

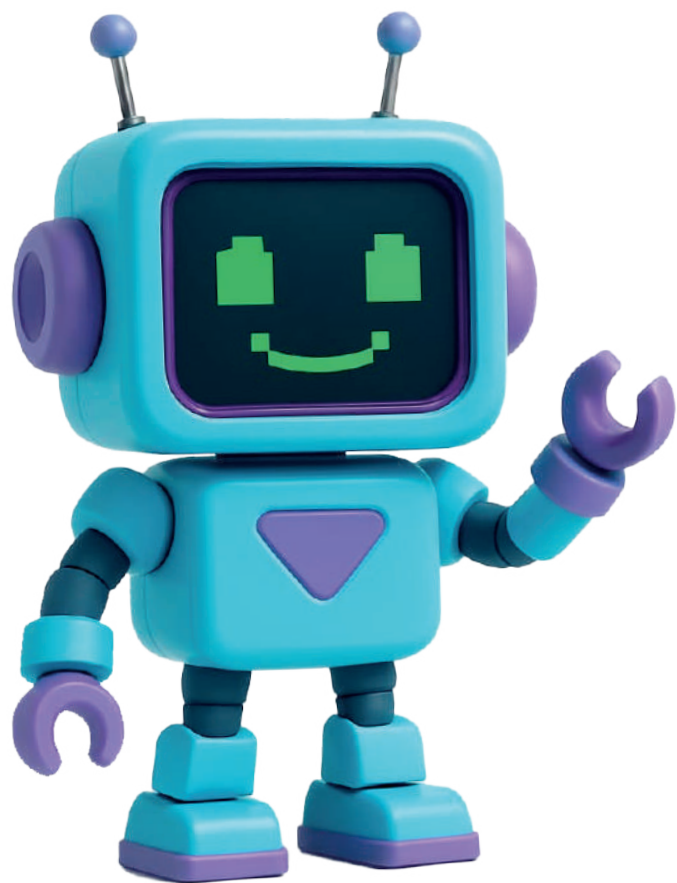
CAJA DE HERRAMIENTAS

COLABORATORIO ESCÉNICO

DIGITAL 2025

Experiencias de creación con Inteligencia Artificial

Índice



Introducción.....	01
¿Por qué y para qué esta cartilla?.....	02
Reflexiones para cuidadores y cuidadoras ¿Pantallas sí o no?.....	03
Antes de los 2 años: Sin pantalla, con vínculos reales.....	04
De los 2 a los 5 años: Pantallas con compañía y medida.....	06
De 6 a 8 años: Acompañar para aprender a usar.....	08
De 9 a 12 años: Navegar con cuidado y sin redes sociales.....	10
De 13 a 17 años: Autonomía con acompañamiento crítico.....	12
Experiencias de creación con Inteligencia Artificial.....	15
Mariposa atrapada.....	18
La carrera en el río.....	20
La cueva misteriosa.....	22
La tormenta inesperada.....	24

EL COLABORATORIO ESCÉNICO DIGITAL.

Experiencias de Creación con IA nace como una apuesta cultural y pedagógica que busca abrir nuevos caminos para la creación artística en la infancia. Este proyecto, desarrollado por el colectivo cultural Urban Ideas en el marco de la beca Estrategias Novedosas de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte [SCRD] explora cómo la inteligencia artificial puede convertirse en una aliada de la imaginación de los niños y niñas. Aquí, la tecnología no reemplaza la creatividad, sino que la potencia; las ideas, personajes e historias surgen de la voz y la sensibilidad de los más pequeños, mientras que la IA se convierte en una herramienta para darles vida en forma de narraciones animadas, cuentos digitales y experiencias audiovisuales.

La presente cartilla es un recurso diseñado para acompañar a cuidadores, madres, padres y docentes en el proceso de integrar estas experiencias creativas en los ámbitos educativos y de entretenimiento infantil. Queremos que este material sea una guía práctica e inspiradora que muestre cómo la inteligencia artificial puede utilizarse de manera responsable para estimular la imaginación, el pensamiento crítico y la participación cultural de los niños y niñas. El propósito es que ellos no solo consuman contenidos digitales, sino que también se conviertan en creadores activos, capaces de narrar sus propios mundos, inventar personajes entrañables y compartir historias con otros niños y niñas.

Durante la ejecución del proyecto, llevamos a cabo una serie de laboratorios creativos que servirán como ejemplo para replicar y dinamizar en diferentes contextos educativos y comunitarios. Estos espacios abordaron temas como la creación de historias, el diseño de personajes, la actuación y la dramaturgia, la animación digital, la creación sonora con elementos cotidianos, la composición musical, así como el montaje y la edición audiovisual. Cada uno de estos procesos permitió que los participantes exploraran el arte desde distintas dimensiones, integrando saberes, juegos y experiencias sensoriales con el apoyo de las herramientas digitales. La cartilla recoge estas experiencias, ofreciendo metodologías y recomendaciones para que otros cuidadores y educadores puedan adaptarlas en sus propios escenarios.

Finalmente, este material también invita a reflexionar sobre el uso responsable de la inteligencia artificial y de las pantallas en la vida de los niños y niñas. Proponemos abrir conversaciones necesarias sobre cuánto tiempo dedicar, qué tipo de contenidos priorizar, cómo acompañar el consumo digital y cómo enseñarles a distinguir entre lo creado por seres humanos y lo generado por IA. De esta manera, más allá de formar consumidores pasivos, buscamos fomentar una niñez creativa, crítica y participativa, capaz de habitar la esfera cultural pública con sus propias voces y miradas.



¿Por qué y para qué esta cartilla?

El objetivo de esta cartilla es motivar y acompañar procesos de exploración y creación artística con niños y niñas a través del uso responsable de herramientas de inteligencia artificial, brindando a madres, padres, docentes y cuidadores orientaciones prácticas para integrar la tecnología de manera progresiva, creativa y crítica en sus contextos educativos y familiares. A partir de las experiencias desarrolladas, buscamos fortalecer la agencia cultural local, promoviendo la protección y el ejercicio de los derechos culturales de la infancia, al tiempo que se visibilizan sus capacidades creativas y se reconoce su papel como productores activos de contenidos artísticos. Esta cartilla invita, así, a que la inteligencia artificial no reemplace la imaginación infantil, sino que la potencie, abriendo caminos para que las voces y narrativas de los niños y niñas circulen en la esfera pública y contribuyan a la construcción de entornos más participativos, sensibles y diversos.

Reflexiones para cuidadores y cuidadoras ¿Pantallas sí o no?

En la conversación sobre las pantallas y la infancia es fundamental evitar posturas extremas: ni idealizarlas como la solución a todo, ni satanizarlas como un enemigo absoluto. Instituciones como la Organización Mundial de la Salud [OMS], la Academia Americana de Pediatría y la Sociedad Francesa de Pediatría coinciden en que el uso excesivo de pantallas o la exposición a contenidos inadecuados puede traer riesgos para el desarrollo físico, emocional, cognitivo y social de los niños y niñas. Entre ellos se encuentran la alteración del sueño, la reducción del tiempo de juego activo, dificultades en la concentración y en las interacciones sociales. Sin embargo, también es cierto que vivimos en un entorno profundamente digital, donde las pantallas forman parte de la vida cotidiana en el hogar, en la escuela, en los espacios de socialización y en la cultura en general. Por eso, más que plantearnos la pregunta de “¿pantallas sí o pantallas no?”, lo que resulta verdaderamente relevante es cómo, cuándo y para qué se usan.

Asumir que las pantallas son inevitables no significa renunciar a nuestro rol como cuidadores, por el contrario, implica reconocer la necesidad de acompañar a los niños y niñas en su relación con el mundo digital de forma consciente, progresiva y responsable. El reto no está en prohibir, sino en guiar y dosificar, estableciendo límites claros según la edad, la etapa de desarrollo y las necesidades emocionales y sociales de cada niño o niña. Existen estrategias que nos permiten discernir en qué momentos es positivo incluir las pantallas como herramienta educativa, lúdica o creativa, y en qué otros momentos es necesario priorizar el juego libre, el contacto con la naturaleza, la lectura compartida o las interacciones cara a cara.

Esta reflexión, que abarca desde la primera infancia hasta la adolescencia (0 a 17 años), busca dar a madres, padres, docentes y cuidadores criterios prácticos para tomar decisiones más equilibradas que fortalezcan tanto el bienestar como la creatividad y la autonomía de los niños y niñas en la era digital. Una de las propuestas más reconocidas para orientar el acercamiento de niños y niñas al mundo digital es la estrategia 2-6-9-12, formulada por el psiquiatra infantil francés Serge Tisseron y respaldada por la Asociación Francesa de Pediatría Ambulatoria (AFPA). Esta iniciativa se ha consolidado como un referente internacional porque plantea una introducción progresiva y consciente de la tecnología en la vida de la infancia, entendiendo que no se trata de prohibir de manera absoluta ni de permitir sin límites, sino de acompañar cada etapa del desarrollo con orientaciones acordes a sus necesidades emocionales, cognitivas y sociales. La estrategia ofrece a familias, cuidadores y docentes una guía clara para reflexionar sobre cuándo y cómo acercar a los niños y niñas al mundo digital, promoviendo un uso que reconozca tanto los riesgos como las oportunidades de las pantallas, y recordando siempre que el acceso a estas herramientas debe ser gradual, guiado y situado en un contexto de cuidado y aprendizaje compartido.



Antes de los 2 años:
Sin pantalla, con vínculos reales



Antes de los 2 años: Sin pantalla, con vínculos reales

Se recomienda que en esta primera etapa de vida los bebés y niños pequeños no tengan acceso a pantallas. La razón es clara: entre los 0 y los 2 años el cerebro se encuentra en una fase de desarrollo acelerado, donde los aprendizajes más importantes provienen de la exploración sensorial, el movimiento corporal, la imitación y, sobre todo, del vínculo afectivo con sus cuidadores. Las experiencias cara a cara, como el contacto visual, las caricias, el juego libre o el balbuceo compartido, son insustituibles para la construcción de la seguridad emocional y del lenguaje.

Cuando se introducen pantallas en esta edad, sobre todo de manera prolongada o sin supervisión, los estudios han evidenciado riesgos como retrasos en el desarrollo del lenguaje, dificultades en la capacidad de atención, problemas de sueño, irritabilidad, menor disposición al juego activo y síndrome del ojo flojo¹. Esto ocurre porque el cerebro aún no está preparado para procesar los estímulos rápidos, brillantes y bidimensionales de las pantallas, los cuales pueden interferir con la maduración de conexiones neuronales fundamentales. Además, el tiempo frente a una pantalla desplaza momentos valiosos de interacción humana y exploración física, que son justamente los pilares del aprendizaje temprano.

Por eso, en esta etapa se propone reemplazar el uso de pantallas por experiencias reales y significativas: cantar, jugar al escondite, mirar juntos un libro con ilustraciones, dejar que el bebé explore texturas y objetos seguros, salir a caminar, hablarle mientras se realizan las actividades cotidianas, y sobre todo, responder a sus gestos, balbuceos y miradas. Estas interacciones no solo estimulan el cerebro de los bebés, sino que también fortalecen el apego, la confianza y la comunicación emocional.

Un tip clave para las familias es recordar que no se trata de entretener constantemente al bebé con estímulos digitales, sino de ofrecerle un ambiente rico en experiencias sensoriales y humanas. Si los cuidadores sienten la necesidad de recurrir a pantallas (por ejemplo, para hacer una videollamada con un familiar), lo ideal es que ese uso sea breve, compartido y siempre mediado por el adulto, de modo que se convierta en una experiencia social y no en una exposición pasiva.

¹ El síndrome del ojo flojo u ojo perezoso refiere a la disminución de la capacidad y agudeza visual en los niños y niñas, sobre todo cuando implica ver con distancia, puesto que el ojo se acostumbra a ver de cerca y le resulta difícil ahora ver a lo lejos. Esto no es por causa de problemas en la salud visual, sino más bien en la programación que el cerebro

2 a 5 años:
Pantallas con compañía y medida



De los 2 a los 5 años: Pantallas con compañía y medida

La estrategia plantea para este rango de edad, que las pantallas pueden comenzar a aparecer en la vida de los niños y niñas, pero siempre de manera muy limitada, acompañada y con un propósito claro. En esta etapa, los pequeños están desarrollando su lenguaje, su imaginación y sus habilidades sociales, por lo que las pantallas no deben reemplazar ni el juego simbólico, ni la exploración del entorno, ni la interacción cara a cara con otras personas. La recomendación es que el tiempo frente a pantallas no supere los 30 a 60 minutos al día como máximo, y que este se distribuya en momentos cortos, nunca continuos (de 15 a 20 minutos), para no interferir con otras experiencias vitales más importantes para su desarrollo.

El riesgo de exceder estos límites está relacionado con la pérdida de interés en el juego activo y creativo, dificultades en la concentración, alteraciones en el sueño y un aumento de la irritabilidad. Además, el exceso de exposición puede dificultar la regulación emocional, porque las pantallas suelen ofrecer gratificación inmediata que compite con la paciencia y la creatividad que se desarrollan en el juego libre. Por eso, resulta esencial que las familias comprendan que no todo contenido digital es adecuado y que, incluso cuando se respetan los tiempos, la calidad de lo que se consume es tan importante como la cantidad.

En esta edad se deben priorizar contenidos educativos, narrativos y creativos, que inviten a imaginar, cantar, bailar o interactuar. Los programas deben estar diseñados específicamente para la primera infancia, con un ritmo pausado y sin exceso de estímulos visuales o sonoros, priorizando siempre el uso de pantallas pasivas en lugar de interactivas².

Para las familias algunos tips prácticos: ver siempre los contenidos en compañía del niño o la niña y comentarlos juntos, establecer rutinas claras donde las pantallas no tengan lugar —como las comidas o la hora de dormir—, y alternar el consumo digital con actividades físicas, juegos simbólicos, lectura de cuentos o manualidades. Si se quiere introducir a los niños y niñas en procesos creativos con tecnología o incluso dar sus primeros pasos con la inteligencia artificial, lo más recomendable es hacerlo de forma lúdica y guiada, por ejemplo inventando una historia juntos y luego explorando cómo la IA puede convertirla en un dibujo o en un pequeño relato. De este modo, la tecnología no desplaza la imaginación, sino que se convierte en un recurso para potenciarla, siempre con la mediación activa y consciente de los adultos.

² Las pantallas pasivas son dispositivos de visualización para observar contenido, como un televisor, sin interacción directa. En cambio, las pantallas interactivas permiten al usuario manipular el contenido en tiempo real tocando, deslizando o dibujando sobre ellas, como en una tableta o un celular, generando mayor conexión y estimulación.

6 a 8 años:
Acompañar para aprender a usar



De 6 a 8 años: Acompañar para aprender a usar

Entre los 6 y los 9 años, se propone un acercamiento más estructurado a las pantallas, pues los niños y niñas ya han iniciado la etapa escolar y las tecnologías comienzan a convertirse en una herramienta de apoyo para su aprendizaje. Sin embargo, esto no significa un acceso libre, sino un uso regulado y siempre acompañado. En esta etapa, el tiempo frente a pantallas no debería superar una hora diaria en promedio, procurando que sea de calidad y que nunca desplace actividades clave como el juego físico, la lectura, la interacción social y el descanso. La prioridad sigue siendo que las pantallas sean un complemento, no el eje central de la vida cotidiana.

Uno de los principales riesgos de exceder estos límites es que el exceso de consumo digital puede afectar la concentración, el rendimiento escolar y la capacidad de mantener la atención en tareas que no son tan estimulantes como los dispositivos. Además, la sobreexposición puede favorecer el sedentarismo, la ansiedad e incluso dificultades para conciliar el sueño. Otro punto crítico es el contacto con contenidos inadecuados para la edad, lo cual puede generar miedo, confusión o aprendizajes distorsionados sobre la realidad.

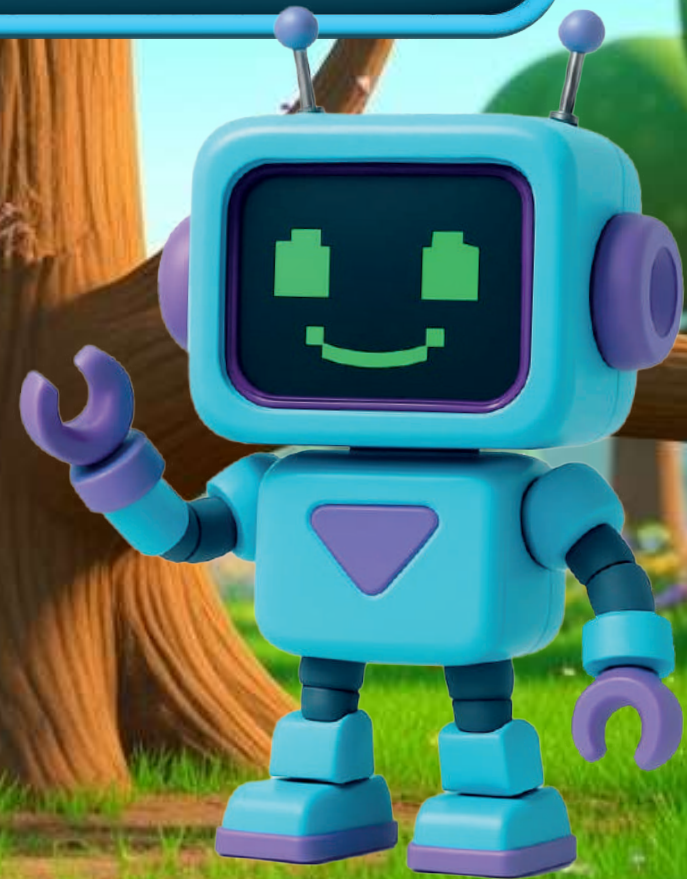
En este rango, no se recomienda de ninguna manera el acceso a internet abierto, ya que fácilmente se pueden desbloquear páginas o contenidos inapropiados que los niños o niñas no tienen la capacidad de filtrar por sí mismos. Además, se da un NO rotundo a los videojuegos en esta edad, pues la mayoría de ellos están programados para generar conductas adictivas y aprendizajes ligados a la competencia, la inmediatez y, en muchos casos, la violencia. En esta etapa, los niños y niñas aún no han desarrollado plenamente la capacidad de distinguir entre el bien y el mal en un sentido moral, por lo que exponerlos a estas dinámicas puede impactar negativamente su desarrollo socioemocional y normalizar conductas que no comprenden del todo.

Respecto a los contenidos, se recomienda priorizar recursos educativos, programas o aplicaciones que fortalezcan el aprendizaje escolar, estimulen la curiosidad científica, la creatividad artística y el pensamiento crítico.

Para las familias, resulta clave asumir un rol activo de mediadores. Algunos tips útiles son: establecer horarios claros para el uso de pantallas, acompañar siempre que el niño o la niña esté conectado, conversar sobre lo que se ve en internet o en los programas para reforzar la comprensión y los valores familiares, y proponer actividades híbridas donde lo digital se combine con lo real. Por ejemplo, si se utiliza una aplicación de dibujo, luego se puede invitar a recrear esa obra con pintura en papel; o si un video enseña una receta sencilla, cocinar juntos en casa. De esta forma, la tecnología se convierte en un puente hacia experiencias vivas, que enriquecen el aprendizaje y fortalecen los vínculos familiares, evitando que se convierta en un sustituto de ellos.

9 a 12 años:

Navegar con cuidado y sin redes



De 9 a 12 años: Navegar con cuidado y sin redes sociales

A partir de los 9 años, se sugiere que los niños y niñas pueden comenzar a tener acceso a internet, pero siempre de forma acompañada y supervisada. Este cambio permite que la tecnología se convierta en una herramienta de exploración y aprendizaje, pero no debe entenderse como apertura total y sin filtros. Incluso en esta etapa se enfatiza que el uso debe seguir estando guiado por adultos, con controles parentales activos, ya que los niños y niñas aún carecen de la madurez necesaria para discernir contenidos riesgosos o engañosos en la red.

Una recomendación clave en esta franja de edad es no permitir el acceso a redes sociales, ni la creación de perfiles personales, debido a que el lóbulo frontal, responsable de la toma de decisiones y del juicio moral, todavía no está completamente desarrollado. Esto los hace más vulnerables a influencias externas, presión de grupo o estímulos emocionales que no están preparados para procesar críticamente. Permitir redes sociales antes de los 12 años podría exponerlos a riesgos como el ciberacoso, la búsqueda de validación a través de “me gusta” o comentarios, y dinámicas de comparación que afectan la autoestima. Además, su capacidad para autorregular el tiempo digital y la exposición emocional aún está en formación.

Para proteger a los niños y niñas, se recomienda que el tiempo frente a pantallas se mantenga en un máximo de hora y media diaria, incluyendo el uso relacionado con la escuela. Lo importante es priorizar actividades que fomenten el movimiento, la interacción social cara a cara, la lectura, el deporte o la creatividad artística, como también lo ha señalado la Asociación Española de Pediatría. Cuando se utilice internet, debe ser en dispositivos fijos, con controles parentales, y siempre en espacios comunes del hogar, no en dormitorios o baños, para facilitar la supervisión.

Para las familias, algunos consejos útiles son: navegar acompañadamente, comentar juntos lo que se ve, detectar y hablar sobre posibles contenidos confusos o alarmantes, pactar horarios claros y pausas frecuentes. Es interesante aprovechar el interés que puedan tener por la tecnología para introducirlos a la creación: escribir cuentos juntos y luego explorar cómo una herramienta de IA podría ilustrarlos o convertirlos en pequeñas animaciones. De este modo, se promueve el desarrollo de la creatividad y la alfabetización digital, sin caer en el consumo pasivo o individual de contenidos, y se construye una relación saludable y crítica con la tecnología.

13 a 17 años:
Autonomía con acompañamiento crítico



De 13 a 17 años: Autonomía con acompañamiento crítico

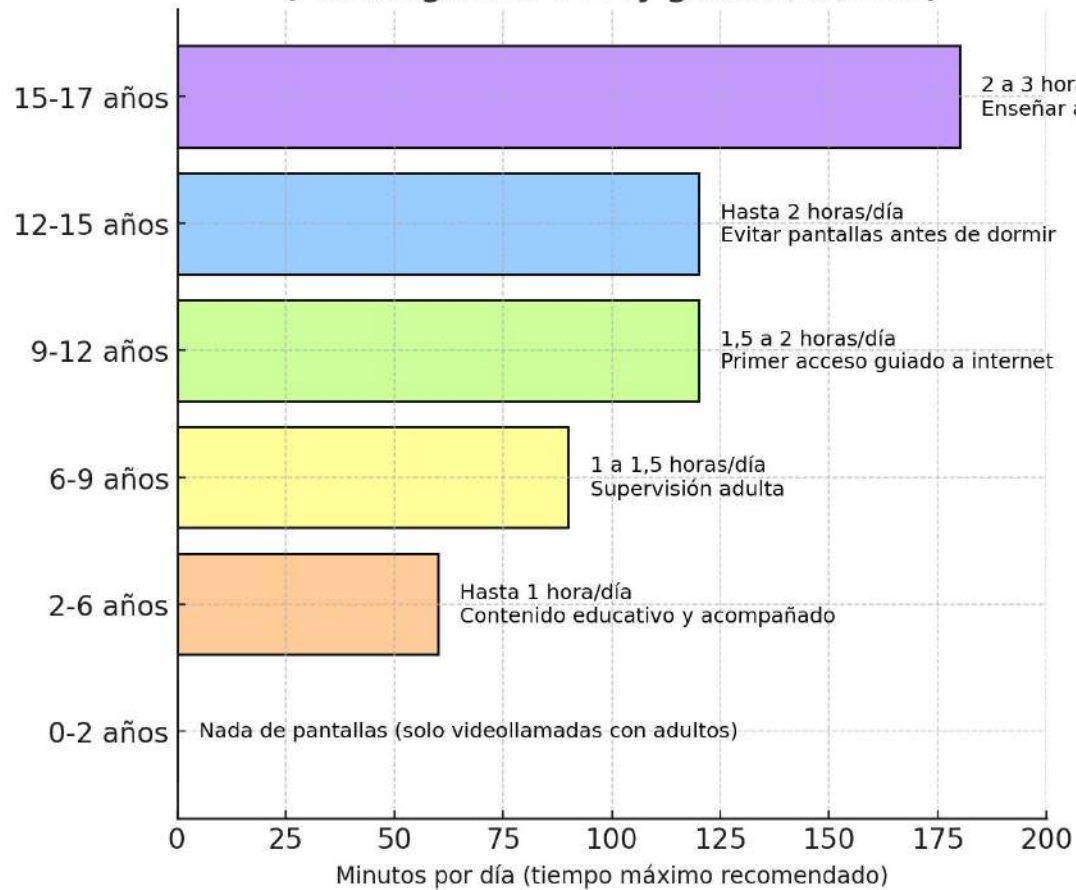
A partir de los 13 años, se reconoce que los adolescentes ya pueden tener acceso más amplio al mundo digital, incluyendo videojuegos y en algunos casos redes sociales (cumpliendo siempre con las reglas de edad mínima para cada aplicación), siempre que este ingreso se dé bajo un marco de acompañamiento, diálogo y límites claros. A esta edad, el desarrollo neurológico avanza, pero aún no está completado, lo que significa que la capacidad de autorregulación, la toma de decisiones y la valoración de consecuencias siguen en proceso de maduración. Por eso, aunque se abren nuevas posibilidades de interacción y creación digital, es fundamental que no se confunda autonomía con ausencia de acompañamiento.

Los riesgos más comunes en esta franja de edad incluyen el exceso de tiempo en pantallas, el impacto en el rendimiento académico, los problemas de sueño, la exposición a ciberacoso y la vulnerabilidad frente a dinámicas de validación social que ofrecen las redes. También es un periodo donde se intensifica el riesgo de adicciones digitales, tanto por videojuegos en línea como por redes sociales, pues ambos entornos están diseñados para captar y retener la atención a través de recompensas inmediatas. El contacto con contenidos inadecuados —violencia, pornografía, discursos de odio— es un riesgo real, por lo que sigue siendo crucial contar con filtros parentales, espacios de conversación abiertos y un monitoreo equilibrado.

La recomendación general es que el tiempo frente a pantallas en estas edades no supere las dos horas diarias de ocio digital, diferenciando claramente entre el uso académico y el recreativo. En cuanto a contenidos, es clave priorizar experiencias digitales que potencien el pensamiento crítico, la creatividad, la participación en comunidades de aprendizaje y la expresión artística o cultural. El acceso a redes sociales debe hacerse de manera gradual, con reglas claras sobre privacidad, límites en la exposición pública y un acompañamiento cercano en la construcción de identidad digital. Del mismo modo, los videojuegos pueden explorarse siempre que se escojan títulos apropiados para la edad, alejados de la violencia y enfocados en la cooperación, la estrategia o la creatividad.

Para las familias, la clave está en el acompañamiento crítico y el diálogo constante. Más que prohibir, se trata de enseñar a discernir, a cuestionar y a autorregular. Una buena práctica es establecer acuerdos familiares de uso de pantallas, conversar sobre noticias falsas o publicidad engañosa, y promover espacios donde el adolescente pueda crear con la tecnología en lugar de solo consumirla: producción de videos, música digital, ilustraciones o proyectos colaborativos apoyados en inteligencia artificial. Así, se construye una relación con lo digital que fortalece la autonomía, pero desde la responsabilidad y la consciencia de sus riesgos y posibilidades.

Tiempo recomendado de pantallas según la edad (Estrategia 3-6-9-12 y guías AAP/OMS)





Experiencias de creación
con Inteligencia Artificial



El Colaboratorio Escénico Digital nació con una idea muy sencilla: abrir un espacio donde los niños y las niñas puedan jugar, crear y contar sus propias historias usando herramientas digitales. Queremos que ellos mismos descubran nuevas formas de expresarse y que encuentren en la tecnología una aliada para dar vida a su imaginación.

Muchas veces los contenidos que se hacen para la infancia no les permiten ser protagonistas. Aquí buscamos lo contrario: que inventen personajes, que sueñen con sus mundos y que narren desde su propia mirada.

En este proceso exploramos la creación de historias, la música, el juego y la edición de contenidos, lo que nos llevó a un resultado muy especial: cuatro cuentos cortos creados por niños y niñas de la localidad de Bosa, en Bogotá, con el apoyo de herramientas de inteligencia artificial.

Hoy queremos compartir contigo esas mismas herramientas, para que también puedas explorarlas en casa, crear nuevas historias en familia y descubrir cómo la imaginación puede convertirse en un puente de unión y juego con las infancias.

1. Con ChatGPT

Crea una historia

Imagina que estás con los niños, niñas y les preguntas:

"Si pudieras crear un personaje mágico, ¿cómo sería? ¿Un animal, un objeto que habla, un héroe con poderes?"

Cuando tengan sus ideas, escríbelas en ChatGPT con algo como:

"Crea una pequeña historia de 5 oraciones con un personaje llamado [nombre], que vive en [lugar] y sueña con [sueño]."

Después lean la historia juntos y deja que ellos la cambien o inventen un nuevo final.



2. Con Whisk

Dale forma a la historia

Elige con ellos la parte favorita del cuento y ponla en Whisk. Por ejemplo:

"Un gato astronauta mira la luna desde su nave de cartón."

Cuando aparezca la imagen, compárala con lo que imaginaron y pregúntales:

"¿Se parece a lo que pensaste? ¿Qué le cambiarías?"

Así verán cómo sus palabras se transforman en dibujos.

3. Con Kling AI

Dale movimiento

Escoge una imagen hecha en Whisk y descríbela en Kling AI para convertirla en un video. Por ejemplo:

"Un dragón verde mueve sus alas sobre un bosque mágico iluminado por luciérnagas."

Cuando vean el clip, invítalos a inventar sonidos, voces o diálogos para acompañar la animación.



CHATGPT



WHISK



KLING AI

Mariposa atrapada

En un soleado día en el bosque,
Mariposa volaba alegremente entre las flores.
Rocco, distraído con su larga cola,
golpeó un árbol y sin querer
atrapó a Mariposa entre las ramas.

Erizo corrió por ayuda y trajo a Cangrejo y a Willo.
Juntos, cortaron las ramas con cuidado
hasta liberar a Mariposa.

Rocco se disculpó y Mariposa le respondió con
dulzura:
—Cuando nos movemos, debemos pensar en los
demás para no causar daño sin querer.

Desde ese día, todos aprendieron a moverse con
respeto y cuidado.

Moraleja:

*Piensa en los demás al moverte, porque tus acciones
siempre afectan a quienes te rodean.*



Experiencia

Observa el cuento animado aquí



"Rescatemos a la mariposa"

Materiales: Tela verde (árbol), mariposas de papel o fieltro, música suave.

Desarrollo: Se coloca una tela verde extendida en el suelo (árbol) y las mariposas pegadas con cinta. Los niños deben turnarse para "rescatar" a las mariposas usando sus manos o con ayuda de una pinza de ropa.

Objetivo: Desarrollar motricidad fina, coordinación y trabajo en equipo.

Reflexión: Conversar sobre cómo nos sentimos cuando ayudamos a un amigo.

La carrera en el río



Un caluroso día, los amigos se reunieron junto al río.
Erizo propuso una carrera
para ver quién llegaba primero al otro lado.

—¡Yo ganaré, soy el más rápido! —dijo orgulloso.

Todos aceptaron.

Mariposa volaría ligera, Rocco nadaría,
Cangrejo construiría un puente con troncos
y Willo planeaba usar su capa y extintor como propulsor.

La carrera comenzó y cada uno avanzó con entusiasmo.
Pero en medio del río, Rocco salpicó tanta agua
que Mariposa casi fue arrastrada, Cangrejo perdió un tronco
y Willo cayó de cabeza al agua.

Erizo, que iba adelante, se dio cuenta y regresó.

—¡Esperen! ¿De qué sirve ganar si mis amigos tienen problemas?

Entonces, en lugar de competir, todos unieron fuerzas:
Rocco cargó a Cangrejo en su espalda.
Willo secó las alas de Mariposa.
Erizo les marcó un camino seguro sobre las piedras.
Al final cruzaron juntos y celebraron riendo.

Moraleja:

*No siempre gana el más rápido;
lo importante es llegar juntos y ayudar a los demás.*



Experiencia

Observa el cuento animado aquí



“Los barquitos amigos”

Materiales: Bandejas largas con agua o recipientes grandes, barquitos de papel o tapas recicladas, pitillos/sorbetes, palitos o piedras pequeñas para hacer obstáculos.

Desarrollo: Los niños colocan sus barquitos en el agua. Soplando con los pitillos los hacen avanzar, pero descubrirán que algunos se quedan atrás o se traban con obstáculos. La regla es que la carrera termina cuando todos los barquitos llegan juntos a la meta, ayudándose a empujar o quitando los obstáculos entre todos.

Objetivo: Fomentar la cooperación y la idea de que llegar juntos es más valioso que ganar solos.

Reflexión: “¿Qué cosas podemos hacer para que todos lleguemos juntos y nadie se quede atrás?”

La cueva misteriosa

Un día de exploración, los amigos encontraron una cueva misteriosa.

—¡Vamos a ver qué hay dentro! —propuso Mariposa, llena de curiosidad.

Pero pronto se dieron cuenta de que adentro estaba muy oscuro.

—Yo no puedo ver nada —dijo Rocco nervioso.

—Yo tampoco, si corro aquí, podría chocar y hacer daño —agregó Erizo.

Cangrejo levantó sus pinzas de luz, pero no alcanzaban lo suficiente.

Entonces Willo dijo:

—Tengo una idea. Si usamos mi extintor, puedo generar una chispa de luz y Rocco puede reflejarla con sus escamas brillantes.

Así lo hicieron: Willo lanzó un destello, Rocco lo reflejó y Cangrejo lo amplificó con sus pinzas metálicas.

La cueva se iluminó, revelando un hermoso mural de piedras brillantes que parecían estrellas.

Todos quedaron maravillados. Mariposa revoloteó diciendo:

—Si cada uno usa su talento, juntos podemos iluminar hasta la oscuridad más grande.

Moraleja:

La cooperación y el respeto hacen brillar lo que parece imposible.



Experiencia

Observa el cuento animado aquí



"Estrellas en la cueva"

Materiales: Linternas pequeñas, cartón con huecos (como una cueva estrellada), música ambiental.

Desarrollo: Se apagan parcialmente las luces del salón. Cada niño recibe una linterna para buscar "estrellas" (pegatinas brillantes) en la cueva de cartón. Cuando todos encuentran una, iluminan juntos el cielo.

Objetivo: Estimular la seguridad en la oscuridad, juego cooperativo y confianza.

Reflexión: Hablar sobre cómo no es tan difícil superar los miedos si estamos acompañados.

La tormenta inesperada

Un día, mientras exploraban el bosque,
Mariposa revoloteaba alegremente entre las flores.
El cielo estaba despejado y todos disfrutaban del día.

—¡Es perfecto para volar alto! —dijo Mariposa subiendo
cada vez más.

Pero de pronto, unas nubes grises comenzaron a cubrir el
cielo.

—Hmm... eso no estaba aquí hace un rato —dijo Willo,
mirando preocupado hacia arriba.

El viento sopló con fuerza y Mariposa fue arrastrada.
Erizo intentó correr para seguirla, pero en el suelo
las ramas volaban por todas partes y lo hacían tropezar.
Cangrejo trató de sujetar las ramas con sus pinzas,
pero eran demasiadas.

Entonces Willo pensó en un plan.

—Yo puedo usar mi extintor y acercarme a Mariposa.

Erizo corrió de un lado a otro
apartando ramas voladoras.
Cangrejo sujetó las más grandes
para que no golpearan a Willo.
Willo, impulsado por su extintor,
llegó hasta Mariposa y la tomó suavemente.

Cuando al fin tocaron el suelo,
la tormenta comenzó a calmarse.
El sol volvió a brillar y un arcoíris iluminó el cielo.

Mariposa sonrió agradecida.
Rocco, todavía nervioso, añadió:

—La tormenta nos enseñó algo: cuando soplan vientos
fuertes, no debemos separarnos, sino mantenernos unidos y
cuidarnos unos a otros.

Moraleja:

*Cuando llegan los problemas, la mejor protección es mantenerse
unidos y apoyarse mutuamente.*



Experiencia

Observa el cuento animado aquí



"El sonido de la tormenta"

Materiales: Tiras de papel de colores, cinta adhesiva, música alegre.

Desarrollo: Se simula la tormenta: los niños mueven telas grises o azules mientras suena música de viento. Después, juntos arman un arcoíris pegando las tiras de colores en la pared.

Objetivo: Fomentar el trabajo colaborativo y la resiliencia frente a las dificultades.

Reflexión: "¿Qué podemos hacer para ayudar a un amigo cuando la vida se pone difícil?"



El “Colaboratorio Escénico Digital -
Experiencias de creación con
inteligencia artificial” es una iniciativa
de Urban Ideas en alianza con
Colectivo Reggio Emilia, Corporación
Without Borders y Gimnasio Moderno
Reggio Emilia, con el apoyo del
Programa Distrital de Estímulos de la
Alcaldía Mayor de Bogotá.

Bosa - Bogotá - Colombia 2025



CAJA DE HERRAMIENTAS

COLABORATORIO ESCÊNICO

DIGITAL 2025

Experiencias de creación con Inteligencia Artificial

