



CAJA DE HERRAMIENTAS DE RECURSOS

SECUENCIA 12 - Creando un libro de aventuras visualmente interactivo (ejemplo Genially)

Objetivo: Educadores, Trabajadores Juveniles, Formadores

Duración estimada: 90–120 minutos

Contexto: Contextos de aprendizaje formales, no formales e informales

Materiales: ordenadores o tabletas, conexión a internet, estructura de la historia terminada (Secuencia 8), materiales visuales (Secuencia 10), plantillas de storyboard, plataforma digital (por ejemplo, Genially). Se prepara el anexo especial que incluye la plantilla interactiva de historia Genial y puede utilizarse.

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

1. OBJETIVOS

El objetivo de esta secuencia es guiar a los alumnos para combinar texto, imágenes y elementos interactivos en un Libro de Aventuras coherente y visualmente atractivo.

Los alumnos seguirán:

- Transfiere contenido narrativo estructurado a un formato digital interactivo
- Combinar texto, imágenes y elementos de navegación
- Diseña puntos de decisión claros y botones interactivos
- Reflexiona sobre la experiencia del usuario y el ritmo narrativo
- Garantizar accesibilidad y claridad para los jóvenes

Esta secuencia representa la fase de implementación práctica del Libro de Aventuras Climáticas Interactivas.

RESULTADOS TANGIBLES: al final de la secuencia, los participantes elaborarán un primer borrador funcional de un Libro de Aventuras visualmente interactivo.



2. DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA

Después:

- Creando al protagonista ([Secuencia 3](#))
- Estructuración de la narrativa interactiva ([Secuencia 8](#))
- Diseño de escenas visuales ([Secuencia 10](#))

Los participantes integran ahora todos los elementos en un único producto interactivo.

El enfoque se traslada de la narración a la **experiencia de usuario (UX)**:

- ¿La navegación es intuitiva?
- ¿Son claramente visibles las opciones?
- ¿El texto es legible?
- ¿El ritmo permite la reflexión?
- ¿Las imágenes apoyan la comprensión?

La plataforma digital se convierte en un entorno narrativo.

2.1 De la estructura de la historia a las páginas digitales

Una experiencia digital clara y bien dosificada apoya la comprensión y el atractivo. La implicación de los participantes en este paso profundizará la comprensión, fomentará una interacción significativa y fortalecerá su conexión con la experiencia global.

Los estudiantes comienzan creando:

- Una portada
- Una página de introducción
- Páginas de escena con texto + visuales
- Páginas de decisión con botones interactivos
- Múltiples páginas finales

Cada escena corresponde al ID de la Escena desarrollado en [la Secuencia 8](#).

Principios importantes:

- Bloques de texto cortos (3-6 líneas)



- Botones interactivos claros
- Estilo visual consistente
- Enlaces lógicos de navegación

2.2 Diseño para la experiencia del usuario y el ritmo narrativo

La narración interactiva requiere un ritmo cuidadoso.

Los participantes consideran:

Legibilidad del texto

- Fuentes grandes y transparentes
- Extensión limitada de párrafo
- Alto contraste entre texto y fondo

Claridad de navegación

- Botones claramente etiquetados
- Colocación consistente de las elecciones
- No hay "callejones sin salida"

Ritmo narrativo

- Alternancia entre leer y elegir
- Momentos de tensión seguidos de consecuencias
- Número equilibrado de puntos de decisión

El objetivo es crear una lectura fluida y un flujo de interacción.

3. ACTIVIDADES PROPUESTAS

Actividad 1 - Establecer la estructura digital

Duración: 20-30 min

Herramienta digital recomendada: Genially. Por favor, consulta el [Toolbox_Genially](#) digital y [el tutorial de Youtube](#)

El objetivo de esta actividad es establecer la base estructural del Libro de Aventuras.



Participantes:

- Crear el archivo principal del proyecto
- Fondos de página y estilo general
- Inserta la portada e introducción
- Establece una plantilla de diseño consistente

Al final de esta actividad, los alumnos disponen de una estructura de maquetación digital consistente lista para alojar el contenido de la historia.

Actividad 2 - Insertar texto e imágenes

Duración: 30-40 min

Ten en cuenta que el contenido para los participantes de SLD debe adaptarse para facilitar la lectura en pantalla y alinearse con los principios de accesibilidad. Consulte la Secuencia 14 para más información.

Transferencias de participantes:

- Texto de la escena (abreviado y adaptado para pantalla)
- Ilustraciones visuales de [la Secuencia 10](#) y [la Secuencia 11](#)
- Títulos y subtítulos

Comproban:

- Alineación de texto
- Consistencia de la fuente
- Posicionamiento de imagen
- Espacio para elementos interactivos

Los educadores fomentan la prueba de pantalla (lectura desde la perspectiva del espectador).

Actividad 3 - Creación de Puntos de Decisión Interactivos

Duración: 30-40 min



IMPORTANTE: cada decisión debe reflejar claramente las relaciones de causa y efecto definidas en [la Secuencia 8](#).

Alumnos:

- Insertar botones u objetos clicables
- Opciones de enlace a páginas de escenas correctas
- Rutas de navegación de prueba
- Verifica que todas las sucursales lleven a algún sitio

Ponen a prueba la historia mediante:

- Siguiendo cada camino
- Comprobación de errores
- Evaluación de la claridad de las consecuencias

La Actividad refuerza cómo un diseño reflexivo convierte una narrativa estática en una experiencia atractiva e interactiva. Al construir y probar cuidadosamente los puntos de decisión, los alumnos no solo aplican habilidades técnicas, sino que también profundizan en su comprensión de las relaciones de causa y efecto dentro de la historia. Garantizar que cada elección conduzca a un resultado significativo fortalece la coherencia narrativa y la inmersión del usuario. Las pruebas entre pares mejoran aún más este proceso al aportar nuevas perspectivas, ayudando a identificar lagunas, inconsistencias o consecuencias poco claras. En última instancia, este paso anima a los alumnos a pensar críticamente tanto sobre la narración como sobre la experiencia del usuario, resultando en una narrativa interactiva más pulida, con propósito e impactante.

Actividad 4 - Pruebas y perfeccionamiento con usuarios

Duración: 15-20 min

Los alumnos intercambian proyectos y ponen a prueba el Libro de Aventuras de los demás.

Proporcionan comentarios sobre:

- Claridad
- Compromiso



- Facilidad de navegación
- Impacto emocional
- Visibilidad del mensaje climático

La Actividad enfatiza el valor de la reflexión y la iteración para crear una experiencia interactiva significativa. Al probar los Libros de Aventuras de los demás, los estudiantes obtienen una visión de cómo perciben su trabajo los usuarios reales, destacando tanto fortalezas como áreas de mejora. La retroalimentación sobre claridad, implicación, navegación, impacto emocional y visibilidad del mensaje climático ayuda a garantizar que la historia no solo sea funcional, sino también con propósito y atractiva. La implementación de estas mejoras fortalece la calidad general del proyecto y refuerza la importancia del diseño centrado en el usuario. Esta etapa anima a los alumnos a perfeccionar sus ideas, responder constructivamente a la retroalimentación y reconocer que la narración impactante suele surgir mediante ajustes y colaboraciones continuos.

4. CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITALES - Herramientas para la secuencia

Categoría: Plataformas de presentación interactivas

- [Genially](#)
- [Canva](#) (modo de presentación interactiva)
- Google Slides (ramificación basada en hipervínculos)
- PowerPoint con enlaces internos

Categoría: Herramientas de edición visual

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [GIMP](#)

Se invita a los educadores a consultar [el Tutorial 5](#) para obtener orientación técnica.

5. CÓMO APLICAR ESTAS ACTIVIDADES EN CONTEXTOS FORMALES E INFORMALES

Contextos de educación formal (por ejemplo, escolar)



- Trabajo en proyectos TIC
- Práctica de alfabetización digital
- Integración transversal (Lengua + Arte + Educación Ambiental + Tecnología)
- Proyectos de narración digital en grupo

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

- Talleres digitales colaborativos
- Eventos de presentación pública
- Exposiciones interactivas de narración
- Campañas de concienciación climática lideradas por jóvenes

6. ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON SLD

- Utiliza plantillas prediseñadas
- Número límite de opciones por página (máximo 2)
- Usa iconos junto a los botones
- Proporciona narración de audio (si es posible)
- Evita páginas saturadas
- Utiliza patrones de disposición consistentes
- Permitir la construcción digital basada en grupos

Una estructura visual clara y predecible mejora la accesibilidad.

7. TUTORIALES RELACIONADOS

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



TÍTULO DEL LIBRO

Adventure Book

EMPEZAR

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui oia deserunt mollit anim id est laborum.



CONTINUAR

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui o

¿QUÉ HARÍAS?

⇒ Opción 1

⇒ Opción 2

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui o



¿QUÉ HARÍAS?

⇒ Opción 1

⇒ Opción 2

Hechos e información relacionados con el problema del cambio climático

Por qué importa esta historia

Hecho 1

1

2

3

Hecho 2

1

2

3

Hecho 3

1

2

SIGUIENTE



Este libro de aventuras es una creación del proyecto Erasmus+ Green Saga

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista u opiniones expresados son responsabilidad exclusiva del autor o autores y no reflejan necesariamente los puntos de vista u opiniones de la Unión Europea o de la Agencia de la Juventud. Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la subvención pueden ser consideradas responsables de las mismas

Proyecto GREEN SAGA (2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123)



**Cofinanciado por
la Unión Europea**