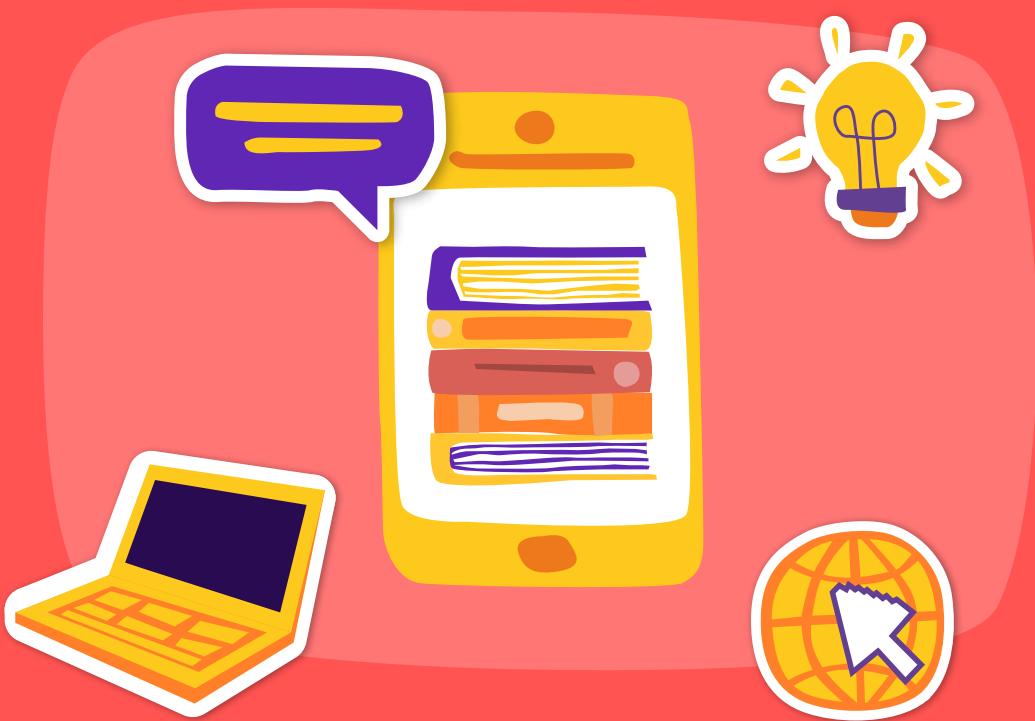


**HISTORIAS  
PARA ARMAR**

**GUÍA PRÁCTICA PARA  
REFERENTES DE BIBLIOTECAS**

**LEER, ESCRIBIR Y CREAR  
CON MEDIOS DIGITALES  
EN LA BIBLIOTECA**



**chicos.net**

**Disney**

# APARATO ARMARIO

## ÍNDICE



### Sobre esta guía

---

### ¿Por qué integrar la creación con lenguajes digitales a la Biblioteca?

---

### Ideas creativas para la práctica

- [Escritura de cuentos con el «Creador de historias»](#)
  - [Animaciones](#)
  - [Ambientaciones del espacio físico mediadas por tecnologías](#)
  - [Juegos digitales](#)
- 

### Para seguir pensando...



## SOBRE ESTA GUÍA

Este material está dirigido a referentes de bibliotecas escolares, públicas, comunitarias, populares y/o privadas de toda Latinoamérica, especialmente a aquellas que cuentan entre sus usuarios/as a chicos, chicas y adolescentes. En gran parte, su contenido resulta del recorrido realizado en «Historias en bibliotecas», un programa gratuito de acompañamiento y formación en medios digitales para bibliotecarios, que la OSC [Chicos.net<sup>1</sup>](#) lleva adelante desde 2024.

El objetivo de esta guía es **ofrecer ideas y recursos concretos para la inclusión creativa de medios digitales en las actividades de promoción de la lectura y/o escritura**, impulsando a las Bibliotecas -además- como **actores clave en los procesos de multialfabetización<sup>2</sup> de sus comunidades**.

## ¿POR QUÉ INTEGRAR LA CREACIÓN CON LENGUAJES DIGITALES A LA BIBLIOTECA?

Las Bibliotecas son y han sido siempre un espacio clave para la alfabetización, la promoción de la lectura y la escritura y la democratización de los procesos de construcción y circulación del conocimiento. **¿Cómo se redefine su rol en el marco de la cultura digital?**



### En nuestra época...

- La fascinación, velocidad e hiperestimulación que caracterizan nuestra relación con las tecnologías contrastan con la lógica más pausada, interna y enfocada que necesitamos para leer y/o escribir. A la vez, los procesos de creación con lenguajes digitales -desde animaciones y videojuegos hasta podcasts o historias interactivas- generan un terreno sumamente fértil para estimular el deseo y la práctica de leer y escribir textos.
- En tanto gran parte de los bienes culturales se crean y circulan en formatos digitales, democratizar el acceso a la cultura implica universalizar el acceso al uso significativo de dispositivos y de internet. Sin embargo, todavía existe una importante brecha en términos del desarrollo de habilidades para generar y/o acercarse al conocimiento en contextos digitales.

1- El programa «Historias en Bibliotecas» se lleva adelante en el marco de [Historias para armar](#), una iniciativa de [Chicos.net](#) - con el apoyo de Disney - que busca estimular la creación de historias con medios digitales como estrategia para impulsar la lectura y la escritura, el desarrollo de habilidades para el mundo digital y el uso creativo y activo de la tecnología.

2- En términos de Cristobal Cobo (2016), la multialfabetización refiere al desarrollo de las habilidades necesarias para interpretar, producir y evaluar diversos tipos y formas de «texto», incluyendo aquellos en soportes y formatos digitales. Hablar de multialfabetización implica considerar, entonces, los diversos lenguajes contemporáneos y sus infinitas combinaciones.



- El concepto de alfabetización se transforma: para ejercer nuestra ciudadanía de manera plena, sigue siendo fundamental saber leer y escribir textos, pero también necesitamos «leer y escribir» de forma crítica y creativa en una variedad de formatos, incluyendo los digitales (audiovisuales, interactivos, gráficos, sonoros y más). Reconocer una *deep fake*<sup>3</sup>, crear piezas para participar de una campaña o entender la lógica de las redes sociales son tan solo algunos ejemplos de las competencias necesarias para participar de manera activa en el contexto contemporáneo.



En este marco, cobra fuerza la pregunta por los modos de construir una «relación virtuosa» entre medios digitales, lectura y escritura. **¿Es posible aprovechar la potencialidad creativa de las tecnologías digitales para promover no sólo usos más relevantes y activos de dispositivos y recursos, sino también el interés y la práctica de leer y escribir textos?** Las bibliotecas pueden ser espacios estratégicos para esa exploración.

## Una estrategia de trabajo

A la hora de promover el uso crítico y creativo de tecnologías, y la lectura y escritura de textos, una potente estrategia de trabajo puede ser la realización de **proyectos creativos en lenguajes digitales**.

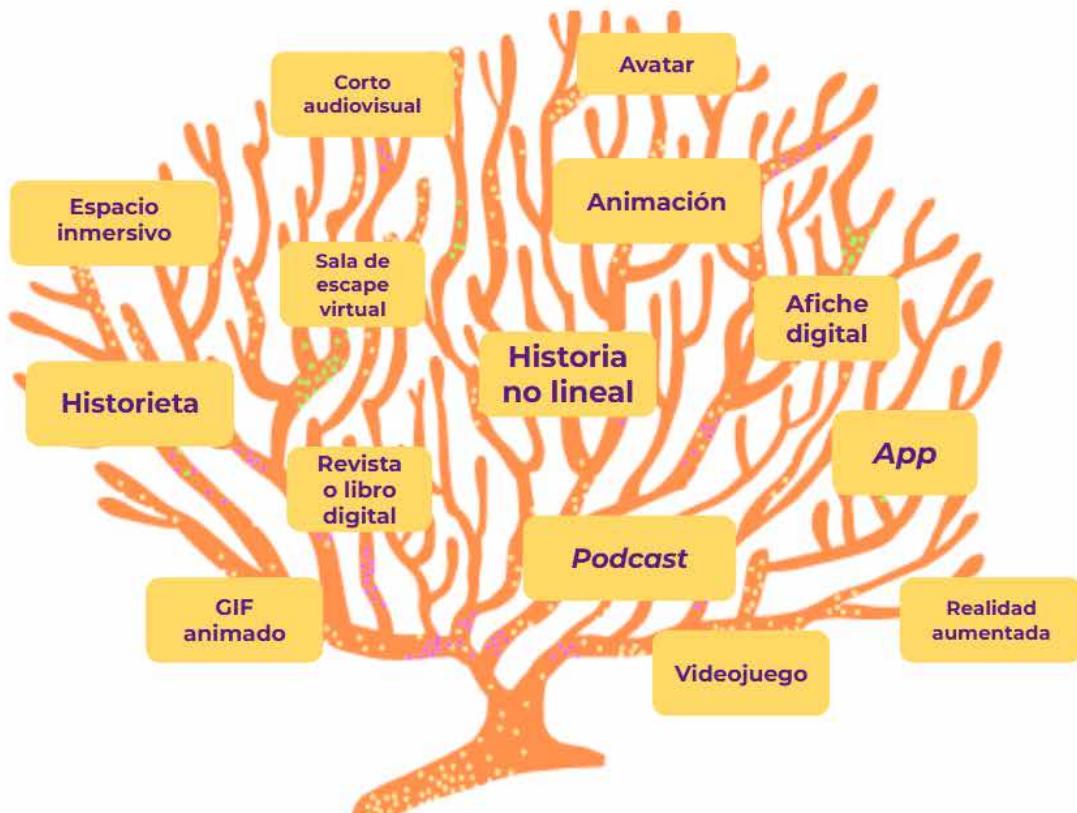
Entendemos por «proyecto digital creativo» a **todo proceso de creación que ponga en juego, de manera central, algún lenguaje digital**. Es decir: se trata de procesos creativos análogos a los que se motorizan al escribir un cuento, montar una obra de teatro o pintar un cuadro<sup>4</sup> pero en los que uno o varios lenguajes digitales -la programación, la animación, lo sonoro, etc- son protagonistas.

Su carácter de «creativo» se manifiesta, fundamentalmente, en la intención de producir algo nuevo: resolver un problema lógico, comprobar una hipótesis, materializar una idea artística, expresar una opinión o visión de mundo, narrar una historia, expandir el universo de una ficción... Estos ejemplos permiten distinguir los proyectos digitales de tipo creativo de las actividades en las que la tecnología cumple un papel más bien instrumental (por ejemplo, cuando tipeamos en un procesador de textos un cuento previamente escrito en papel).

3- Una *deep fake* es una imagen, video o audio hiperrealista, creado o manipulado con inteligencia artificial con el fin de engañar o manipular. Usualmente imita a una persona o construye una situación que en realidad nunca sucedió.

4- En términos generales, cualquiera de estos procesos creativos puede definirse como un recorrido secuenciado (pero a la vez profundamente recursivo) de ideas, decisiones y acciones a través de las cuales se da forma a algo nuevo.

# Llevar adelante un proyecto digital creativo en la Biblioteca no requiere equipamiento específico ni saberes muy avanzados.



*Ejemplos de proyectos digitales creativos*

## Un proyecto digital creativo...



**Promueve un vínculo diferente con la tecnología.** Chicos y chicas como creadores/as de contenido (no solo consumidores/as), trabajo en equipo -incluso compartiendo dispositivos-, multiplicidad de caminos posibles para lograr la meta, diálogo con otras disciplinas y saberes, mayor nivel de elaboración, tolerancia a la frustración, etc.



**Demanda, para su desarrollo, instancias concretas de escritura y lectura de textos.** Por ejemplo: guiones, documentos de lluvia de ideas o de retroalimentación entre pares, documentos de diseño, diálogos, entrevistas, tutoriales, textos para ampliar la información sobre un tema, textos para acompañar la publicación de la producción, etc.



**Puede abrir una puerta de entrada distinta al universo de un libro o de un texto por escribir.** Por ejemplo: generar interés por la lectura de un cuento al proponer el diseño de un videojuego casero basado en él; o crear una animación de formas y colores para inspirar la escritura de un poema.



**Genera oportunidades para poner en juego procesos cognitivos y metacognitivos que también necesitamos activar cuando leemos y escribimos texto.** Por ejemplo: cohesionar ideas, jerarquizarlas, realizar inferencias, monitorear errores, etc.

---

Crear con medios digitales en la biblioteca ofrece una nueva puerta de entrada a sus objetivos de origen -promover la alfabetización, la lectura y/o escritura, la construcción colectiva de conocimiento-, a la vez que contribuye a relanzarlas en el marco de la cultura digital.

---

# ESCRITURA DE CUENTOS CON EL «CREADOR DE HISTORIAS»



## ¿Qué es el «Creador de historias»?

El [Creador de historias](http://creador.historiasparaarmar.org) (creador.historiasparaarmar.org) es una aplicación 100% gratuita y en español, desarrollada desde el proyecto [Historias para armar](http://historiasparaarmar.org) (historiasparaarmar.org), que acompaña y guía a chicos y chicas en la escritura de historias con inicio, medio y final. Está disponible con o sin internet, no recaba datos personales ni contiene publicidad, y puede utilizarse desde computadoras o dispositivos móviles.

Este recurso:



Ofrece escenarios, objetos, animales, personajes y ambientes sonoros que permiten construir el mundo de la historia y «adentrarse» en él.



Ayuda a ordenar la tarea: lo que muchas veces se siente imposible -inventar y escribir un cuento completo- se vuelve un desafío manejable.



Traciona el interés de muchos/as chicos y chicas que, en una primera instancia, no se sienten convocados por la actividad de escritura en papel.

El producto final es un **relato original completo e ilustrado, en formato PDF<sup>5</sup>**. También permite **descargar todos los elementos utilizados** (escenarios, objetos, personajes, sonidos) para seguir creando en otros formatos.

5- Si se utiliza la versión fuera de línea, la historia se descarga como tres archivos de texto + tres ilustraciones, listos para realizar un montaje final en algún procesador de textos, como Word.

# ¿Cómo se hace un relato en el creador de historias?

## VIDEOTUTORIALES

[chicos.net/HPA\\_tutorial](http://chicos.net/HPA_tutorial)



## VERSIONES DISPONIBLES DEL CREADOR DE HISTORIAS

### Para computadora con Windows

- **En línea.** Acceder desde el navegador a [creador.historiasparaarmar.org](http://creador.historiasparaarmar.org).
- **Fuera de línea.** Descargar desde [historiasparaarmar.org/descargar](http://historiasparaarmar.org/descargar) (es portable. Puede llevarse de una computadora a otra con un USB).

### App para dispositivos móviles con Android (requiere conectividad)

- Buscar en [Play Store](#) como Historias para armar y descargar.



## Ideas para la biblioteca



De forma individual o grupal, utilizar el [Creador de historias](#) para...

- Escribir un nuevo final para un cuento o novela de la biblioteca, desde distintos géneros literarios.
- Escribir una historia que combine personajes, escenarios o elementos de varios libros de la biblioteca.
- Convertir un texto informativo en un cuento.
- Crear un relato para transmitir el conocimiento que se tiene sobre un tema.
- Ilustrar un libro de la biblioteca que no tenga imágenes, generando escenarios y realizando capturas de pantalla.
- Crear las fichas de personaje de algún libro leído y jugar al *Quién es quién*.
- Crear rutas de lectura: escribir un cuento propio, y luego armar listas de recomendaciones de libros afines (en temáticas y/o géneros) que estén dentro del catálogo de la biblioteca.
- Crear fichas de personajes y luego imaginar: ¿qué libros de los que hay en la biblioteca leerían?
- Contar, en forma de cuento, la experiencia de pasar un día en la biblioteca.
- Escribir un cuento-reseña sobre un libro de la biblioteca. Puede estar narrado en primera persona, desde la voz de alguien que se «adentra» en el universo de ese libro a reseñar. ¿Qué ve? ¿Qué siente?
- Crear fichas de personaje como forma de presentarse a otros/as.

## Un ejemplo

\*Basado en una propuesta desarrollada por el equipo de la Biblioteca Popular «Municipal Cincuentenario», San Antonio Oeste, Río Negro, Argentina; en el marco del trayecto formativo «Historias en Bibliotecas».

<b>Título de la actividad o proyecto</b>	Cazadores de finales
<b>Resumen</b>	Organizados en grupos, las y los participantes leen una historia previamente iniciada en el <a href="#">Creador de historias</a> , y tienen la misión de inventarle un final. El desafío se vuelve más interesante: antes de escribir, deberán recorrer la biblioteca en busca de tarjetas con ilustraciones o fotos de objetos que luego deberán integrar en sus relatos.
<b>Momentos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>En grupos, recorrida por la biblioteca en busca de tarjetas con elementos (sin saber aún con qué objetivo se utilizarán). Selección de cinco tarjetas por grupo.</li><li>Lectura en ronda del inicio y medio de la historia iniciada por el/ la bibliotecaria.</li><li>Escritura colectiva del final de la historia, con inclusión «obligatoria» de los elementos representados en las tarjetas elegidas. Se habilita la posibilidad de intercambio de tarjetas entre grupos.</li></ul>
<b>Oportunidades para leer y/o escribir</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Lectura colectiva de la historia iniciada por el/la bibliotecario/a.</li><li>Lectura y/o escritura de tarjetas.</li><li>Escritura de documento de lluvia de ideas para posibles finales.</li><li>Escritura de finales posibles para la historia.</li><li>Lectura en voz alta de todos los finales propuestos.</li><li>Escritura de textos que comparen los finales propuestos.</li></ul>
<b>Recursos necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tarjetas impresas o ilustradas que muestren elementos varios.</li><li>Computadoras con <a href="#">Creador de historias</a> (en línea o previamente descargado).</li></ul>
<b>Ejemplo de producción final</b>	<a href="#">Misterio en el aula 13</a> ( <a href="http://bit.ly/misterioenelaula13">bit.ly/misterioenelaula13</a> ), ejemplo de historia completa, realizada por chicos y chicas de la Biblioteca Popular «Municipal Cincuentenario».

# ANIMACIONES



## ¿Qué es la animación?

La animación es una técnica audiovisual que permite **«dar vida» a objetos inanimados a partir de la ilusión de movimiento**. Animar permite crear mundos que no podrían existir de otra manera... es crear magia. En [esta infografía](http://bit.ly/infografiaanimaciones) (bit.ly/infografiaanimaciones) se dan a conocer sus principales claves.

## ¿Cómo se hace?

Para dar los primeros pasos en este lenguaje, se sugiere explorar la técnica de **animación en stop motion**: se toman muchas fotos parecidas de personas u objetos, realizando pequeños cambios entre una y otra. Cuantas más fotos se toman y más sutiles son esos cambios, más fluido se ve el movimiento final.

Una variante interesante es la técnica **cut out**, que consiste en fotografiar figuras planas, hechas con cartulina o papel.

- **Recursos digitales sugeridos** (gratuitos): para computadoras, [Monkey Jam](http://Monkey Jam) (bit.ly/descargarmonkeyjam), y para celulares o *tablets* [Stop Motion Studio](http://Stop Motion Studio) (bit.ly/descargarstopmotionstudio).
- **Tutoriales paso a paso**
  - [Animación cut out](http://Animación cut out) (bit.ly/tutorialcutout)
  - [Animación stop motion](http://Animación stop motion) (bit.ly/tutorialanimacion)

# Ideas para la biblioteca

<b>Para promover la lectura</b>	<p>Tomar como base un texto -cuento, novela, texto descriptivo, informativo, argumentativo, etc- y realizar una animación que muestre...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Una transformación o desplazamiento de uno de sus personajes, escenarios o elementos clave. ¿Aparece y desaparece? ¿Le crecen alas o un sombrero? ¿Vuela?</li><li>• La recreación de una escena o fragmento importante, o que gusta mucho.</li><li>• Una combinación inesperada («¿qué pasaría si... Harry Potter llegara al bosque de Gulubú?»).</li><li>• Una recomendación o invitación a leer (por ejemplo, a través del formato <i>booktrailer</i><sup>6</sup> animado).</li><li>• Un título, frase o conjunto de palabras que «cobran vida».</li></ul>
<b>Para promover la escritura</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Escribir un guión original para una animación sencilla. <a href="#">Aquí</a> una plantilla posible (<a href="http://bit.ly/42472tm">bit.ly/42472tm</a>).</li><li>• Ver juntos/as una animación breve (de pocos segundos) para imaginar y escribir el guión que le pudo haber servido de base.</li><li>• Crear una animación y luego redactar un tutorial para enseñar a otros y otras a hacerla.</li><li>• Combinar formas, colores y/o sonidos para crear una secuencia audiovisual animada que inspire la escritura de futuros cuentos, monólogos, poemas, diálogos, chistes, listas... ¿Cómo llegaron esas formas o figuras allí? ¿Qué sentimos cuando las vemos? ¿A qué nos recuerdan? ¡A escribir!</li></ul>

**Importante:** no es necesario que la animación final sea especialmente extensa o compleja. La potencialidad de un proyecto de animación en la biblioteca reside en cómo se aproveche para estimular la lectura y producción de textos y la creatividad en el uso de medios digitales.



6- A la manera del *trailer* de una película o serie, un *booktrailer* es un video corto que combina imágenes, texto, música y/o narración para despertar el interés por la lectura de un libro.

## Un ejemplo

\*Basado en una propuesta desarrollada por el equipo de la Biblioteca Popular Upebe, de la Ciudad de Bs As, Argentina; en el marco del trayecto formativo «Historias en Bibliotecas».

<b>Título de la actividad o proyecto</b>	Nuestro primer truco de magia (animado)
<b>Resumen</b>	Chicos y chicas crean una breve animación con la técnica <i>cut out</i> , inspirada en la lectura de una obra de teatro. El desafío consiste en dar vida a su primer «truco de magia» a través de la animación.
<b>Momentos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Se comparte una lectura en voz alta de «El nuevo», de María Inés Falconi, que cuenta la historia de Nacho, un alumno que llega a una escuela y conoce a Damián y Daniel, dos compañeros no muy amigables. En una de las escenas, Nacho busca impresionarlos realizando un truco de magia.</li><li>Se invita al grupo a inspirarse en el personaje de Nacho para crear un truco de magia animado que sorprenda y asombre a los compañeros. Podrá mostrar que <b>algo aparece, desaparece, vuela o se convierte en otra cosa....</b></li><li>Al terminar la actividad se comparte un «show de magia» y -vía aplausómetro- se elige a la animación más sorprendente.</li></ul>
<b>Oportunidades para leer y/o escribir</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Lectura grupal o individual de la obra de teatro. Puede incluir representación de alguna escena.</li><li>Redacción de un guión simple para la animación.</li><li>Documento de retroalimentación entre compañeros: «lo que más me gusta», «lo que le cambiaría» a esta animación.</li><li>Inclusión de palabras, frases o diálogos en la animación.</li><li>Escritura después de animar: ¿contamos la historia de los personajes que aparecen? ¿Cómo llegaron allí? ¿Escribimos un poema para acompañar el truco? ¿Una entrevista a sus creadores?</li></ul>
<b>Recursos necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Papeles, marcadores o crayones, tijeras.</li><li>Celulares o tablets con la app <a href="#">Stop Motion Studio</a>.</li></ul>
<b>Ejemplo de producción final</b>	<a href="#">Caldero mágico</a> ( <a href="http://bit.ly/47VAYeU">bit.ly/47VAYeU</a> ), animación realizada por chicos y chicas en el marco de una actividad en la biblioteca Upebe (Ciudad de Bs As, Argentina).

# AMBIENTACIONES DEL ESPACIO FÍSICO MEDIADAS POR TECNOLOGÍAS



## ¿Qué son las ambientaciones?

Entendemos por «ambientación» toda aquella intervención puntual de un espacio que busque **generar una experiencia sensorial** capaz de movilizar pensamientos y emociones. Las ambientaciones «mediadas por tecnologías» son aquellas que incorporan tecnología de manera central, en muchos casos para proponer una interacción directa por parte del público.

Toda ambientación incluye una narrativa y propone cierto recorrido: esto ofrece muchas oportunidades para conectar con los libros. Por ejemplo: «somos investigadores y tenemos que descubrir por qué murieron Romeo y Julieta. ¡Recorramos este espacio buscando indicios!». La luz, los muebles, las paredes, los elementos cotidianos y las tecnologías (proyecciones, sonidos, juegos, códigos QR) pueden ayudar a construir la propuesta.

## ¿Cómo se hace?

La ambientación puede realizarse dentro de la biblioteca, y en su diseño y puesta en escena pueden participar los referentes del espacio, o bien los/as propios/as usuarios/as.

En [este material](#) encontrarán algunas orientaciones para empezar a imaginar ([bit.ly/4ng8nFP](https://bit.ly/4ng8nFP)).

También pueden recorrer esta [ruleta generadora de ideas](#) ([bit.ly/3HEmAgJ](https://bit.ly/3HEmAgJ)) para empezar a inventar ambientaciones que conecten medios digitales, lectura y escritura.

# Ideas para la biblioteca

<b>Para promover la lectura</b>	<p>Tomar como base un texto o tipo de texto e idear una ambientación que invite a...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Jugar con los textos.</b> Seguir pistas para descubrir qué une a Dr. Jekyll con Mr. Hyde; enfrentar desafíos para llegar a Mordor, o para resolver un acertijo sobre una poesía de M.E. Walsh...</li><li>● <b>Sumergirse en los textos.</b> Recorrer y sentir los bosques de los hermanos Grimm, el mundo geométrico de un manual de Matemática, o el ambiente intrincado de las enciclopedias universales...</li><li>● <b>Expandir el universo de un texto.</b> Festejar la fiesta de cumpleaños de Pulgarcito, invitar a pasar una tarde dentro de la boca del Lobo Feroz, imaginar la habitación de El Sombrerero Loco...</li></ul>
<b>Para promover la escritura</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Diseñar un proyecto de ambientación mediada por tecnología, <b>redactando un documento</b> que incluya título, narrativa que sostendrá la propuesta, recorrido o experiencia que se desea generar y descripción de los elementos a utilizar.</li><li>● Diseñar <b>una ambientación que siembre ideas y conexiones para inspirar la escritura de futuros textos.</b> Objetos, palabras, ropa, fotos, preguntas, consignas, aromas, sonidos, rostros, cofres, portadas, luces, ilustraciones, juegos y otros tesoros. ¿Cómo llegaron estos elementos aquí? ¿Qué sentimos cuando recorremos este espacio? ¿A qué nos recuerda o a qué se parece? ¿Qué podría pasar aquí? ¡A escribir!</li></ul>

**Importante:** no es necesario que la ambientación genere un efecto de «espectacularidad» o gran despliegue. Con elementos simples alcanza para invitar a chicos, chicas y adolescentes a visitarla -o incluso a participar en su diseño-.



## Un ejemplo

\*Basado en una propuesta desarrollada por el equipo de la Biblioteca Popular «Estudio y Labor Santiago Pastorino», de la pcia. de Santa Fe, Argentina; en el marco del trayecto formativo «Historias en Bibliotecas».

<b>Título de la actividad o proyecto</b>	Una tarde con «El Principito»
<b>Resumen</b>	La biblioteca recrea el universo de «El Principito»: es ambientada como un asteroide, y en el espacio interior -en penumbras y con luces azules y verdes- se recrea cada uno de los planetas que visita el personaje principal. Chicos y chicas recorren la ambientación, participan de juegos y escriben sus propios relatos inspirados en la experiencia.
<b>Momentos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Niños y niñas recorren el espacio, escuchan fragmentos del libro y juegan a identificar a qué planeta pertenece cada narración.</li><li>• Por grupos, imaginan nuevos planetas que podrían ser visitados por el Principito, les ponen nombre, describen a sus habitantes y usan el <a href="#">Creador de historias</a> para crear relatos desde las perspectivas de distintos personajes.</li></ul>
<b>Oportunidades para leer y/o escribir</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura grupal o individual de «El Principito».</li><li>• Redacción de una propuesta de ambientación: título, narrativa, misión de quien la recorre, elementos a utilizar...</li><li>• Escritura a partir de la experiencia de recorrer la ambientación: ¿qué otros personajes podrían vivir aquí? ¿Contamos sus historias? ¿Escribimos una carta o postal para enviar desde este planeta? ¿Una canción que canta el Principito mientras viaja?</li></ul>
<b>Recursos necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartones, marcadores, témperas, telas y otros elementos cotidianos.</li><li>• Parlantes para reproducir audio.</li><li>• Opcional: proyector.</li></ul>
<b>Ejemplo de producción final</b>	<a href="#">Historia «¡Un pelo! ¿Una cuerda?»</a> (bit.ly/47kmFAs), escrita por chicos y chicas de la Biblioteca Popular «Estudio y Labor Santiago Pastorino» en base a su recorrido por la ambientación.

# JUEGOS DIGITALES



## ¿Qué son los juegos digitales?

Los juegos digitales son **propuestas lúdicas que se crean y/o experimentan en soportes digitales: videojuegos, trivias, salas de escape digitales, juegos de recorrido, historias interactivas, simuladores**, etc. En [esta infografía](http://bit.ly/infografiajuegosdigitales) (bit.ly/infografiajuegosdigitales) se presentan sus principales claves.

Un juego digital propone interactuar con el dispositivo de alguna manera: respondiendo preguntas, encarnando a un personaje, construyendo mundos, resolviendo desafíos, colaborando con otros/as... Jugar un juego digital -pero, sobre todo, diseñarlo y crearlo- puede ser una oportunidad para estimular la lectura y la escritura, pero también el desarrollo de habilidades clave como la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento lógico.

## ¿Cómo se hacen?

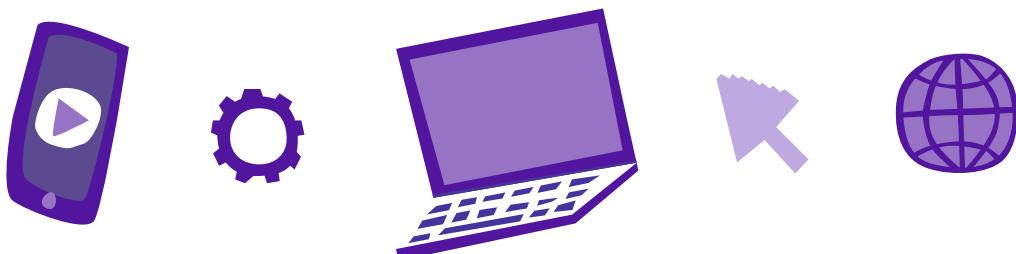
Para dar los primeros pasos en el mundo de los juegos digitales, se sugiere utilizar recursos que no requieran de conocimientos en programación, o bien explorar la programación por bloques -una forma sencilla, visual e intuitiva para empezar a programar, que no implica escritura de código-.

- **Recursos digitales sugeridos (gratuitos)**
  - Sin programar: [Wordwall.net/es](http://Wordwall.net/es), [Canva.com/es](http://Canva.com/es), [Genial.ly](http://Genial.ly)
  - Con programación (por bloques): [Scratch.mit.edu](http://Scratch.mit.edu), [Scratch Jr.](http://Scratch Jr.) (bit.ly/4p4EPN2)
- **Tutoriales paso a paso para crear juegos en Scratch:**
  - [Mi primer videojuego en Scratch](http://Mi primer videojuego en Scratch) (bit.ly/4g66GZ1)
  - [Una historia con muchos caminos y finales](http://Una historia con muchos caminos y finales) (bit.ly/47HbKRJ)
  - [Un juego de trivia sobre tu historia](http://Un juego de trivia sobre tu historia) (bit.ly/4n9yZlr)

# Ideas para la biblioteca

<b>Para promover la lectura</b>	<p>Tomar como base un texto o tipo de texto y desarrollar un juego que invite a...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Poner a prueba la comprensión.</b> Una trivia de preguntas y respuestas, un juego de encontrar pares, unir con flechas, encontrar la palabra, descubrir al personaje a través de pistas...</li><li>● <b>Encarnar a un personaje.</b> Por ejemplo: una sala de escape o una historia no lineal interactiva que invite a tomar decisiones en nombre del personaje, un minijuego de plataformas, etc.</li><li>● <b>Escenificar una lectura en voz alta.</b> Por ejemplo: una botónera de efectos especiales.</li></ul>
<b>Para promover la escritura</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Escribir un <b>documento de diseño</b><sup>7</sup> para «nuestro videojuego ideal», o imaginar el que dio pie a nuestro videojuego favorito. ¿Cómo habrá sido el documento de diseño que escribieron quienes crearon <i>Minecraft</i> o <i>Roblox</i>? <a href="#">Aquí</a> una plantilla para usar de modelo (<a href="http://bit.ly/462B7e7">bit.ly/462B7e7</a>).</li><li>● <b>Desarrollar un juego digital para inspirar la escritura de futuros textos.</b> Por ejemplo...<ul style="list-style-type: none"><li>◦ <b>Generador aleatorio de títulos o premisas para historias.</b> A partir de la combinación de palabras, oraciones, estructuras.</li><li>◦ <b>Ruleta de personajes.</b> ¿Cómo se llamará? ¿Qué le gustará y qué no? ¡Escribamos su historia!</li><li>◦ <b>Generador de imágenes potentes.</b> Un juego que combine escenarios y elementos o personajes que aparentemente no tengan nada en común, para generar una imagen llamativa o desconcertante (por ejemplo: un león bajo el mar). ¿Qué pasó allí? ¿Cómo lo resolvió el personaje?</li></ul></li></ul>

**Importante:** el objetivo de una propuesta digital «ludificada» no es exaltar la lógica competitiva o de gratificación inmediata que proponen algunos videojuegos. Su valor aparece cuando diseñar un juego se convierte en un puente para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración.



7- Un documento de diseño de un videojuego es una guía escrita que planifica y orienta el desarrollo de un futuro videojuego: puede incluir la descripción de los personajes, objetivos, mecánicas, dinámicas, estética y requisitos que tendrá.

## Un ejemplo

\*Basado en una propuesta desarrollada por el equipo de «Historias en Bibliotecas» para los Centros Pilares, Ciudad de México, México.

<b>Título de la actividad o proyecto</b>	Historias en juego
<b>Resumen</b>	Chicos y chicas leen una historia desarrollada en el <a href="#">Creador de historias</a> (por ejemplo: <a href="#">Páginas de aviadora</a> , del autor argentino Pablo Bernasconi) y luego inventan una serie de juegos para desafiar a otros y otras a adentrarse en el universo de ese relato.
<b>Momentos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura compartida de la historia.</li><li>• Intercambio de ideas sobre posibles juegos digitales vinculados al universo de esa historia.</li><li>• Desarrollo de juegos digitales.</li><li>• Ronda de testeo de juegos.</li><li>• Ronda de presentación final de juegos.</li></ul>
<b>Oportunidades para leer y/o escribir</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura de la historia inspiradora inicial.</li><li>• Escritura de documento de lluvia de ideas para posibles juegos digitales.</li><li>• Escritura de diálogos e instrucciones para el juego.</li><li>• Escritura y lectura de documentos de diseño del juego y de planilla de retroalimentación entre pares (¿qué le quitaría, qué le agregaría, qué modificaría, qué errores detecto?).</li><li>• Escritura de textos que acompañan la publicación final del juego.</li><li>• Escritura de testimonios en relación a la experiencia de desarrollar/jugar cada juego digital.</li></ul>
<b>Recursos necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Computadoras o tablets con acceso a <a href="#">Scratch</a> (en línea o fuera de línea).</li></ul>
<b>Ejemplo de producción final</b>	<a href="#">¿Qué ves?</a> ( <a href="http://bit.ly/3HHe4NY">bit.ly/3HHe4NY</a> ), juego desarrollado en Scratch para desafiar a lectores del cuento <a href="#">Páginas de aviadora</a> ( <a href="http://bit.ly/47jjjO9">bit.ly/47jjjO9</a> ), de Pablo Bernasconi.

## PARA SEGUIR PENSANDO....

Las bibliotecas pueden ser espacios sumamente estratégicos para fomentar un vínculo más significativo, relevante y humano con las tecnologías digitales. A la vez, los medios digitales les ofrecen nuevas oportunidades para acercar a las comunidades experiencias creativas que despierten el deseo de leer y escribir.

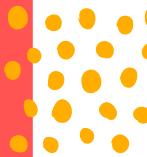
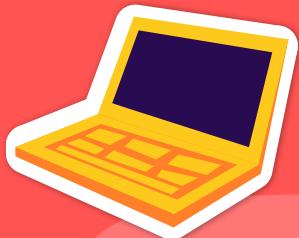
La escritura de cuentos en el [Creador de historias](#) o la producción de animaciones, ambientaciones mediadas por tecnologías o juegos digitales son solo algunos ejemplos de los múltiples proyectos digitales creativos que una biblioteca puede impulsar. Esta guía es una invitación a seguir explorando las combinaciones posibles y a abrir juntos la caja negra de la tecnología, para descubrir las nuevas formas de leer, escribir, imaginar, crear y compartir que habitan en ella.



### Para más información

[www.historiasparaarmar.org](http://www.historiasparaarmar.org)  
[contacto@historiasparaarmar.org](mailto:contacto@historiasparaarmar.org)

# HISTORIAS PARA ARMAR



[chicos.net](http://chicos.net)

Disney