



**HISTORIAS
PARA
ARMAR**



VACACIONES CREATIVAS



Actividades y juegos con y sin pantallas



PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 9 A 12 AÑOS Y SUS FAMILIAS

chicis.net

Disney

En colaboración con



¡BIENVENIDOS/AS!

En vacaciones, niños y niñas 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 niños/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...



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.

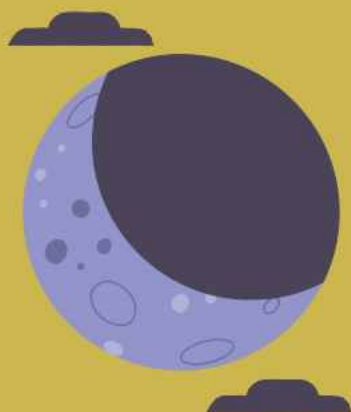


MINI MISIONES

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 autobús, hacemos una pequeña sobremesa o caminamos por la acera, el parque o la playa...

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

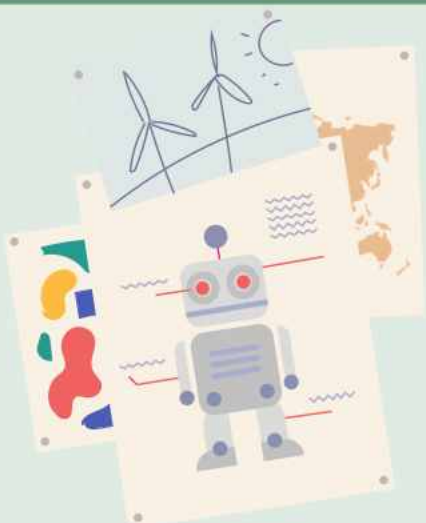


A LA LUZ DE LA LUNA

Juegos y actividades nocturnas, dentro y fuera de casa

En vacaciones, el reloj de los niños y las niñas corre más tranquilo. No hay que despertarse temprano 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, sáquenle 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.

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.



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



MEMES DE SERES EXTRAÑOS

Es probable que en las vacaciones se encuentren 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.

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



Recordales a niños y niñas que pueden pedir ayuda si algo les incomoda en Internet. Cualquier mensaje o publicación puede ser importante para comentarla con una persona adulta de confianza.



CHECKLIST COLABORATIVA DE RAREZAS

Desafío: compartir en algún grupo digital una lista de «rarezas», y tratar de encontrarlas entre todos 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



Los mandatos de género también abundan en el mundo virtual: varones fuertes y exitosos; nenas de caras y cuerpos supe-
rblemente perfectos... Conversa con niños y niñas sobre cómo los y las hace sentir lo que ven en internet.



DÍAS DE SILLÓN

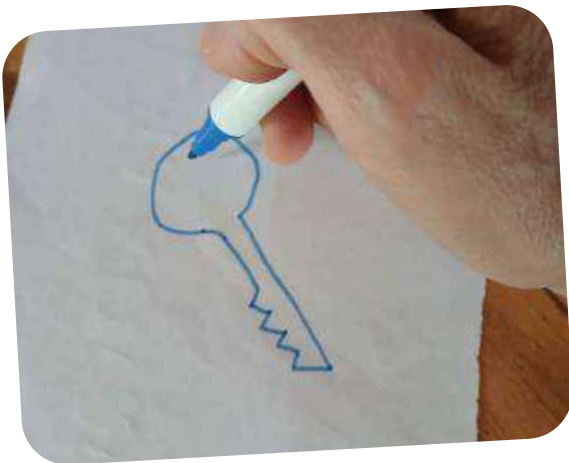
Para cuando nos quedamos en casa

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?



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.



Conversar sobre lo que niños y niñas 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? ¿Estuviste en contacto con tus amigos/as? ¿A qué jugaste?”.

FOTOHISTORIAS

Usar una *app* como [Canva](#), [Pixton](#) (en inglés) o [StoryboardThat](#) 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...».



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.

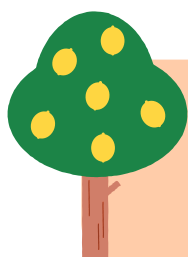
NOMBRE:
Tío

EDAD:
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.



Fomentar la desconexión activa: es clave que todos los días haya ratos sin pantallas. La pausa es indispensable 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 PLACAS

Mientras miran los autos que pasan, elijan una placa y usen las letras para inventar una frase divertida tomándolas como iniciales (si están en un país con placas 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!



ÁLBUM RUTERO

Antes de salir, preparen un cuaderno de hojas en blanco. 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.



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



FOTOMISIÓN RELÁMPAGO

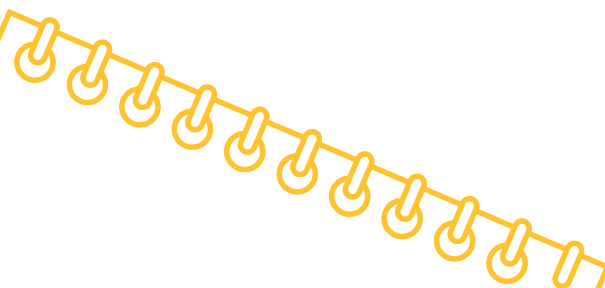
Antes de salir inventamos mini misiones fotográficas para cumplir durante el trayecto. Pueden usar la cámara del celular. Por ejemplo, se pueden proponer fotografiar:

- 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.



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



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: abriendo una botella de gaseosa, 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

COREOGRAFÍA 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):

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


CONCURSO DE OBJETOS MUTANTES



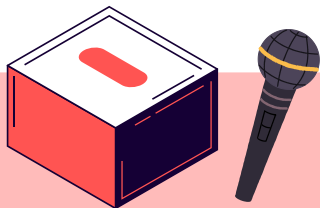
Elijan un objeto que tengan a la vista: un vaso, un juguete, una media... Cada quien deberá proponer un nuevo uso inventado (diferente al habitual). En un minuto como máximo, convencan a los demás de por qué ese objeto es ideal para esa otra utilidad. ¡Luego deberán votar la idea más descabellada o graciosa!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



No es lo mismo *scrollear* todo el día que usar el celular o la computadora 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!).



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 galleta, 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



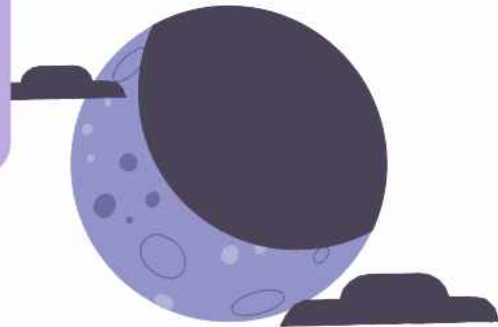
No todo lo viral es necesariamente confiable, interesante o respetuoso. Preguntar «¿por qué te parece que esto se hizo tan popular?» permite mirar las tendencias con más criterio.



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 tienda de campaña 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.



¡Las contraseñas son importantes! Se puede enseñar a niños y niñas 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).

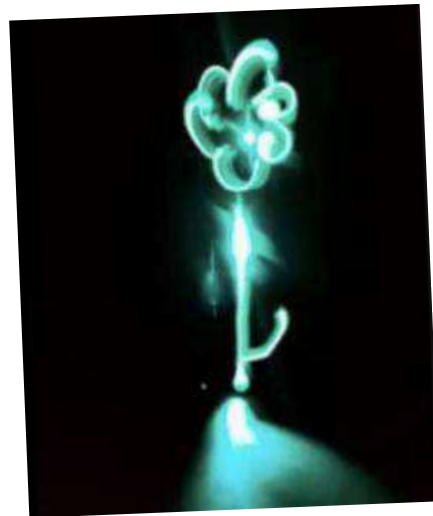


Recorten la base del vaso (que quede como un tubo vacío). Con el marcador, marquen el contorno de la boca ancha del vaso en la bolsa o papel film: dentro de ese círculo deberán dibujar lo que quieran: personajes, paisajes, palabras, objetos... Sujeten la bolsa al vasito con una liga, coloquen la linterna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



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 nevera) como los móviles (por ejemplo, el «dibujo» que 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).



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

PROYECTOS XL

Proyectos para varios días

UN PROYECTO XL

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 una baraja

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 usar una herramienta de IA generativa (Gemini, ChatGPT, etc.) para pedir ilustraciones en blanco y negro listas para colorear (si van por ese camino, pueden crear más cantidad de cartas).

Parte 3: crear historias

Con la baraja terminada, mezclan y reparten. Con esas cartas inventan una historia: pueden seguir un orden al azar, por turnos, o dejar que cada persona agregue una escena usando una de sus cartas.

¿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

En colaboración con

