



CAJA DE HERRAMIENTAS DE RECURSOS

SECUENCIA 3: Creación del protagonista "El Héroe Climático"

Objetivo: Educadores, Trabajadores Juveniles, Formadores

Duración estimada: 60 minutos

Contexto: Contextos de aprendizaje formales, no formales e informales

Materiales y herramientas: mesas, sillas, con pizarra/pizarra virtual, internet, ordenadores, etc.

Las actividades pueden realizarse de forma individual, colaborativa o en entornos facilitados, dependiendo del contexto educativo y las necesidades de los alumnos.

1. OBJETIVOS

- El objetivo de esta secuencia es guiar a los participantes en la creación del protagonista de su Libro de Aventuras, definiendo un "Héroe Climático" vinculado a un desafío climático específico.
- Los participantes identificarán los rasgos de personalidad, valores, motivaciones y vulnerabilidades del personaje, para construir un perfil de protagonista claro y estructurado, comprensible y accesible para todos, incluidos jóvenes con Dificultades Específicas de Aprendizaje (TAL).
- También será importante asegurarse de que el protagonista esté claramente conectado con el reto climático seleccionado y sea capaz de actuar dentro de la historia.

(Para consideraciones narrativas y educativas sobre el papel del protagonista en la narración climática, véase [el Tutorial 3](#))



2. DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA

El protagonista, "El Héroe Climático", es la figura central del Libro de Aventuras. El objetivo no es crear un héroe o heroína "perfecto", sino un personaje que enfrente desafíos reales, que sepa tomar decisiones difíciles y experimentar las consecuencias de sus actos de primera mano.

Deben ser creíbles, motivados y capaces de afrontar el "conflicto" interno que encontrarán, lo que les permitirá crecer durante la aventura. Y, por supuesto, deben estar fuertemente vinculados al tema climático elegido. ¿Cómo son y qué pasos debemos dar para identificar y crear a nuestro héroe o heroína?

2.1. El concepto de Héroe Climático

Será un joven quien tendrá que enfrentarse y tomar conciencia de un problema medioambiental, que será el foco y el desafío que se le pide "resolver". Un personaje con limitaciones, pero con determinación, con el que los lectores pueden identificarse. Se pueden sugerir ejemplos que no necesariamente estén relacionados con el clima, personajes reales que puedan convertirse en un punto de partida o simplemente un comienzo. Si partimos de los estereotipos de género, pueden ser revocados y usados como punto de referencia.

2.2. Los elementos fundamentales del personaje

Para definir al protagonista, los participantes responden **preguntas simples y concretas**, permitiendo personajes diversos y no estandarizados.

- ¿Quiénes son?
- ¿Qué quieren?
- ¿A qué tienen miedo?
- ¿Qué tipo de vida llevan?
- ¿Cuál es su entorno de vida?
- ¿A qué desafío climático se enfrentan?
- ¿Qué pueden perder o ganar con sus decisiones?
- ¿Ya son conscientes del cambio climático o lo descubren durante la historia?



3. ACTIVIDADES PROPUESTAS

Actividad 1 - Lluvia de ideas: ¿Quién es nuestro Héroe Climático?

Duración: 10 - 15 min

El educador anima a los participantes a compartir ideas sobre el protagonista, centrándose en **evitar estereotipos** y crear personajes diversos.

El grupo comenta:

- Edad y entorno de vida (ciudad, pueblo, bosque, isla, etc.)
- Cómo el entorno influye en el personaje
- Fortalezas y debilidades
- Habilidades o falta de conocimiento relacionadas con el tema climático
- Qué motiva al personaje a actuar

Se puede utilizar una hoja de trabajo estructurada para apoyar esta actividad de lluvia de ideas (véase [la Secuencia 5](#)).

Actividad 2 - Perfil del protagonista

Duración: 20–25 min

Los participantes completan una hoja estructurada de perfil de protagonista ([Anexo 1](#)), que incluye:

- Nombre
- Edad
- Dónde viven
- Lo que les gusta hacer
- Su principal problema
- El reto climático al que se enfrentan
- Lo que arriesgan a perder
- Su principal miedo
- Su cualidad más útil

Esta actividad es realmente importante, ya que representa la primera fase creativa. Los participantes pueden responder con textos breves y descriptivos, sugerir imágenes y/o



dibujos que les ayuden a "visualizar" a su protagonista. Pueden mencionar personajes reales de los que se inspiran para "moldear" a su protagonista. Es importante que justifiquen sus decisiones, ya que esto les dará material adicional del que apoyarse, ayudándoles a visualizar los comportamientos y eventos de la historia. Además, pueden desarrollar el carácter, la base del tema climático, imaginando que podrían ser científicos, profesionales o, al contrario, alguien que no sabe absolutamente nada.

Actividad 3 - Dibujar o construir tu "Héroe Climático"

Duración: 15–20 min

Los participantes visualizan a su protagonista utilizando:

- dibujo a mano alzada, o
- herramientas gráficas digitales simples (véase [Caja de herramientas digital](#))

Esta actividad apoya la visualización y prepara material que luego podrá incluirse en el Libro de Aventuras.

Actividad 4 - Presentación del personaje

Duración: 10 min 15 - 20 min

Al final de las Actividades 1, 2 y 3, cada participante o grupo presenta a su protagonista y recibe retroalimentación. A continuación, sugiero preguntas para una provisión de retroalimentación:

- ¿Está el Héroe Climático claramente conectado con el desafío climático elegido?
- ¿El personaje tiene motivaciones, fortalezas y debilidades claras?
- ¿Puede este protagonista llevar a decisiones y consecuencias significativas en la historia?

4. CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITALES - Herramientas para la secuencia

Esta secuencia puede incluir herramientas digitales opcionales para apoyar la creación visual y la representación de personajes. Se pide a los participantes que dibujen, no solo



porque esto facilita la visualización de los personajes, sino también porque el libro deberá incluir una serie de ilustraciones que expliquen y apoyen el texto.

A continuación enumeramos brevemente algunas herramientas de nuestra [Caja de Herramientas Digital](#), invitándote a ver [el Tutorial 5](#) para recibir una guía detallada sobre el uso de herramientas digitales.

Categoría: Herramientas de ilustración e imagen

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [Vectr](#)
- [GIMP – Programa de Manipulación de Imágenes GNU](#)

Además, [la Secuencia 11](#) es muy útil para editar y adaptar imágenes para uso narrativo.

5. CÓMO APLICAR ESTAS ACTIVIDADES EN CONTEXTOS FORMALES E INFORMALES

Contextos de educación formal (por ejemplo, escolar)

- Actividades de redacción descriptiva y análisis de personajes
- Presentación oral como ejercicio de comunicación

Contextos no formales e informales (trabajo con jóvenes, entornos comunitarios)

- Creación colaborativa del protagonista
- Actividades artísticas y creativas
- Interpretación para "interpretar" al personaje

6. ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON SLD

- Plantillas de hoja de personaje preestructuradas
- Opción para usar imágenes en lugar de texto
- Uso de iconos que representan emociones y rasgos de carácter
- Soporte de audio para lectura y comprensión



- Más tiempo permitido para definir rasgos de carácter
- "Elección guiada" con listas predefinidas (por ejemplo, valiente, curioso, preocupado, etc.)

7. TUTORIALES RELACIONADOS

- [Tutorial 3 - Creando narrativas climáticas atractivas](#)
- [Tutorial 4 - Técnicas de Narración Interactiva \(Juego de Rol y Toma de Decisiones\)](#)
- [Tutorial 5 - Uso de herramientas digitales y multimedia para contar historias](#)



ANNEXO 1

EL PERFIL DEL PROTAGONISTA

Instrucciones: esta actividad es realmente importante, ya que representa la primera fase creativa. Puedes responder con textos breves y descriptivos, o sugerir imágenes y/o dibujos para ayudarte a "visualizar" a tu personaje principal.

Nombre	
Edad	
¿Dónde viven?	
¿Qué les gusta hacer?	
¿Cuál es su principal problema?	



Cofinanciado por
la Unión Europea

¿El reto climático al que se enfrentan?	
¿Qué arriesgan perder?	
¿Su mayor miedo?	
¿Cuál es su cualidad más útil?	