

# Más allá del *aula*

Estrategias para promover el uso en casa de una app  
para aprender a leer y escribir.



**BRIEF**

Noviembre, 2023

ORGANIZA



**Fundación  
Ceibal**

SOCIOS



IMPLEMENTA

**socialab**

Fundación Ceibal lanza la convocatoria **“Más allá del aula”** que es implementada por Socialab. El objetivo es contribuir a generar mecanismos de colaboración entre el sistema de educación público, la academia e innovadores del sector privado para desarrollar nuevas soluciones que mejoren el desempeño académico en lectoescritura de las niñas y niños de primer año de educación primaria, particularmente de aquellos de contexto vulnerable.

La convocatoria busca que personas y organizaciones creativas e innovadoras realicen **contribuciones para la definición de estrategias y recursos que ayuden a promover el uso de una aplicación de lectoescritura en un contexto de aprendizaje híbrido (aula-hogar).**



## Sobre la aplicación:

La aplicación tiene el objetivo de ser apoyo en el aprendizaje de la lectoescritura de español en estudiantes de primer grado de Educación Primaria de Uruguay, y comprende un conjunto de actividades didácticas enmarcadas en un módulo introductorio y 4 módulos de desarrollo basados en el Método Sophia (creado por la Universidad Católica del Uruguay). En el marco de este método, se elaboraron materiales analógicos, los cuales están siendo adaptados a formato digital para la presente aplicación.

La aplicación, ubicada en un mundo fantástico llamado Aprenderia, busca motivar a los usuarios a realizar las distintas actividades de forma progresiva, mediante el uso de una narrativa general que enmarque los distintos módulos y un metajuego vinculado a mecánicas de gamificación. De esta manera, se pretende ir alcanzando los resultados de aprendizaje de forma amena, gracias a la presentación de dichas actividades como mini juegos que planteen desafíos prácticos para progresar en una historia.

## Trama de la aplicación:

*Dos hermanos mellizos, Matías y Sofía, cruzan accidentalmente a un mundo fantástico y deben realizar un viaje en tren recolectando palabras para hacer un hechizo y volver al mundo real.*

## Sinopsis:

Durante un viaje escolar en tren, el vagón al que suben los mellizos, el 8, se transforma en el vagón ∞ y cruzan al mundo fantástico de Aprendería donde son recibidos por Capi, un capibara parlante que conduce el tren, quien 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, Capi 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. Al 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 Aprendería deberán motivarlos a leer y escribir.

## Objetivos de aprendizaje:

- Incorporar palabras del vocabulario seleccionado.
- Segmentar palabras a partir de sílabas que las componen.
- Realizar la correspondencia grafema-fonema.
- Reconocer el vocabulario trabajado.
- Ordenar sílabas para formar palabras.
- Escritura de palabras.
- Identificar el lugar que ocupa cada palabra en una oración según su función.
- Comprender información explícita.

## Detalles del mundo de juego:

### Módulo 1: *Dentro del tren*

Se desarrolla en el vagón del Tren Capibara, que recorre el mundo mágico de Aprendería, donde los personajes aprenderán a leer y escribir. El tren viaja por las nubes rumbo a Villa Libro, el primer barrio de Aprendería. Por la ventana puede verse como las nubes toman forma de letras y otros objetos.

Capi, un capibara parlante que conduce el tren, pide atención para ver un video con información del viaje que deben tener en cuenta (como sucede en los aviones o trenes al iniciar el viaje).

### Módulo 2: **Barrio Villa Libro**

El primer barrio de Aprendería. Este es el primer destino del Tren Capibara. Villa Libro está bajo el cuidado de Viviana, la maga bibliotecaria que vive en su torre biblioteca.

Escenarios de Villa Libro:

- Bosque de las afueras de Villa Libro.
- Restaurante.
- Fábrica de palabras.
- Torre de Viviana.

### Módulo 3: **Barrio Antiguo**

El segundo barrio de Aprendería. Antiguo es el sector histórico de Aprendería y es donde se encuentran los edificios más antiguos. Antiguo está bajo el cuidado de Adrián, el guardián del Palacio de Aprendería, que vive en su torre museo, es la más antigua de las torres.

Escenarios de Antiguo:

- Puerto.
- Feria.
- Teatro.
- Torre Museo.

### Módulo 4: **Gran Portal**

Matías, Sofi y Capy llegan a su última parada, Gran Portal, la ciudad más elevada (una isla flotante) de Aprendería y hogar de la Torre del Observatorio. Allí conocen a Portos y Estelaria, los cuidadores de la torre. Estelaria tiene fascinación por las estrellas y todos los astros. Portos tiene más interés en los acertijos y en los rompecabezas.

Escenarios de Gran Portal:

- Plaza de azúcar.
- Laboratorio.
- Observatorio.
- Torre Gran Portal.

## Actividades por módulo:

1.

### Dentro del tren

- Incorporación de palabras del vocabulario seleccionado (elementos del tren, elementos que llevan los personajes, sus nombres y otros similares).
- Realización de la correspondencia grafema-fonema sobre el vocabulario seleccionado.

2.

### Bosque de Villa Libro

- *Armado de palabras por sílabas. Paisajes naturales.*
- *Identificación y ubicación de letras iniciales mediante asociación de letra y sonido. Paisajes naturales.*
- *Asociación de imágenes y palabras oralizadas. Animales.*
- *Clasificación por cantidad de sílabas basada en palabras oralizadas. Animales.*

### Fábrica de palabras

- *Reconocimiento de palabras que comienzan con la misma sílaba. Animales.*
- *Selección de vocales faltantes. Animales.*
- *Selección de consonantes faltantes. Paisajes naturales.*

### Restaurante

- *Categorización de palabras.*
- *Identificación y ubicación de letra inicial y final.*
- *Ordenamiento de sílabas para formar palabras.*
- *Escritura (a través de un teclado interactivo) letra por letra de palabras.*

### Torre de Villa Libro

- *Categorización de palabras basadas en imágenes.*
- *Escritura (a través de un teclado interactivo) de palabras basadas en imágenes.*
- *Ordenamiento de palabras para formar un título.*
- *Categorización de títulos por temas.*

3.

### El puerto

- *Incorporación de nuevo vocabulario, leer palabras y ordenar palabras para construir oraciones.*
- *Incorporación de palabras del vocabulario seleccionado. Escritura de palabras. Comprensión.*
- *Incorporación de palabras del vocabulario seleccionado. Correspondencia grafema-fonema. Comprensión.*
- *Incorporación de palabras del vocabulario seleccionado. Comprensión.*

# 4.

<p><b>Feria Nómade</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden de sílabas para formar palabras. Comprensión.</li> <li>• Escritura de palabras. Elaboración de categorías semánticas. Comprensión.</li> <li>• Categorías semánticas. Identificación de la palabra leída. Comprensión de oraciones.</li> <li>• Vocabulario. Interferencias.</li> </ul>
<p><b>Teatro de los encantos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Género y número. Identificar palabras leídas. Escribir palabras.</li> <li>• Comprensión de información explícita de textos escritos.</li> <li>• Lectura de palabras. Ordenar palabras en una oración según su función.</li> <li>• Comprensión.</li> </ul>
<p><b>Torre Museo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión. Escribir palabras.</li> <li>• Comprensión. Reconocer y utilizar la palabra como unidad en la escritura. Utilizar signos de puntuación. Utilizar sinónimos y antónimos.</li> <li>• Vocabulario. Comprensión.</li> </ul>
<p><b>Plaza de Azúcar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión literal de oraciones aisladas y textos cortos. Escritura de palabras.</li> <li>• Identificación del lugar que ocupa la palabra en la oración según su función. Escritura de oraciones.</li> <li>• Comprensión de la información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretación de los hechos, comparación y organización de la información.</li> </ul>
<p><b>Laboratorio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión literal de oraciones aisladas y textos cortos. Escritura de palabras.</li> <li>• Utilización de sinónimos y antónimos. Escritura de palabras.</li> <li>• Escritura de palabras. Comprensión de información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretar hechos, comparar y ordenar la información.</li> </ul>
<p><b>Observatorio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión literal de oraciones aisladas y textos cortos.</li> </ul>
<p><b>Gran Portal</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia grafema-fonema. Evaluación de conocimientos.</li> <li>• Comprensión. Evaluación de conocimientos.</li> <li>• Estructura. Evaluación de conocimientos.</li> </ul>

## + ¿Qué busca esta convocatoria?

La convocatoria busca diferentes estrategias que ayuden a incentivar el uso de la aplicación en los **hogares**, teniendo en cuenta el involucramiento de todos los actores: niños, niñas, referentes familiares y docentes, ya que se espera que la aplicación se utilizada de forma híbrida - tanto en clase como en el hogar.

## + ¿Quién puede postular?

¡Cualquier persona mayor de 18 años puede presentar una propuesta! También organizaciones que se sientan atraídas por el llamado. No es excluyente ser de Uruguay o residir en el país para postular.

## + ¿Qué hay que presentar para postular?

En la [plataforma de Socialab](#) encontrarás el formulario para completar tu postulación, donde tendrás que detallar: objetivos, etapas, recursos, formas de involucramiento y cómo medirías éxito de la propuesta. Es importante que sepas que no se te va exigir la implementación de la estrategia.

## + ¿Cómo se postula?

Hasta el 11 de diciembre podés presentar tu propuesta ingresando en la [plataforma de Socialab](#). No hay límite de propuestas, pueden ser tantas como creas conveniente.

## + ¿Tenés dudas?

Por consultas podés agendar un espacio de consulta virtual de 15 minutos haciendo [clic aquí](#) o escribinos a: [uruguay@socialab.com](mailto:uruguay@socialab.com)



## + La propuesta ganadora obtendrá:

**USD 5.000**

El premio será otorgado a partir de un último entregable que incluye una presentación de la propuesta y el documento final.