

Línea Ares — El universo narrativo (biblia del mundo y los personajes)

ROBOTSchool · Documento maestro (fuente única) Versión 0.1 —
Junio 2026

El **mundo común** que conecta las 12 historias de la línea, para que cada libro deje de ser una isla y todo sea *“un hilo que no se corta”*. Construye sobre la **historia de Ares** (la promoción y su profe Marcela) y le da nombre, lugar y reglas: dónde pasa todo, quiénes son, cómo crecen y cómo se entrelazan los relatos de Transición a 11°.



1. La premisa en una frase

En el barrio Ares, una promoción de estudiantes y su profe Marcela crecen juntos resolviendo, año tras año, los problemas reales de su comunidad (los ODS) — y el barrio, libro a libro, se vuelve más seguro, limpio, verde y conectado.

El lugar donde lo construyen todo es **el Taller Ares**. Y quien presenta cada misión es **Ada, la búha del Taller** (la mascota del logo): la guía que acompaña al estudiante los doce años.

2. El héroe eres tú (la promoción que crece)

El protagonista no es un personaje lejano: **es el estudiante**, que sube de rango a medida que crece (esto ya es la gamificación de la línea):

Explorador (Transición–2°) → **Constructor** (3°–5°) → **Inventor** (6°–8°) → **Innovador** (9°–11°).

Y **Marcela crece con ellos**: cada banda gana su propia insignia docente. Empezó repartiendo frutas; termina viendo a su promoción entregarle al barrio una plataforma que lo sostiene. Ese es *el hilo que no se corta*.

3. El elenco

Personaje	Rol en el mundo	Aparece en	Para qué sirve
Ada, la búha	Guía y narradora del Taller (mascota/logo)	Todos los libros	Presenta “La historia”, hace la pregunta que detona, da pistas
Profe Marcela	La docente que acompaña a la promoción	Todos (hilo del docente)	Da asombro, no respuestas; camina entre las mesas preguntando “¿y si...?”
Robi, Reco, Soli	Robots-amigos del Taller	Exploradores (Trans, 1°, 2°)	Compañeros de los más pequeños, cuando aún no construyen solos
Tito · Gota	Personajes-símbolo de los proyectos	Constructores (3°, 4°)	Puente entre el robot-amigo y el inventor real

Personaje	Rol en el mundo	Aparece en	Para qué sirve
Doña Rosa · Don Julio	Vecinos reales del barrio	4° (huerta) · 5° (mano)	Personas concretas a quienes la tecnología ayuda
Mía	Primera niña-inventora de la promoción	5°	Construye una mano que ayuda a don Julio
Lía, Mateo, Sara	La promoción ya inventora	Inventores (6°, 7°, 8°)	Lideran misiones de datos para la comunidad
Andrés, Valentina, Camilo	La promoción innovadora	Innovadores (9°, 10°, 11°)	Construyen los sistemas que conectan el barrio

Maduración del relato (clave para no infantilizar a los grandes): -

Exploradores: el mundo se vive con **amigos-robot** (pensamiento mágico, apropiado a los 5–7 años). - *Constructores:* aparecen **personajes-símbolo y vecinos reales**; el niño empieza a ayudar a personas de verdad. - *Inventores / Innovadores:* ya son **los chicos de la promoción** resolviendo problemas reales con datos y sistemas; el tono se acerca al de un equipo que emprende.

4. El mapa del universo (los 12 libros como misiones del barrio Ares)

Grado	Quién lidera	Lugar del barrio	El nudo (problema/ ODS)	Rango
Trans.	Robi	El salón	No hay instrumentos para la clase de música (ODS 4)	Explorador
1°	Reco	El patio	El patio amanece lleno de basura mezclada (ODS 12)	Explorador

Grado	Quién lidera	Lugar del barrio	El nudo (problema/ ODS)	Rango
2°	Soli	El pueblo	Cuando hay tormenta, el pueblo se queda sin luz (ODS 7)	Explorador
3°	Tito	El cruce del colegio	No hay semáforo; carros y niños casi chocan (ODS 11)	Constructor
4°	Gota · doña Rosa	La huerta de doña Rosa	La huerta se seca; nadie sabe cuándo regar (ODS 6)	Constructor
5°	Mía · don Julio	El taller del barrio	Don Julio no puede agarrar sus herramientas (ODS 9)	Constructor
6°	Lía	La quebrada	Una lluvia sorpresa inunda el barrio (ODS 13)	Inventor
7°	Mateo	La huerta comunitaria	La huerta da menos cada año (ODS 2)	Inventor
8°	Sara	El colegio	Se bota mucho y nadie sabe cuánto (ODS 12)	Inventor
9°	Andrés	Su casa	La factura de luz sube y nadie sabe por qué (ODS 7)	Innovador
10°	Valentina	Las calles del barrio	El aire pica y no hay pruebas (ODS 11)	Innovador
11°	Camilo	Todo el barrio	Las huertas van por su lado, sin conectarse (ODS 2+11)	Innovador

5. Los hilos de continuidad (lo que hace que sea UN solo mundo)

1. **La huerta que crece.** La huerta de **doña Rosa** (4°, agua) se vuelve la **huerta comunitaria** que Mateo automatiza (7°) y, al final, **uno de los nodos** de la red de huertas de Camilo (11°). *Una huerta, tres grados, un hilo.*
2. **El barrio que mejora.** El cruce de Tito (3°), el aire de Valentina (10°) y la comunidad conectada de Camilo (11°) son **el mismo barrio Ares**, cada vez mejor.
3. **Ada y Marcela siempre.** La búha presenta cada misión; la profe acompaña a la misma promoción los doce años.
4. **De amigo-robot a constructor de robots.** Robi, Reco y Soli acompañan a los pequeños; años después, esos mismos niños **construyen sus propios robots**. El que necesitaba un amigo-robot ahora los crea.
5. **La pregunta crece.** De “¿cómo hago que el mundo me responda?” (Transición) a “¿cómo hacemos que la comunidad se cuide sola?” (11°).

6. El meta-arco (la historia completa de la promoción)

Acto 1 · Exploradores — *El mundo responde.* Tocaban una fruta y suena: descubren que **lo que hacen tiene efecto**. **Acto 2 · Constructores** — *Ya no juegan: construyen.* Ayudan a vecinos reales (doña Rosa, don Julio) con máquinas que resuelven. **Acto 3 · Inventores** — *Le dan vida a las cosas.* Sus sistemas sienten, deciden y actúan solos con datos. **Acto 4 · Innovadores** — *Conectan la comunidad.* Construyen sistemas que unen al barrio; el proyecto final de Camilo enlaza todo lo aprendido.

Cierre: la promoción que empezó tocando frutas le entrega al barrio una **comunidad conectada y sostenible**. Marcela cierra su ciclo habiendo visto el hilo completo. *Aprender fue un hilo que no se cortó.*

7. Tono y voz por banda

- **Exploradores:** cuento tierno, fantasía amable, frases cortas; la búha habla directo al niño.
 - **Constructores:** aventura de “constructor que ayuda”; aparecen personas reales del barrio.
 - **Inventores:** misión con compañeros; el problema es de la comunidad y se resuelve con datos.
 - **Innovadores:** caso/reto casi profesional; el estudiante lidera un equipo; tono de emprendimiento social.
-

8. Reglas del universo (canon — para escribir coherente)

- Todo pasa en **el barrio Ares** y se construye en **el Taller**. No inventar otros mundos.
 - **Ada** narra; **Marcela** acompaña (nunca da la respuesta hecha).
 - El **desenlace de cada historia ES el proyecto** que el niño construye (no se resuelve solo).
 - Los **vecinos y lugares reaparecen** cuando tenga sentido (doña Rosa, la huerta, el barrio).
 - El tono **madura con la edad**; nada de infantilizar a los grandes ni abrumar a los pequeños.
 - Siempre atado a un **ODS** real y a una **necesidad de la comunidad**.
-

9. Cómo se aplica (y qué falta)

1. Cada sección “**La historia**” de los 12 libros la **narra Ada** y respeta este canon (hoy ya tienen inicio-nudo-desenlace; falta nombrar a Ada/Marcela y los hilos de continuidad).
2. **Retrofit** sugerido: añadir a las historias las menciones de continuidad (la huerta que vuelve, el barrio que mejora) y la voz de Ada.
3. **Arte de personajes:** diseñar a Ada, Marcela, los robots-amigos y la promoción (hilo de diseño) — hoy son texto.

4. **Bandas 3–4:** sus historias jugables (motor Python-en-navegador) siguen pendientes.

Fin del documento v0.1. Es la biblia del mundo Ares; unifica las 12 historias (inicio-nudo-desenlace), la historia de la promoción (historia_ares) y el modelo de libro-historia (doc 22).