

Número de Proyecto 2024-2-LT02-KA220-YOU-
00023123



**GREEN
SAGA**

ESTRUCTURACIÓN DE LA PROPUESTA FORMATIVA



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

GREEN SAGA

Estructuración de la propuesta formativa

Estructuración de materiales del taller — WP3A1.5

Índice

Resumen del proyecto	1
Introducción a la formación	2
Objetivos generales de formación	2
Usando la Caja de herramientas de Green Saga	2
Resumen de la estructura de la formación	3
Evaluación previa y posterior a la formación	3
Qué miden los cuestionarios	3
Para el formador: administrar la evaluación	4
Módulo 1: Bienvenidos, calentamiento y rompehielos	5
1. Propósito	5
2. Objetivos de aprendizaje	5
3. Presentación y bienvenida (10 minutos)	5
4. Cuestionario previo a la formación (10 minutos)	6
5. Actividades rompehielos	6
Actividad A: Mi momento climático (15 minutos)	6
Actividad B: La historia que recuerdo (15 minutos)	6
Actividad C: Dos verdades y un mito climático (15 minutos)	6
Actividad D: Mapa de Decisiones (15 minutos)	7
6. Formación de grupos y reglas básicas (5–10 minutos)	7
7. Transición al Módulo 2	7
Módulo 2: Narrativas ramificadas: Historia y características principales	8
1. Propósito	8
2. Objetivos de aprendizaje	8
3. Contenido del módulo	8
3.1 De la lectura pasiva a la autonomía del lector.	9
3.2 Estructura de las narrativas ramificadas	9

3.3 Orígenes y evolución	9
3.4 Características principales	9
3.5 Valor Educativo y Pedagógico	9
4. Metodología	9
5. Materiales requeridos	9
6. Pregunta para la reflexión (Transición al módulo 3)	10
7. Documentación de WP3A1.5	10
Módulo 3: Jugar y analizar historias de aventuras interactivas	11
1. Propósito	11
2. Objetivos de aprendizaje	11
3. Enfoque metodológico	12
4. Estructura de la actividad	12
4.1 Formación del grupo	12
4.2 Fase de Juego	12
4.3 Retroalimentación digital inmediata — Wooclap	12
5. Materiales requeridos	12
6. Recopilación y documentación de datos (WP3A1.5)	13
7. Pregunta para la reflexión (transición al módulo 4)	13
Módulo 4: Necesidades, rasgos distintivos y puesta en común	14
1. Propósito	14
2. Objetivos de aprendizaje	14
3. Estructura de Informe	15
4. Identificación de necesidades específicas de los jóvenes	15
5. Documentación para WP3A1.5	15
Módulo 5: Pedagogía con libros de aventuras y diseño narrativo climático	16
1. Propósito	16
2. Objetivos de aprendizaje	16
3. De la enseñanza rígida al juego transformador	17
4. Desarrollo de narrativas centradas en el clima	17
4.1 Aprender a través del juego (Más allá de la gamificación)	17
4.2 Qué debe definirse antes de escribir	17
5. Marco de Documentación de Libros de Aventuras	17
6. Integración de personajes reales y ficticios	17

7. Diagrama de gráficos y lógica de ramificación	18
8. Diseño Inclusivo y Accesible	18
9. Documentación de WP3A1.5	18
Módulo 6: Herramientas para la Narración Interactiva — Caja de Herramientas de Green Saga	19
1. Propósito	19
2. Objetivos de aprendizaje	19
3. El papel de la caja de herramientas	20
4. Resumen de la caja de herramientas	20
5. Demo 1: Hilo (columna vertebral estructural)	20
6. Demo 2: Genially (Interacción Visual)	21
7. Demo 3: Audacity (Dimensión de Audio)	21
8. Conclusión	21
9. Documentación de WP3A1.5	21
Módulo 7: Reto de Creación: Mini libros de aventuras para el cambio climático	22
1. Propósito	22
2. Objetivos de aprendizaje	22
3. Estructura del módulo	23
3.1 Introducción (5 minutos)	23
3.2 Ejemplo de demostración (15 minutos)	23
4. El Reto de Creación en Tres Pasos	23
Reto 1: Construir la base de la historia (30 minutos)	23
Desafío 2: Ramificación de la historia (30 minutos)	24
Desafío 3: Transformación digital y accesibilidad (10 minutos)	24
5. Directrices para el Libro de Mini Aventuras	24
6. Rol del formador	24
7. Documentación de WP3A1.5	25
Módulo 8: Presentaciones, Comentarios de los Pares y Cierre	26
1. Propósito	26
2. Objetivos de aprendizaje	26
3. Estructura de la presentación	27
4. Proceso de retroalimentación entre pares	27
5. Reflexión colectiva	27

6. Cuestionario posterior a la formación (8 minutos)	27
7. Cierre formal	27
8. Documentación para WP3A1.5	27
Conclusión	29
La formación Green Saga está diseñada como un bucle de retroalimentación práctica: la experiencia y los conocimientos de los trabajadores juveniles moldean directamente las herramientas y recursos que se utilizarán en todo el proyecto	29
Lo que consigue la formación	29
Mirando hacia adelante	29

Resumen del proyecto

Green Saga es un proyecto Erasmus+ de 24 meses de duración diseñado para impulsar a los jóvenes a participar de manera significativa en la acción climática. El proyecto une a cinco organizaciones socias de toda Europa en una misión compartida: transformar la conciencia ambiental en una acción proactiva y personal de sostenibilidad.

El proyecto crea 15 libros de aventuras que simulan la toma de decisiones reales sobre sostenibilidad. Una caja de herramientas interactiva de recursos apoya a los educadores en el uso del aprendizaje basado en historias. La misión es fomentar el pensamiento crítico y la empatía en la próxima generación de ciudadanos concienciados con el medioambiente a través de una educación basada en la pedagogía narrativa.

Introducción a la formación

Objetivos generales de formación

Esta formación de dos días está diseñada para dotar a los trabajadores juveniles de los conocimientos, habilidades y herramientas prácticas necesarias para crear e impartir experiencias interactivas de libros de aventura centrados en el cambio climático. Al finalizar la formación, los participantes serán capaces de:

- Comprender la historia, la estructura y el valor educativo de las narrativas interactivas
- Aplicar principios eco-pedagógicos a la narración climática
- Diseñar libros de aventuras interactivos inclusivos, accesibles y basados en la investigación
- Utilizar herramientas digitales de la Caja de herramientas de Green Saga (Twine, Genially, Audacity y otras) para crear y compartir historias
- Facilitar actividades de libros de aventuras con jóvenes de 16 a 26 años
- Integrar la educación ambiental basada en narrativas en su práctica actual de trabajo juvenil

Usando la Caja de herramientas de Green Saga

Cada módulo de esta formación está complementado con herramientas y tutoriales desarrollados específicamente para el proyecto Green Saga. Estos recursos están disponibles gratuitamente en la página web del proyecto y están diseñados para usarse junto o de forma independiente a esta formación.

Todas las herramientas, secuencias y tutoriales están disponibles en:
greensagaproject.eu

La Caja de Herramientas de Recursos contiene 15 secuencias prácticas organizadas en cuatro categorías:

- Construcción de la base de la narrativa climática (Secuencias 1-2)
- Creación de personajes, dinámicas y estructura narrativa (Secuencias 3-7)
- Digitalización y producción multimedia (Secuencias 8-13)
- Pruebas y retroalimentación (Secuencias 14-15)

Siete tutoriales ofrecen orientación paso a paso sobre habilidades clave:

- Tutorial 1: Diseñando experiencias de aprendizaje basadas en la aventura
- Tutorial 2: Caja de herramientas de recursos; Visión general y navegación
- Tutorial 3: Creación de narrativas climáticas atractivas
- Tutorial 4: Técnicas de Narración Interactiva; Juego de roles y toma de decisiones

- Tutorial 5: Uso de herramientas digitales y multimedia para contar historias
- Tutorial 6: Adaptación a diferentes estilos de aprendizaje y grupos de edad
- Tutorial 7: Facilitación de discusiones en grupo y desafíos de resolución de problemas

Resumen de la estructura de la formación

Esta formación ha sido diseñada como un programa de dos días, pero la estructura es flexible: el horario puede adaptarse a diferentes contextos y los módulos pueden usarse de forma independiente.

Módulo	Título
Módulo 1	Bienvenidos, calentamiento y rompehielos
Módulo 2	Libros de aventuras interactivos: historia y características principales
Módulo 3	Jugar y analizar historias interactivas de aventuras
Módulo 4	Necesidades, rasgos distintivos y puesta en común
Módulo 5	Pedagogía con libros de aventuras y diseño narrativo climático
Módulo 6	Herramientas para la narración interactiva: Caja de herramientas de Green Saga
Módulo 7	Desafío de Creación: Mini libros de aventuras para el cambio climático
Módulo 8	Presentaciones, comentarios entre compañeros y cierre

Evaluación previa y posterior a la formación

Para medir el impacto de la formación y captar pruebas de aprendizaje, se invita a los participantes a completar dos breves cuestionarios: uno antes de que comience la formación y otro al final del segundo día. Ambos cuestionarios están alojados en Google Forms y son accesibles a través de los enlaces o códigos QR proporcionados por el formador.

Cuestionario previo a la formación: completado en el Módulo 1.

Cuestionario posterior a la formación: completado después del Módulo 8, antes de que los participantes se marchen.

Qué miden los cuestionarios

Ambos cuestionarios cubren las mismas dimensiones, permitiendo una comparación directa antes y después:

- Conocimientos previos de narraciones del tipo “Elige tu propia historia” y formatos de libros de aventuras interactivos
- Familiaridad con la eco-pedagogía y la educación centrada en el clima
- Confianza usando herramientas de narración digital (Twine, Genially, Audacity)
- Experiencia diseñando materiales de aprendizaje inclusivos o accesibles
- Disposición para usar métodos basados en la aventura con sus propios grupos juveniles

Para el formador: administrar la evaluación

Comparte el enlace del Formulario Pre-Formación o el código QR con los participantes al principio. Comparte el Formulario Post-Entrenamiento al inicio del segmento final del Módulo 8, permitiendo tiempo para completarlo antes de que el grupo se disuelva. Recuerda a los participantes que las respuestas son anónimas.

Consejo para formadores: Muestra el código QR en una diapositiva o tarjeta impresa en cada asiento.

Si el acceso a internet es limitado, se puede distribuir una versión impresa del formulario en su lugar.

Módulo 1: Bienvenidos, calentamiento y rompehielos

Duración

45–60 minutos

Formato

Presentación y bienvenida + actividades dinamizadoras + formación de grupos

1. Propósito

Este módulo inicial marca el tono de toda la formación. Su propósito es dar la bienvenida a los participantes, presentar el proyecto Green Saga, fomentar la dinamización del grupo y la seguridad psicológica, y asegurarse de que todos comiencen desde un punto de partida compartido, listos para participar activamente en las siguientes sesiones.

2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Sentirse bienvenidos y orientados dentro del contexto de la formación
- Comprender los objetivos y la estructura del programa de dos días
- Empezar a generar confianza y empatía con los demás participantes
- Conectar su experiencia previa con los temas de la formación
- Completar el cuestionario de evaluación previa al entrenamiento

Herramientas de la Caja de Recursos y Tutoriales de Green Saga

Todos los recursos disponibles en: greensagaproject.eu

Tutoriales

Tutorial 4: Técnicas de Narración Interactiva; Juego de roles y toma de decisiones (apoya la actividad rompehielos D)

Tutorial 6: Adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y grupos de edad (lectura de contexto para formadores)

Tutorial 7: Facilitar discusiones en grupo y retos de resolución de problemas

3. Presentación y bienvenida (10 minutos)

El formador comienza dando la bienvenida a los participantes y presentándose brevemente a sí mismo y a los co-facilitadores. Se ofrece una breve visión general del proyecto Green Saga, incluyendo su misión, las cinco organizaciones asociadas y el papel de la formación dentro del proyecto más amplio. La agenda de dos días se

presenta visualmente y se comparten las cuestiones prácticas (pausas, instalaciones, normas de comunicación).

Consejo para formadores: Mantén esta parte breve y cálida, en lugar de formal.

Los participantes participarán más si se sienten bienvenidos como profesionales, no simplemente como asistentes.

4. Cuestionario previo a la formación (10 minutos)

Antes de que comiencen las actividades rompehielos, los participantes completan el cuestionario previo a la formación a través de Google Forms. El formador comparte el enlace o el código QR y explica que las respuestas son anónimas y que tardan unos 5 minutos.

5. Actividades rompehielos

Se ofrecen las siguientes actividades como opciones. Los formadores deben elegir uno o dos en función del tamaño del grupo, nivel de energía y tiempo disponible. Cada una está diseñada para ser inclusiva, accesible y relevante para los temas de la formación.

Actividad A: Mi momento climático (15 minutos)

En parejas o pequeños grupos, los participantes comparten una breve historia personal: un momento en el que presenciaron, experimentaron o se sintieron conmovidos por un evento o cambio relacionado con el clima. Después de compartir en parejas, algunos voluntarios comparten con todo el grupo.

- ¿Por qué funciona?: conecta inmediatamente a los participantes con el núcleo emocional del proyecto; Aumenta la relevancia personal antes de que comience el contenido conceptual.
- Materiales: no se requieren.

Actividad B: La historia que recuerdo (15 minutos)

Los participantes piensan en un libro, película, juego o historia que vivieron de jóvenes y que realmente les conmovió o cambió su forma de pensar sobre algo. Comparten: qué fue, una decisión que tomó un personaje y por qué se quedó con él.

- ¿Por qué funciona?: activa la relación existente de los participantes con la narrativa y la elección — enlazando directamente con el Módulo 2.
- Materiales: no se requieren.

Actividad C: Dos verdades y un mito climático (15 minutos)

Cada participante escribe tres afirmaciones sobre cambio climático o sostenibilidad: dos verdaderas, una falsa pero plausible. En grupos pequeños, los participantes adivinan cuál es el mito y discuten cualquier incertidumbre real.

- ¿Por qué funciona?: saca a la luz el conocimiento existente, rompe el hielo y prepara a los participantes para los temas de pensamiento crítico de la formación.
- Materiales: tarjetas pequeñas o post-it; Pizarra de papel opcional.

Actividad D: Mapa de Decisiones (15 minutos)

A los participantes se les muestra un escenario sencillo de dos decisiones ramificadas, por ejemplo, un personaje que se enfrenta a un dilema de sostenibilidad en el trabajo o en casa. Cada participante toma sus decisiones y termina en uno de cuatro resultados, luego encuentra a otros que han llegado al mismo final y discute sus razones.

- ¿Por qué funciona?: es un aperitivo experiencial directo del formato tipo “Elige tu propia historia”; genera curiosidad inmediata antes del módulo de teoría. Consulta el Tutorial 4 para técnicas de facilitación de la toma de decisiones.
- Materiales: carta de escenario impresa o proyectada; Puntos adhesivos de colores opcionales.

6. Formación de grupos y reglas básicas (5-10 minutos)

Una ronda breve de compartir nombres puede incorporarse al rompehielos o después del rompehielos. El formador invita entonces al grupo a acordar dos o tres normas de trabajo compartidas durante los dos días: respeto por experiencias diversas, disposición a asumir riesgos creativos y compromiso con la retroalimentación constructiva. Estos pueden escribirse en una pizarra de papel y dejarse visibles por todo el texto.

7. Transición al Módulo 2

El formador cierra el módulo inicial enmarcando la pregunta central de la formación: ¿Cómo pueden la narración y el poder de elección ayudar a los jóvenes a involucrarse con el cambio climático de forma personal y significativa?

Módulo 2: Narrativas ramificadas: Historia y características principales

Duración

90 minutos

Formato

Presentación interactiva + discusión guiada

1. Propósito

Este módulo introduce a los trabajadores juveniles en los orígenes, la estructura y el valor educativo de los Libros de Aventuras Interactivas (del tipo "Elige tu propia historia"). Establece la base teórica y narrativa necesaria para aplicar la narración basada en la aventura a la educación climática.

2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Explicar los principios fundamentales de las narrativas tipo 'Elige tu propia historia'
- Describir el desarrollo histórico de la narración ramificada
- Identificar los elementos estructurales de los libros de aventuras interactivos
- Reconocer el potencial pedagógico de las narrativas impulsadas por el lector
- Reflexionar sobre su relevancia para la educación sobre el cambio climático



Herramientas y tutoriales de la Caja de Herramientas de Green Saga

Todos los recursos disponibles en: greensagaproject.eu

Tutoriales

Tutorial 1: Diseño de experiencias de aprendizaje basadas en aventuras; Guía paso a paso para crear desafíos atractivos y basados en la historia utilizando el modelo de input-desafío-evaluación

Tutorial 3: Crear narrativas climáticas atractivas; Lecturas de contexto sobre estructura de la historia e integración de hechos climáticos

3. Contenido del módulo

3.1 De la lectura pasiva a la autonomía del lector.

El módulo comienza con una consigna reflexiva: "¿Alguna vez has deseado que un personaje de un libro hubiera tomado una decisión diferente?", antes de introducir las obras del tipo 'Elige tu propia historia' como una forma narrativa que transfiere el rol

activo del personaje al lector. Conceptos clave: el lector como "protagonista de la decisión"; progresión guiada por elecciones; múltiples resultados narrativos; y compromiso ético y crítico a través de la toma de decisiones.

3.2 Estructura de las narrativas ramificadas

Los participantes exploran la estructura formal de los libros de aventuras: textos divididos en bloques narrativos cortos, cada uno terminando con dos o más elecciones que conducen a diferentes consecuencias, y múltiples caminos y finales narrativos. Los mapas ramificados se introducen como herramientas de apoyo estructural, y el formador explica cómo esta estructura refleja procesos reales de toma de decisiones y puede simular dilemas éticos.

3.3 Orígenes y evolución

- 1930: Experimentación temprana: ¡Considera las consecuencias! (Doris Webster & Mary Alden Hopkins), con 12 posibles finales y abordando temas morales serios.
- Años 70–80: Popularización: Edward Packard (Sugarcane Island) y R.A. Montgomery (Viaje bajo el mar) revivieron la narrativa ramificada como género juvenil mainstream.
- Influencias literarias y de juegos: narrativas no lineales de grandes escritores, junto con la influencia de los juegos de rol de mesa (por ejemplo, Dungeons & Dragons) y los formatos de *escape room*.

3.4 Características principales

El formador consolida las características definitorias: el lector como tomador de decisiones central; una estructura ramificada (bloques → elecciones → consecuencias); una dimensión juguetona, casi de juego; idoneidad para uso individual o grupal; y la transferibilidad a formatos digitales.

3.5 Valor Educativo y Pedagógico

Las narrativas del tipo “Elige tu propia historia” estimulan el pensamiento crítico, fomentan la reflexión ética, fomentan el pensamiento divergente, fortalecen la memoria mediante la participación activa y promueven el crecimiento personal y la conciencia.

4. Metodología

Conferencia interactiva, narración histórica, preguntas reflexivas, intercambios grupales cortos y ejemplos visuales (impresos y digitales).

5. Materiales requeridos

- Presentación de PowerPoint
- Ejemplo impreso de un libro del tipo “Elige tu propia historia”
- Ejemplo de demostración digital
- Pizarra de papel para capturar reflejos

6. Pregunta para la reflexión (Transición al módulo 3)

¿Cómo transforma la autonomía del lector su nivel de implicación? ¿Qué hace que las narrativas ramificadas sean poderosas para el trabajo juvenil? ¿Cómo podrían estar incrustados los desafíos climáticos en tales estructuras?

7. Documentación de WP3A1.5

Captura: preguntas planteadas sobre la estructura narrativa; conexiones establecidas con la práctica existente de trabajo juvenil; Cualquier idea errónea sobre la diferencia entre gamificación y aprendizaje basado en la aventura.

Módulo 3: Jugar y analizar historias de aventuras interactivas

Duración	75 minutos
Formato	Aprendizaje experiencial + observación estructurada + retroalimentación digital

1. Propósito

Este módulo permite a los participantes vivir historias de aventuras interactivas desde la perspectiva de los estudiantes. Al involucrarse activamente con las narrativas del tipo “Elige tu propia historia”, los trabajadores juveniles obtienen una visión práctica de la dinámica de la implicación, la estructura narrativa y el potencial educativo. El módulo funciona simultáneamente como un campo de pruebas para la metodología narrativa y herramientas digitales.

2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Analizar la narración interactiva desde la perspectiva del aprendiz
- Identificar los factores que influyen en el nivel de implicación y el desafío
- Evaluar el potencial educativo de las narrativas ramificadas
- Reflexionar sobre la usabilidad de los formatos impresos y digitales
- Reconocer posibles barreras para el público juvenil

 Herramientas y tutoriales de la Caja de Herramientas de Green Saga
Todos los recursos disponibles en: greensagaproject.eu
Secuencias de la caja de herramientas
Secuencia 15: Herramienta de pruebas de juego y retroalimentación, metodología para observación estructurada y recopilación digital de retroalimentación, aplicable directamente a la fase de retroalimentación Wooclap
Tutoriales
Tutorial 2: Caja de herramientas de recursos, visión general y navegación (introducido durante este módulo para que los participantes comprendan el ecosistema de recursos más amplio)
Tutorial 4: Técnicas de Narración Interactiva: Juego de Rol y Toma de Decisiones
Herramientas digitales
Wooclap: herramienta digital de feedback para interacción en tiempo real y valoraciones de desafíos (wooclap.com)

Twine: herramienta de código abierto para historias interactivas basadas en navegador (twinery.org)
Genially: plataforma visual interactiva de historias (genially.com)
onlinegamebooks.com y chooseyourstory.com: ejemplos de bibliotecas de historias para la fase de juego

3. Enfoque metodológico

Este módulo sigue un ciclo de aprendizaje experiencial: Experiencia (jugar) → Observación (toma de notas estructurada) → Reflexión (retroalimentación vía Wooclap) → Análisis (informe vespertino en el Módulo 4).

4. Estructura de la actividad

4.1 Formación del grupo

Los participantes forman pequeños grupos de 3-4 miembros, cada uno con roles informales: lector/navegante, facilitador de decisiones, observador (enfoque en el compromiso y desafío) y tomador de notas. Esta estructura promueve la reflexión colaborativa en lugar de la lectura pasiva.

4.2 Fase de Juego

Los grupos exploran entre una y tres historias interactivas breves, eligiendo entre libros impresos del tipo “Elige tu propia historia”, libros electrónicos, historias online (formatos Twine o Genially) o ejemplos externos. El objetivo no es "ganar", sino observar la experiencia prestando una atención estructurada al nivel de implicación emocional, la inmersión, la claridad de la decisión, la coherencia narrativa, la dificultad de las elecciones, la profundidad educativa y la accesibilidad.

4.3 Retroalimentación digital inmediata — Wooclap

Tras la fase de juego, los participantes ofrecen su valoración mediante Wooclap: Nivel de implicación (1–5) y Desafío (1–5), además de breves comentarios cualitativos. Esto captura reacciones emocionales inmediatas, recopila datos medibles de participación y modela una herramienta digital de retroalimentación que los participantes pueden utilizar en su propio trabajo con jóvenes. La metodología se alinea con la Secuencia 15 de la Caja de Herramientas.

5. Materiales requeridos

- Ejemplos impresos del tipo “Elige tu propia historia”
- Portátiles o tabletas con conexión a internet
- Lista de enlaces a historias online
- Plantilla de notas estructuradas (recomendada para la formalización)

- Código QR de Wooclap

6. Recopilación y documentación de datos (WP3A1.5)

Documento: valoración media del nivel de implicación; índice medio de desafío; la retroalimentación positiva más común; dificultades más comunes; patrones observados en la dinámica de grupos; y cualquier problema técnico encontrado.

7. Pregunta para la reflexión (transición al módulo 4)

¿Qué te hizo querer seguir leyendo? ¿Qué causó confusión o frustración? ¿Dónde se produjo el aprendizaje de forma natural? ¿Podrían los dilemas climáticos estar bien integrados?

Módulo 4: Necesidades, rasgos distintivos y puesta en común

Duración

60 minutos

Formato

Debate grupal guiado + puesta en común estructurada

1. Propósito

Este módulo consolida la experiencia del Módulo 3 a través de la reflexión estructurada y la discusión en grupo. Los participantes analizan sus observaciones de la fase de juego, identifican las necesidades y características específicas de sus grupos juveniles objetivo y comienzan a establecer conexiones entre el formato “Elige tu propia historia” y sus propios contextos profesionales.

2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Sintetizar observaciones de la fase de ejecución en ideas accionables
- Identificar las necesidades específicas de los jóvenes aprendices en relación con la narración interactiva
- Articular las fortalezas y limitaciones pedagógicas del formato “Elige tu propia historia”
- Conectar la metodología de los libros de aventuras con su propia práctica de trabajo juvenil

Herramientas y tutoriales de la Caja de Herramientas de Green Saga

Todos los recursos disponibles en: greensagaproject.eu

Secuencias de caja de herramientas

Secuencia 14: Adaptar la historia para la accesibilidad y los alumnos con SLD; Lista de verificación y herramientas digitales para identificar barreras de inclusión (directamente relevantes para la discusión sobre las necesidades juveniles)

Secuencia 15: Herramienta de pruebas de juego y retroalimentación; para analizar los resultados de Wooclap recogidos en el Módulo 3

Tutoriales

Tutorial 6: Adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y grupos de edad; personalizando recursos para diferentes entornos, grupos de edad y habilidades

Tutorial 7: Facilitación de discusiones en grupo y resolución de problemas; Estrategias para la exploración dirigida por estudiantes y el debate colaborativo

3. Estructura de Informe

La discusión facilitada está estructurada en torno a los datos Wooclap recogidos en el Módulo 3. El formador proyecta las valoraciones agregadas de participación y desafío e invita a los participantes a interpretar los resultados conjuntamente. Hilos clave de discusión: ¿Qué impulsó un alto nivel de implicación? ¿Qué causó dificultad o confusión? ¿Qué tendría que cambiar para diferentes públicos jóvenes (por ejemplo, aquellos con dificultades específicas de aprendizaje)?

4. Identificación de necesidades específicas de los jóvenes

Los participantes debaten las características de sus propios grupos juveniles, como el rango de edad, los estilos de aprendizaje, la alfabetización digital, la diversidad lingüística y cualquier necesidad o barrera particular. Estas observaciones se anotan en un tablón desplegable compartido e informarán directamente el trabajo de diseño inclusivo en el Módulo 5.

5. Documentación para WP3A1.5

Captura: puntos clave del informe; necesidades específicas identificadas de los jóvenes; preguntas y preocupaciones planteadas sobre la implementación de narrativas del tipo “Elige tu propia historia” en diferentes contextos; y cualquier comentario sobre la herramienta Wooclap en sí.

Módulo 5: Pedagogía con libros de aventuras y diseño narrativo climático

Duración

60 minutos

Formato

Entrada conceptual + marco aplicado + pensamiento de diseño guiado

1. Propósito

Este módulo proporciona la base pedagógica para utilizar los Libros de Aventuras Interactivos como herramientas para la educación climática. Los participantes pasan de comprender la estructura a comprender el propósito educativo y la lógica del diseño, participando en la eco-pedagogía, la narración centrada en el clima y el diseño narrativo inclusivo.

2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Explicar el valor pedagógico del aprendizaje basado en la aventura
- Definir principios eco-pedagógicos en la educación climática
- Diseñar marcos narrativos centrados en el clima
- Integrar la toma de decisiones éticas en la narración
- Aplicar estrategias de diseño inclusivo en historias interactivas



Herramientas y tutoriales de la Caja de Herramientas de Green Saga

Todos los recursos disponibles en: greensagaproject.eu

Secuencias de caja de herramientas

Secuencia 1: Identificar un desafío climático real como base de la historia; seleccionar un tema medioambiental concreto en torno al cual se puedan construir decisiones, conflictos y consecuencias

Secuencia 2: De los datos científicos al mensaje educativo de la historia; transformar los datos climáticos en un mensaje narrativo claro y comprensible

Secuencia 7: Estructurar la trama central y el arco narrativo; Definición de fases clave del desarrollo y coherencia general de la historia

Tutoriales

Tutorial 1: Diseño de experiencias de aprendizaje basadas en aventuras; El modelo de entrada-desafío-evaluación para los desafíos ambientales basados en la historia

Tutorial 3: Crear narrativas climáticas atractivas; creación de personajes, escenario y contexto climático, estructura de la historia, integración de hechos climáticos

3. De la enseñanza rígida al juego transformador

Frente a una educación secundaria que a menudo cae en la estandarización y se centra solo en los contenidos, las narrativas basadas en la aventura recuperan la libertad de exploración, la autonomía personal, la implicación emocional y la toma reflexiva de decisiones. Los Libros de Aventuras de Green Saga se sitúan dentro de la eco-pedagogía, la educación sostenible y el aprendizaje experiencial, permitiendo a los alumnos explorar dilemas climáticos significativos y desarrollar autonomía y pensamiento crítico.

4. Desarrollo de narrativas centradas en el clima

4.1 Aprender a través del juego (Más allá de la gamificación)

Los libros de aventuras son entornos narrativos estructurados donde la ficción apoya el aprendizaje basado en la realidad, las emociones mejoran la retención y las decisiones éticas impulsan la reflexión.

El cambio climático no se presenta como una teoría abstracta, sino como una experiencia vivida.

4.2 Qué debe definirse antes de escribir

Los participantes son guiados a través de preguntas esenciales de diseño: ¿Qué problema climático se está abordando? ¿Qué queremos que los lectores entiendan o interioricen a la vista? ¿Qué viaje emocional debería crear la narrativa? ¿Qué tensiones éticas están arraigadas? Las historias deben incluir una narrativa central, inserciones informativas, estímulos de reflexión y documentación fiable. Véanse las Secuencias 1 y 2 para un enfoque estructurado de este trabajo preparatorio.

5. Marco de Documentación de Libros de Aventuras

- Paso 1: Elige el tema climático (Secuencia 1): inundaciones, lluvias extremas, incendios forestales, deshielo de glaciares, migración climática, etc.
- Paso 2: Recopilar datos fiables (Secuencia 2): informes científicos, fuentes periodísticas, datos históricos, estadísticas y documentación visual.
- Paso 3: Describe el entorno: contexto antes del evento climático, durante y después. Esto garantiza realismo y credibilidad narrativa.

6. Integración de personajes reales y ficticios

Incluir a personas reales, fotógrafos, activistas y científicos fortalece la credibilidad y la conexión emocional. Los personajes ficticios deberían incluir un protagonista (un agente positivo de cambio) y un antagonista (un escéptico, un obstáculo o un problema sistémico). Todos los personajes deben evitar estereotipos y reflejar diversidad de género, cultura, capacidad y origen. Las secuencias 3 y 4 en la Caja de Herramientas ofrecen una guía detallada sobre el diseño de personajes.

7. Diagrama de gráficos y lógica de ramificación

Los participantes son introducidos a la diagramación de la historia: cartografiar encrucijadas, definir puntos de decisión, planificar finales alternativos y visualizar la estructura narrativa. La Secuencia 7 apoya la organización de la trama principal, y la Secuencia 6 (cubierta en el Módulo 7) guía el diseño de la estructura ramificada.

8. Diseño Inclusivo y Accesible

- Visual: diagramas, ilustraciones, elementos codificados por colores, formato claro, fuentes y espacios apropiados
- Auditivo: narración de audio, grabaciones de diálogo, efectos de sonido, momentos destacados de la música
- Cinestésico: actividades de juego de rol, dramatización, análisis de discusión

Directrices clave de inclusión: lenguaje claro y sencillo; niveles de tareas flexibles; representación diversa; y múltiples formatos de contenido. Consulta la Secuencia 14 y el Tutorial 6 para listas detalladas de accesibilidad.

9. Documentación de WP3A1.5

Captura: preguntas planteadas sobre la precisión climática; se identificaron los desafíos de inclusión; retroalimentación sobre elementos multimodales; dificultades para equilibrar ficción y hechos; Observaciones sobre el diseño de personajes.

Módulo 6: Herramientas para la Narración Interactiva — Caja de Herramientas de Green Saga

Duración

75 minutos

Formato

Demostración + exploración guiada

1. Propósito

Este módulo introduce a los participantes en la Caja de herramientas de Green Saga y demuestra cómo las herramientas digitales seleccionadas apoyan la creación de historias de aventuras interactivas centradas en el clima. Conecta los principios pedagógicos del primer día con estrategias técnicas concretas de implementación.

2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Navegar por la Caja de herramientas de Green Saga
- Identificar qué herramientas cumplen cada función narrativa
- Entender la lógica básica de las herramientas de historia ramificada
- Reconocer cómo los elementos visuales y sonoros mejoran la participación
- Seleccionar las herramientas adecuadas basadas en objetivos pedagógicos



Herramientas y tutoriales de la Caja de Herramientas de Green Saga

Todos los recursos disponibles en: greensagaproject.eu

Secuencias de caja de herramientas

Secuencia 8: Organizar la historia en formatos digitales e interactivos; Transición del diseño narrativo a una estructura lista para lo digital

Secuencia 9: Crear un libro de aventuras interactivo basado en texto (por ejemplo, Twine); Coherencia narrativa y conexión entre las partes de la historia

Secuencia 10: Diseño de elementos visuales e ilustraciones; transformando momentos narrativos en escenas visuales

Secuencia 11: Edición y adaptación de imágenes para uso narrativo (por ejemplo, GIMP); Retratos de personajes e ilustraciones narrativas

Secuencia 12: Construir un libro de aventuras visualmente interactivo (por ejemplo, Genially); Combinando texto, imágenes e interacciones

Secuencia 13: Integración de elementos de audio (por ejemplo, Audacity); narración, efectos y atmósferas para la inmersión y accesibilidad

Tutoriales

Tutorial 2: Caja de herramientas de recursos: visión general, navegación e integración en diferentes entornos educativos (referencia principal para este módulo)
Tutorial 5: Uso de herramientas digitales y multimedia para contar historias; incorporando vídeo, audio y medios interactivos; herramientas para la narración digital; Mejorar la interacción con la tecnología
Caja de herramientas digital
Twine: herramienta de estructura narrativa ramificada (twinery.org); Gratis, basado en navegador, sin necesidad de cuenta
Genially: plataforma visual interactiva de narración (genially.com); Versión gratuita disponible
Audacity: grabación y edición de audio (audacityteam.org); Gratis, multilingüe
Canva: diseño gráfico y maquetación (canva.com); Versión gratuita disponible
GIMP: ilustración y edición de imágenes (gimp.org); Gratis, multilingüe
Inkscape: ilustración vectorial (inkscape.org); gratuito, multilingüe
Ocenaudio: alternativa de edición de audio (ocenaudio.com); Gratis
NaturalReader: herramienta de accesibilidad de texto a voz (naturalreaders.com); Versión gratuita disponible
LanguageTool; Comprobador gramatical y de accesibilidad (languagetool.org); libre, 20+ idiomas

3. El papel de la caja de herramientas

El formador explica que existen muchas herramientas para crear historias interactivas, y que la Caja de Herramientas de Green Saga simplifica este panorama organizando las herramientas en categorías funcionales. Los participantes ven el Tutorial sobre la Caja de Herramientas (Tutorial 2), exploran la web de la caja de herramientas en greensagaproject.eu y comprenden cómo las herramientas se alinean con la estructura narrativa. El énfasis está en la orientación, no en la sobrecarga técnica.

4. Resumen de la caja de herramientas

- Narración y estructura: Hilo, Inklewriter, Storybird; para crear lógica ramificada y estructura narrativa. Véanse las secuencias 6, 8 y 9.
- Diseño visual: Canva, Genially, para mejorar la interacción mediante el diseño, la animación y la narrativa visual. Véanse las secuencias 10, 11 y 12.
- Audio: Audacity, Ocenaudio; para enriquecer el ambiente y apoyar la inclusión multimodal. Véase la Secuencia 13.
- Accesibilidad: NaturalReader, LanguageTool; para mejorar la legibilidad y la inclusión. Véase la Secuencia 14.

5. Demo 1: Hilo (columna vertebral estructural)

Demuestra cómo se construyen técnicamente las narrativas ramificadas: crear una nueva historia, escribir 2–3 pasajes, insertar decisiones y reproducir la historia para

visualizar ramificaciones. Los participantes pueden ver cómo los dilemas éticos y las decisiones climáticas pueden incrustarse en nodos ramificados. Consulta la Secuencia 6 para una guía completa paso a paso y la Secuencia 9 para la actividad centrada en Twine.

6. Demo 2: Genially (Interacción Visual)

Demuestra la narración visual: crear una diapositiva, añadir ilustraciones, usar efectos y animaciones, y enlazar diapositivas para crear un flujo interactivo. El refuerzo visual favorece la retención de la memoria, la accesibilidad y el nivel de implicación emocional. Consulte la Secuencia 12 para una orientación detallada.

7. Demo 3: Audacity (Dimensión de Audio)

Introduce el audio como herramienta de mejora narrativa: grabando una línea corta, recortando y ajustando el audio, y superponiendo múltiples elementos sonoros. El audio favorece la inmersión, el aprendizaje multisensorial y la inclusión de alumnos con dificultades de lectura. Consulta la Secuencia 13 para una guía completa.

8. Conclusión

Hilo = Estructura (Secuencia 9)
Genially = Interacción visual (Secuencia 12)
Audacity = Sonido y atmósfera (Secuencia 13)
La Caja de Herramientas no trata de dominar todas las herramientas.
Se trata de seleccionar la herramienta adecuada para el propósito pedagógico adecuado.
Todas las herramientas y secuencias están disponibles en greensagaproject.eu

9. Documentación de WP3A1.5

Captura: herramientas que se eligen más durante la práctica; herramientas percibidas como difíciles; solicitudes para aclaraciones adicionales en tutoriales; barreras técnicas (por ejemplo, creación de cuentas, problemas de internet); y consideraciones de accesibilidad planteadas por los participantes.

Módulo 7: Reto de Creación: Mini libros de aventuras para el cambio climático

Duración

90 minutos (mínimo 60 minutos)

Formato

Reto de diseño de grupos guiados

1. Propósito

Este módulo guía a los participantes en el diseño de un mini libro de aventuras interactivo centrado en el cambio climático. Los participantes aplican principios de narración educativa, lógica de aprendizaje experiencial, el Marco de Documentación Climática, estructura narrativa ramificada, estrategias de accesibilidad multimodal y herramientas digitales de la Caja de Herramientas de Green Saga. Representa la síntesis de todo el entrenamiento.

2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Diseñar una breve narrativa interactiva centrada en el clima
- Integrar objetivos pedagógicos en la narración
- Crear estructuras ramificadas con consecuencias significativas
- Aplicar las directrices de accesibilidad e inclusión
- Seleccionar las herramientas digitales adecuadas para su implementación
- Equilibrar la ficción con documentación fiable



Herramientas y tutoriales de la Caja de Herramientas de Green Saga

Todos los recursos disponibles en: greensagaproject.eu

Secuencias de caja de herramientas

Secuencia 1: Identificar un verdadero desafío climático; Definiendo el problema medioambiental en el corazón de la historia

Secuencia 2: De los datos científicos al mensaje educativo; Fundamentando la historia en documentación fiable

Secuencia 3: Crear al protagonista 'El Héroe del Clima'; Diseñando al personaje principal

Secuencia 4: Definición de aliados, antagonistas y dinámicas narrativas; Construir relaciones complejas y realistas

Secuencia 5: Lluvia de ideas para la historia; explorando escenarios, eventos, conflictos y direcciones narrativas

Secuencia 6: Construir la estructura de la historia ramificada; Planificación de los puntos de decisión y consecuencias de causa y efecto

Secuencia 7: Estructurar la trama central y el arco narrativo; Garantizar la coherencia general
Secuencia 8: Organizar la historia en formatos digitales e interactivos; Transición a una estructura digital
Secuencia 9: Crear un libro de aventuras interactivo basado en texto (Twine); Orientación de implementación
Secuencia 12: Crear un libro de aventuras visualmente interactivo (Genially); Guía de producción visual
Tutoriales
Tutorial 3: Crear narrativas climáticas atractivas; creación de personajes, ambientación, estructura de la historia e integración de hechos
Tutorial 5: Uso de herramientas digitales y multimedia para contar historias; Soporte para la fase de transformación digital
Caja de herramientas digital
Twine: para la estructura ramificada (Desafío 2 y 3)
Genially o Canva: para diseño visual (Desafío 3)
Audacity u Ocenaudio: para elementos de audio (Desafío 3)
NaturalReader o LanguageTool: para comprobación de accesibilidad (Desafío 3)

3. Estructura del módulo

3.1 Introducción (5 minutos)

El formador expone los objetivos: crear un mini libro de aventuras del tipo “Elige tu propia historia” que aborde un tema relacionado con el clima, con énfasis en la toma de decisiones éticas, la concienciación climática, el aprendizaje experiencial y el juego como herramienta educativa seria.

3.2 Ejemplo de demostración (15 minutos)

Se presenta un breve ejemplo (por ejemplo, “Dilema de los influencers”) para ilustrar la estructura, la integración de eventos reales, la lógica ramificada, elementos visuales y auditivos, y las cápsulas informativas. Los participantes reciben una hoja de trabajo operativa con preguntas orientativas. Esta fase de modelado reduce la incertidumbre antes de que comience la creación.

4. El Reto de Creación en Tres Pasos

Reto 1: Construir la base de la historia (30 minutos)

Los grupos definen: un Tema Climático usando la Secuencia 1 (por ejemplo, aumento de los océanos, migración climática, incendios forestales); un objetivo pedagógico (aumentar la conciencia, fomentar la empatía, desarrollar la resolución de problemas); Documentación usando la Secuencia 2 (datos científicos, informes, información histórica); Contexto (contexto y plazo); Personajes que usan las Secuencias 3 y 4 (protagonista, antagonista; evitar estereotipos y garantizar una representación diversa);

y un Diagrama Lineal informado por la Secuencia 7 (que comienza → desarrollo → termina) para asegurar la coherencia narrativa antes de que comience la ramificación.

Desafío 2: Ramificación de la historia (30 minutos)

Los participantes transforman la historia lineal en una estructura ramificada usando la Secuencia 6: 2–3 puntos de decisión; al menos un final positivo y uno negativo; consecuencias vinculadas a las realidades climáticas; y enlaces a fuentes científicas. Los grupos pueden empezar a experimentar con Twine o un borrador en papel. La Secuencia 5 puede apoyar a grupos que se sienten atascados en las direcciones narrativas.

Desafío 3: Transformación digital y accesibilidad (10 minutos)

Los participantes seleccionan las herramientas adecuadas de la Caja de Herramientas Digital: Twine para estructura; Genially o Canva para lo visual; Audacity para el audio; NaturalReader o LanguageTool para accesibilidad. Comienzan a transformar su prototipo en formato digital.

5. Directrices para el Libro de Mini Aventuras

- Máximo 6–8 secciones
- Al menos dos opciones ramificadas
- Datos reales integrados (Secuencia 2)
- Voz narrativa definida (1ª, 2ª o 3ª persona)
- Grupo de edad objetivo especificado (16–20 / 21–26)
- Estilo de aprendizaje dominante identificado (visual, auditivo, cinestésico); véase el Tutorial 6
- Principios de accesibilidad aplicados (texto + audio + imágenes); véase Secuencia 14
- Lenguaje claro y fuentes legibles
- Representación inclusiva del personaje; véase las secuencias 3 y 4

Recordatorios básicos:

- La elección del lector es central.
- Las decisiones 'erróneas' son pedagógicamente valiosas porque modelan consecuencias del mundo real.

6. Rol del formador

Durante el reto, los formadores apoyan la coherencia narrativa, garantizan la precisión científica, fomentan la complejidad ética, ayudan con herramientas digitales y fomentan consideraciones de inclusión. Los facilitadores también observan la dinámica de grupo,

dificultades comunes en la narración, barreras técnicas y malentendidos conceptuales sobre el clima.

7. Documentación de WP3A1.5

Captura: temas elegidos; objetivos pedagógicos definidos; estrategias de inclusión aplicadas; los desafíos de diseño más frecuentes; herramientas más seleccionadas; y comentarios sobre el proceso de documentación. Estos conocimientos informarán directamente el Material Pedagógico de Apoyo de WP3A3, la lista final de verificación para la creación de Green Saga y las mejoras de los tutoriales.

Módulo 8: Presentaciones, Comentarios de los Pares y Cierre

Duración	60–75 minutos (mínimo 45 minutos)
Formato	Presentaciones grupales + retroalimentación estructurada de los compañeros + reflexión final

1. Propósito

Este módulo final cierra el círculo de la formación. Los participantes muestran sus mini libros de aventuras, reflexionan sobre sus elecciones creativas y pedagógicas, y reciben comentarios constructivos de sus compañeros. Refuerza la práctica reflexiva y el aprendizaje colaborativo al transformar la producción individual en conocimiento colectivo. El módulo también incluye la evaluación posterior a la formación y un cierre formal.

2. Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los participantes podrán:

- Presentar una narrativa climática interactiva y estructurada
- Explicar las decisiones pedagógicas y técnicas
- Analizar las fortalezas y áreas de mejora
- Identificar ideas transferibles para el trabajo juvenil futuro
- Completar el cuestionario de evaluación posterior a la formación

Herramientas y tutoriales de la Caja de Herramientas de Green Saga

Todos los recursos disponibles en: greensagaproject.eu

Secuencias de caja de herramientas

Secuencia 14: Adaptar la historia para la accesibilidad y los alumnos con SLD; Utiliza la lista de verificación como una perspectiva de revisión por pares durante las presentaciones

Secuencia 15: Herramienta de pruebas de juego y retroalimentación; Metodología estructurada de observación y retroalimentación para la fase de retroalimentación entre compañeros

Tutoriales

Tutorial 7: Facilitación de discusiones en grupo y resolución de problemas; Estrategias para fomentar la reflexión dirigida por el alumno y conectar emociones con el aprendizaje

3. Estructura de la presentación

Cada grupo dispone de 4-5 minutos para presentar su mini Libro de Aventuras, que cubre: el concepto de la historia o tema climático; el objetivo pedagógico; cómo se estructuran las elecciones ramificadas; elementos visuales e interactivos utilizados; y cualquier sonido, características de accesibilidad o mejoras multimodales. El énfasis está en la claridad y la reflexión más que en la perfección.

4. Proceso de retroalimentación entre pares

Tras cada presentación, los participantes destacan una o dos fortalezas clave, un elemento creativo interesante y una característica pedagógica eficaz, basándose en la lista de verificación de accesibilidad de la Secuencia 14 y la metodología de retroalimentación de la Secuencia 15 como puntos de referencia compartidos. Pautas de feedback: sé constructivo, específico y céntrate en el potencial de aprendizaje.

5. Reflexión colectiva

Una discusión facilitada, guiada por las estrategias del Tutorial 7, explora: qué técnicas de narración fueron más efectivas; qué temas climáticos generaron la mayor implicación; cómo estas historias podían usarse en contextos reales de jóvenes; qué aprendieron los participantes sobre las herramientas; y qué desafíos surgieron para equilibrar la ficción y los hechos.

6. Cuestionario posterior a la formación (8 minutos)

Antes del cierre formal, los participantes completan el cuestionario posterior a la formación a través de Google Forms. El formador recuerda a los participantes que esto es anónimo y lleva unos cinco minutos. Enfatizar su importancia para la presentación de informes Erasmus+ y para mejorar la formación futura.

Consejo para el formador: Reserva tiempo para esto de forma explícita, no dejes que se pierda en la energía final.

Si los participantes necesitan salir puntualmente, invítales a completar el formulario en su móvil mientras avanzan.

7. Cierre formal

El formador cierra la formación de dos días destacando dos o tres temas o momentos que destacaron en el trabajo del grupo, reconociendo el esfuerzo y la creatividad que aportaron los participantes, y compartiendo información de seguimiento, incluyendo cómo pueden acceder a los materiales finales de Green Saga, la Caja de Herramientas y la guía pedagógica cuando se publiquen en greensagaproject.eu.

8. Documentación para WP3A1.5

Captura: fortalezas recurrentes entre proyectos; dificultades técnicas comunes; patrones en la selección de temas climáticos; estrategias de inclusión aplicadas; observó

lagunas que requerían una guía tutorial más clara; y un resumen de las respuestas al cuestionario posterior a la formación una vez exportadas.

Conclusión

La formación de Green Saga está diseñada como un bucle de retroalimentación práctica: la experiencia y los conocimientos de los trabajadores juveniles moldean directamente las herramientas y recursos que se utilizarán en todo el proyecto

Lo que consigue la formación

A lo largo de ocho módulos, los participantes recorren un arco completo: desde la base teórica en la historia y estructura de la narración basada en aventuras, pasando por la experiencia práctica como aprendices y analistas, hasta la creación práctica de sus propias narrativas interactivas centradas en el clima.

Las 15 secuencias de la Caja de Herramientas y los 7 tutoriales que acompañan a este entrenamiento no son extras complementarios. Son la infraestructura práctica que hace que la metodología sea replicable y escalable, proporcionando a los trabajadores juveniles de todos los países socios un conjunto de herramientas compartido y basado en la evidencia al que pueden volver mucho después de que termine la formación.

Mirando hacia adelante

Los datos de evaluación previos y posteriores a la formación, combinados con las observaciones cualitativas documentadas a lo largo de cada módulo, proporcionarán al consorcio de Green Saga una imagen rica y basada en la evidencia del impacto de la formación. Esta imagen apoyará la elaboración de informes Erasmus+, informará la defensa del Libro Blanco por la educación ambiental basada en narrativas y guiará la mejora continua de todos los resultados del proyecto.

Las herramientas, secuencias y tutoriales desarrollados para este proyecto permanecerán disponibles gratuitamente en greensagaproject.eu como Recursos Educativos Abiertos, asegurando que el trabajo de la colaboración continúe apoyando a educadores y trabajadores juveniles mucho más allá de la duración formal del proyecto.

La misión de Green Saga es transformar la conciencia ambiental en una proactiva,
acción personal de sostenibilidad; Una historia, una decisión, un joven a la vez.

Número de Proyecto 2024-2-LT02-KA220-YOU-
00023123



GREEN SAGA



Cofinanciado por
la Unión Europea



ArteSostenible



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.