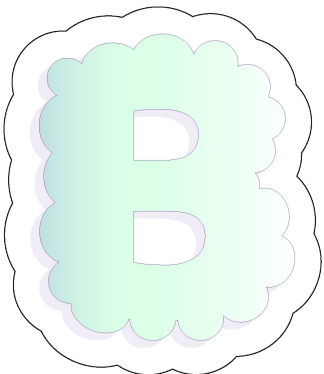
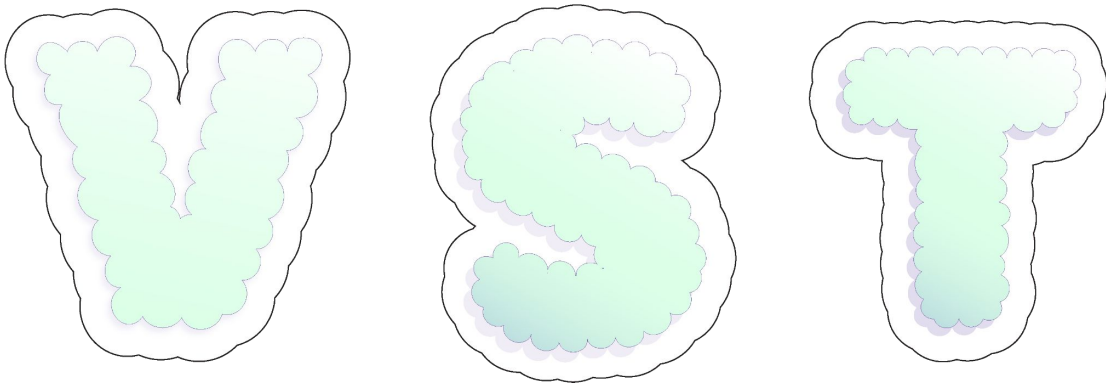
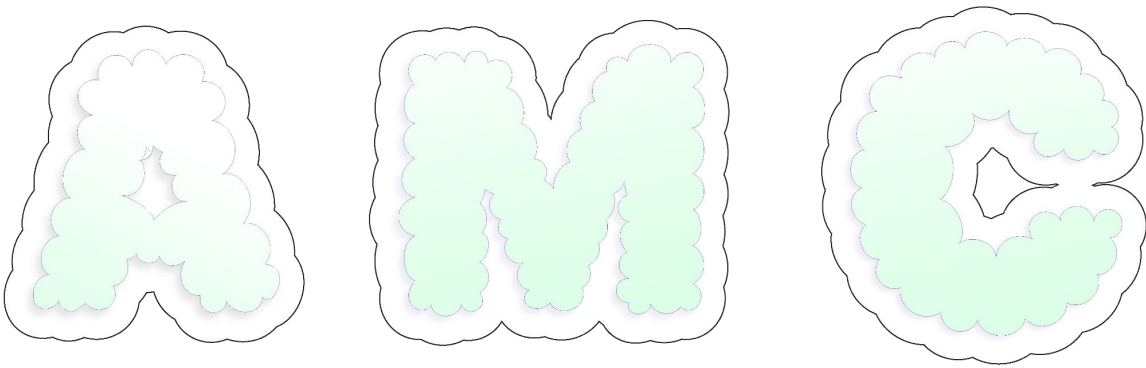
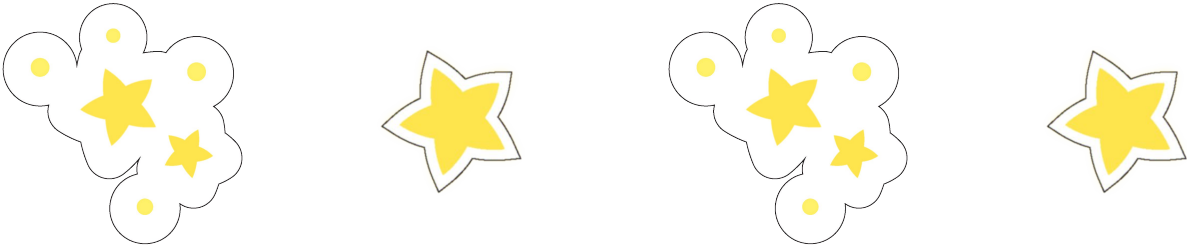
ANEXO 6 - Actividad: Diario de viaje Aprenderia. Tren Capibara



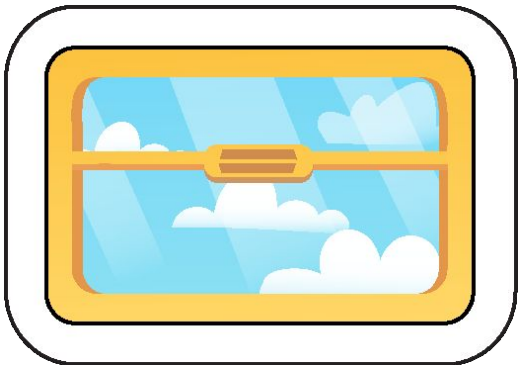
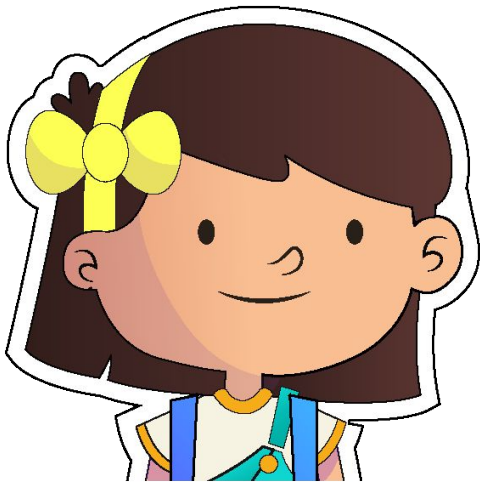
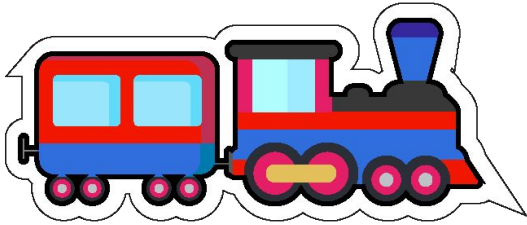
ANEXO 6 - Actividad: Diario de viaje Aprenderia. Tren Capibara



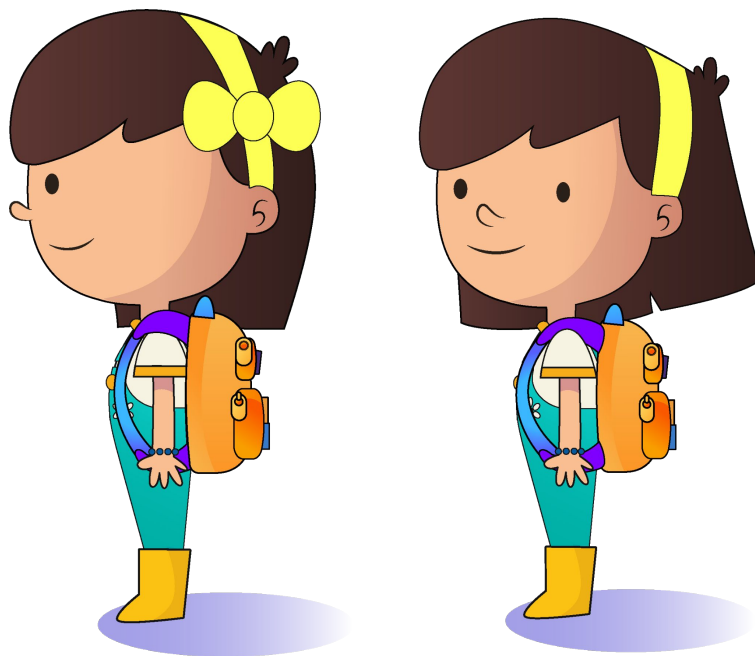
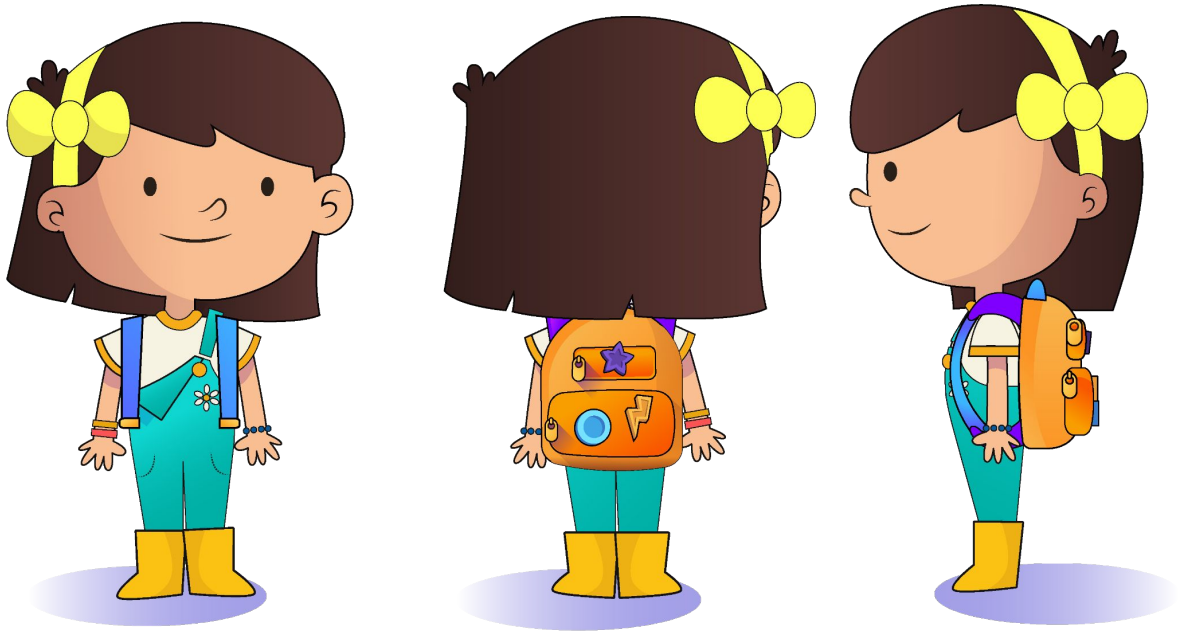
ANEXO 6 - Actividad: Diario de viaje Aprenderia. Tren Capibara



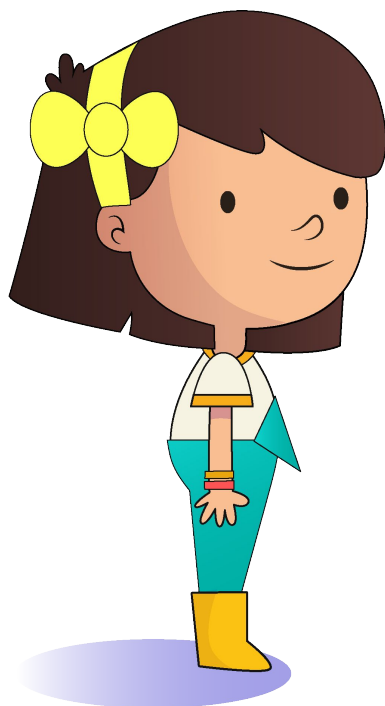
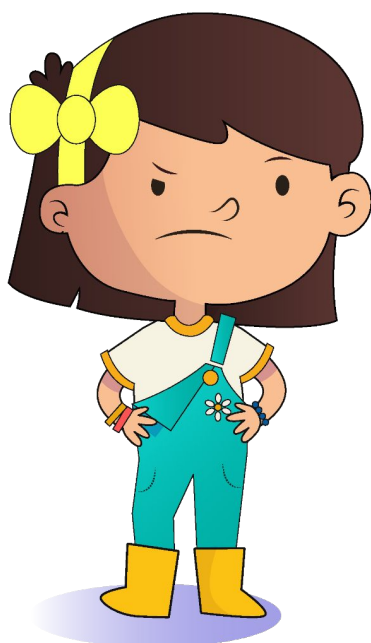
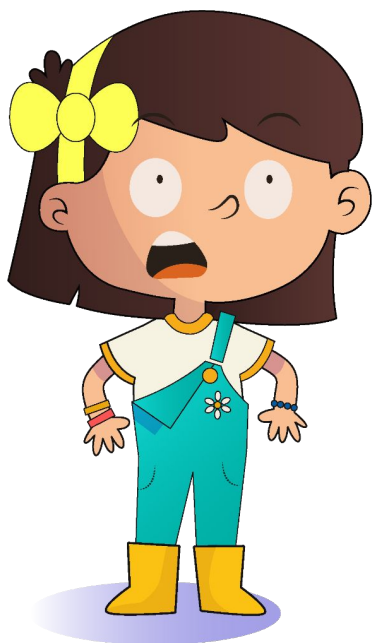
ANEXO 6 - Actividad: Diario de viaje Aprendería. Tren Capibara



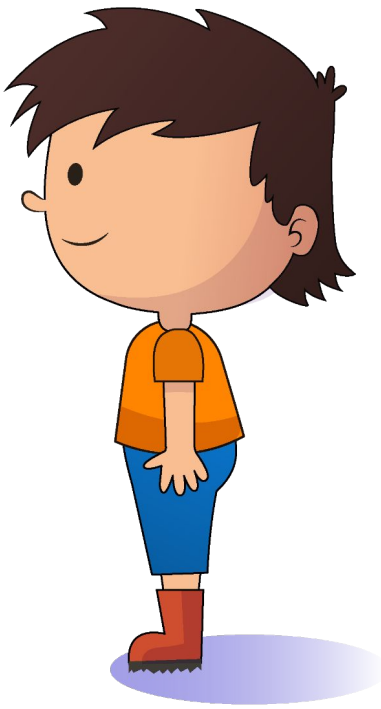
ANEXO 7 - Actividad: Hoy me siento así



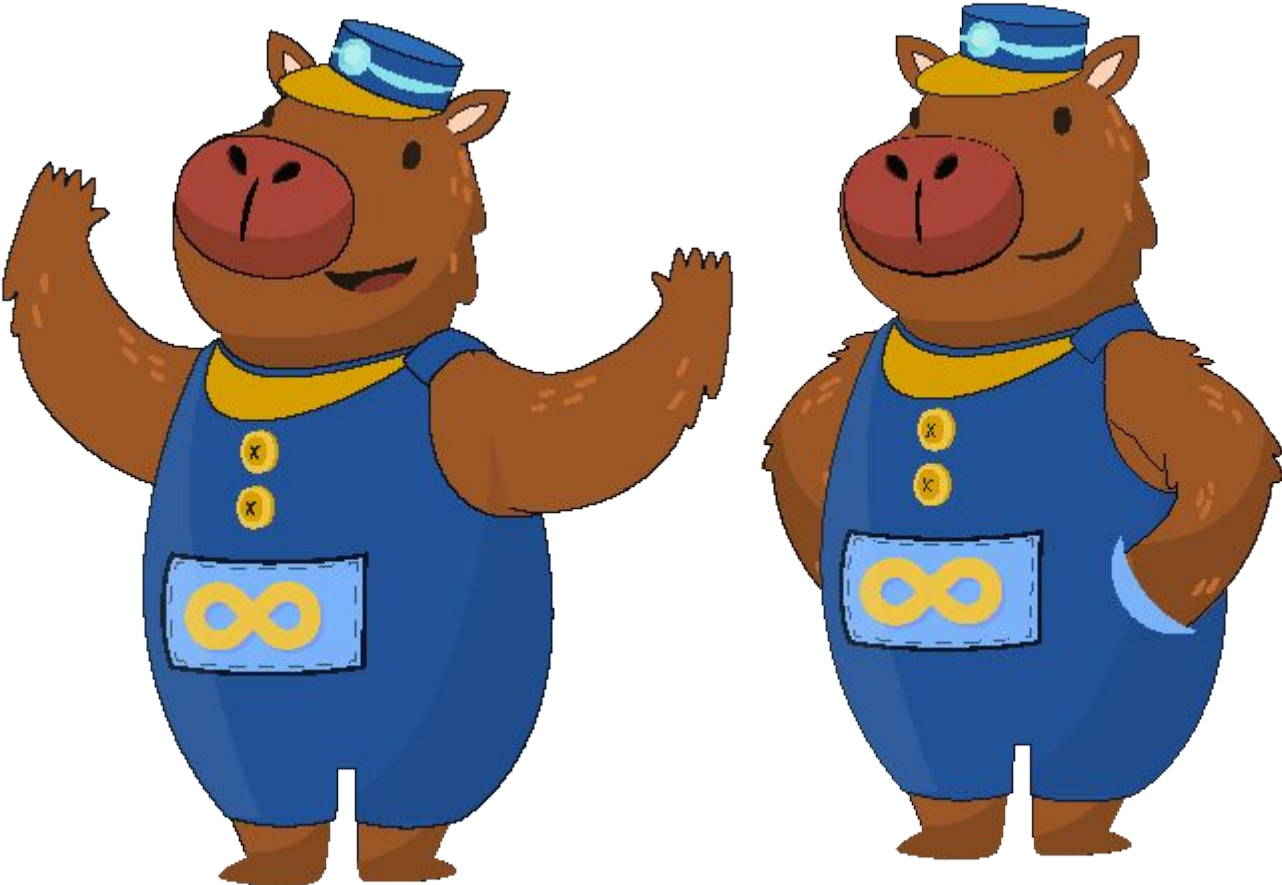
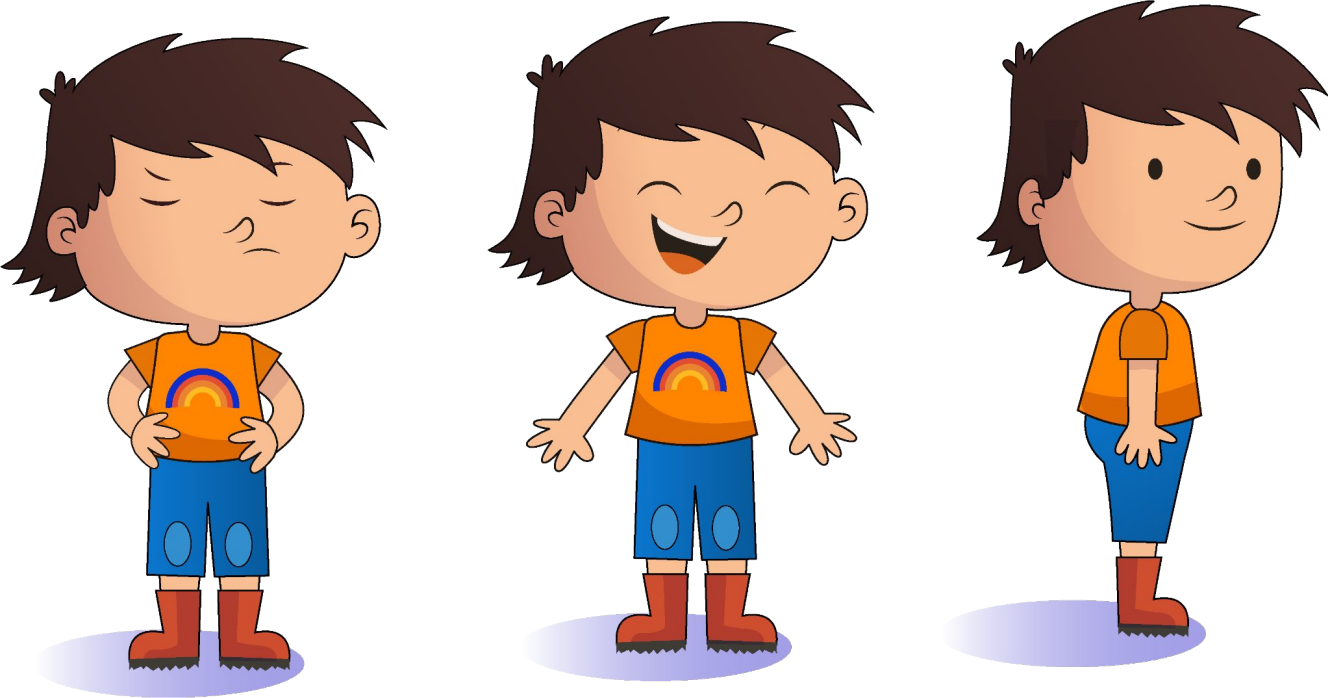
ANEXO 7 - Actividad: Hoy me siento así



ANEXO 7 - Actividad: Hoy me siento así



ANEXO 7 - Actividad: Hoy me siento así



ANEXO 7 - Actividad: Hoy me siento así

