



Marco Narrativo

App Lectoescritura

[Intro:](#)

[Trama:](#)

[Mundo:](#)

[Personajes:](#)

[Actividades:](#)

[Actividades introductorias:](#)

[Locaciones introductorias:](#)

[Actividades módulo 1 \(Villa Libro\):](#)

[Objetivos módulo 1:](#)

[Locaciones módulo 1:](#)

Intro:

El objetivo de este documento es definir de forma concisa los elementos que definen la historia a trabajar en la aplicación.

Trama:

Línea de trama: Dos hermanos mellizos, Matías (7) y Sofía (7) cruzan accidentalmente a un mundo fantástico y deben realizar un viaje en tren recolectando palabras para hacer un hechizo y volver al mundo real.

Sinópsis: Durante un viaje escolar en tren, los mellizos confunden su vagón, el 8, con el vagón ∞ y cruzan al mundo fantástico de "Aprendería" donde son recibidos por Capy, un capibara parlante que conduce el tren, que les explica dónde se encuentran y que para volver al mundo real deben recolectar palabras para realizar un hechizo. Durante su viaje van parando en distintas estaciones ayudando a los habitantes de Aprendería quienes les enseñan distintas palabras para realizar el hechizo de retorno. Antes de volver al mundo real, Capy les dice que seguramente nadie les crea de sus aventuras en Aprendería, pero que es un mundo muy real que suma más habitantes cada vez que alguien aprende a leer y que

crece a medida que se crean más historias. Antes de despedirse les regala un marcador de libros a cada uno, diciéndoles que les servirá de boleto para el próximo viaje en el Capibara Express y que si quieren que más amigos conozcan Aprenderia deberán motivarlos a leer y escribir.

Moraleja de la historia: Leer y escribir nos permite visitar un mundo mágico y ayudar a que este mundo crezca.

Mundo:

Mundo de la historia: Aprenderia es un mundo fantástico muy similar al ordinario pero con diferencias como la existencia de la magia y animales parlantes. El "Capibara Express" cruza todo Aprenderia conectando las distintas ciudades llevando pasajeros y distintas necesidades, entre ellas la más importante para los Lectores (habitantes de Aprenderia), libros.

Los Lectores son gente muy amable e ilustrada que siempre está dispuesta a ayudar a otros Lectores y a los Aprendices, el nombre que le dan a los visitantes de su mundo.

Mundo adaptado a interactividad: Con el fin de adaptar el formato de los módulos asociados a un país diferente, Aprenderia contará con 4 barrios que reciben su magia desde una torre. Las torres funcionarán como una etapa de revisión de las lecciones aprendidas como si se tratase de un Jefe de nivel en un videojuego o una prueba evaluatoria al final de un curso. Al completar las actividades de cada torre los mellizos recibirán una parte del hechizo y un artefacto mágico (varita, gorro, escoba, etc.) que les ayudará a activar el portal de retorno.

1. *Villa Libro: El primer barrio de Aprenderia. Aquí es dónde comienza el recorrido del Capibara Express. Villa Libro está bajo el cuidado de Viviana, la maga bibliotecaria que vive en su torre biblioteca.*
2. *Antiguo: El segundo barrio de Aprenderia. Antiguo es el sector histórico de Aprenderia y es donde se encuentran los edificios más antiguos. Antiguo está bajo el cuidado de Adrián, el guardián del Palacio de Aprenderia, que vive en su torre museo, es la más antigua de las torres.*
3. *Rincón Letra: El tercer barrio de Aprenderia. Aquí es dónde se encuentran la mayoría de las escuelas y edificios educativos de Aprenderia. Rincón Letra está bajo el cuidado de Leticia, la maga educadora que vive en su torre rodeada de lechuzas, es considerada la maga más sabia de todo Aprenderia.*
4. *Gran Portal: El cuarto y último barrio de Aprenderia. Aquí es dónde se encuentra el portal que llevará a los mellizos de nuevo al mundo real. Gran Portal está bajo el cuidado de Portos, el mago portero que vive en su torre con forma de llave y controla el viaje entre mundos.*

Personajes:

Nombre: Matías

Edad: 7

Descripción física: Alto y delgado de pelo negro corto, usa lentes y ropa con muchos bolsillos para guardar cosas.

Qué le gusta: Las ciencias, los dinosaurios y la organización.

Qué no le gusta: El desorden y las arañas.

Detalles de trasfondo: Es muy metódico al punto que sus amigos lo apodaron Método. Tiene una colección de dinosaurios de juguete organizada por dieta y época en la que habitaron La Tierra.

Motivación en la historia: Ponerle orden a lo que está sucediendo y volver a su casa con su familia en hora para ver su documental de ciencias favorito.

Nombre: Sofía

Edad: 7

Descripción física: Alta, casi tanto como Matías, de pelo largo y enrulado. Tiene una gran sonrisa con aparatos de ortodoncia.

Qué le gusta: Aprender cosas nuevas y viejas, le apasiona la historia. Le gusta hacer deporte, en especial jugar al fútbol y es una excelente golera.

Qué no le gusta: Que le digan que las cosas son así porque sí.

Detalles de trasfondo: Siempre busca entender por qué las cosas son como son, si no entiende algo pregunta o investiga por su cuenta hasta que le encuentra sentido a lo que sucede. Es 3 minutos más grande que Matías y le encanta molestarlo con eso.

Motivación en la historia: Aprender cuanto pueda de este nuevo mundo y las palabras que le enseñan los Lectores, quiere volver a su casa con su familia en hora para jugar su partido.

Capy:

Es un capibara muy alegre y simpático que conduce el Capibara Express. Él guía a los mellizos a lo largo del viaje y los ayuda a aprender a leer y escribir resolviendo los distintos desafíos que se van encontrando en el camino. Conoce Aprendería como la palma de su mano y es de gran ayuda para explicarle a los mellizos como funciona este mágico mundo.

Actividades:

Actividades introductorias o Módulo 0:

Cómic Introductorio:

La historia de introducción será contada de forma visual mediante paneles de un cómic evitando recurrir al texto.

Panel 1: Se puede ver a los mellizos subiendo a un tren bastante moderno (no es el capybara Express).

Panel 2: Primer plano a las manos de Sofía sosteniendo un boleto de tren que tiene el dibujo de un vagón con el número 8.

Panel 3: Matías abre muy contento la puerta del Vagón 8 e invita a Sofía a seguirlo.

Panel 4: Se puede ver a los mellizos dentro del vagón buscando sus asientos.

Panel 5: Se ve al tren normal entrando a un túnel.

Panel 6: Se ve todo oscuro y los ojos de los mellizos bien al estilo de dibujos animados cuando hay apagón.

Panel 7: Sofía que está mirando por la ventanilla sacude a Matías para que mire por la ventana.

Panel 8: Se puede ver al tren, ahora el Capybara Express, saliendo del túnel para flotar por las nubes en un riel de nubes.

Las actividades comienzan luego de que Capy, el capibara conductor del Capibara Express, le explica a los mellizos que volarán Aprendería:

“Bienvenidos al Capybara Express, al Vagón (infinito que se escribe como un 8 acostado) del tren que los llevará al mundo mágico de Aprendería .. y me presento... Mi nombre es Capy, y soy el Capybara conductor del Capybara Express, este mágico tren. Estamos yendo hacia Aprendería, una tierra mágica donde hay magos, magas y sus amigos animales. En este viaje aprenderán a leer y a escribir, y también un poco de magia. Ya les contaré más. Pero antes, vamos a ver un video con información sobre el tren. Presta atención. ¡Seguro te irá super bien en Aprendería!”

Locación introductoria:

Locación 1: Vagón ∞

Código de Locación: 0.1

Cantidad de actividades: 6

Actividades¹ (Definidas luego de recibir las fichas de digitalización):

- Incorporar palabras del vocabulario seleccionado: Tren, vagón, ventana, boleto, asiento, mesa
- Segmentar palabras a partir de las sílabas que la componen
- Realizar la correspondencia grafema-fonema

Actividades módulo 1 (Villa Libro):

El módulo comienza con un mini cómic:

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.

¹ Las actividades son definidas luego de que se elaboran las fichas de digitalización, que son provistas por Fundación Ceibal, luego de obtener la descripción de las locaciones.

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.

Capy le explica a los mellizos lo que harán en Aprendería:

“ ¡Bienvenidos al bosque de Aprendería! Ya estamos por llegar a Villa Libro, el primer barrio de este mundo mágico donde seguirán aprendiendo a leer y a escribir. El bosque es la primera parada en nuestro viaje por el mágico mundo de Aprendería. Pero como pueden ver, ¡es sólo el comienzo de nuestra aventura!

Tenemos que llegar a la última estación en el barrio de Gran Portal para poder volver al mundo real... Allí podrán hacer el hechizo que los llevará de nuevo a su casa, pero para eso... Tendrán que recorrer los diferentes barrios de Aprendería, estación por estación, donde aprenderán a leer y escribir. A medida de que realices cada desafío ayudarás a que el Capibara Express siga avanzando.”

Objetivos módulo 1:

Nivel 1: Villa Libro

Vocabulario

Discriminar sonidos (identificar fonemas y sílabas)

Discriminar grafemas (identificar vocales y consonantes)

Correspondencia fonema-grafema

Lectura de palabras aisladas y en el contexto de enunciados

Comprender información explícita

Escritura de palabras

Locaciones módulo 1:

El módulo contará con 4 locaciones, cada una de ellas contará con 4 actividades diferentes.

Locación 1: Bosque en las afueras de Villa Libro

Código de Locación: 1.1

Cantidad de actividades: 4

Descripción de locación: Un bosque frondoso lleno de vegetación y aves parlantes. Algunos árboles tienen hojas con forma de letras.

Actividades:

- Segmentar palabras a partir de las sílabas que la componen
- Realizar la correspondencia fonema-grafema.
- Reconocer el vocabulario trabajado
- Segmentar palabras en las sílabas que la componen

Locación 2: Fábrica de palabras

Código de Locación: 1.2

Cantidad de actividades: 4

Descripción de locación: 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.

Actividades:

- Incorporar palabras del vocabulario seleccionado. Reconocer las palabras escritas del vocabulario trabajado
- Segmentar palabras a partir de las sílabas que la componen.
- Realizar la correspondencia fonema-grafema.

Locación 3: Restaurante

Código de Locación: 1.3

Cantidad de actividades: 4

Descripción de locación: 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.

Actividades:

- Vocabulario de alimentos y elementos de cocina.
- Realizar la correspondencia fonema-grafema
- Ordenar sílabas para formar palabras
- Escritura de palabras

Locación 4: Torre de Viviana

Código de Locación: 1.4

Cantidad de actividades: 4

Descripción de locación: 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.

Actividades:

- Aprender vocabulario
- Identificar el lugar que ocupa cada palabra en la oración según su función
- Comprender información explícita mediante la selección de la palabra correcta según el contexto.

Nota importante: El formato de parar en estaciones le da mayor flexibilidad al relato y a los diferentes nudos de tramas, esto otorga amplia libertad de elegir las distintas categorías de palabras para que luego se puedan ubicar en diferentes contextos dentro del mundo. Idealmente encontraremos contextos fantásticos con temáticas de letras y palabras para sus equivalentes del mundo real. (e.g. en vez de una fábrica común sería una fábrica dónde se manufacturan palabras, en vez de un partido de fútbol entre dos equipos sería un partido de fútbol entre vocales y consonantes, etc.)