



**HISTORIAS
PARA
ARMAR**



VACACIONES CREATIVAS

Actividades y juegos con y sin pantallas



PARA CHICOS Y CHICAS DE 9 A 12 AÑOS Y SUS FAMILIAS



chicos.net

Disney

¡BIENVENIDOS/AS!

En vacaciones, chicos y chicas tienen más tiempo libre y pasan más horas en casa. Lo que puede resultar una oportunidad para compartir en familia, a veces se vuelve un desafío difícil: **no encontramos actividades que nos gusten a todos/as, o contamos con poco tiempo, o las pantallas toman toda la atención...**

¿A qué podemos jugar en familia? ¿Y si solo tenemos un ratito pero queremos que sea especial? ¿Cómo convertir los intereses de chicos/as (con y sin pantallas) en oportunidades para inventar y compartir? ¿Cómo nos ponemos de acuerdo para equilibrar el uso de la computadora o el celular?

Cuando —en lugar de *scroll*ear y consumir— usamos los medios digitales para inventar y crear, cuando hacemos pequeñas producciones colectivas en lugar de estar solos y solas con nuestros celulares, cuando damos tiempo a pensar y equivocarnos... **estamos promoviendo habilidades esenciales para hoy y para el futuro: la creatividad, la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico**, entre otras.

EN ESTA PUBLICACIÓN VAN A ENCONTRAR...

Muchas actividades divertidas y simples —con y sin pantallas— para disfrutar en familia, despertar la curiosidad y poner en marcha la creatividad. Pueden hacerlas al aire libre, en casa, durante un viaje o en cualquier lugar en donde estas vacaciones los/as encuentren.

Las propuestas están organizadas en distintas secciones, cada una identificada con un color.



A CIELO ABIERTO

Para hacer al aire libre

Aunque no viajemos lejos de casa, en vacaciones solemos pasar más tiempo al aire libre. Tenemos más momentos disponibles para descubrir nuevos paisajes o quedarnos en el parque... Incluso la calle o el patio de una casa pueden convertirse en zonas de descubrimiento.

En esta sección encontrarán propuestas para renovar la mirada, ejercitar la imaginación y crear con medios digitales mientras pasean a cielo abierto.



DÍA DE SILLÓN

Para cuando nos quedamos en casa

En vacaciones solemos pasear más, pero también hay días en los que elegimos quedarnos en casa. Cuando tenemos cosas que hacer en el hogar, cuando llueve, cuando el día está gris y dan ganas de pasar horas entre almohadones, o cuando simplemente queremos estar en calma.

En este apartado encontrarán propuestas para hacer en familia en esos días en los que queremos «mirar el mundo por la ventana».



RUMBO A LA AVENTURA

Para momentos de viaje o traslados

Trasladarse de un lugar a otro puede ser una aventura en sí misma, aunque a veces el camino se hace largo y cuesta quedarse quieto/a. Sin embargo... ¡el viaje también puede ser un gran momento para jugar!

En este apartado encontrarán propuestas para disfrutar del trayecto: juegos con palabras, desafíos para la imaginación y pequeñas aventuras viajeras.

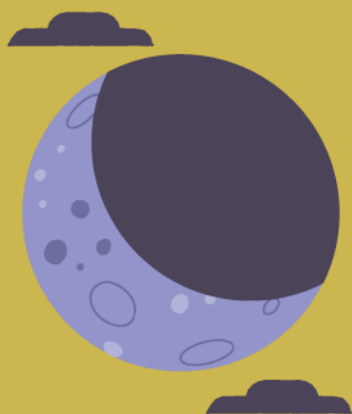


MINI MISIONES

Juegos rápidos de 10 minutos

Aunque las personas adultas de la casa estén ocupadas, las vacaciones pueden llenarse de breves momentos compartidos: mientras calentamos una comida, lavamos verduras, esperamos un colectivo o autobús, hacemos una pequeña sobremesa o caminamos por la vereda, el parque o la playa...

Esta sección propone algunas ideas para divertirse, imaginar e inventar cuando solo tenemos un ratito para estar juntos/as.

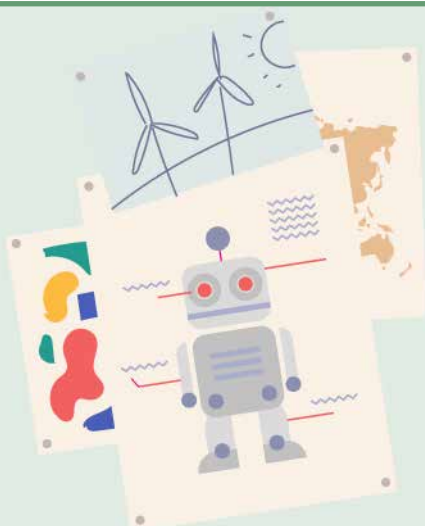


A LA LUZ DE LA LUNA

Juegos y actividades nocturnas, dentro y fuera de casa

En vacaciones, el reloj de los chicos y las chicas corre más tranquilo. No hay tantos madrugones y podemos jugar hasta un poquito más tarde para disfrutar de todo el misterio y la magia de la noche. Bajo la luz de la luna o dentro de casa con linternas ... ¿Se animan?

Aquí encontrarán ideas para esas noches en las que nos sentimos libres de disponer de nuestro tiempo y con ganas de compartir una atmósfera especial.



PROYECTOS XL

Proyectos para varios días

Algunas experiencias necesitan tiempo para crecer. Los «proyectos XL» son ideales para esos momentos en los que podemos dedicarle más de un día a una misma idea, sin apuro y disfrutando del proceso.

Aquí encontrarán propuestas para construir en varios pasos: actividades que invitan a volver cada día, sumar una pieza nueva y ver cómo va tomando forma un proyecto compartido.



A CIELO ABIERTO

Para hacer al aire libre

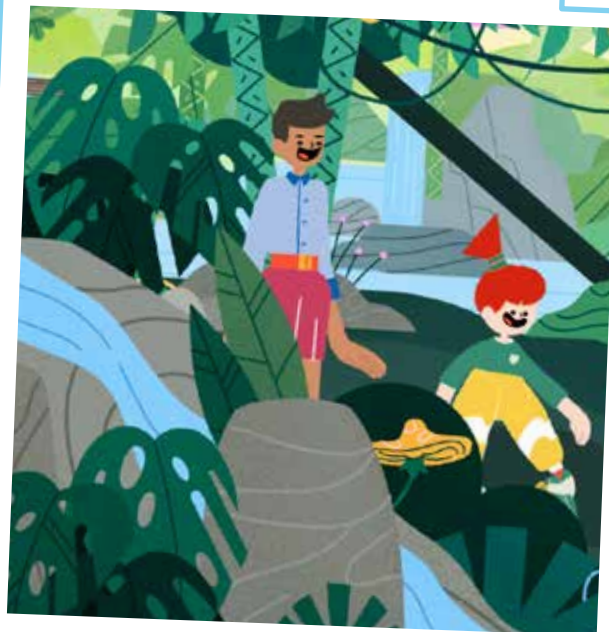


PORTALES

Busquen tres puertas que les llamen la atención, tómense una foto, y escriban un título que sugiera qué podría haber del otro lado. ¿Y si le envían esos títulos a algún amigo, amiga o familiar para que invente una historia breve?

ABECEDARIO VISUAL

Observen el entorno y encuentren un elemento cuyo nombre empiece con A, luego otro que comience con B, luego con C... (hasta la Z). Pueden hacerlo por turnos, o bien dejarlo librado a quién se le ocurra primero. Si quieren ir por más, pueden crear breves historias que contengan al menos cinco de esas palabras.



CAMINATA MEMORIOSA

Salgan a caminar y traten de memorizar cinco cosas que llamen su atención. Por ejemplo: un auto rojo, un pájaro pequeño, la sombra de un árbol, una vecina haciendo compras, una piedrita... Al llegar a un lugar donde puedan descansar, comenten qué cosas observó cada uno/a: ¿se pueden establecer patrones de lo que cada quien tiende a mirar (las flores, las cosas de color rojo, las cosas grandes, ruidosas...)?

A veces no se trata tanto de evitar las pantallas, sino de encontrarles usos más seguros, creativos y compartidos.



PICTIONARY NATURAL

Tomen 10 minutos cada uno/a para recolectar elementos de la naturaleza: ramitas, hojas secas, flores, piedras, caracoles, tierra, arena...

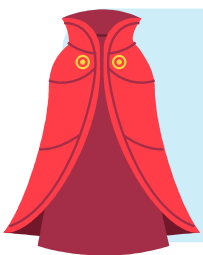
Luego dispónganse a jugar al Pictionary: por turnos deberán «dibujar» algo con esos elementos, y el resto deberá adivinar qué es. Quien lo descubra primero gana 1 punto y toma el siguiente turno. Si se descubre en menos de 1 minuto, quien realizó la obra también gana 1 punto.

Consejo: comiencen por hacer cosas sencillas (un sol, una estrella, una flor...) y a medida que ganen experiencia pueden probar con figuras más complejas.



EL ARTEFACTO IMPOSIBLE

Vamos a aprovechar los elementos que hay afuera para crear inventos fantásticos. Por equipos, deberán usar lo que tengan a mano (ramas, hojas, tallos, pasto, tapitas, pétalos, sogas, cartón) para inventar un accesorio u objeto increíble: ¿una peluca vegetal? ¿Un atrapador de vientos? Cuando lo tengan listo, deberán presentarlo a los/as demás: contar su nombre y su función. ¡Si quieren sumarle emoción, pueden convertirlo en un concurso!



Los mandatos de género también abundan en el mundo virtual: varones fuertes y exitosos; chicas de caras y cuerpos supuestamente perfectos... Conversa con chicos y chicas sobre cómo se sienten con lo que ven en internet.



MEMES DE SERES EXTRAÑOS

Es probable que en las vacaciones se topen con algún ser vivo que nunca hayan visto: insecto, planta, animal, hongo... ¡sáquenle una foto! Luego, una vez que vuelven a su casa, pueden usar un sitio web como [este](#) para jugar a armar memes graciosos con esas imágenes.



Variante: si quieren saber más sobre estos seres extraños, pueden usar [Google lens](#), una herramienta de reconocimiento de imágenes que identifica elementos o lugares a través de la cámara o de imágenes que ya tenemos.

EFFECTOS ESPECIALES AL AIRE LIBRE

La idea es aprovechar la técnica de grabación por corte para generar efectos especiales «imposibles». Pueden descargar [Capcut](#), una aplicación sencilla y gratuita, o usar una app de video que tengan en el teléfono. Por ejemplo:

- Alguien corre y se esconde detrás de un árbol. Cortamos la grabación y luego grabamos cuando otra persona sale de ese mismo árbol.
- Alguien se tira a una pileta, río o mar; corte, y del mismo lugar donde cayó, sale otra persona.

¿Qué otro se les ocurre? ¡Compartan los videos con sus amigos y amigas!

CHECKLIST COLABORATIVA DE RAREZAS

Desafío: compartir en algún grupo digital una lista de «rarezas», y tratar de encontrarlas entre todos/as durante el transcurso de un solo día. Para ello deberán enviar fotos, videos o anécdotas a modo de «evidencias». Por ejemplo:

- ☐ Un pájaro de al menos tres colores
- ☐ Algo podrido
- ☐ Una persona riendo a carcajadas
- ☐ Algo con tres círculos
- ☐ Algo que huela bien



Recuérdales a niños y niñas que pueden pedir ayuda si algo les incomoda en Internet. Si un mensaje o publicación genera malestar, es importante comentarlo con una persona adulta de confianza.



DÍAS DE SILLÓN

Para cuando nos quedamos en casa

BÚSQUEDA DEL TESORO FAMILIAR

Elijan cada quien un objeto y escóndalo en algún lugar de la casa. Luego, quienes buscan podrán hacerle a quien lo escondió preguntas «por sí o por no» relacionadas con los hábitos de la casa, por ejemplo: ¿está cerca del lugar favorito de mamá?, ¿está en esa parte de la casa en la que dejamos todo tirado?



PALABRAS PROHIBIDAS

Hagan una lista de 10 «palabras prohibidas» vinculadas al día a día en el hogar: «lluvia», «casa», «sillón», «cama»... Luego, cada participante deberá contar qué hizo ese día, con lujo de detalles, pero sin usar ninguna de esas palabras. Si alguien dice una sin querer, deberá inventar un verso o rima que incluya esa palabra.



Llamamos FOMO (*fear of missing out*) o miedo a quedarse afuera, a la sensación constante de estar perdiéndose experiencias o información que otros muestran en redes sociales. Charlar sobre FOMO es importante para reducir la ansiedad.



CAJA DE OBJETOS DIBUJADOS

Poner en una caja por lo menos 15 objetos pequeños (una llave, un lápiz, una moneda...).

Sin decir cuál es, elegir un objeto de la caja y comenzar a dibujarlo: quien primero lo adivine tomará el siguiente turno. Gana aquel a quien le hayan adivinado sus dibujos más rápidamente.

Una variante con pantalla: pueden jugar lo mismo con una inteligencia artificial, en [este sitio](#). Investiguen: ¿cómo hace una IA para reconocer lo que ve?



PERSONAJES DE ENTRECASA

Buscar tres elementos o accesorios que puedan ponerse en el cuerpo (por ejemplo: sombreros, colgantes, cacerolas, telas, etc.) y crear un personaje: ¿cómo se llama, de dónde viene, a qué se dedica? Al momento de presentarlo, pueden jugar a que todas las palabras empiecen con la misma letra. Por ejemplo: «Me llamo Enrique, vengo de España y soy electricista».



Conversar sobre lo que chicos y chicas viven y hacen en internet ayuda a prevenir problemas. No hace falta esperar una crisis: bastan preguntas cotidianas y simples como “¿Qué hiciste hoy en Internet? ¿Con quiénes te comunicaste? ¿A qué jugaste?”.



FOTOHISTORIAS

Usar una app como [Canva](#), [Storyboard-That](#) (en español) o [Pixton](#) para crear un cómic de 4 o 5 viñetas sobre un viaje imaginario o una aventura familiar. Pueden inspirarse creando una historia que empiece con la frase: «Todo cambió cuando empezó a llover...». -



MI PRIMER DIBUJO ANIMADO

Crear pequeñas animaciones cuadro a cuadro (*stop motion*) con elementos de la casa. Por ejemplo, «el día en que la cuchara se puso celosa del tenedor». [Aquí](#) encontrarán un tutorial para hacer animaciones con objetos cotidianos utilizando cualquier computadora con la aplicación gratuita [Monkey Jam](#). Si quieren hacerlo con un celular, pueden usar [Stop Motion Studio](#).

Para volver más atractiva la animación pueden crear un set de fondo con cajas o cartones, pegando imágenes o construyendo un mini ambiente.

INVENTEMOS UN JUEGO: ¿DE QUIÉN SE TRATA?

Ingresen al [Creador de historias](#), una aplicación gratuita en español para escribir e ilustrar cuentos. Esta vez la usaremos para crear un juego de personajes.

Luego de generar un usuario, avancen hasta la sección de elección de personajes: cada participante elegirá uno que se parezca a alguien conocido (familiar, amigo/a o famoso).

Luego completen la ficha de características del personaje. Con esas fichas jugaremos: cada participante leerá la que creó y quien adivine primero de quién se trata suma un punto.

Formulario de creación de personaje:

- NOMBRE:** [Campo de texto]
- Ti:** [Campo de texto]
- EDAD:** [Campo de texto con el valor 34]
- ¿QUÉ NO LE GUSTA?:**
 - Que le hagan preguntas.
 - Que le saquen la gorra.
- ¿QUÉ LE GUSTA?:**
 - Hacer chistes.
 - Contar anécdotas.
- OTRAS CARACTERÍSTICAS:**
 - Tiene pies muy grandes.



Elegir los momentos en que queremos usar las pantallas y los que no, es clave para no quedar atrapados/as en un vínculo automatizado con las tecnologías.



RUMBO A LA AVENTURA

Para momentos de viaje o traslados

JUEGO DE LAS PATENTES

Mientras miran los autos que pasan, elijan una patente y usen las letras para inventar una frase divertida tomándolas como iniciales (si están en un país con patentes de pocas letras, pueden combinar dos o más para crear frases más largas y disparatadas).

Por ejemplo:

- KB 1234 + CM 1234: *Koalas bailan canciones mágicas.*
- MPL 123: *Mariana pinta luciérnagas.*
- TU 701 BE: *Tortugas usan bicicletas eléctricas.*



TRES, DOS, UNO... ¡LA MISMA PALABRA!

Cuando viajamos, miramos distintos paisajes por la ventanilla. Para jugar, cada persona observa con atención colores, formas, animales o movimientos. Al decir "¡tres, dos, uno!", todos/as dicen una palabra al mismo tiempo sobre lo que ven. El desafío es intentar coincidir... a veces pasa y a veces no, ¡y ahí está lo divertido!



LA CARRERA DE MANOS EN LA QUE GANA EL MÁS LENTO

Jueguen la carrera más loca del mundo: una carrera en la que gana el que llega último. Sin detener nunca el movimiento, deberán desplazar su mano hábil lo más despacio que puedan, como en cámara lenta, para tardar el mayor tiempo en llegar de un lado al otro del respaldo del asiento que tienen frente a ustedes. ¡Pierde el que se detiene del todo... o abandona el juego!



Para ayudar a chicos y chicas a distinguir información confiable de la que no lo es, un buen ejercicio puede ser preguntarse: «¿Quién habrá publicado esto y para qué?».



Naranja

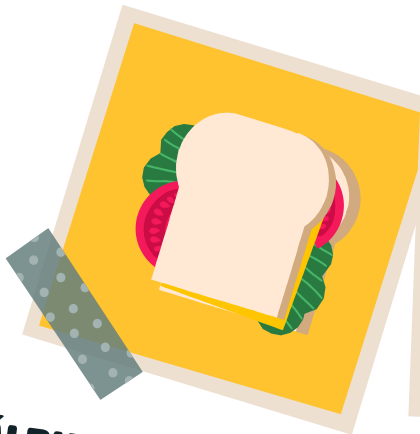
Ruido

Comedia

HISTORIAS CON 3 PALABRAS

Antes de salir, escriban en papeles sueltos veinte palabras al azar (por ejemplo: árbol, ruido, naranja, sombra, mochila) y algunos géneros (policial, romántico, terror, comedia, ciencia ficción, etc.).

- Armen dos bolsitas, una para las palabras y otra para los géneros.
- Una vez en el auto o transporte, cada persona deberá sacar tres palabras y un género, e inventar una historia muy breve, respetando las características del género que hayan elegido.
- Una vez que cada quien haya creado su historia, se elige la ganadora: puede ser la más graciosa, la más tierna, la que generó más miedo, etc.



ÁLBUM RUTERO

Antes de salir, preparen un cuadernito de hojas lisas. Durante el viaje, o en cada parada irán juntando y pegando allí pequeñas hojas, arena, etiquetas, envoltorios, comprobantes de alguna bebida que hayan comprado en el camino... una verdadera bitácora del recorrido. Pueden sumarle palabras o frases.



¿Cuándo es el momento adecuado para entregar un primer celular a una chica o un chico? [Esta guía](#) puede ayudarte a tomar esa decisión.



FOTOMISIÓN RELÁMPAGO

Antes de salir inventamos mini misiones fotográficas para cumplir durante el trayecto. Pueden usar la cámara del celular. Por ejemplo, se pueden proponer fotografiar:

- Dos formas iguales (círculos, triángulos, rectángulos).
- Un insecto.
- Algún objeto que tenga más de cuatro colores.
- Hacer un «autorretrato viajero» usando reflejos (vidrio, metal, agua).

Al llegar, comparten sus fotos y eligen: la más creativa, la más misteriosa o la más graciosa.

HISTORIA INFINITA

Armar una historia entre todos/as, alternando imagen y sonido, para contar lo que pase durante el viaje: la secuencia será foto-audio-foto-audio, y así sucesivamente.

Una persona saca una foto; la siguiente, tomándola como referencia, suma un audio breve; la siguiente saca otra foto; la siguiente suma otro audio... y el ciclo sigue hasta que quieran. Las fotos pueden ser del paisaje o del interior del transporte.

Pueden usar una *app* simple de edición, como [CapCut](#), o simplemente un grupo de WhatsApp para enviar cada foto con su respectivo audio. Al final pueden ver y escuchar todo junto como una mini película creada entre todos/as.

CONTAR EL VIAJE CON SONIDOS

Crear un «paisaje sonoro» para contarle a otra persona cómo fue el viaje hasta el destino. ¿Cómo? Registrando y uniendo pequeños sonidos capturados durante el recorrido: ruidos, voces, movimientos o ambientes. Por ejemplo:

- Antes de salir: la puerta que se cierra, las mochilas que se acomodan, el motor que arranca.
- En una parada: el agua para el mate cargándose, pasos, murmullos.
- Dentro del auto o del transporte: la música de fondo, una charla, el viento en la ventana, el ritmo del motor.



Enseñemos con el ejemplo. Si las personas adultas también sabemos desconectarnos, el mensaje se vuelve más creíble y coherente.



MINI MISIONES

Juegos rápidos de 10 minutos



FRASES CON LA LETRA...

Inventen una frase de más de cuatro palabras que incluya una acción (un verbo). Importante: todas las palabras deben empezar con la misma letra. Por ejemplo: «Laura levanta los ladrillos largos».

Después de jugar varias rondas, pueden aumentar la dificultad. Por ejemplo, que todas las palabras empiecen o terminen con dos letras iguales: «Carmelo canta canciones catamarqueñas».



CONCURSO DE OBJETOS MUTANTES

Elijan un objeto que tengan a la vista: un vaso, un juguete, una media... Cada quien deberá proponer un nuevo uso inventado (diferente al habitual). En un minuto como máximo, convencan a los demás de por qué ese objeto es ideal para esa otra utilidad. ¡Luego deberán votar la idea más descabellada o graciosa!

Algunos ejemplos: «esto es una media y sirve como filtro para preparar cafés aromáticos», «esto es un control remoto y sirve para entrenar dedos...».

MENSAJE A MI YO DE LAS VACACIONES DEL FUTURO

Cada integrante de la familia graba un mensaje en video o audio para sí mismo/a (o para todos/as) dentro de un año. Puede empezar diciendo: «¡Hola, yo del futuro!» y no debe durar más de 30 segundos. Se guarda en una carpeta y se escucha o comparte durante las próximas vacaciones.

Es importante tener en cuenta que la mayoría de las redes sociales son para mayores de 13 años. También es necesario conversar acerca de la importancia de configurar la privacidad para limitar el contacto con desconocidos.





COREO DE MANOS

En tan solo diez minutos, cada integrante de la familia (o por equipos) deberá inventar y memorizar una coreografía de manos. Puede incluir chasquidos, golpecitos en la mesa, temblores, ondulaciones. ¡Lo importante es que sean capaces de repetirla varias veces! Cada quien mostrará su invención y luego votarán en los siguientes rubros (u otros que se les ocurran):

- Coreo más creativa
- Más difícil de imitar
- Más graciosa
- Más sorprendente

MARATÓN DE LOMOPOESÍA

En diez minutos, ubiquen la mayor cantidad de libros que puedan y jueguen a combinar los textos de sus lomos de distintos modos, para armar pequeñas historias, poemas o frases llamativas.



LA CAJA DE LOS SONIDOS MISTERIOSOS

Busquen una caja cualquiera y coloquen dentro algunos objetos que suenen al agitarla (monedas, arroz, piedritas...). Luego desafíen a sus familiares a adivinar de qué se trata cada sonido.



No es lo mismo *scroll*ear todo el día que usar el celular o la compu para hacer música, dibujar, programar o ayudar a otros. Promover y reconocer las actividades que desarrollan habilidades, el pensamiento y la empatía puede hacer la diferencia.



ALGO CONOCIDO PERO DIFERENTE

Fotografiar algo de muy cerca (o en un ángulo extraño) y mostrarle la imagen al resto de la familia para que lo busquen (¡y lo encuentren!).



TRAMPANTOJOS DIGITALES

Un trampantojo es una imagen que logra «engañar» al ojo mediante un efecto óptico: una superficie plana que parece tridimensional, un objeto que parece otro, un relieve o profundidad que en realidad no existe... Elijan algunos libros, láminas, ilustraciones o portadas de revistas para generar fotos divertidas e insólitas con la cámara de algún celular o tablet. Luego pueden improvisar una historia a partir de ellas.



DESAFÍO: LOOP VISUAL

Filmen un movimiento simple que empiece y termine en la exacta misma posición (encender y apagar una linterna, girar sobre uno/a mismo/a, arrojar una pelota al aire y atajarla, etc.). Luego usen alguna *app* sencilla de edición de video para repetirlo varias veces en bucle o *loop*. ¡El desafío será lograr que el inicio y el final encajen perfectamente! Recurso sugerido: [CapCut](#).

Variante: grabar una acción corta (servir agua, romper una galletita, inflar una bolsa) y, usando alguna *app*, reproducirla al revés. El resultado será un efecto mágico: el agua sube, la galleta se recompone...



La empatía en línea también se aprende. Conversen sobre cómo sus palabras o acciones pueden impactar en otros, incluso si «solo era un chiste».



A LA LUZ DE LA LUNA

Juegos y actividades nocturnas, dentro y fuera de casa



CACERÍA DE CIELOS NOCTURNOS

Una noche despejada, salgan con un celular o *tablet* y prepárense para conseguir la foto más original del cielo nocturno. Algunas ideas:

- La luna en mis manos: una mano o una cuchara «sosteniendo» la luna.
- Reflejos del cielo: buscar superficies en las que el cielo se vea duplicado —un vidrio, un espejo, un charco— y sacar una foto.

HISTORIAS DE MEDIANOCHE

Armen una carpa con sillas, sábanas y una linterna en el centro. Una vez adentro, formen una ronda y preparen el grabador de algún celular. El juego consiste en inventar una historia entre todos: cada persona agrega una parte y continúa lo que dijo la anterior. Pueden usar frases como «Había una vez...», «Todo cambió cuando...», «Finalmente...». ¡Cuando terminen, escuchen la grabación completa! Después pueden compartirla con amigos/as o familiares.

EL DIARIO DE LOS DE SUEÑOS

Inauguren un «diario de sueños»: un cuaderno en el que cada quien tendrá su propia sección. Durante varias mañanas registren, en no más de un párrafo, lo que hayan soñado la noche anterior. Mientras cenar pueden compartir:

- ¿Se repitió algún personaje o lugar?
- ¿Qué emoción apareció más veces?
- ¿Creen que ese sueño trae algún mensaje?

Pueden inventar una historia o dibujo inspirado en alguno de esos sueños. ¡Quizás hasta descubren que varios se conectan entre sí!



¡Las contraseñas son importantes! Se puede enseñar a chicos y chicas a crear claves largas y únicas, explicando por qué no deben compartirlas.



PROYECTORES CASEROS

La oscuridad es ideal para armar una... ¡noche de proyecciones! Necesitan una linterna (pueden usar la de un celular), un vaso de plástico, una bolsa plástica o papel film transparente, un cutter y un marcador (preferentemente negro).

Recorten la base del vaso (que quede como un tubo vacío). Con el marcador, marquen el contorno de la boca ancha del vaso en la bolsita o papel film: dentro de ese círculo deberán dibujar lo que quieran: personajes, paisajes, palabras, objetos... Sujeten la bolsa al vasito con una bandita elástica, coloquen la linterna por detrás, apaguen la luz y... ¡a disfrutar de sus dibujos en modo cine!



MAPA NOCTURNO

Creen un mapa de la casa -o del exterior que los rodea- que incluya paradas con mini desafíos diseñados para la penumbra: encontrar objetos específicos (algo que brille, algo ruidoso, algo suave) o realizar pruebas divertidas (componer un poema sobre la luna, bailar a oscuras). Pueden incorporar pequeños regalitos caseros (a modo de recompensas) para cada prueba superada.

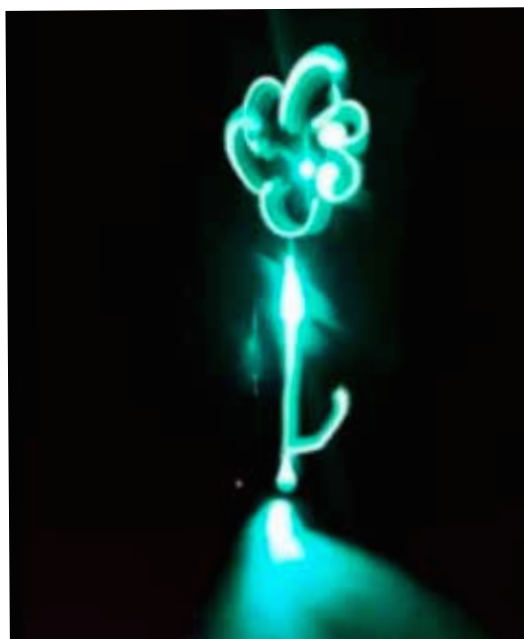


La creatividad crece cuando el mundo digital y el físico se combinan. Computadoras, tijeras, celulares y cartones... ¿qué podemos inventar?



LIGHT PAINTING: «PINTAR CON LUZ» UNA FOTO

¿Sabían que se puede dibujar con una linterna? El *light painting* es una técnica que se basa en tomar fotos con una velocidad de obturación muy lenta. Esto significa que la luz entra en la cámara durante más tiempo, lo que permite capturar tanto los objetos quietos (como una mesa o una heladera) como los móviles (por ejemplo, el «dibujo» que hace una linterna mientras la agitamos). Aprovechen la oscuridad de la casa, fijen un celular o *tablet* (si tienen trípode, ¡mejor!)... ¡y a pintar con luz! Muevan la linterna como quieran mientras se toma la foto. Apps sugeridas: [Wow! Stuff Light Painting](#) (Android) o [Slow Shutter](#) (iPhone).



TIME LAPSE DE LA LUNA

¿Alguna vez vieron cómo va cambiando la luna a lo largo de un rato? Registren ese movimiento a través de un *time lapse*: una secuencia de fotos o videos tomados durante un intervalo largo, que luego se reproduce muy rápido y muestran cómo «viaja» la luna.

Elijan un lugar desde donde se vea bien la luna (ventana, balcón, terraza, patio, aire libre), fijen un celular o *tablet* y encuadren la luna. Luego, usen una *app* especial (o la función *time lapse* que traen algunos celulares) y dejen grabar unos 10 a 15 minutos. Finalmente podrán reproducir el video y ver, en pocos segundos, cómo la luna se desplaza y cambia el brillo del cielo. Apps sugeridas: [Framelapse](#) (Android) o [Hyperlapse](#) (iPhone).



No todo lo viral es necesariamente confiable, interesante o respetuoso. Preguntar «¿por qué te parece que esto se hizo tan popular?» permite mirar las tendencias con más criterio.



PROYECTOS XL

Proyectos para varios días

RULETA PARA CONOCERNOS MÁS

Armar una ruleta o caja de preguntas para conversar en los momentos familiares durante todo el año. Durante varios días, coloquen en una caja todas las preguntas que se les ocurran, anotadas en papelitos (también pueden personalizar una ruleta digital usando una aplicación sencilla como [Wordwall](#)). ¡Cuando tengan una buena serie, ya pueden activar el juego en todas las cenas (u otro momento)!

Las preguntas pueden ser disparatadas, profundas, anecdóticas... ¿Qué le pedirías a un genio de una lámpara maravillosa? ¿Qué nombre le pondrías a tu próxima mascota? ¿Cuál es el momento preferido de tu semana? ¿Qué le cambiarías a tu casa? Si los animales hablaran, ¿qué dirían?



CADENA DE MOVIMIENTOS

Cada día, una persona inventa un movimiento corto: puede ser un gesto con las manos, un pequeño salto, un giro, una postura divertida o un paso de baile. Ese movimiento se enseña al resto del grupo y lo agregan a la «cadena» del día anterior. ¡Al tercer o cuarto día ya tendrán una mini coreografía! Al final del camino pueden:

- Mostrar la coreografía completa.
- Elegir música para agregarle.
- Convertir la coreografía en un saludo secreto.



Acompañar las exploraciones en línea es muy necesario. No se trata de controlar, sino de estar cerca para ayudar a interpretar lo que encuentran.



TEATRO DE SOMBRAS

Parte 1 — Crear el elenco

Cada persona dibuja uno o dos personajes u objetos en cartón fino o papel firme, recorta las siluetas y les agrega un palito para manipularlos. Pueden sumar un fondo simple (montañas, ciudad, bosque, etc.).

Parte 2 — Ensayar escenas

Entre todos inventan una historia corta con inicio, conflicto y final. Prueban movimientos detrás de una sábana o papel manteca iluminado desde atrás con una linterna.

Parte 3 — ¡El estreno!

¡Presentan el espectáculo de teatro de sombras! Si quieren conservar el recuerdo, pueden grabar la función.



UN PEQUEÑO GRAN MUNDO

Parte 1 | Diseñar. Elegir una caja o un pequeño rincón de la casa para crear un escenario en miniatura. Pueden inspirarse en algún muñeco o adorno que tengan, para construirle su casa o su mundo.

Parte 2 | Recolectar. Durante dos días juntar objetos pequeños del entorno (piedras, ramas, hojas secas...) o materiales (cartón, envases vacíos, tapitas, pinturas, fibrones).

Parte 3 | ¡A construir! Tomarse un buen rato para construir ese mundo: ¿cómo hacer el fondo, con pintura, o como collage? ¿Qué detalles se pueden hacer? ¿Qué objetos tiene ese personaje?

Si lo desean, pueden convertir su pequeño mundo en un set de filmación para una película protagonizada por objetos o muñecos.



A veces es necesario hablar de dinero digital. Es importante explicar que muchos juegos y apps buscan que chicos y chicas gasten sin darse cuenta, y que está bien decir que no.



MI PRIMER FANZINE

Crear un *fanzine* digital, es decir, una publicación especializada sobre cualquier tema que les interese o llame la atención: los peces de río, la migración de mariposas, el mantenimiento de los aviones, la vida de un jugador de fútbol, los nombres graciosos ¡o lo que quieran! Pueden darle muchos diseños y formatos distintos, usando recursos gratuitos como [Canva](#). Si lo prefieren, también pueden hacerlo en papel. [Acá](#) un tutorial.



UNA BOTONERA DE EFECTOS ESPECIALES

Piensen en algo para contar: una anécdota de las vacaciones, un cuento, una explicación científica, o lo que quieran... Luego piensen qué sonidos podrían acompañar esa presentación, y programen en [Scratch](#) su propia botonera de efectos especiales sonoros. Inviten al resto de la familia a presenciar la función, y vayan activando cada sonido en el momento indicado. ¡[Aquí](#) un tutorial!

¿QUIÉN SABE MÁS SOBRE NOSOTROS/AS?

Inventen y programen una trivia digital con los principales datos de color sobre sus amigos/as o familiares, o sobre los eventos más importantes que hayan ocurrido durante las vacaciones (personas o lugares que hayan conocido, anécdotas graciosas...). Luego desafíen a todo el grupo a jugarla... ¿Quién sabe más sobre el otro/a? ¡Incluyan un sistema de puntaje! [Aquí](#) un tutorial para orientarse.



A la hora de acordar un límite de tiempo diario frente a compu o celular, una buena pregunta para empezar a charlar puede ser: ¿qué cosas te hacen sentir bien o mal después de pasar tiempo con pantallas?



MI PROPIO MAZO DE CARTAS PARA CREAR HISTORIAS

Parte 1: Elegir libros y crear la base

Cada participante elige uno o varios libros que le gusten mucho. Inspirándose en ellos, preparan una lista breve de 3 personajes, 2 escenarios y 2 acciones/conflictos.

Parte 2: crear un mazo de cartas

Una vez elegidos los personajes, escenarios y acciones, deberán crear una carta correspondiente a cada uno/a. Pueden dibujarlas y pintarlas desde cero, o bien buscar en la web ilustraciones en blanco y negro, listas para colorear, que remitan a los elementos que seleccionaron en los libros.

Parte 3: crear historias

Con el mazo terminado, mezclan y reparten. Combinando los elementos de las las cartas que les tocan, inventan una historia. Pueden incorporar cada elemento en un orden al azar, o por turnos, o dejar que cada persona agregue una de sus cartas a un relato creado entre todos/as.

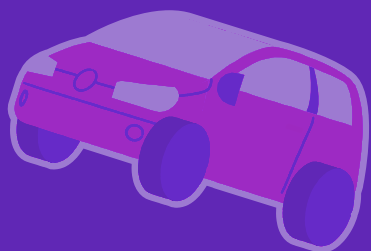
¿Les gusta mucho alguna de las historias que crearon? Pueden usar el [Creador de historias](#), una aplicación que acompaña la escritura de cuentos propios, ilustrados, a través de un camino de tres partes: comienzo, nudo y desenlace. Al terminar descarguen el PDF y compartan sus creaciones con quienes quieran.



Una regla simple para enseñar a niños y niñas: antes de compartir algo en Internet, preguntarse a quién podría afectar ese mensaje, y si estaría bien que cualquiera lo vea.

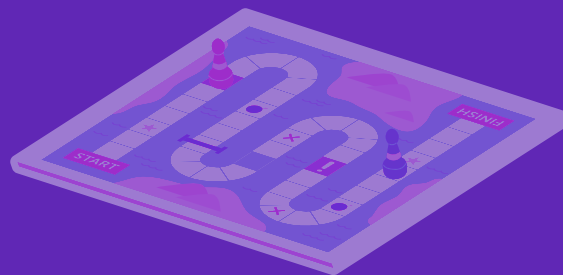


HISTORIAS PARA ARMAR



VACACIONES CREATIVAS

Actividades y juegos con y sin pantallas



chicis.net

Disney