

Guión Introducción y Módulo 1

App Lectoescritura

Cómic Introductorio Módulo 1:

Panel 1: Se ve al capibara express descendiendo desde el cielo en su riel de arcoiris para conectarse con los rieles en el piso. El paisaje alrededor muestra un bosque frondoso y colorido. Los árboles tienen un destello mágico.

Panel 2: Los mellizos miran por las ventanas de un lado del tren asombrados por el paisaje. A través de la ventana se puede ver más del bosque. Las plantas son muy coloridas y las flores fulguran mágicamente.

Panel 3: Se ve al Capibara Express desde arriba avanzando por la vía rodeado por el bosque. En la distancia se ve “Villa Libro” un pueblo con estética fantástica medieval del que se divisan grandes torres. No tiene muralla.

Panel 4: El Capibara Express llega a la estación del bosque en las afueras de Villa Libro. Pueden verse detalles como la entrada del bosque con un sendero muy amigable. Por la estación pasan personajes como magos, un Capibara (distinto a Capy) vestido de botones llevando equipaje con libros mágicos, varitas, etc.

Diálogo Introductorio:

Locación: Afueras del bosque de Villa Libro

Prefijo de líneas de diálogo: modulo1_intro_ (se escriben con el módulo primero, la actividad, seguido por el personaje, y la línea de diálogo que es en el orden de la actividad.)

Las líneas de audio van a ser trabajadas una vez que el guión esté finalmente aprobado

Línea: modulo1_intro_capy_1

Capy: ¡Bienvenidos al bosque de Aprenderia! Ya estamos por llegar a Villa Libro, el primer barrio de este mundo mágico donde seguirán aprendiendo a leer y a escribir

Se pasa a ver el mapa de Aprenderia, en él pueden verse los cuatro barrios diferentes con puntitos representando las distintas estaciones y una línea punteada que marca el camino a seguir. Al final del recorrido está el Portal al cual se dirigen en el barrio de Gran Portal. En la primera estación puede verse el puntito resaltado con una mini locomotora arriba demostrando que se encuentran allí.

Linea: modulo1_intro_capy_2

Capy: El bosque es la primera parada en nuestro viaje por el mágico mundo de Aprenderia. Pero como pueden ver, ¡es sólo el comienzo de nuestra aventura!

Linea: modulo1_intro_capy_3

Capy: Tenemos que llegar a la última estación en el barrio de Gran Portal para poder volver al mundo real...

Se resalta la estación del portal y una flechita aparece sobre ella resaltando la locación.

Linea: modulo1_intro_capy_4

Capy: Allí podrán hacer el hechizo que los llevará de nuevo a su casa, pero para eso...

Se resalta paulatinamente la línea punteada desde la primera hasta la última estación indicando el camino a seguir.

Linea: modulo1_intro_capy_5

Capy: Tendrán que recorrer los diferentes barrios de Aprenderia, estación por estación, donde aprenderán a leer y escribir.

Linea: modulo1_intro_capy_6

Capy: A medida de que realices cada desafío ayudarás a que el Capibara Express siga avanzando.

Se deja de ver el mapa y se regresa a la locación del bosque.

Linea: modulo1_intro_capy_7

Capy: Ah, me olvidé de decirte , vas a ir recibiendo figuritas con las palabras que aprendiste en cada desafío resuelto. ¡Ahora te regalo la primera, por haber llegado a Aprenderia!

Reciben una figurita del Capibara Express con la palabra TREN. Se procede a explicar el flujo de navegación por el álbum de figuritas una vez esté definida la navegación UI/UX

Actividad M1-A01:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	1	Segmentar palabras a partir de las sílabas que la componen.
Precondiciones para la actividad		
Contextualizar en un bosque de las afueras de Villa Libro a través de una narrativa que incluya el vocabulario seleccionado: cascada de letras que forman un lago de sílabas, montaña de libros y árboles parlantes con sonidos (cuando las hojas se mueven forman los sonidos de las letras). Cada lugar está señalado con un cartel que está vacío y deben ponerle el nombre que corresponde. El objetivo es que puedan formar con sílabas la palabra que corresponda a cada uno. Están en un bote y deben recoger en orden por sílabas la palabra que tienen que formar. Deben tener las sílabas de MONTAÑA, LAGO, CASCADA Y ÁRBOL. Es importante que cada cartel y letras tenga un color diferente porque se va a tomar para la actividad siguiente.		
Sugerencias para su digitalización		
Sílabas que deben unir para formar las palabras. Al tocar la sílaba se oraliza la lectura de la misma.		
Retroalimentación		
Si, cuando se equivoca al unir las sílabas, se le recuerda la palabra nuevamente. Se le indica que obtuvo un buen resultado		

Diálogo introductorio Actividad 01:

Locación: Bosque de Villa Libro

Linea: modulo1_actividad01_capy_1

Capy: ¿Vieron qué hermoso es el bosque de Villa Libro? Tiene un montón de lugares para descubrir.

Linea: modulo1_actividad01_capy_2

Capy: ¡Miren qué rara es la montaña! ¡¡¡En vez de rocas, tiene libros!!! Es una MON-TA-ÑA de libros. Claro, los habitantes de Aprendería, leen mucho! y la cascada, no tiene agua! La CAS-CA-DA tiene letras que caen al lago formando sílabas! Es un LA-GO de sílabas.

Linea: modulo1_actividad01_capy_3

Capy: ¡¡¡Escuchen!!! ¡Hay sonidos raros! miren las hojas del árbol, se mueven y dicen los sonidos de las letras, es un ÁR-BOL parlante, que habla. ¡Qué fácil va a ser que aprendan a leer y escribir en Aprendería!

Aparece Viviana, la maga de Villa Libro.

Linea: modulo1_actividad01_capy_4

Capy: Les presento a Viviana, la maga de Villa Libro.

Linea: modulo1_actividad01_viviana_5

Viviana: Hola. Soy Viviana y vivo en la torre biblioteca de Villa Libro. Me encargo de conservar y repartir todos los libros de Aprenderia.

Linea: modulo1_actividad01_viviana_6

Viviana: Necesito poner los nombres de los lugares del bosque en el mapa pero tengo que volver a mi Torre Biblioteca, ¿Me ayudan?

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 5:

Clasificación de actividad: Armado de palabras por sílabas.

Locación: Mapa del bosque de Villa Libro

Locutores: Capy voz en off

M1-A01 paso 1:

M1-A01 paso 1.1:

Se puede ver un mapa esquemático del bosque de Villa Libro con íconos de una MONTAÑA, una CASCADA, un LAGO y un gran ÁRBOL, junto a ellos hay un cartel en blanco. Todos los íconos están en los costados del mapa dejando lugar para que las imágenes correspondientes tomen un lugar central en el mapa llegado su respectivo paso en la actividad.

Linea: modulo1_actividad01_capy_7

Capy: Ayuda a Viviana a poner en el mapa los nombres de los lugares del bosque.

Linea: modulo1_actividad01_capy_8

Capy: Presta atención a la palabra que nombro y ordena las sílabas que la forman para completar cada cartel.

M1-A01 paso 1.2:

Aparece la imagen de una montaña en el centro superior de la pantalla y a su lado un cartel marrón rojizo con centro blanco con 3 espacios en blanco para formar la palabra MON-TA-ÑA.

Debajo de la imagen puede verse las sílabas TA, ÑA y MON en marrón rojizo

Linea: modulo1_actividad01_capy_9

Capy: Ordena las sílabas para formar la palabra MON-TA-ÑA. (oralizado en sílabas)

M1-A01 paso 1.3:

El usuario procede a armar la palabra eligiendo las distintas sílabas.

- Si elige la sílaba que corresponde esta brilla, se oraliza y se mueve hasta su lugar en el cartel para quedar escrita allí.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad01_capy_10

Capy: ¡Muy bien!

- Si elige una sílaba incorrecta la sílaba elegida se oraliza se sacude y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad01_capy_11

Capy: Recuerda, debes formar la palabra MONTAÑA.

- Al formar la palabra entera la imagen de la montaña brilla y se unen las sílabas para formar la palabra MONTAÑA.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad01_capy_12

Capy: ¡Genial! Escribiste la palabra MONTAÑA.

Líneas para oralización:

Línea: modulo1_actividad01_capy_13

Capy: MON

Línea: modulo1_actividad01_capy_14

Capy: TA

Línea: modulo1_actividad01_capy_15

Capy: ÑA

M1-A01 paso 2.1:

Aparece la imagen de un lago en el centro superior de la pantalla y a su lado un cartel Azul Marino con centro blanco con 2 espacios en blanco para formar la palabra LA-GO

Debajo de la imagen puede verse las sílabas GO y LA en azul marino

Línea: modulo1_actividad01_capy_16

Capy: Elige en orden las sílabas para formar la palabra LA-GO. (oralizado en sílabas)

M1-A01 paso 2.2:

El usuario procede a armar la palabra eligiendo las distintas sílabas.

- Si elige la sílaba que corresponde esta brilla, se oraliza y se mueve hasta su lugar en el cartel para quedar escrita allí.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad01_capy_16b

Capy: ¡Fantástico!

- Si elige una sílaba incorrecta la sílaba elegida se sacude, se oraliza y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad01_capy_17

Capy: Recuerda, debes formar la palabra LAGO.

- Al formar la palabra entera la imagen del lago brilla, se oraliza y se unen las sílabas para formar la palabra LAGO.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad01_capy_18

Capy: ¡Excelente! Escribiste la palabra LAGO.

Líneas para oralización:

Línea: modulo1_actividad01_capy_19

Capy: LA

Línea: modulo1_actividad01_capy_20

Capy: GO

M1-A01 paso 3.1:

Aparece la imagen de una cascada en el centro superior de la pantalla y a su lado un cartel celeste claro con centro blanco con 3 espacios en blanco para formar la palabra CAS-CA-DA. Debajo de la imagen puede verse las sílabas DA, CAS y CA en celeste claro.

Línea: modulo1_actividad01_capy_21

Capy: Forma la palabra CAS-CA-DA (oralizado en sílabas), ordenando sus sílabas.

M1-A01 paso 3.2:

El usuario procede a armar la palabra eligiendo las distintas sílabas.

- Si elige la sílaba que corresponde esta brilla, se oraliza y se mueve hasta su lugar en el cartel para quedar escrita allí.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad01_capy_22

Capy: ¡Bien hecho!

- Si elige una sílaba incorrecta la sílaba elegida se sacude, se oraliza y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad01_capy_23

Capy: Recuerda, debes formar la palabra CASCADA.

- Al formar la palabra entera la imagen de la cascada brilla, se oraliza y se unen las sílabas para formar la palabra CASCADA.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad01_capy_24

Capy: ¡Perfecto! Escribiste la palabra CASCADA.

Líneas para oralización:

Línea: modulo1_actividad01_capy_25

Capy: CAS

Línea: modulo1_actividad01_capy_26

Capy: CA

Línea: modulo1_actividad01_capy_27

Capy: DA

M1-A01 paso 4.1:

Aparece la imagen de un árbol en el centro superior de la pantalla y a su lado un cartel verde claro con centro blanco con 2 espacios en blanco para formar la palabra ÁR-BOL

Debajo de la imagen puede verse las sílabas BOL y ÁR en verde claro.

Línea: modulo1_actividad01_capy_28

Capy: Forma la palabra ÁR-BOL. (oralizado en sílabas)

M1-A01 paso 4.2:

El usuario procede a armar la palabra eligiendo las distintas sílabas.

- Si elige la sílaba que corresponde esta brilla, se oraliza y se mueve hasta su lugar en el cartel para quedar escrita allí.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad01_capy_29

Capy: ¡Muy bien hecho!

- Si elige una sílaba incorrecta la sílaba elegida se sacude, se oraliza y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad01_capy_30

Capy: Recuerda, debes formar la palabra ÁRBOL.

- Al formar la palabra entera la imagen del árbol brilla, se oraliza y se unen las sílabas para formar la palabra ÁRBOL.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad01_capy_31

Capy: ¡Qué bien! Escribiste la palabra ÁRBOL.

Líneas para oralización:

Línea: modulo1_actividad01_capy_32

Capy: ÁR

Línea: modulo1_actividad01_capy_33

Capy: BOL

M1-A01 paso 5:

Línea: modulo1_actividad01_capy_34

Capy: ¡Muy bien! Pudiste completar el mapa que necesitaba Viviana. ¡Podemos seguir avanzando en nuestro viaje con el Capibara Express!

Línea: modulo1_actividad01_capy_35

Capy: ¡Te ganaste una nueva figurita para tu álbum!

Se regala la figurita del LAGO siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A02:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	2	Realizar la correspondencia fonema-grafema.
Precondiciones para la actividad		
Realizar una narrativa donde se explicita que existen árboles diferentes que solamente van a decir sonidos. Éstos son los pinos. Debe decirse que las palabras pueden separarse en sílabas o en unidades más pequeñas llamadas fonemas que incluya un ejemplo con la palabra "lago"		
Sugerencias para su digitalización		
Contextualización relacionada con la tarea anterior donde en el cartel de cada lugar hay una letra diferente que corresponde a otra palabra (esto se da porque cada cartel tiene un color definido) la tarea consiste en colocar esas letras iniciales. Matías se pone muy nervioso porque no todo está desordenado y comienza a ordenar para que cada cartel tenga la palabra correcta. Los árboles ayudan a decir ese sonido.		
Retroalimentación		
Si, cuando se equivoca al colocar la letra en el lugar, debe aparecer la ayuda de los árboles repitiendo el primer sonido. se le indica que obtuvo un buen resultado.		

Diálogo introductorio Actividad 02:

Locación: Bosque de Villa Libro

Línea: modulo1_actividad02_pino_1

Pino: Mmmmm (oralizando el fonema M)

Línea: modulo1_actividad02_pino_2

Pino: Ggg (oralizando el fonema G)

Línea: modulo1_actividad02_sofia_3

Sofía: ¿Qué es ese ruido?

Línea: modulo1_actividad02_capy_4

Capy: ¡Jaja! Son los pinos parlantes de Villa Libro. Son famosos por hablar entre ellos usando los sonidos de las palabras, los fonemas.

Línea: modulo1_actividad02_capy_5

Capy: Sabías que además de sílabas, las palabras pueden ser separadas en partes más pequeñas llamadas fonemas?

Línea: modulo1_actividad02_matias_6

Matías: ¿Cómo? ¡¡¡No entiendo!!!!

Línea: modulo1_actividad02_capy_7

Capy: A ver, pidámosle al pino que nos diga la palabra LAGO.

Línea: modulo1_actividad02_pino_8

Pino: L-A-G-O (oraliza L-a -g-o)

Línea: modulo1_actividad02_sofia_9

Sofía: ¿¿así hacen los pinos con todas las palabras?? ¡¡Qué bosque tan sonoro!!

Línea: modulo1_actividad02_capy_10

Capy: Sí, es un bosque MUY mágico.. Uyy, miren, Se ve que los carteles perdieron sus letras iniciales y ahora están en el piso.

Línea: modulo1_actividad02_matias_11

Matías: ¡Oh no! Está todo revuelto, ¿qué podemos hacer para ordenarlo, Capy?

Línea: modulo1_actividad02_capy_12

Capy: ¡No te preocupes, Pidamos ayuda a los pinos para que nos digan el sonido de la letra inicial de cada cartel .

Evaluación de la actividad, pasos 1 a :

Clasificación de actividad: Fonemas mezclados

Locación: Mapa del bosque de Villa Libro

Locutores: Capy voz en off, pinos parlantes.

M1-A02 paso 1:

Se ve el mapa de la actividad anterior con los carteles de CASCADA, MONTAÑA, LAGO y ÁRBOL en sus respectivos colores pero con las letras iniciales caídas en el piso mostrando CASCADA, _ONTAÑA, _AGO y _RBOL. Las letras iniciales que se ven en el piso son del color que corresponde a su palabra

Colores:

MONTAÑA - Marrón rojizo

CASCADA - Celeste claro

LAGO - Azul marino

ÁRBOL - Verde claro

M1-A02

paso

2:

Línea: modulo1_actividad02_capy_13

Capy: Ayuda a Matías y Sofía para ordenar los carteles. Arrastra las letras iniciales para completar cada palabra.

Línea: modulo1_actividad02_capy_14

Capy: Presta atención a los sonidos de los pinos. Ellos te ayudarán a elegir la letra que falta

Las letras iniciales están resaltadas cómo interactuables y al ser tocadas los pinos las oralizan.

Líneas

de

retroalimentación:

Línea: modulo1_actividad02_pino_15

Pino: M (oralizando el fonema M)

Línea: modulo1_actividad02_pino_16

Pino: C (oralizando el fonema K)

Línea: modulo1_actividad02_pino_17

Pino: L (oralizando el fonema L)

Línea: modulo1_actividad02_pino_18

Pino: Á (oralizando el fonema A)

M1-A02 paso 3:

El usuario procede a completar los carteles arrastrando las letras iniciales desde el piso a cada cartel.

- Si se equivoca al arrastrar la letra el cartel se sacude y luego se dispara la línea de audio de los pinos para la letra objetivo.
- Si acierta la letra se agrega al cartel y se forma la palabra, el cartel brilla. Se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad02_capy_19

Capy: ¡Genial!

- Al ordenar los 4 carteles se pasa al paso 4

M1-A02 paso 4:

Línea: modulo1_actividad02_capy_20

Capy: Excelente, completaste los carteles con las letras correctas. ¡Muy bien hecho! Aquí tienes otra figurita para tu colección

Se regala la figurita de la MONTAÑA siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A03:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	3	Reconocer el vocabulario trabajado
Precondiciones para la actividad		
Realizar una narrativa donde están en la orilla del lago y comienzan a ver que pasan diferentes animales y los árboles los nombran: lobo, castor, coyote, puma, focas, topos, renos, águila y lechuzas.		
Sugerencias para su digitalización		
Aparecen como si fuera un catálogo de animales y deben marcar únicamente los animales que nombraron los árboles. Deben aparecer más animales distractores.		
Retroalimentación		

Sí, cuando se equivoca al nombrar un animal, debe aparecer la ayuda de los árboles repitiendo el animal., se le indica que obtuvo un buen resultado.

Diálogo introductorio Actividad 03:

Locación: Lago en el bosque de Villa Libro

Línea: modulo1_actividad03_capy_1

Capy: Miren, este bosque mágico está habitado por muchos animales y los árboles parlantes, nos ayudarán a reconocerlos.

Línea: modulo1_actividad03_capy_2

Capy: ¡Wow! ¡Ahí veo que está apareciendo uno de los animales de este bosque!

Aparece en el centro del bosque la imagen de un LOBO con la palabra LOBO sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin animación. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_3

Árbol: LOBO (oralizandolo claramente)

La imagen del LOBO y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Línea: modulo1_actividad03_matias_4

Matías: ¿Qué pasó?

Línea: modulo1_actividad03_capy_5

Capy: Como este bosque es mágico cuando el árbol nombra un animal, desaparece y aparece otro. ¿Cuál es el que viene ahora?

Aparece en el centro del bosque la imagen de un CASTOR con la palabra CASTOR sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin animación. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_6

Árbol: CASTOR (oralizandolo claramente)

La imagen del CASTOR y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Aparece en el centro del bosque la imagen de un COYOTE con la palabra COYOTE sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin

animación.. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_7

Árbol: COYOTE (oralizandolo claramente)

La imagen del COYOTE y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Línea: modulo1_actividad03_sofia_8

Sofía: ¡Cuántos animales!

Línea: modulo1_actividad03_capy_9

Capy: Siii, pero aguarden todavía hay más en este bosque mágico.

Aparece en el centro del bosque la imagen de un PUMA con la palabra PUMA sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin animación. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_10

Árbol: PUMA (oralizandolo claramente)

La imagen del PUMA y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Aparece sobre el agua la imagen de una FOCA con la palabra FOCA sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin animación. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_11

Árbol: FOCA (oralizandolo claramente)

Línea: modulo1_actividad03_sofia_12

Sofía: ¿Qué hace una foca en el bosque?

Línea: modulo1_actividad03_capy_13

Capy: Acordate de que Aprenderia está lleno de magia.

La imagen del FOCA y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Aparece en el centro del bosque la imagen de un TOPO con la palabra TOPO sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin animación. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde

ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_matias_14

Matías: Uy, mirá está saliendo un animalito del suelo, de su cuevita!!!

Línea: modulo1_actividad03_arbol_15

Árbol: TOPO (oralizandolo claramente)

La imagen del TOPO y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Aparece en el centro del bosque la imagen de un RENO con la palabra RENO sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin animación. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_16

Árbol: RENO (oralizandolo claramente)

Línea: modulo1_actividad03_matias_17

Matías: wow, ¡qué cuernos tan grandes!

La imagen del RENO y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Aparece en el centro del bosque la imagen de un ÁGUILA con la palabra ÁGUILA sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin animación. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_18

Árbol: ÁGUILA (oralizandolo claramente)

Línea: modulo1_actividad03_matias_19

Matías: ¡Qué alas!! ¡Qué alto debe volar!

La imagen del ÁGUILA y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Aparece en el centro del bosque la imagen de una LECHUZA con la palabra LECHUZA sobre la imagen. La imagen aparece con un efecto de puff estilo historieta para disimular que aparece de la nada y sin animación. El efecto es una nube con destellos mágicos y hojitas que dan la idea de que aparece desde ahí y cubren el espacio que ocuparía el animal.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_20

Árbol: LECHUZA (oralizandolo claramente)

Línea: modulo1_actividad03_sofia_21

Sofía: ¡Qué animal tan raro!

La imagen de la LECHUZA y su respectiva palabra desaparece con el mismo efecto de puff.

Línea: modulo1_actividad03_matias_22

Matías: El árbol no habla más. ¿Qué pasó?

Línea: modulo1_actividad03_capy_23

Capy: ¡Es que ya nombró a todos los animales del bosque de Villa Libro!

Línea: modulo1_actividad03_capy_24

Capy: Ahora, para continuar con nuestro viaje tendrás que elegir el animal que nombra el árbol parlante.

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 11:

Clasificación de actividad: Palabras intrusas.

Locación: Fondo textura de bosque.

Locutores: Capy voz en off, árbol parlantes

M1-A03 paso 1:

Se ve el fondo de escenario con textura de bosque. En él puede verse a modo de catálogo un LOBO, CASTOR, COYOTE, PUMA, FOCA, TOPO, RENO, ÁGUILA y LECHUZA. También hay otros animales intrusos, VACA, LEÓN, CABALLO, VÍBORA, ELEFANTE. Los animales aparecen desordenados en 3 filas de 5 animales de largo.

M1-A03 paso 2:

Aparece la palabra LOBO en la parte superior de la pantalla.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_25

Árboles: Elige al LOBO.

- En caso de acierto la imagen del LOBO brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_capy_25b

Capy: ¡Fenomenal!

La actividad avanza al paso 3

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad03_arbol_25

Árboles: Elige al LOBO.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen del LOBO empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

M1-A03 paso 3:

Aparece la palabra CASTOR en la parte superior de la pantalla.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_27

Árboles: Elige al CASTOR.

- En caso de acierto la imagen del Castor brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_capy_28

Capy: ¡Excelente!

La actividad avanza al paso 4

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad03_arbol_27

Árboles: Elige al CASTOR.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen del CASTOR empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

M1-A03 paso 4:

Aparece la palabra COYOTE en la parte superior de la pantalla.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_29

Árboles: Elige al COYOTE.

- En caso de acierto la imagen del COYOTE brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_capy_30

Capy: ¡Qué brillante respuesta!

La actividad avanza al paso 5

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad03_arbol_29

Árboles: Elige al COYOTE.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen del COYOTE empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

M1-A03 paso 5:

Aparece la palabra PUMA en la parte superior de la pantalla.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_31

Árboles: Elige al PUMA.

- En caso de acierto la imagen del PUMA brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_capy_31b

Capy: ¡Perfecto!

La actividad avanza al paso 6

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad03_arbol_31

Árboles: Elige al PUMA.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen del PUMA empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

M1-A03 paso 6:

Aparece la palabra FOCAS en la parte superior de la pantalla.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_32

Árboles: Elige a la FOCA.

- En caso de acierto la imagen de las FOCAS brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_capy_33

Capy: ¡Super!

La actividad avanza al paso 7

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad03_arbol_32

Árboles: Elige a la FOCA.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen de las FOCAS empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

M1-A03 paso 7:

Aparece la palabra TOPO en la parte superior de la pantalla.

Línea:

modulo1_actividad03_arbol_34

Árboles: Elige al TOPO.

- En caso de acierto la imagen del TOPO brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea:

modulo1_actividad03_capy_28

Capy: ¡Excelente!

La actividad avanza al paso 8

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea:

modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles:

Recuerda...

Línea:

modulo1_actividad03_arbol_34

Árboles: Elige al TOPO.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen del TOPO empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

M1-A03 paso 8:

Aparece la palabra RENO en la parte superior de la pantalla.

Línea:

modulo1_actividad03_arbol_35

Árboles: Elige al RENO.

- En caso de acierto la imagen del RENO brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea:

modulo1_actividad03_capy_36

Capy:

¡Estupendo!

La actividad avanza al paso 9

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea:

modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles:

Recuerda...

Línea:

modulo1_actividad03_arbol_35

Árboles: Elige al RENO.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen del RENO empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

M1-A03 paso 9:

Aparece la palabra ÁGUILA en la parte superior de la pantalla.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_37

Árboles: Elige al ÁGUILA.

- En caso de acierto la imagen del ÁGUILA brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_capy_38

Capy: ¡Formidable!

La actividad avanza al paso 10

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad03_arbol_37

Árboles: Elige al ÁGUILA.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen del ÁGUILA empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

M1-A03 paso 10:

Aparece la palabra LECHUZA en la parte superior de la pantalla.

Línea: modulo1_actividad03_arbol_39

Árboles: Elige a la LECHUZA.

- En caso de acierto la imagen de la LECHUZA brilla y luego desaparece. Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_capy_40

Capy: ¡Muy buena respuesta!

La actividad avanza al paso 11

- En caso de error la imagen elegida se sacude y se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad03_arbol_26

Árboles: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad03_arbol_39

Árboles: Elige a la LECHUZA.

- En caso de 3 errores con el mismo animal la imagen de la LECHUZA empieza a agrandarse y achicarse sutilmente con una función sinusoidal indicando que es la respuesta correcta.

Línea: modulo1_actividad03_capy_41

Capy: ¡Felicitaciones! Pudiste identificar a todos los animales. aquí tienes tu recompensa, una nueva figurita para tu álbum!

Se regala la figurita del LOBO siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A04:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	4	Segmentar palabras en las sílabas que la componen
Precondiciones para la actividad		
Retomar el catálogo de animales y deben ordenarlos según la cantidad de sílabas. Los árboles segmentan en sílabas y ellos deben ubicar cada animal en el grupo que corresponde (2 sílabas o 3 sílabas) las palabras que se toman son: lobo, castor, coyote, puma, focas, topes, renos águila y lechuzas.		
Sugerencias para su digitalización		
Figuras de animales que deben ubicar en el lugar que corresponde a cada sílaba.		
Retroalimentación		
Si, cuando se equivoca al ubicar un animal, debe aparecer la ayuda de los árboles repitiendo la segmentación, se le indica que obtuvo un buen resultado.		

Diálogo introductorio Actividad 04:

Locación: Lago en el bosque de Villa Libro

Línea: modulo1_actividad04_capy_1

Capy: Ahora que ya conocen los animales del bosque mágico, para llegar a la próxima estación, tendrán como desafío reconocer la cantidad de sílabas que forman el nombre de cada uno de los animales.

Línea: modulo1_actividad04_capy_2

Capy: Los árboles parlantes los van a ayudar.

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 11:

Clasificación de actividad: Clasificación por sílabas

Locación: Fondo textura de bosque

Locutores: Capy voz en off y árboles parlantes.

M1-A04 paso 1:

Se ven imágenes de los siguientes animales en el centro de la pantalla. LOBO, CASTOR, COYOTE, PUMA, FOCAS, TOPOS, RENOS, ÁGUILA y LECHUZAS. A la izquierda una columna encabezada por un 2 con 6 espacios en blanco (en 2 columnas de 3) y una columna a la derecha encabezada por un 3 con 3 espacios en blanco.

Línea: modulo1_actividad04_capy_3

Capy: Presta atención. Los árboles van a separar en sílabas el nombre de cada animal. Arrastra su imagen a la columna que corresponda: si tiene 2 sílabas a la columna que dice 2, si tiene 3 sílabas, a la columna que dice 3.

M1-A04 2: paso

Línea: modulo1_actividad04_arbol_4

Árbol: LO-BO. (Oralizando 2 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_5

Capy: ¡Maravilloso!

La actividad avanza al paso 3

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_4

Árbol: LO-BO. (Oralizando 2 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_4
Árbol: LO-BO. (Oralizando 2 sílabas)

M1-A04 **paso** **3:**

Línea: modulo1_actividad04_arbol_7

Árbol: CAS-TOR. (Oralizando 2 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_8

Capy: ¡Perfecta respuesta!

La actividad avanza al paso 4

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_7

Árbol: CAS-TOR. (Oralizando 2 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_7

Árbol: CAS-TOR. (Oralizando 2 sílabas)

M1-A04 **paso** **4:**

Línea: modulo1_actividad04_arbol_8

Árbol: CO-YO-TE. (Oralizando 3 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_9

Capy: ¡Super bien!

La actividad avanza al paso 5

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6
Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_8
Árbol: CO-YO-TE. (Oralizando 3 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6
Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_8
Árbol: CO-YO-TE. (Oralizando 3 sílabas)

M1-A04 **paso** 5:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_10

Árbol: PU-MA. (Oralizando 2 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_11
Capy: ¡Qué brillante!

La actividad avanza al paso 6

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6
Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_10
Árbol: PU-MA. (Oralizando 2 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6
Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_10
Árbol: PU-MA. (Oralizando 2 sílabas)

M1-A04**paso****6:****Línea:** modulo1_actividad04_arbol_12**Árbol:** FO-CA. (Oralizando 2 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_13**Capy:** ¡Fenomenal!La actividad avanza al paso 7

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6**Árbol:** Inténtalo de nuevo.**Línea:** modulo1_actividad04_arbol_12**Árbol:** FO-CA. (Oralizando 2 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6**Árbol:** Inténtalo de nuevo.**Línea:** modulo1_actividad04_arbol_12**Árbol:** FO-CA. (Oralizando 2 sílabas)**M1-A04****paso****7:****Línea:** modulo1_actividad04_arbol_14**Árbol:** Á-GUI-LA. (Oralizando 3 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_15**Capy:** ¡Muy genial!La actividad avanza al paso 8

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_14

Árbol: Á-GUI-LA. (Oralizando 3 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_14

Árbol: Á-GUI-LA. (Oralizando 3 sílabas)

M1-A04 **paso 8:**

Línea: modulo1_actividad04_arbol_16

Árbol: TO-PO. (Oralizando 2 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_17

Capy: ¡Espléndido!

La actividad avanza al paso 9

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_16

Árbol: TO-PO. (Oralizando 2 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_16

Árbol: TO-PO. (Oralizando 2 sílabas)

M1-A04 **paso 9:**

Línea: modulo1_actividad04_arbol_18

Árbol: RE-NO. (Oralizando 2 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_19

Capy: ¡Bien de bien!

La actividad avanza al paso 10

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_18

Árbol: RE-NO. (Oralizando 2 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_18

Árbol: RE-NO. (Oralizando 2 sílabas)

M1-A04

paso

10:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_20

Árbol: LE-CHU-ZA. (Oralizando 3 sílabas)

- Si lo arrastra a la columna correcta la imagen brilla y se ajusta a uno de los espacios disponibles.

Se dispara la línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_capy_21

Capy: ¡Espléndida respuesta!

La actividad avanza al paso 11

- En caso de elegir una imagen incorrecta la imagen elegida se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6

Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_20

Árbol: LE-CHU-ZA. (Oralizando 3 sílabas)

- En caso de elegir la columna incorrecta la imagen arrastrada se sacude y se dispara la siguiente línea de audio:

Línea: modulo1_actividad04_arbol_6
Árbol: Inténtalo de nuevo.

Línea: modulo1_actividad04_arbol_20
Árbol: LE-CHU-ZA. (Oralizando 3 sílabas)

M1-A04

paso

11:

Línea: modulo1_actividad04_capy_22

Capy: ¡Felicitaciones! Ya identificaste los nombres de los animales del bosque mágico por su cantidad de sílabas y el Capibara Express podrá llegar a la Fábrica de palabras de Villa Libro ¡Ganaste una nueva figurita para tu colección!

Se regala la figurita del PUMA siguiendo el flujo del álbum.

SE MUESTRA EL MAPA Y COMO EL CAPIBARA EXPRESS AVANZA HACIA LA SEGUNDA ESTACIÓN

Actividad M1-A05:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	5	Incorporar palabras del vocabulario seleccionado. Reconocer las palabras escritas del vocabulario trabajado
Precondiciones para la actividad		
Generar una narrativa que es la fábrica de palabras donde se producen las palabras que usan los lectores para el afiche de los animales del bosque.		
Sugerencias para su digitalización		
Se sugiere que se le ponga un nombre a cada animal. Este nombre comienza con la primera sílaba de animal. Ejemplo foca/Fofi; coyote/Coco; topo/Toto; águila/Ágata; puma/Pupi; castor/Caspi; reno/Rene (Se pone la figura del reno y la palabra). Al tocar los nombres se les oraliza el mismo.		
Retroalimentación		
Cuando se equivoca, se le recuerda resaltando la sílaba inicial para ayudarlo		

Diálogo introductorio Actividad 05:

Locación: Fábrica de Palabras

Se ve una fábrica colorida con algunos capibaras con cascos de construcción trabajando junto a máquinas que reciben letras mediante tubos. Es una fábrica de palabras. La mayor parte de la información visual está en los costados dejando espacio en el centro para las actividades.

Linea: modulo1_actividad05_capy_1

Capy: Bienvenidos a la Fábrica de Palabras de Villa Libro. Aquí se producen las palabras que usamos todos los días.

Linea: modulo1_actividad05_capy_2

Capy: En la fábrica trabajan otros capibaras como yo y tienen a los animales del bosque como mascotas. ¿Ayudás a los capibaras a ponerle un nombre a cada mascota? ¡Será super divertido!

Linea: modulo1_actividad05_capy_3

Capy: Pero es muuuy importante que cada nombre comience con la primera sílaba del animal.

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 8:

Clasificación de actividad: Silabas Iniciales.

Locación: Fábrica de palabras

Locutores: Capy voz en off.

M1-A05 paso 1:

M1-A05 paso 1.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de una FOCA con la palabra FO-CA sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: BETO, FOFI, JUANCHO

Linea: modulo1_actividad05_capy_4

Capy: Elige el nombre que comienza con la misma sílaba que...

Linea: modulo1_actividad05_capy_5

Capy: FOCA.

M1-A05 paso 1.2:

El usuario procede a elegir uno de los nombres propuestos.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad05_capy_6

Capy: ¡Genial!

Se avanza al paso 2.

- Al tocar uno de los nombres se oraliza el mismo:
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_7
 - **Capy:** BETO
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_8
 - **Capy:** FOFI
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_9
 - **Capy:** JUANCHO
- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba inicial del animal. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad05_capy_10
Capy: Inténtalo de nuevo.
El usuario intenta nuevamente.

M1-A05 paso 2:

M1-A05 paso 2.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un COYOTE con la palabra CO-YO-TE sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: PEPE, KIKI, COCO

Linea: modulo1_actividad05_capy_4
Capy: Elige el nombre que comienza con la misma sílaba que...

Linea: modulo1_actividad05_capy_11

Capy: COYOTE.

M1-A05 paso 2.2:

El usuario procede a elegir uno de los nombres propuestos.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad05_capy_12
Capy: ¡Excelente!
Se avanza al paso 3.

- Al tocar uno de los nombres se oraliza el mismo:
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_13
 - **Capy:** PEPE
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_14
 - **Capy:** KIKI
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_15
 - **Capy:** COCO
- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba inicial del animal. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad05_capy_10
Capy: Inténtalo de nuevo.
El usuario intenta nuevamente.

M1-A05 paso 3:

M1-A05 paso 3.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un TOPO con la palabra TO-PO sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: TOTO, AGUS, MINI

Linea: modulo1_actividad05_capy_4
Capy: Elige el nombre que comienza con la misma sílaba que...

Linea: modulo1_actividad05_capy_16
Capy: TOPO.

M1-A05 paso 3.2:

El usuario procede a elegir uno de los nombres propuestos.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.
Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad05_capy_17
Capy: ¡Muy buen nombre!
Se avanza al paso 4.

- Al tocar uno de los nombres se oraliza el mismo:
Linea: modulo1_actividad05_capy_18
 - **Capy:** TOTO
Linea: modulo1_actividad05_capy_19
 - **Capy:** AGUS
Linea: modulo1_actividad05_capy_20
 - **Capy:** MINI
- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba inicial del animal.
Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad05_capy_10
Capy: Inténtalo de nuevo.
El usuario intenta nuevamente.

M1-A05 paso 4:

M1-A05 paso 4.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un ÁGUILA con la palabra Á-GUI-LA sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: ROCO, LULU, ÁGATA

Linea: modulo1_actividad05_capy_4

Capy: Elige el nombre que comienza con la misma sílaba que...

Linea: modulo1_actividad05_capy_21

Capy: ÁGUILA.

M1-A05 paso 4.2:

El usuario procede a elegir uno de los nombres propuestos.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.
Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad05_capy_22

Capy: ¡Qué bien!

Se avanza al paso 5.

- Al tocar uno de los nombres se oraliza el mismo:

Linea: modulo1_actividad05_capy_23

- **Capy:** ROCO

Linea: modulo1_actividad05_capy_24

- **Capy:** LULU

Linea: modulo1_actividad05_capy_25

- **Capy:** ÁGATA

- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba inicial del animal.
Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad05_capy_10

Capy: Inténtalo de nuevo.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A05 paso 5:

M1-A05 paso 5.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un PUMA con la palabra PU-MA sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: PUPI, TITO, ROBI

Linea: modulo1_actividad05_capy_4

Capy: Elige el nombre que comienza con la misma sílaba que...

Linea: modulo1_actividad05_capy_26

Capy: PUMA.

M1-A05 paso 5.2:

El usuario procede a elegir uno de los nombres propuestos.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.
Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad05_capy_27

Capy: ¡Fantástico!

Se avanza al paso 6.

- Al tocar uno de los nombres se oraliza el mismo:

Linea: modulo1_actividad05_capy_28

- **Capy:** PUPI

Linea: modulo1_actividad05_capy_29

- **Capy:** TITO

Linea: modulo1_actividad05_capy_30

- **Capy:** ROBI

- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba inicial del animal.
Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad05_capy_10

Capy: Inténtalo de nuevo.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A05 paso 6:

M1-A05 paso 6.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un CASTOR con la palabra CAS-TOR sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: BOBI, CASPI, TATO

Linea: modulo1_actividad05_capy_4

Capy: Elige el nombre que comienza con la misma sílaba que...

Linea: modulo1_actividad05_capy_31

Capy: CASTOR.

M1-A05 paso 6.2:

El usuario procede a elegir uno de los nombres propuestos.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.
Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad05_capy_32

Capy: ¡Brillante!

Se avanza al paso 7.

- Al tocar uno de los nombres se oraliza el mismo:
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_33
 - **Capy:** BOBI
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_34
 - **Capy:** CASPI
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_35
 - **Capy:** TATO
- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba inicial del animal. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad05_capy_10
Capy: Inténtalo de nuevo.
El usuario intenta nuevamente.

M1-A05 paso 7

M1-A05 paso 7.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un RENO con la palabra RE-NO sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: RENE, RORO, NEMO

Linea: modulo1_actividad05_capy_4
Capy: Elige el nombre que comienza con la misma sílaba que...
Linea: modulo1_actividad05_capy_36
Capy: RENO.

M1-A05 paso 7.2:

El usuario procede a elegir uno de los nombres propuestos.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad05_capy_37
Capy: ¡Bravo!
Se avanza al paso 8.
- Al tocar uno de los nombres se oraliza el mismo:
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_38
 - **Capy:** RENE
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_39
 - **Capy:** RORO
 - **Linea:** modulo1_actividad05_capy_40
 - **Capy:** NEMO
- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba inicial del animal. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Línea: modulo1_actividad05_capy_10
Capy: Inténtalo de nuevo.
El usuario intenta nuevamente.

M1-A05 **paso** **8**

Línea: modulo1_actividad05_capy_41

Capy: ¡Excelente! Ya tiene su nombre cada mascota. ¡Los capibaras están muy contentos por tu ayuda! ¡Ganaste una nueva figurita!

Se regala la figurita del COYOTE siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A06:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	6	Segmentar palabras a partir de las sílabas que la componen.
Precondiciones para la actividad		
Retomar la contextualización de la actividad anterior, contando cómo se van construyendo nuevas palabras. Ahora se harán a partir de rimas.		
Sugerencias para su digitalización		
Buscar palabras que terminen con la misma sílaba a los nombres de los animales seleccionados. Ejemplo: foca/boca; coyote/bigote; topo/sapo; lobo/globo; puma/cama; castor/tractor; reno/trueno. Se presentará cada nombre de animal con tres opciones donde sólo una termina con la misma sílaba.		
Retroalimentación		
Sí, cuando se equivoca al unir con la palabra que rima, desaparece esa opción. Se le indica que obtuvo un buen resultado		

Diálogo introductorio Actividad 06:

Locación: Fábrica de Palabras

Línea: modulo1_actividad06_capy_1

Capy: Ahora que cada mascota tiene su nombre, tienes que buscar una palabra que termine con la misma sílaba para hacer una canción. Como por ejemplo vaca y flaca o casa y pasa. ¡Sé que podrás hacerlo!

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 8:

Clasificación de actividad: Palabras con rima.

Locación: Fábrica de palabras

Locutores: Capy voz en off.

M1-A06 paso 1:

M1-A06 paso 1.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de una FOCA con la palabra FO-CA sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: MONA, FOTO, BOCA

Linea: modulo1_actividad06_capy_2

Capy: Elige la palabra que termina igual que...

Linea: modulo1_actividad06_capy_3

Capy: FOCA.

M1-A06 paso 2.2:

El usuario procede a elegir una de las palabras propuestas.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.

Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad06_capy_4

Capy: ¡Genial!

Se avanza al paso 2.

- Al tocar uno de las palabras se oraliza la misma:

Linea: modulo1_actividad06_capy_5

○ **Capy:** MONA

Linea: modulo1_actividad06_capy_6

○ **Capy:** FOTO

Linea: modulo1_actividad06_capy_7

○ **Capy:** BOCA

- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba final del animal. La palabra elegida desaparece.

Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad06_capy_8

Capy: Inténtalo otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A06 paso 2:

M1-A06 paso 2.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un COYOTE con la palabra CO-YO-TE sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: BIGOTE, BARBA, CABELLO

Linea: modulo1_actividad06_capy_2

Capy: Elige la palabra que termina igual que...

Linea: modulo1_actividad06_capy_9

Capy: COYOTE.

M1-A06 paso 2.2:

El usuario procede a elegir una de las palabras propuestas.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.
Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad06_capy_10

Capy: ¡Brillante!

Se avanza al paso 3.

- Al tocar uno de las palabras se oraliza la misma:
 - **Linea:** modulo1_actividad06_capy_11
Capy: BIGOTE
 - **Linea:** modulo1_actividad06_capy_12
Capy: BARBA
 - **Linea:** modulo1_actividad06_capy_13
Capy: CABELLO
- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba final del animal. La palabra elegida desaparece.
Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad06_capy_8

Capy: Inténtalo otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A06 paso 3:

M1-A06 paso 3.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un TOPO con la palabra TO-PO sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: VACA, SAPO, RATÓN

Linea: modulo1_actividad06_capy_2

Capy: Elige la palabra que termina igual que...

Linea: modulo1_actividad06_capy_14

Capy: TOPO.

M1-A06 paso 3.2:

El usuario procede a elegir una de las palabras propuestas.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.
Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad06_capy_15

Capy: ¡Muy bien!

Se avanza al paso 4.

- Al tocar uno de las palabras se oraliza la misma:

Línea: modulo1_actividad06_capy_16

- **Capy:** VACA

Línea: modulo1_actividad06_capy_17

- **Capy:** SAPO

Línea: modulo1_actividad06_capy_18

- **Capy:** COPA

- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba final del animal. La palabra elegida desaparece.
Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Línea: modulo1_actividad06_capy_8

Capy: Inténtalo otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A06 paso 4:

M1-A06 paso 4.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un LOBO con la palabra LO-BO sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: GLOBO, TORTA, REGALO

Línea: modulo1_actividad06_capy_2

Capy: Elige la palabra que termina igual que...

Línea: modulo1_actividad06_capy_19

Capy: LOBO.

M1-A06 paso 4.2:

El usuario procede a elegir una de las palabras propuestas.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.
Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad06_capy_20
Capy: ¡Excelente!

Se avanza al paso 5.

- Al tocar uno de las palabras se oraliza la misma:

Linea: modulo1_actividad06_capy_21

- **Capy:** GLOBO

Linea: modulo1_actividad06_capy_22

- **Capy:** TORTA

Linea: modulo1_actividad06_capy_23

- **Capy:** REGALO

- En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba final del animal. La palabra elegida desaparece. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad06_capy_8

Capy: Inténtalo otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A06 paso 5:

M1-A06 paso 5.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un PUMA con la palabra PU-MA sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: SILLA, MESA, CAMA

Linea: modulo1_actividad06_capy_2

Capy: Elige la palabra que termina igual que...

Linea: modulo1_actividad06_capy_24

Capy: PUMA.

M1-A06 paso 5.2:

El usuario procede a elegir una de las palabras propuestas.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad06_capy_25

Capy: ¡Perfecto!

Se avanza al paso 6.

- Al tocar uno de las palabras se oraliza la misma:

Linea: modulo1_actividad06_capy_26

- **Capy:** SILLA

Linea: modulo1_actividad06_capy_27

- **Capy:** MESA
Linea: modulo1_actividad06_capy_28
- **Capy:** CAMA

En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba final del animal. La palabra elegida desaparece. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad06_capy_8
Capy: Inténtalo otra vez.
El usuario intenta nuevamente.

M1-A06 paso 6:

M1-A06 paso 6.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un CASTOR con la palabra CAS-TOR sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: GRANJA, TRACTOR, GRANERO

Linea: modulo1_actividad06_capy_2
Capy: Elige la palabra que termina igual que...

Linea: modulo1_actividad06_capy_29

Capy: CASTOR.

M1-A06 paso 6.2:

El usuario procede a elegir una de las palabras propuestas.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad06_capy_30
Capy: ¡Estupendo!
Se avanza al paso 7.

- Al tocar uno de las palabras se oraliza la misma:
 - **Linea:** modulo1_actividad06_capy_31
Capy: GRANJA
 - **Linea:** modulo1_actividad06_capy_32
Capy: TRACTOR
 - **Linea:** modulo1_actividad06_capy_33
Capy: GRANERO

En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba final del animal. La palabra elegida desaparece. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad06_capy_8
Capy: Inténtalo otra vez.
El usuario intenta nuevamente.

M1-A06 paso 7:

M1-A06 paso 7.1:

Se ve el fondo de la fábrica y en el centro superior aparece la imagen de un RENO con la palabra RE-NO sobre ella. Abajo aparecen tres palabras seleccionables: TRUENO, LLUVIA, NUBE

Linea: modulo1_actividad06_capy_2
Capy: Elige la palabra que termina igual que...

Linea: modulo1_actividad06_capy_34

Capy: RENO.

M1-A06 paso 7.2:

El usuario procede a elegir una de las palabras propuestas.

- En caso de elegir correctamente la imagen del animal y la palabra elegida brillan mientras las otras desaparecen.
Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad06_capy_35
Capy: ¡Bravísimo!

Se avanza al paso 8.

- Al tocar uno de las palabras se oraliza la misma:
Linea: modulo1_actividad06_capy_36
 - **Capy:** TRUENO
Linea: modulo1_actividad06_capy_37
 - **Capy:** LLUVIA
Linea: modulo1_actividad06_capy_38
 - **Capy:** NUBE

En caso de equivocarse la palabra elegida se sacude y se resalta la sílaba final del animal. La palabra elegida desaparece.
Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad06_capy_8
Capy: Inténtalo otra vez.
El usuario intenta nuevamente.

Línea: modulo1_actividad06_capy_39

Capý: ¡Muy bien! Encontraste las palabras que terminan igual que cada uno de los animales. Les será de gran utilidad a los capibaras para hacer una canción y para que el Capibara Express avance por Villa Libro. ¡Te ganaste una nueva figurita para tu álbum!

Se regala la figurita del RENO siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A07:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	7	Realizar la correspondencia fonema-grafema.
Precondiciones para la actividad		
Contextualización relacionada con la tarea anterior donde se deben colocar las vocales que faltan para formar y así construir las palabras. En la contextualización se tiene que incluir que las palabras están formadas por letras y ellas son la materia prima de la fábrica. Se deben destacar las vocales.		
Sugerencias para su digitalización		
En las palabras de los animales, se omiten las vocales que el niño tiene que completar (deben aparecer rayas que se corresponden con la vocal que falta de cada palabra). Para cada palabra es sólo una vocal. Ejemplo: para topo, la o; para águila, la i; para puma, la u. Sería bueno que aparezca un teclado sólo con las vocales		
Retroalimentación		
Si, cuando se equivoca al colocar la vocal en el lugar, se le dice no y se quita de las opciones. Se le indica cuando obtuvo un buen resultado.		

Diálogo introductorio Actividad 07:

Locación: Fábrica de Palabras

Línea: modulo1_actividad07_capy_1

Capý: Vieron, ¡En esta fábrica de palabras, los capibaras no paran de trabajar! Producen muchas letras para poder formar las diferentes palabras!

Línea: modulo1_actividad07_capy_2

Capy: Pero en este mundo mágico se perdieron las vocales de los nombres de los animales. Hay que ayudar a los capibaras para que sepan qué vocales tienen que fabricar para completar las palabras. ¿Te animás a ayudarlos? Recuerda que las vocales son A -E- I- O -U

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 8:

Clasificación de actividad: Letras faltantes

Locación: Fábrica de Palabras

Locutores: Capy voz en off.

M1-A07 paso 1:

Se ve la imagen de una FOCA en la parte superior de la pantalla y sobre ella la palabra F_CA. Debajo se ve un teclado industrial con botones para las vocales A,E,I,O,U

M1-A07 paso 1.1:

Linea: modulo1_actividad07_capy_3

Capy: Elige la vocal que falta para escribir la palabra...

Linea: modulo1_actividad07_capy_4

Capy: FOCA.

M1-A07 paso 1.2:

El usuario procede a elegir una de las vocales disponibles.

- En caso de elegir correctamente la vocal, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad07_capy_5

Capy: ¡Super!

Se avanza al paso 2.

- En caso de equivocarse la letra elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad07_capy_6

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A07 paso 2:

Se ve la imagen de un COYOTE en la parte superior de la pantalla y sobre ella la palabra COYOT_. Debajo se ve un teclado industrial con botones para las vocales A,E,I,O,U

M1-A07 paso 2.1:

Linea: modulo1_actividad07_capy_3

Capy: Elige la vocal que falta para escribir la palabra...

Linea: modulo1_actividad07_capy_7

Capy: COYOTE.

M1-A07 paso 2.2:

El usuario procede a elegir una de las vocales disponibles.

- En caso de elegir correctamente la vocal, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad07_capy_8

Capy: ¡Muy bien!

Se avanza al paso 3.

- En caso de equivocarse la letra elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad07_capy_6

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A07 paso 3:

Se ve la imagen de un TOPO en la parte superior de la pantalla y sobre ella la palabra T_PO. Debajo se ve un teclado industrial con botones para las vocales A,E,I,O,U

M1-A07 paso 3.1:

Linea: modulo1_actividad07_capy_3

Capy: Elige la vocal que falta para escribir la palabra...

Linea: modulo1_actividad07_capy_9

Capy: TOPO.

M1-A07 paso 3.2:

El usuario procede a elegir una de las vocales disponibles.

- En caso de elegir correctamente la vocal, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad07_capy_9b

Capy: ¡Excelente!

Se avanza al paso 4.

En caso de equivocarse la letra elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Línea: modulo1_actividad07_capy_6

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A07 paso 4:

Se ve la imagen de un ÁGUILA en la parte superior de la pantalla y sobre ella la palabra ÁGU_LA. Debajo se ve un teclado industrial con botones para las vocales A,E,I,O,U

M1-A07 paso 4.1:

Línea: modulo1_actividad07_capy_3

Capy: Elige la vocal que falta para escribir la palabra...

Línea: modulo1_actividad07_capy_10

Capy: ÁGUILA.

M1-A07 paso 4.2:

El usuario procede a elegir una de las vocales disponibles.

- En caso de elegir correctamente la vocal, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad07_capy_11

Capy: ¡Perfecto!

Se avanza al paso 5.

En caso de equivocarse la letra elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Línea: modulo1_actividad07_capy_6

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A07 paso 5:

Se ve la imagen de un PUMA en la parte superior de la pantalla y sobre ella la palabra P_MA. Debajo se ve un teclado industrial con botones para las vocales A,E,I,O,U

M1-A07 paso 5.1:

Linea: modulo1_actividad07_capy_3

Capy: Elige la vocal que falta para escribir la palabra...

Linea: modulo1_actividad07_capy_12

Capy: PUMA.

M1-A07 paso 5.2:

El usuario procede a elegir una de las vocales disponibles.

- En caso de elegir correctamente la vocal, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad07_capy_13

Capy: ¡Brillante!

Se avanza al paso 6.

En caso de equivocarse la letra elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad07_capy_6

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A07 paso 6:

Se ve la imagen de un CASTOR en la parte superior de la pantalla y sobre ella la palabra C_STOR. Debajo se ve un teclado industrial con botones para las vocales A,E,I,O,U

M1-A07 paso 6.1:

Linea: modulo1_actividad07_capy_3

Capy: Elige la vocal que falta para escribir la palabra...

Linea: modulo1_actividad07_capy_14

Capy: CASTOR.

M1-A07 paso 6.2:

El usuario procede a elegir una de las vocales disponibles.

- En caso de elegir correctamente la vocal, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad07_capy_15

Capy: ¡Estupendo!

Se avanza al paso 7.

En caso de equivocarse la letra elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad07_capy_6

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A07 paso 7:

Se ve la imagen de un RENO en la parte superior de la pantalla y sobre ella la palabra R_NO. Debajo se ve un teclado industrial con botones para las vocales A,E,I,O,U

M1-A07 paso 7.1:

Linea: modulo1_actividad07_capy_3

Capy: Elige la vocal que falta para escribir la palabra...

Linea: modulo1_actividad07_capy_16

Capy: RENO.

M1-A07 paso 7.2:

El usuario procede a elegir una de las vocales disponibles.

- En caso de elegir correctamente la vocal, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad07_capy_17

Capy: ¡Magnífico!

Se avanza al paso 8.

En caso de equivocarse la letra elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad07_capy_6

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

Línea: modulo1_actividad07_capy_18

Capy: ¡Excelente! Pudiste encontrar las vocales que faltaban para escribir los nombres de los animales. Como recompensa por tu ayuda te has ganado una nueva figurita coleccionable.

Se regala la figurita del ÁGUILA siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A08:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	8	Realizar la correspondencia fonema-grafema
Precondiciones para la actividad		
Se debe contextualizar la actividad también en la fábrica diciendo que hay otras letras que no son vocales a las que se les llama consonantes. "Te mostramos algunas en las palabras que ya fuimos conociendo". Ahí deben aparecer las letras L, P, C, M, D, T y S		
Sugerencias para su digitalización		
Se les muestra la imagen de lo que ya vieron y fueron construyendo (lago, pino, cascada, montaña,) con la palabra que le corresponde destacando la letra inicial que es la consonante que luego se va a pedir que ellos completen. Luego aparece la misma palabra pero le falta la letra inicial. Ellos deben ubicarla seleccionándola de una serie de letras que aparece debajo.		

Diálogo introductorio Actividad 08:

Locación: Fábrica de Palabras

Línea: modulo1_actividad08_capy_1

Capy: ¡Uy, no! En este mundo mágico suceden cosas “extrañas”, ahora los carteles del mapa del bosque están perdiendo sus letras iniciales y no son las vocales! ¡Son consonantes!

Línea: modulo1_actividad08_capy_2

Capy: Vas a tener que ayudar a identificarlas para que los capibaras las produzcan en la Fábrica de las palabras. Te paso como pista algunas de ellas: L, P, C, M, D, T y S (oraliza las consonantes basandose en el fonema y no la letra e.g. C se pronuncia K)

Línea: modulo1_actividad08_capy_3

Capy: Completa los nombres de los carteles con la letra consonante inicial que falta..

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 8:

Clasificación de actividad: Letras faltantes

Locación: Fábrica de Palabras

Locutores: Capy voz en off.

M1-A08 paso 1:

M1-A08 paso 1.1:

Puede verse el fondo de la fábrica y en la parte superior de la pantalla una imagen de un LAGO con la palabra LAGO sobre ella. Aparece un botón de continuar.

Linea: modulo1_actividad08_capy_4

Capy: Presta atención a cómo se escribe la palabra.

Al apretar el botón de continuar se avanza al paso 1.2.

M1-A08 paso 1.2:

La palabra LAGO pasa a decir _AGO y aparece abajo un teclado industrial con las letras L,P,C,M,D,T y S

Linea: modulo1_actividad08_capy_5

Capy: Elige la consonante con la que empieza la palabra...

Linea: modulo1_actividad08_capy_6

Capy: LAGO.

M1-A08 paso 1.3:

El usuario procede a elegir una de las consonantes disponibles.

- En caso de elegir correctamente la consonante, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad07_capy_5

Capy: ¡Super!

Se avanza al paso 2.

- En caso de equivocarse la consonante elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Línea: modulo1_actividad08_capy_8
Capy: Prueba otra vez.
El usuario intenta nuevamente.

M1-A08 paso 2:

M1-A08 paso 2.1:

Puede verse el fondo de la fábrica y en la parte superior de la pantalla una imagen de un PINO con la palabra PINO sobre ella. Aparece un botón de continuar.

Línea: modulo1_actividad08_capy_4

Capy: Presta atención a cómo se escribe la palabra.

Al apretar el botón de continuar se avanza al paso 2.2.

M1-A08 paso 2.2:

La palabra PINO pasa a decir _INO y aparece abajo un teclado industrial con las letras L,P,C,M,D,T y S

Línea: modulo1_actividad08_capy_5

Capy: Elige la consonante con la que empieza la palabra...

Línea: modulo1_actividad08_capy_9

Capy: PINO.

M1-A08 paso 2.3:

El usuario procede a elegir una de las consonantes disponibles.

- En caso de elegir correctamente la consonante, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Línea: modulo1_actividad07_capy_13

Capy: ¡Brillante!

Se avanza al paso 3.

- En caso de equivocarse la consonante elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Línea: modulo1_actividad08_capy_8

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A08 paso 3:

M1-A08 paso 3.1:

Puede verse el fondo de la fábrica y en la parte superior de la pantalla una imagen de un CASCADA con la palabra CASCADA sobre ella. Aparece un botón de continuar.

Linea: modulo1_actividad08_capy_4

Capy: Presta atención a cómo se escribe la palabra.

Al apretar el botón de continuar se avanza al paso 3.2.

M1-A08 paso 3.2:

La palabra CASCADA pasa a decir _ASCADA y aparece abajo un teclado industrial con las letras L,P,C,M,D,T y S

Linea: modulo1_actividad08_capy_5

Capy: Elige la consonante con la que empieza la palabra...

Linea: modulo1_actividad08_capy_11

Capy: CASCADA.

M1-A08 paso 3.3:

El usuario procede a elegir una de las consonantes disponibles.

- En caso de elegir correctamente la consonante, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad07_capy_11

Capy: ¡Perfecto!

Se avanza al paso 4.

- En caso de equivocarse la consonante elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad08_capy_8

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A08 paso 4:

M1-A08 paso 4.1:

Puede verse el fondo de la fábrica y en la parte superior de la pantalla una imagen de un MONTAÑA con la palabra MONTAÑA sobre ella. Aparece un botón de continuar.

Linea: modulo1_actividad08_capy_4

Capy: Presta atención a cómo se escribe la palabra.

Al apretar el botón de continuar se avanza al paso 4.2.

M1-A08 paso 4.2:

La palabra MONTAÑA pasa a decir _ONTAÑA y aparece abajo un teclado industrial con las letras L,P,C,M,D,T y S

Linea: modulo1_actividad08_capy_5

Capy: Elige la consonante con la que empieza la palabra...

Linea: modulo1_actividad08_capy_13

Capy: MONTAÑA.

M1-A08 paso 4.3:

El usuario procede a elegir una de las consonantes disponibles.

- En caso de elegir correctamente la consonante, la letra elegida se agrega para completar la palabra y esta brilla. Se dispara una línea de audio de acierto.

Linea: modulo1_actividad07_capy_15

Capy: ¡Estupendo!

Se avanza al paso 5.

- En caso de equivocarse la consonante elegida se sacude y desaparece de entre las opciones. Se dispara una línea de audio de retroalimentación.

Linea: modulo1_actividad08_capy_8

Capy: Prueba otra vez.

El usuario intenta nuevamente.

M1-A07

paso

8

Linea: modulo1_actividad08_capy_15

Capy: ¡Brillante! Pudiste encontrar las consonantes que faltaban. Misión cumplida en la Fábrica de palabras! Con eso los capibaras de la fábrica tienen todo lo que precisan. Hora de continuar nuestro viaje. Pero antes, aquí tienes otra figurita coleccionable como recompensa.

Se regala la figurita del PINO siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A09:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	9	vocabulario
Precondiciones para la actividad		
Se inicia la contextualización del restaurante mágico. Allí se introducen las palabras “copa” (que es quien los recibe a la entrada), “tenedor” (que es quien los atiende) “mantel”, “cuchara”, “sopa”, “sopera”, “pimienta” “ingredientes” “cocina” “cocinero”		
Sugerencias para su digitalización		
Entran al restaurante y todo está puesto en forma disparatada (comida en el suelo, tenedor en la recepción, etc... si puede ser con movimiento, mejor! NO SE INCLUYE EL COCINERO) Matías, que es quien no soporta el desorden propone “ordenar” “vamos a poner las cosas como van!!! Deben poner juntos los “alimentos”, los “objetos”. La tarea consiste en agrupar los objetos y los alimentos al clicar en ellos, se oraliza la palabra y también debe aparecer escrita.		
Retroalimentación		
Sí, cuando se equivoca al colocar en el grupo, se les dice la definición.		

Diálogo introductorio Actividad 09:

Locación: Restaurante de Villa Libro

Se ve un restaurante muy colorido y en el fondo se pueden ver artículos mágicos que reemplazan la tecnología, por ejemplo un caldero que se revuelve solo, un bollo de masa que se amasa solo, etc.

Hay varios objetos dispersos por todo el restaurante (copas y comida en el piso, mesas llenas de cosas, etc), y por más que funciona está muy desorganizado.

Linea: modulo1_actividad09_capy_1

Capy: Llegamos a la siguiente estación, el restaurante de Villa Libro. ¡Ya verán que rica es la comida aquí!

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_2

Cocinero: Bienvenidos a mi restaurante. Soy el COCINERO y me encargo de cocinar los ALIMENTOS para todos los habitantes de Villa Libro.

Linea: modulo1_actividad09_sofia_3

Sofía:

¿Alimentos?

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_4

Cocinero: ¡Sí, alimentos! Todo aquello que comemos y bebemos para crecer sanos y fuertes. ¡Mírenme a mí, cómo me gusta comer, jaja!

Linea: modulo1_actividad09_matias_5

Matías: ¡Uy! Parece que te gusta comer pero no ordenar. ¡Qué desorden hay acá! ¡Cuántas cosas!

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_6

Cocinero: Disculpen, estamos con mucho trabajo. No he tenido tiempo de ordenar los UTENSILIOS de cocina.

Linea: modulo1_actividad09_matias_10

Matías: ¿Y cuáles son los UTENSILIOS de cocina?

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_11

Cocinero: ¡Buena pregunta! Los UTENSILIOS de cocina son las cosas que se usan para preparar y comer los ALIMENTOS.

Linea: modulo1_actividad09_sofia_12

Sofía: ¡Ah! ¿Cómo por ejemplo las copas y tenedores?

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_13

Cocinero: ¡Exacto! O como la SOPERA que uso para hacer la SOPA.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_14

Cocinero: Ya que están aquí. ¿Podrían ayudarme a ordenar el restaurante?

Linea: modulo1_actividad09_matias_15

Linea: modulo1_actividad09_sofia_16

Matías y Sofía al unísono: ¡¡¡Sííí!!!

Linea: modulo1_actividad09_capy_17

Capy: Ayuda al cocinero y a Matías y Sofía a ordenar el restaurante poniendo los ALIMENTOS en la mesa que tiene la manzana y los UTENSILIOS de cocina en la mesa que tiene una olla.

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 10:

Clasificación de actividad: Categorización de palabras

Locación: Salón del restaurante

Locutores: Cocinero voz en off.

M1-A09 paso 1:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 1.1:

Aparece la imagen de una COPA y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra COPA escrita.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_18

Cocinero: Arrastra la COPA hacia la mesa de los UTENSILIOS de cocina.

M1-A09 paso 1.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar la COPA se oraliza el nombre.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_19

Cocinero: COPA

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_20

Cocinero: ¡Muy bien!

Se avanza al paso 2.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_21

Cocinero: Recuerda...

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_22

Cocinero: Los utensilios de cocina se usan para preparar y comer la comida.

M1-A09 paso 2:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 2.1:

Aparece la imagen de un plato de SOPA y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra SOPA escrita.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_23

Cocinero: Arrastra la SOPA hacia la mesa de los ALIMENTOS.

M1-A09 paso 2.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar la SOPA se oraliza el nombre.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_24

Cocinero: SOPA

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_25

Cocinero: ¡Genial!

Se avanza al paso 3.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_21

Cocinero: Recuerda...

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_26

Cocinero: Los ALIMENTOS son las cosas que podemos comer.

M1-A09 paso 3:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 3.1:

Aparece la imagen de un TENEDOR y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra TENEDOR escrita.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_27

Cocinero: Arrastra el TENEDOR hacia la mesa correcta.

M1-A09 paso 3.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar el TENEDOR se oraliza el nombre.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_28

Cocinero: TENEDOR

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_29

Cocinero: ¡Perfecto!

Se avanza al paso 4.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_21

Cocinero: Recuerda...

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_22

Cocinero: Los UTENSILIOS de cocina se usan para preparar y comer la comida.

M1-A09 paso 4:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 4.1:

Aparece la imagen de un MANTEL y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra MANTEL escrita.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_30

Cocinero: Arrastra el MANTEL hacia la mesa correcta.

M1-A09 paso 4.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar el MANTEL se oraliza el nombre.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_31

Cocinero: MANTEL

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_32

Cocinero: ¡Estupendo!

Se avanza al paso 5.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_21

Cocinero: Recuerda...

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_22

Cocinero: Los UTENSILIOS de cocina se usan para preparar y servir la comida.

M1-A09 paso 5:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 5.1:

Aparece la imagen de una CUCHARA y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra CUCHARA escrita.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_33

Cocinero: Arrastra la CUCHARA hacia la mesa correcta.

M1-A09 paso 5.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar la CUCHARA se oraliza el nombre.

Linea: modulo1_actividad09_cocinero_34

Cocinero: CUCHARA

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_35
Cocinero: ¡Fantástico!

Se avanza al paso 6.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_21
Cocinero: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_22
Cocinero: Los UTENSILIOS de cocina se usan para preparar y comer la comida.

M1-A09 paso 6:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 6.1:

Aparece la imagen de una SOPERA y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra SOPERA escrita.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_36
Cocinero: Arrastra la SOPERA hacia la mesa correcta.

M1-A09 paso 6.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar la SOPERA se oraliza el nombre.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_37
Cocinero: SOPERA

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_38
Cocinero: ¡Bravo!

Se avanza al paso 7.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_21
Cocinero: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_22
Cocinero: Los UTENSILIOS de cocina se usan para preparar y comer la comida.

M1-A09 paso 7:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 7.1:

Aparece la imagen de un plato con PIMIENTA y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra PIMIENTA escrita.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_39
Cocinero: Arrastra la PIMIENTA hacia la mesa correcta.

M1-A09 paso 7.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar la PIMIENTA se oraliza el nombre.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_40
Cocinero: PIMIENTA

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_41
Cocinero: ¡Bien hecho!

Se avanza al paso 8.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_21
Cocinero: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_26
Cocinero: Los ALIMENTOS son las cosas que podemos comer.

M1-A09 paso 8:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 8.1:

Aparece la imagen de un plato con varios INGREDIENTES y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra INGREDIENTES escrita.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_42

Cocinero: Arrastra los INGREDIENTES hacia la mesa correcta.

M1-A09 paso 8.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar los INGREDIENTES se oraliza el nombre.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_43

Cocinero: INGREDIENTES

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_44

Cocinero: ¡Eres brillante!

Se avanza al paso 9.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_21

Cocinero: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_26

Cocinero: Los ALIMENTOS son las cosas que podemos comer.

M1-A09 paso 9:

Se ve el salón del restaurante con dos mesas. Una a la izquierda con una manzana y un cartel que dice ALIMENTOS y otra a la derecha con una olla y un cartel que dice UTENSILIOS.

M1-A09 paso 9.1:

Aparece la imagen de una versión pequeña de una COCINA (para que se pueda apoyar en la mesa) y en la parte superior de la pantalla puede verse la palabra COCINA escrita.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_45

Cocinero: Arrastra la COCINA hacia la mesa correcta.

M1-A09 paso 9.2:

El usuario procede a poner el objeto en la mesa correspondiente:

- Al tocar la COCINA se oraliza el nombre.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_46

Cocinero: COCINA

- Si acierta la imagen brilla y se agrega a la mesa. Se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_47

Cocinero: ¡Tremendo!

Se avanza al paso 10.

- En caso de equivocarse de mesa la imagen se sacude y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_21

Cocinero: Recuerda...

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_22

Cocinero: Los UTENSILIOS de cocina se usan para preparar y comer la comida.

M1-A09 paso 10:

Se ve nuevamente el fondo del restaurante con el cocinero hablando.

Línea: modulo1_actividad09_cocinero_48

Cocinero: ¡Genial! ¡Lograste ordenar el restaurante! Aquí tienes una nueva figurita para tu álbum.

Se regala la figurita de los INGREDIENTES siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A10:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	10	Realizar la correspondencia fonema-grafema
Precondiciones para la actividad		
Sofía se mete en la cocina y allí todo es un gran orden. La recibe el cocinero. Sofía pregunta cuál es el menú y el contesta “nuestra especialidad, sopa de letras” Allí le dice que para que puedan tomarla deben primero completar las palabras que se muestran y a las que le faltan letras.		
Sugerencias para su digitalización		

Les sirven la sopa a cada uno y en cada plato aparece de a una las palabras a las que le falta la letra inicial y final. Se debe decir oralmente la palabra y deben tener las 2 opciones de letras para elegir donde va cada una:

TENEDOR-COPA-SOPA

MANTEL- PIMIENTA- COCINA

Retroalimentación

Si, cuando se equivoca se oraliza que “recuerda que la palabra comienza con el sonido....”

Diálogo introductorio Actividad 10:

Locación: Cocina del Restaurante

Línea: modulo1_actividad10_matias_1

Matías: ¡Qué orden qué hay ahora! Tanto trabajo me dio hambre. ¿Qué podemos comer?

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_2

Cocinero: Nuestra especialidad, sopa de letras. ¿Quieren probarla?

Línea: modulo1_actividad10_matias_3

Línea: modulo1_actividad10_sofias_4

Matías y Sofía al unisono: ¡Sí!

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_5

Cocinero: Excelente, pero aquí somos muy exigentes y para poder tomarla tienen que formar las palabras que aparecen en ellas.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_6

Cocinero: ¿Puedes encontrar las letras que faltan para armar las palabras en la sopa?

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 7:

Clasificación de actividad: Letras faltantes

Locación: Mesa con plato de sopa

Locutores: Cocinero voz en off

Se ve una mesa del restaurante vista de arriba con un plato de sopa de letras sobre ella.

M1-A10 paso 1:

M1-A10 paso 1.1:

Se ve el plato desde arriba y flotan las letras a la superficie para completar la palabra _ENEDO_ y debajo de ellas se pueden ver una T y una R.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_7

Cocinero: Arrastra las letras para completar la palabra...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_8

Cocinero: TENEDOR. (oralizando claramente la palabra)

M1-A10 paso 1.2:

El usuario procede a arrastrar las letras para armar la palabra.

- En caso de arrastrar la letra correcta, la letra se suma a la palabra. La letra en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_9

Cocinero: ¡Super!

- En caso de equivocarse con la primera letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_10

Cocinero: Recuerda que la palabra comienza con el sonido...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_11

Cocinero: T (oralizando el fonema)

- En caso de equivocarse con la última letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_12

Cocinero: Recuerda que la palabra termina con el sonido...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_13

Cocinero: R (oralizando el fonema)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_14

Cocinero: ¡Genial!

La actividad pasa al paso M1-A10 paso 2

M1-A10 paso 2:

M1-A10 paso 2.1:

Se ve el plato desde arriba y flotan las letras a la superficie para armar la palabra **_OP_** y debajo de ellas se pueden ver una C y una A.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_10

Cocinero: Arrastra las letras para completar la palabra...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_15

Cocinero: COPA. (oralizando claramente la palabra)

M1-A10 paso 2.2:

El usuario procede a arrastrar las letras para armar la palabra.

- En caso de arrastrar la letra correcta, la letra se suma a la palabra. La letra en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_16

Cocinero: ¡Muy bien hecho!

- En caso de equivocarse con la primera letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_10

Cocinero: Recuerda que la palabra comienza con el sonido...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_17

Cocinero: C (oralizando el fonema)

- En caso de equivocarse con la última letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_12

Cocinero: Recuerda que la palabra termina con el sonido...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_18

Cocinero: A (oralizando el fonema)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_19

Cocinero: ¡Excelente!

La actividad pasa al paso M1-A10 paso 3

M1-A10 paso 3:

M1-A10 paso 3.1:

Se ve el plato desde arriba y flotan las letras a la superficie para armar la palabra **_OP_** y debajo de ellas se pueden ver una S y una A.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_7

Cocinero: Arrastra las letras para completar la palabra...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_20

Cocinero: SOPA. (oralizando claramente la palabra)

M1-A10 paso 3.2:

El usuario procede a arrastrar las letras para armar la palabra.

- En caso de arrastrar la letra correcta, la letra se suma a la palabra. La letra en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_21

Cocinero: ¡Brillante!

- En caso de equivocarse con la primera letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_10

Cocinero: Recuerda que la palabra comienza con el sonido...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_22

Cocinero: S (oralizando el fonema)

- En caso de equivocarse con la última letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_12

Cocinero: Recuerda que la palabra termina con el sonido...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_18

Cocinero: A (oralizando el fonema)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_24

Cocinero: ¡Fantástico!

La actividad pasa al paso M1-A10 paso 4

M1-A10 paso 4:

M1-A10 paso 4.1:

Se ve el plato desde arriba y flotan las letras a la superficie para armar la palabra **_ANTE_** y debajo de ellas se pueden ver una M y una L.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_7

Cocinero: Arrastra las letras para completar la palabra...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_25

Cocinero: MANTEL. (oralizando claramente la palabra)

M1-A10 paso 4.2:

El usuario procede a arrastrar las letras para armar la palabra.

- En caso de arrastrar la letra correcta, la letra se suma a la palabra. La letra en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_26

Cocinero: ¡Correcto!

- En caso de equivocarse con la primera letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_7

Cocinero: Recuerda que la palabra comienza con el sonido...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_27

Cocinero: M (oralizando el fonema)

- En caso de equivocarse con la última letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_10

Cocinero: Recuerda que la palabra termina con el sonido...

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_28

Cocinero: L (oralizando el fonema)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_29

Cocinero: ¡Eres brillante!

La actividad pasa al paso M1-A10 paso 5

M1-A10 paso 5:

M1-A10 paso 5.1:

Se ve el plato desde arriba y flotan las letras a la superficie para armar la palabra _IMIENT_ y debajo de ellas se pueden ver una P y una A.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_7

Cocinero: Arrastra las letras para completar la palabra...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_30

Cocinero: PIMIENTA. (oralizando claramente la palabra)

M1-A10 paso 5.2:

El usuario procede a arrastrar las letras para armar la palabra.

- En caso de arrastrar la letra correcta, la letra se suma a la palabra. La letra en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_7

Cocinero: ¡Es correcto!

- En caso de equivocarse con la primera letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_10

Cocinero: Recuerda que la palabra comienza con el sonido...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_31

Cocinero: P (oralizando el fonema)

- En caso de equivocarse con la última letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_12

Cocinero: Recuerda que la palabra termina con el sonido...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_18

Cocinero: A (oralizando el fonema)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_33

Cocinero: ¡Excelentemente hecho!

La actividad pasa al paso M1-A10 paso 6

M1-A10 paso 6:

M1-A10 paso 6.1:

Se ve el plato desde arriba y flotan las letras a la superficie para armar la palabra _OCIN_ y debajo de ellas se pueden ver una C y una A.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_7

Cocinero: Arrastra las letras para completar la palabra...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_34

Cocinero: COCINA. (oralizando claramente la palabra)

M1-A10 paso 6.2:

El usuario procede a arrastrar las letras para armar la palabra.

- En caso de arrastrar la letra correcta, la letra se suma a la palabra. La letra en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_35

Cocinero: ¡Magnifico!

- En caso de equivocarse con la primera letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_10

Cocinero: Recuerda que la palabra comienza con el sonido...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_17

Cocinero: C (oralizando el fonema)

- En caso de equivocarse con la última letra la letra y se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_10

Cocinero: Recuerda que la palabra termina con el sonido...

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_18

Cocinero: A (oralizando el fonema)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_36

Cocinero: ¡Exactamente!

La actividad pasa al paso M1-A10 paso 7

M1-A10 paso 7:

Se ve nuevamente el fondo del restaurante con el cocinero hablando.

Linea: modulo1_actividad10_cocinero_37

Cocinero: ¡Felicitaciones! Lograste completar todas las palabras en la sopa de letras. ¡Ya la vas a poder comer y además te ganaste una nueva figurita para tu álbum!

Se regala la figurita de la SOPA siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A11:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	11	Ordenar sílabas para formar palabras
Precondiciones para la actividad		
En el contexto de la actividad anterior, quieren servirse más sopa porque está deliciosa. Al servirse de la soperá, todas las sílabas están entrecruzadas y deben ordenarlas para formar la palabra y que puedan tomarla.		
Sugerencias para su digitalización		
Aparecen las siguientes sílabas para formar: CU-CHA-RA SO-PE-RA IN-GRE-DIEN-TE CO-CI-NE-RO		
Dos palabras para cada plato. Deben oralizarse las palabras para que puedan ordenarlas y saber qué palabra es.		
Retroalimentación		
Si, cuando se equivoca al colocar en el grupo, se les da la primera sílaba con oralización de la palabra.		

Diálogo introductorio Actividad 11:

Locación: Restaurante

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_1

Cocinero: ¿Les gustó la sopa?

Linea: modulo1_actividad11_sofia_2

Sofía: ¡Sí, riquísima! ¿Podemos comer otro plato?

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_3

Cocinero: ¡Claro! Pero ahora les voy a servir, para que prueben una riquísima sopa de sílabas. Y, como somos muy exigentes, para que la puedan comer, deben ordenar las sílabas para formar las palabras que aparecen en cada plato.

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_4

Cocinero: ¿Puedes ordenar las sílabas que aparecen para armar las palabras en la sopa?

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 5:

Clasificación de actividad: Ordenado de sílabas

Locación: Mesa con plato de sopa

Locutores: Cocinero voz en off

Se ve una mesa del restaurante vista de arriba con un plato de sopa de letras sobre ella.

M1-A11 paso 1:

M1-A11 paso 1.1:

Se ve el plato desde arriba.

Encima de la pantalla se puede ver la imagen de una CUCHARA.

Las sílabas CU-CHA-RA flotan a la superficie de forma desordenada y se puede ver en el centro del plato 3 espacios en blanco del tamaño de las sílabas objetivo.

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_5

Cocinero: Arrastra las sílabas en orden, a los espacios en blanco, para armar la palabra...

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_6

Cocinero: CU-CHA-RA. (oralizando claramente la palabra sílaba por sílaba)

M1-A11 paso 1.2:

El usuario procede a arrastrar las sílabas para armar la palabra en orden sílaba por sílaba.

- En caso de arrastrar la sílaba correcta, la sílaba se suma a la palabra. La sílaba en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_7

Cocinero: ¡Qué bien!

- En caso de equivocarse la sílaba se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_8

Cocinero: Recuerda, debes formar la palabra...

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_6

Cocinero: CU-CHA-RA. (oralizando claramente la palabra sílaba por sílaba)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad11_cocinero_9

Cocinero: ¡Fantástico!

La actividad pasa al paso M1-A11 paso 2

M1-A11 paso 2:

M1-A11 paso 2.1:

Se ve el plato desde arriba.

Encima de la pantalla se puede ver la imagen de una SOPERA.

Las sílabas SO-PE-RA flotan a la superficie de forma desordenada y se puede ver en el centro del plato 3 espacios en blanco del tamaño de las sílabas objetivo.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_5

Cocinero: Arrastra las sílabas en orden, a los espacios en blanco, para armar la palabra...

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_10

Cocinero: SO-PE-RA. (oralizando claramente la palabra sílaba por sílaba)

M1-A11 paso 2.2:

El usuario procede a arrastrar las sílabas para armar la palabra en orden sílaba por sílaba.

- En caso de arrastrar la sílaba correcta, la sílaba se suma a la palabra. La sílaba en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_11

Cocinero: ¡Super!

- En caso de equivocarse la sílaba se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_8

Cocinero: Recuerda, debes formar la palabra...

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_10

Cocinero: SO-PE-RA. (oralizando claramente la palabra sílaba por sílaba)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_12

Cocinero: ¡Formidable!

La actividad pasa al paso M1-A11 paso 3

M1-A11 paso 3:

M1-A11 paso 3.1:

Se ve el plato desde arriba.

Encima de la pantalla se puede ver la imagen de un INGREDIENTE.

Las sílabas IN-GRE-DIEN-TE flotan a la superficie de forma desordenada y se puede ver en el centro del plato 4 espacios en blanco del tamaño de las sílabas objetivo.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_5

Cocinero: Arrastra las sílabas en orden, a los espacios en blanco, para armar la palabra...

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_13

Cocinero: IN-GRE-DIEN-TE. (oralizando claramente la palabra sílaba por sílaba)

M1-A11 paso 3.2:

El usuario procede a arrastrar las sílabas para armar la palabra en orden sílaba por sílaba.

- En caso de arrastrar la sílaba correcta, la sílaba se suma a la palabra. La sílaba en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad10_cocinero_35

Cocinero: ¡Magnífico!

- En caso de equivocarse la sílaba se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_8

Cocinero: Recuerda, debes formar la palabra...

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_13

Cocinero: IN-GRE-DIEN-TE. (oralizando claramente la palabra sílaba por sílaba)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_14

Cocinero: ¡Fenomenal!

La actividad pasa al paso M1-A11 paso 4

M1-A11 paso 4:

M1-A11 paso 4.1:

Se ve el plato desde arriba.

Encima de la pantalla se puede ver la imagen de un COCINERO.

Las sílabas CO-CI-NE-RO flotan a la superficie de forma desordenada y se puede ver en el centro del plato 4 espacios en blanco del tamaño de las sílabas objetivo.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_5

Cocinero: Arrastra las sílabas en orden, a los espacios en blanco, para armar la palabra...

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_15

Cocinero: CO-CI-NE-RO. (oralizando claramente la palabra sílaba por sílaba)

M1-A11 paso 4.2:

El usuario procede a arrastrar las sílabas para formar la palabra en orden sílaba por sílaba.

- En caso de arrastrar la sílaba correcta, la sílaba se suma a la palabra. La sílaba en cuestión resplandece indicando acierto y se dispara una línea de audio.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_16

Cocinero: ¡Genial, muy bien hecho!

- En caso de equivocarse la sílaba se sacude en el lugar y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_8

Cocinero: Recuerda, debes formar la palabra...

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_15

Cocinero: CO-CI-NE-RO. (oralizando claramente la palabra sílaba por sílaba)

- Al completar la palabra la palabra entera brilla. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_11

Cocinero: ¡Super!

La actividad pasa al paso M1-A11 paso 5

M1-A11 paso 5:

Se ve nuevamente el fondo del restaurante con el cocinero hablando.

Línea: modulo1_actividad11_cocinero_17

Cocinero: ¡Felicitaciones! Lograste armar todas las palabras y ya puedes comer la sopa de sílabas. Te ganaste otra figurita coleccionable.

Se regala la figurita de la SOPERA siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A12:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	12	Escritura de palabras
Precondiciones para la actividad		
Terminan de comer y el cocinero les pide que dejen un registro de lo que más les asombró: SOPA (por lo rico) TENEDOR (por lo servicial) COPA (por lo elegante)		
Sugerencias para su digitalización		
Una hoja de registro donde están las rayas de cada palabra y la imagen. Ellos deben escribir cada palabra eligiendo las mismas que están debajo.		
Retroalimentación		

Si, cuando se equivoca al colocar en el grupo, se les da la primera sílaba con oralización de la palabra.

Diálogo introductorio Actividad 12:

Locación: Restaurante de Villa Libro

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_1

Cocinero: Me alegro mucho de que les haya gustado la sopa. Han sido de mucha ayuda en el restaurante. Pero antes de que sigan su viaje preciso un último favor.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_2

Cocinero: En el restaurante de Villa Libro, suceden cosas raras y mágicas, se perdió la sopa, un tenedor y una copa... y necesito hacer una lista para comprarlas. **Cocinero:** ¿Puedes ayudarme a escribirla para no olvidarme?

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 6:

Clasificación de actividad: Escritura de palabras

Locación: Lista de compras

Locutores: Cocinero voz en off.

M1-A12 paso 1:

M1-A12 paso 1.1:

Se ve una tablet que cumple la función de una lista de compras con las imágenes de un plato de SOPA, un TENEDOR y una COPA (ordenados verticalmente) seguidos de una línea punteada por cada letra para formar la palabra a la derecha de cada imagen.

Abajo de todo se puede ver un teclado completo que el usuario usará para escribir las palabras.

La imagen y línea punteada de la SOPA se agrandan y toman prioridad. Las otras imágenes están desaturadas o en blanco y negro para perder prioridad.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_3

Cocinero: Escribe la palabra SOPA junto a su imagen. (No se muestra el diálogo)

M1-A12 paso 1.2:

El usuario procede a usar el teclado para escribir la palabra SOPA.

- Si toca la imagen se escucha la siguiente línea de audio.
Línea: modulo1_actividad12_cocinero_4

Cocinero: SO-PA (oralizando sílaba por sílaba)

- En caso de acertar la letra, la letra se agrega en su lugar correspondiente, desaparece la línea punteada para esa letra y la letra brilla momentáneamente.
Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_5

Cocinero: ¡Muy bien!

- En caso de completar la palabra la palabra entera brilla y le aparece un tick verde a la derecha.
Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_6

Cocinero: ¡Excelente!

Se avanza al paso 2

- En caso de equivocarse se bloquean las letras que no corresponden a la palabra y se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_7

Cocinero: Recuerda, debes escribir...

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_4

Cocinero: SO-PA (oralizando sílaba por sílaba)

M1-A12 paso 2:

M1-A12 paso 2.1:

Se ve una tablet que cumple la función de una lista de mandados con las imágenes de un plato de SOPA, un TENEDOR y una COPA (ordenados verticalmente) seguidos de una línea punteada por cada letra para formar la palabra a la derecha de cada imagen.

Abajo del todo se puede ver un teclado completo que el usuario usará para escribir las palabras.

La imagen y línea punteada del TENEDOR se agrandan y toman prioridad. Las otras imágenes están desaturadas o en blanco y negro para perder prioridad.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_8
Cocinero: Escribe TENEDOR junto a su imagen. (No se muestra el diálogo)

M1-A12 paso 2.2:

El usuario procede a usar el teclado para escribir la palabra SOPA.

- Si toca la imagen se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_9
Cocinero: TE-NE-DOR (oralizando sílaba por sílaba)

- En caso de acertar la letra, la letra se agrega en su lugar correspondiente, desaparece la línea punteada para esa letra y la letra brilla momentáneamente.
Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_5
Cocinero: ¡Muy bien!

- En caso de completar la palabra la palabra entera brilla y le aparece un tick verde a la derecha.

Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_6
Cocinero: ¡Excelente!

Se avanza al paso 3

- En caso de equivocarse se bloquean las letras que no corresponden a la palabra y se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_7
Cocinero: Recuerda, debes escribir...

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_9
Cocinero: TE-NE-DOR (oralizando sílaba por sílaba)

M1-A12 paso 3:

M1-A12 paso 3.1:

Se ve una tablet que cumple la función de una lista de mandados con las imágenes de un plato de SOPA, un TENEDOR y una COPA (ordenados verticalmente) seguidos de una línea punteada por cada letra para formar la palabra a la derecha de cada imagen.

Abajo del todo se puede ver un teclado completo que el usuario usará para escribir las palabras.

La imagen y línea punteada de la COPA se agrandan y toman prioridad. Las otras imágenes están desaturadas o en blanco y negro para perder prioridad.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_10

Cocinero: Escribe COPA junto a su imagen. (No se muestra el diálogo)

M1-A12 paso 3.2:

El usuario procede a usar el teclado para escribir la palabra SOPA.

- Si toca la imagen se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_11

Cocinero: CO-PA (oralizando sílaba por sílaba)

- En caso de acertar la letra, la letra se agrega en su lugar correspondiente, desaparece la línea punteada para esa letra y la letra brilla momentáneamente. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_5

Cocinero: ¡Muy bien!

- En caso de completar la palabra la palabra entera brilla y le aparece un tick verde a la derecha. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_6

Cocinero: ¡Excelente!

Se avanza al paso 4

- En caso de equivocarse se bloquean las letras que no corresponden a la palabra y se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_7

Cocinero: Recuerda, debes escribir...

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_11

Cocinero: CO-PA (oralizando sílaba por sílaba)

M1-A12 paso 5:

Se ve nuevamente el fondo del restaurante con el cocinero hablando.

Línea: modulo1_actividad12_cocinero_12
Cocinero: ¡Excelente! Ahora que escribiste la lista podré comprar todo lo que necesito para el restaurante. Aquí tienes otra figurita coleccionable para tu álbum.

Se regala la figurita de la COPA siguiendo el flujo del álbum.

M1-A12

paso

6:

Línea: modulo1_actividad12_capy_13

Capy: ¡Qué rico todo y qué genial haber aprendido tanto a la vez! Espero que se hayan divertido en el restaurante.

Línea: modulo1_actividad12_capy_14

Capy: Sigamos nuestro viaje a la Torre de Viviana, la última estación en Villa Libro.

SE MUESTRA EL MAPA Y COMO EL CAPIBARA EXPRESS AVANZA HACIA LA CUARTA ESTACIÓN

Actividad M1-A13:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	13	Vocabulario
Precondiciones para la actividad		
<p>En el contexto de la torre están los libros sin títulos y además fuera de su lugar en la biblioteca. En la biblioteca se encuentra las siguientes categorías sin ningún libro y la maga muy preocupada porque debe ordenar todo:</p> <p>ANIMALES ALIMENTOS TRANSPORTE PAISAJES NATURALES</p>		
Sugerencias para su digitalización		
<p>Matías y Sofía comienzan a ver libros y tratar de ordenarlos por los dibujos que hay en su tapa:</p> <p>Castores, pumas, renos, foca Sopa, pimienta Tren, locomotora, vagón Montaña, lago, cascada</p> <p>Deben poner juntos los “alimentos”, los “animales”. “los medios de transporte”, “los paisajes naturales” La tarea consiste en agrupar los objetos y los alimentos al clicar en ellos, se oraliza la palabra y también debe aparecer escrita.</p>		
Retroalimentación		
Si, cuando se equivoca al colocar en el grupo, se les dice la definición.		

Diálogo introductorio Actividad 13:

Locación: Torre de Viviana

Se puede ver el fondo de la torre biblioteca. Está llena de libros coloridos, algunos libros voladores flotando en su lugar, pergaminos voladores. Cuadros con letras que van cambiando de letra, etc. Hay un gato con lentes sobre una estantería.

Linea: modulo1_actividad13_capy_1

Capy: Finalmente hemos llegado a la torre Biblioteca, donde vive Viviana, la maga bibliotecaria de Aprendería.

Linea: modulo1_actividad13_sofia_2

Sofía: ¡Qué bueno volver a encontrarnos con Viviana! ¿Nos enseñará algún truco de magia?

Aparece Viviana en la torre.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_3

Viviana: ¡Hola, viajeros! Bienvenidos a la biblioteca de Aprendería. Aquí aprenderán a leer y a escribir y... un poco de magia...

Linea: modulo1_actividad13_viviana_4

Viviana: ¡Qué suerte que llegaron para poder ayudarme a ordenar los libros de la biblioteca!

Linea: modulo1_actividad13_matias_5

Matías: ¡Ya somos expertos en orden, ya lo hicimos en el restaurante!

Linea: modulo1_actividad13_viviana_6

Viviana: ¡Excelente! Entonces les cuento que hay que guardar los libros en 4 bibliotecas diferentes. Presten atención.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_7

Viviana: La biblioteca de ANIMALES es para los libros que tengan un animal en su tapa. Como un castor, una foca u otros animales.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_8

Viviana: La de ALIMENTOS es para los libros que tengan un ALIMENTO en su tapa, o sea, algo que se pueda comer. Como sopa o pimienta.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_9

Viviana: La de TRANSPORTE es para los libros que tengan un medio de TRANSPORTE en su tapa, o sea, algo que permite viajar de un lugar a otro. Como un tren, una locomotora o un vagón.

Línea:

modulo1_actividad13_viviana_10

Viviana: La de PAISAJES NATURALES es para los libros que tengan un PAISAJE NATURAL en su tapa, o sea, un lugar que forma parte de lo que podemos encontrar en la naturaleza. Como una montaña, un lago o una cascada.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_11

Viviana: ¿Puedes ayudarme a poner los libros en el lugar correcto guiándote con la imagen de la tapa?

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 13:

Clasificación de actividad: Categorización de palabras

Locación: Biblioteca de aprendería

Locutores: Viviana voz en off

Se ven cuatro bibliotecas, cada una de ellas con una imagen representativa de su categoría con el nombre de la categoría sobre ellas.



M1-A13 paso 1:

M1-A13 paso 1.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de un CASTOR en la portada y la palabra CASTOR sobre la imagen.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 1.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_13

Viviana: CASTOR.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca. **Se avanza al paso 2.**
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_14

Viviana: Recuerda que...

Linea: modulo1_actividad13_viviana_15

Viviana: El CASTOR es un animal.

M1-A13 paso 2:

M1-A13 paso 2.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de una SOPA en la portada y la palabra SOPA sobre la imagen.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 2.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_16

Viviana: SOPA.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca. **Se avanza al paso 3.**
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_14

Viviana: Recuerda que...

Linea: modulo1_actividad13_viviana_17

Viviana: La SOPA es un alimento.

M1-A13 paso 3:

M1-A13 paso 3.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de un TREN en la portada y la palabra TREN sobre la imagen.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 3.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_18

Viviana: TREN.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca. **Se avanza al paso 4.**

- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_14

Viviana: Recuerda que...

Linea: modulo1_actividad13_viviana_19

Viviana: El TREN es un medio de transporte.

M1-A13 paso 4:

M1-A13 paso 4.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de una MONTAÑA en la portada y la palabra MONTAÑA sobre la imagen.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 4.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_20

Viviana: MONTAÑA.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca.
Se avanza al paso 5.
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_14
Viviana: Recuerda que...

Linea: modulo1_actividad13_viviana_21
Viviana: La MONTAÑA es un paisaje natural.

M1-A13 paso 5:

M1-A13 paso 5.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de un LAGO en la portada y la palabra LAGO sobre la imagen.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 5.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_22

Viviana: LAGO.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca.
Se avanza al paso 6.
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Linea: modulo1_actividad13_viviana_14
Viviana: Recuerda que...

Linea: modulo1_actividad13_viviana_23
Viviana: El LAGO es un paisaje natural.

M1-A13 paso 6:

M1-A13 paso 6.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de una LOCOMOTORA en la portada y la palabra LOCOMOTORA sobre la imagen.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 6.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_24

Viviana: LOCOMOTORA.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca. **Se avanza al paso 7.**
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_14

Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad13_viviana_25

Viviana: La LOCOMOTORA es un medio de transporte.

M1-A13 paso 7:

M1-A13 paso 7.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de PIMIENTA en la portada y la palabra PIMIENTA sobre la imagen.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 7.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_26

Viviana: PIMIENTA.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca.
Se avanza al paso 8.
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_14
Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad13_viviana_27
Viviana: La PIMIENTA es un alimento.

M1-A13 paso 8:

M1-A13 paso 8.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de un PUMA en la portada y la palabra PUMA sobre la imagen.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 8.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_28

Viviana: PUMA.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca.
Se avanza al paso 9.
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12
Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad13_viviana_29
Viviana: El PUMA es un animal.

M1-A13 paso 9:

M1-A13 paso 9.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de un RENO en la portada y la palabra RENO sobre la imagen.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 9.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_30

Viviana: RENO.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca. **Se avanza al paso 10.**
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad13_viviana_31

Viviana: El RENO es un animal.

M1-A13 paso 10:

M1-A13 paso 10.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de un VAGÓN en la portada y la palabra VAGÓN sobre la imagen.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 10.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_32

Viviana: VAGÓN.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca.
Se avanza al paso 11.
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12
Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad13_viviana_33
Viviana: El VAGÓN es un medio de transporte.

M1-A13 paso 11:

M1-A13 paso 11.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de una CASCADA en la portada y la palabra CASCADA sobre la imagen.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 11.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_34

Viviana: CASCADA.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca.
Se avanza al paso 12.
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_14
Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad13_viviana_35
Viviana: La CASCADA es un paisaje natural.

M1-A13 paso 12:

M1-A13 paso 12.1:

Se ve en la parte inferior de la pantalla un libro con la imagen de una FOCA en la portada y la palabra FOCA sobre la imagen.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_12

Viviana: Arrastra el libro al lugar correcto.

M1-A13 paso 12.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_36

Viviana: FOCA.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca. **Se avanza al paso 13.**
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad13_viviana_14

Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad13_viviana_37

Viviana: La FOCA es un animal.

M1-A13 paso 13:

Se ve nuevamente el fondo de la biblioteca con Viviana hablando

Línea: modulo1_actividad13_viviana_38

Viviana: ¡Excelente! Lograste poner todos los libros en la biblioteca correcta. Aquí tienes una figurita para tu álbum como premio.

Se regala la figurita del CASTOR siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A14:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	14	Identificar el lugar que ocupa cada palabra en la oración según su función

Precondiciones para la actividad

En el contexto de la actividad anterior, se dan cuenta que los títulos de los libros tienen errores y deben corregirlos antes de guardarlos.

Sugerencias para su digitalización

Para esto, tienen una tapa de libro que está la foca que ellos vieron donde dice:

LA "FOCA" FOFI

Un libro donde aparece el tren donde ellos están donde dice:

EL "TREN" MÁGICO

Un libro donde aparezca el lago donde estuvieron en las primeras actividades donde dice:

UN "LAGO" DE LETRAS.

Un libro donde aparezca la sopa que vieron en la actividad anterior donde dice:

UNA "SOPA" RICA

En el dibujo aparece únicamente el artículo y ellos deben escribir la palabra que corresponde a la foto.

Retroalimentación

Si, cuando se equivoca al escribir la palabra, se le muestra la misma y el niño debe copiarla. Se le indica cuando obtuvo un buen resultado.

Diálogo introductorio Actividad 14:

Locación: Torre de Viviana

Línea: modulo1_actividad14_viviana_1

Viviana: Ahora que tenemos los libros organizados, ¿quieren leer alguno?

Línea: modulo1_actividad14_matias_2

Matías: Síiii ¿A ver cómo se llaman? Qué títulos raros. Parece que les falta una palabra.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_3

Viviana: ¡Tenés razón!

Línea: modulo1_actividad14_viviana_4

Viviana: ¿Puedes ayudarme a escribir la palabra que falta en el título de estos libros? Presta atención a la imagen.

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 5:

Clasificación de actividad: Escritura de palabras

Locación: Torre de Viviana

Locutores: Viviana voz en off.

M1-A14 paso 1:

M1-A14 paso 1.1:

Se puede ver un libro con el título “LA ____ FOFI” (LA FOCA FOFI) con 4 espacios en blancos para escribir la palabra FOCA y la imagen de una FOCA.

Abajo se puede ver un teclado completo interactivo.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_5

Viviana: Escribe la palabra que falta. Fíjate en la imagen.

M1-A14 paso 1.2:

El usuario procede a escribir la palabra FOCA.

- Si toca la imagen se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_6

Viviana: FO-CA (oralizando sílaba por sílaba)

- En caso de acertar la letra, la letra se agrega en su lugar correspondiente, desaparece la línea punteada para esa letra y la letra brilla momentáneamente. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_7

Viviana: ¡Muy bien!

- En caso de completar la palabra la palabra entera brilla y luego el título queda escrito en la portada del libro. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_8

Viviana: ¡Brillante!

Se avanza al paso 2

- En caso de equivocarse aparece la palabra FOCA flotando sutilmente en un espacio libre de la pantalla.

M1-A14 paso 2:

M1-A14 paso 2.1:

Se puede ver un libro con el título “EL ____ MÁGICO” (EL TREN MÁGICO) con 4 espacios en blancos para escribir la palabra TREN y la imagen de un TREN.

Abajo se puede ver un teclado completo interactivo.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_5

Viviana: Escribe la palabra que falta. Fíjate en la imagen.

M1-A14 paso 2.2:

El usuario procede a escribir la palabra TREN.

- Si toca la imagen se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_9

Viviana: TREN (oralizando la palabra)

- En caso de acertar la letra, la letra se agrega en su lugar correspondiente, desaparece la línea punteada para esa letra y la letra brilla momentáneamente. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_10

Viviana: ¡Excelente!

- En caso de completar la palabra la palabra entera brilla y luego el título queda escrito en la portada del libro. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_11

Viviana: ¡Genial!

Se avanza al paso 3

- En caso de equivocarse aparece la palabra TREN flotando sutilmente en un espacio libre de la pantalla.

M1-A14 paso 3:

M1-A14 paso 3.1:

Se puede ver un libro con el título “UN ____ DE LETRAS” (UN LAGO DE LETRAS) con 4 espacios en blancos para escribir la palabra LAGO y la imagen de un LAGO.

Abajo se puede ver un teclado completo interactivo.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_5

Viviana: Escribe la palabra que falta. Fíjate en la imagen.

M1-A14 paso 3.2:

El usuario procede a escribir la palabra LAGO.

- Si toca la imagen se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_12

Viviana: LA-GO (oralizando la palabra sílaba por sílaba)

- En caso de acertar la letra, la letra se agrega en su lugar correspondiente, desaparece la línea punteada para esa letra y la letra brilla momentáneamente. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_13

Viviana: ¡Fenomenal!

- En caso de completar la palabra la palabra entera brilla y luego el título queda escrito en la portada del libro. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_14

Viviana: ¡Eres brillante!

Se avanza al paso 4

- En caso de equivocarse aparece la palabra LAGO flotando sutilmente en un espacio libre de la pantalla.

M1-A14 paso 4:

M1-A14 paso 4.1:

Se puede ver un libro con el título “UNA ____ RICA” (UNA SOPA RICA) con 4 espacios en blancos para escribir la palabra SOPA y la imagen de una SOPA.

Abajo se puede ver un teclado completo interactivo.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_5

Viviana: Escribe la palabra que falta. Fíjate en la imagen.

M1-A14 paso 4.2:

El usuario procede a escribir la palabra SOPA.

- Si toca la imagen se escucha la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad14_viviana_15

Viviana: SO-PA (oralizando la palabra sílaba por sílaba)

- En caso de acertar la letra, la letra se agrega en su lugar correspondiente, desaparece la línea punteada para esa letra y la letra brilla momentáneamente. Se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad14_viviana_16

Viviana: ¡Muy bien hecho!

- En caso de completar la palabra la palabra entera brilla y luego el título queda escrito en la portada del libro. Se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad14_viviana_17

Viviana: ¡Qué bien!

Se avanza al paso 5

- En caso de equivocarse aparece la palabra SOPA flotando sutilmente en un espacio libre de la pantalla.

M1-A14 paso 5:

Se ve nuevamente el fondo de la biblioteca con Viviana hablando

Linea: modulo1_actividad14_viviana_18

Viviana: ¡Genial! Pudiste escribir el título correcto de los libros. Te regalo otra figurita para tu álbum.

Se regala la figurita de (a definir) siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A15:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
1	15	Identificar el lugar que ocupa cada palabra en la oración según su función
Precondiciones para la actividad		
En el contexto de la actividad anterior, se dan cuenta que pusieron la palabra que faltaba en el título, pero ahora esas palabras están desordenadas por lo que antes de guardar el libro en el lugar correcto, deben ordenar esas palabras para formar nuevamente la oración.		
Sugerencias para su digitalización		
Deben poner en orden las palabras y formar nuevamente la oración: FOFI LA FOCA MÁGICO TREN UN LETRAS DE LAGO UN RICA SOPA UNA		
Retroalimentación		
Si, cuando se equivoca al elegir el orden, se les da la primera palabra de la oración		

Diálogo introductorio Actividad 15:

Locación: Torre de Viviana

Línea: modulo1_actividad15_viviana_1

Viviana: Gracias por ayudarme a ponerle el título a los libros. Pero algo pasó y las palabras quedaron desordenadas

Línea: modulo1_actividad15_viviana_2

Viviana: ¿Puedes ayudarme a ordenar las palabras para que los libros tengan el título correcto?

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 5:

Clasificación de actividad: Ordenado de palabras

Locación: Biblioteca de aprenderia

Locutores: Viviana voz en off

M1-A15 paso 1:

M1-A15 paso 1.1:

Se ve la portada de un libro con 3 espacios en blanco para las palabras del título y las palabras FOFI FOCA LA desordenadas en la portada.

Línea: modulo1_actividad15_viviana_3

Viviana: Arrastra las palabras para escribir el título correcto del libro...

Línea: modulo1_actividad15_viviana_4

Viviana: LA FOCA FOFI.

M1-A15 paso 1.2:

El usuario procede a arrastrar las palabras a los espacios en blanco para escribir el título del libro.

- En caso de acertar la palabra brilla, ocupa el lugar del espacio en blanco y se retira de las opciones. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad15_viviana_5

Viviana: ¡Fantástico!

- En caso de equivocarse la palabra se sacude y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad15_viviana_6
Viviana: Recuerda, el libro se llama...

Linea: modulo1_actividad15_viviana_4
Viviana: LA FOCA FOFI.

Se puede ver una copia del libro con la tapa con el título correcto para que usen de referencia.

- **Al completar el título se avanza al paso M1-A15 paso 2**

M1-A15 paso 2:

M1-A15 paso 2.1:

Se ve la portada de un libro con 3 espacios en blanco para las palabras del título y las palabras MÁGICO UN TREN desordenadas en la portada.

Linea: modulo1_actividad15_viviana_3

Viviana: Arrastra las palabras para escribir el título correcto del libro...

Linea: modulo1_actividad15_viviana_7

Viviana: UN TREN MÁGICO.

M1-A15 paso 2.2:

El usuario procede a arrastrar las palabras a los espacios en blanco para escribir el título del libro.

- En caso de acertar la palabra brilla, ocupa el lugar del espacio en blanco y se retira de las opciones.
Se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad15_viviana_8

Viviana: ¡Estupendo!

- En caso de equivocarse la palabra se sacude y se dispara la línea de audio.

Linea: modulo1_actividad15_viviana_6

Viviana: Recuerda, el libro se llama...

Linea: modulo1_actividad15_viviana_7

Viviana: UN TREN MÁGICO.

Se puede ver una copia del libro con la tapa con el título correcto para que usen de referencia.

- **Al completar el título se avanza al paso M1-A15 paso 3**

M1-A15 paso 3:

M1-A15 paso 3.1:

Se ve la portada de un libro con 4 espacios en blanco para las palabras del título y las palabras LETRAS DE UN LAGO desordenadas en la portada.

Línea: modulo1_actividad15_viviana_3

Viviana: Arrastra las palabras para escribir el título correcto del libro...

Línea: modulo1_actividad15_viviana_9

Viviana: UN LAGO DE LETRAS.

M1-A15 paso 3.2:

El usuario procede a arrastrar las palabras a los espacios en blanco para escribir el título del libro.

- En caso de acertar la palabra brilla, ocupa el lugar del espacio en blanco y se retira de las opciones. Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad15_viviana_10

Viviana: ¡Magnífico!

- En caso de equivocarse la palabra se sacude y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad15_viviana_6

Viviana: Recuerda, el libro se llama...

Línea: modulo1_actividad15_viviana_9

Viviana: UN LAGO DE LETRAS.

Se puede ver una copia del libro con la tapa con el título correcto para que usen de referencia.

- **Al completar el título se avanza al paso M1-A15 paso 4**

M1-A15 paso 4:

M1-A15 paso 4.1:

Se ve la portada de un libro con 3 espacios en blanco para las palabras del título y las palabras RICA SOPA UNA desordenadas en la portada.

Línea: modulo1_actividad15_viviana_3

Viviana: Arrastra las palabras para escribir el título correcto del libro...

Línea: modulo1_actividad15_viviana_11

Viviana: UNA SOPA RICA.

M1-A15 paso 4.2:

El usuario procede a arrastrar las palabras a los espacios en blanco para escribir el título del libro.

- En caso de acertar la palabra brilla, ocupa el lugar del espacio en blanco y se retira de las opciones.
Se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad15_viviana_12

Viviana: ¡Super!

- En caso de equivocarse la palabra se sacude y se dispara la línea de audio.

Línea: modulo1_actividad15_viviana_6

Viviana: Recuerda, el libro se llama...

Línea: modulo1_actividad15_viviana_11

Viviana: UNA SOPA RICA.

Se puede ver una copia del libro con la tapa con el título correcto para que usen de referencia.

- **Al completar el título se avanza al paso M1-A15 paso 5**

M1-A15 paso 5:

Se ve nuevamente el fondo de la biblioteca con Viviana hablando

Línea: modulo1_actividad15_viviana_13

Viviana: ¡Genial! Lograste reordenar los nombres de los libros. ¡Muchas gracias! Aquí tienes una nueva figurita para tu álbum.

Se regala la figurita del (a definir) siguiendo el flujo del álbum.

Actividad M1-A16:

Nro. Módulo	Nro. Actividad	Objetivo pedagógico
-------------	----------------	---------------------

1	16	Comprender información explícita
Precondiciones para la actividad		
Matías está contento porque todo está en orden. La maga les pide que la ayuden a ponerlos en el lugar que corresponde.		
Sugerencias para su digitalización		
Están los libros y los lugares en la biblioteca que deben ubicarlos. ANIMALES ALIMENTOS TRANSPORTE PAISAJES NATURALES Deben ubicar cada libro en el lugar que corresponde		
Retroalimentación		
Si, cuando se equivoca recordar lo que significa cada categoría.		

Diálogo introductorio Actividad 16:

Locación: Torre de Torre Viviana

Línea: modulo1_actividad16_matias_1

Matías: ¡Al fin está todo ordenado!

Línea: modulo1_actividad16_viviana_2

Viviana: No, no, todavía falta guardar los libros que acabamos de leer

Línea: modulo1_actividad16_sofia_3

Sofía: Claro, habría que ponerlos en la biblioteca correcta.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_4

Viviana: ¿Puedes ayudarme a poner cada uno de los libros en su biblioteca?

Evaluación de la actividad, pasos 1 a 5:

Clasificación de actividad: Ordenado de palabras

Locación: Biblioteca de aprenderia

Locutores: Viviana voz en off

M1-A16 paso 1:

Se ven nuevamente las 4 bibliotecas con las categorías de ANIMALES, ALIMENTOS, TRANSPORTE y PAISAJES NATURALES

M1-A16 paso 1.1:

Se ve la portada de un libro con la imagen de una FOCA y el título LA FOCA FOFI

Línea: modulo1_actividad16_viviana_5

Viviana: Arrastra el libro a la biblioteca correcta.

M1-A16 paso 1.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_6

Viviana: LA FOCA FOFI.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca. **Se avanza al paso 2.**
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_7

Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad16_viviana_8

Viviana: La FOCA es un animal.

M1-A16 paso 2:

M1-A16 paso 2.1:

Se ve la portada de un libro con la imagen de un TREN y el título UN TREN MÁGICO

Línea: modulo1_actividad16_viviana_5

Viviana: Arrastra el libro a la biblioteca correcta.

M1-A16 paso 2.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_9

Viviana: UN TREN MÁGICO.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca.
Se avanza al paso 3.
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_7
Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad16_viviana_10
Viviana: El TREN es un medio de transporte.

M1-A16 paso 3:

M1-A16 paso 3.1:

Se ve la portada de un libro con la imagen de un LAGO y el título UN LAGO DE LETRAS

Línea: modulo1_actividad16_viviana_5
Viviana: Arrastra el libro a la biblioteca correcta.

M1-A16 paso 3.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_11
Viviana: UN LAGO DE LETRAS.

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca.
Se avanza al paso 4.
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_7
Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad16_viviana_12
Viviana: El LAGO es un paisaje natural.

M1-A16 paso 4:

M1-A16 paso 4.1:

Se ve la portada de un libro con la imagen de una SOPA y el título UNA SOPA RICA

Línea: modulo1_actividad16_viviana_5

Viviana: Arrastra el libro a la biblioteca correcta.

M1-A16 paso 4.2:

El usuario procede a arrastrar el libro a una de las bibliotecas. Al tocarlo se dispara la línea de audio oralizando la palabra.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_13

Viviana: UNA SOPA RICA

- Si arrastra el libro a la biblioteca correcta el libro brilla y se agrega a la biblioteca. **Se avanza al paso 5.**
- En caso de equivocarse el libro y la biblioteca se sacuden y se dispara la siguiente línea de audio.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_7

Viviana: Recuerda que...

Línea: modulo1_actividad16_viviana_14

Viviana: La SOPA es un alimento.

M1-A16 paso 5:

Se ve nuevamente el fondo de la biblioteca con Viviana hablando

Línea: modulo1_actividad16_viviana_15

Viviana: ¡Brillante! Todos los libros están en la biblioteca correcta. Aquí tienes una nueva figurita para agregar a tu álbum. ¡Qué bueno! Completaste la página de Villa Libro en el álbum.

Se regala la figurita del (a definir) siguiendo el flujo del álbum.

Se avanza al paso 6

Línea: modulo1_actividad16_viviana_16

Viviana: ¡Muchas gracias por resolver todos los desafíos! Han sido de gran ayuda para Villa Libro.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_17

Viviana: Aquí tienes algunas palabras y una parte de la varita mágica que precisarás para activar el portal y volver a tu mundo.

Línea: modulo1_actividad16_viviana_18

Viviana: Al terminar los desafíos de cada barrio ganarás una parte de la varita mágica y algunas palabras con las que formarás la oración mágica para desarmar el hechizo frente al portal.

Línea: modulo1_actividad16_capy_19

Capy: ¡Genial! El Capibara Express completó su viaje por Villa Libro. ¿Vamos para Antiguo, el próximo barrio de Aprendería?

Línea: modulo1_actividad16_matias_20

Línea: modulo1_actividad16_sofia_21

Matías y Sofía al unísono: ¡¡¡Sííí!!! Sigamos aprendiendo a leer y escribir, y un poquito de magia.

Se va al mapa y se muestra al Capibara Express avanzando a la próxima estación previo a mostrar el cómic introductorio del próximo barrio.