

Tutorial 2 :

Primeros Pasos para Usar la Caja de Herramientas de Recursos



Co-funded by
the European Union



1. Objetivos y Metas de Aprendizaje

Este tutorial te guiará para que saques el máximo partido a la caja de herramientas del proyecto **Green Saga**. Aprenderás a:

- **Comprender la variedad de materiales disponibles** (todos gratuitos, multilingües y adaptables) y su valor educativo.
- **Navegar por la caja de herramientas** de forma eficiente para encontrar recursos relevantes.
- **Integrar los recursos** en distintos entornos de aprendizaje (tanto formales como informales).
- **Maximizar el potencial de estas herramientas** para crear libros de aventura atractivos y proyectos educativos basados en la narración.

2. Introducción

La Caja de Herramientas de Recursos de Green Saga es un innovador conjunto de herramientas educativas diseñado para equipar a educadores y trabajadores juveniles con un plan de estudios y materiales listos para usar en la alfabetización climática.

Su misión principal es ayudar a los profesionales a inspirar a jóvenes de entre 16 y 26 años a desarrollar narrativas ambientales a través de libros de aventura basados en el storytelling. De esta manera, se fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y un compromiso activo con los principios de la acción climática.

Más que una simple colección de recursos, esta caja de herramientas es una guía completa para una implementación efectiva.

Está disponible en formato digital, en el sitio web del proyecto Green Saga, en seis idiomas: inglés, español, francés, italiano, lituano y esloveno. Se publica bajo una licencia Creative Commons BY-NC-SA, lo que permite su descarga y adaptación gratuita a diferentes contextos educativos.

3. Guía Paso a Paso

3.1 ¿Qué hay dentro de la caja de herramientas?

La Caja de Herramientas de Recursos se divide en dos secciones principales:

1. Herramientas digitales, organizadas en cinco categorías:

- **Diseño Gráfico y Maquetación:** Canva, Adobe Express, Genially.
- **Ilustración e Imagen:** Pixlr, Inkscape, GIMP (GNU Image Manipulation Program), VECTR.
- **Escritura Creativa y Narración:** Obsidian, Twinery.org, Inklewriter, Storybird.
- **Grabación de Audio:** Audacity, Loom, Ocenaudio.
- **Accesibilidad y Lenguaje:** Chat GPT, Natural Reader, LanguageTool.

Cada ficha de herramienta contiene:

- **Parte 1:** Información técnica sobre la herramienta (idiomas, versión gratuita, puntos fuertes, limitaciones).
- **Parte 2:** Un ejemplo práctico de cómo usarla para crear libros de juego.

2. Additional teaching materials:

- Un conjunto de fichas pedagógicas para guiar el proceso narrativo.

Guía de Navegación de Green Saga:

Visita nuestra página web:

Ve a nuestro sitio oficial: www.greensagaproject.eu

Encuentra la caja de herramientas:

Selecciona la sección "Caja de herramientas" en el menu principal

Explora los recursos:

Navega por las categorías organizadas

Haz clic en la herramienta o en el icono del recurso que te interese

Descarga los materiales:

Pulsa en el botón de descarga del recurso seleccionado

Los archivos se guardarán en tu carpeta de descargas predeterminada

3.2 Cómo Usar la Caja de Herramientas de Recursos

La Caja de Herramientas de Green Saga te permite dar vida al aprendizaje basado en la narración a través de métodos interactivos y recursos cuidadosamente seleccionados. No hay una única forma de usarla, ya que es completamente flexible. Puedes llevar a cabo desde una actividad rápida de 20 minutos hasta un taller completo de *storytelling*.

1. **Seleccionar las herramientas digitales adecuadas**, organizadas por función y alineadas con los tutoriales de Green Saga:

- **Tutorial #1:** Diseño de Experiencias de Aprendizaje Basadas en la Aventura (por ejemplo, Audacity, Twine).
- **Tutorial #3:** Aplicación de la Narración Interactiva (por ejemplo, Arcweave, Canva, Twine para role-playing y toma de decisiones).

- **Tutorial #4:** Creación de Narrativas Climáticas (por ejemplo, Genially, Audacity).
- **Tutorial #5:** Adaptación de Historias para Diferentes Perfiles (grupos de edad y estilos de aprendizaje).
- **Tutorial #6:** Dominio de la Narración Multimedia (herramientas digitales para narrativas más ricas).
- **Tutorial #7:** Facilitación de Debates Juveniles (por ejemplo, Miro, Google Docs, FigJam para la resolución de problemas).

2. **Implementa con confianza** – Cada conjunto de recomendaciones está diseñado para maximizar el compromiso y los resultados de aprendizaje. A través de las secuencias interactivas y adaptables, puedes combinar los recursos según tus objetivos para construir una historia desde cero, diseñar una actividad digital o facilitar una reflexión en grupo.

4. Ejemplo de Actividad Práctica

Secuencia de Ejemplo: "Creando una historia sobre cambio climático con Genially"

Objetivo:

- Los estudiantes comprenderán las causas y consecuencias del cambio climático creando una historia digital colaborativa.

Duración:

- 3 sesiones de 45 minutos.

Materiales:

- Ordenador o tableta con acceso a Genially.
- Un micrófono sencillo (para grabar voces).
- Pizarra blanca o rotafolio para la lluvia de ideas (Miro).

Secuencia Paso a Paso:

1. Introducción (10 min)

- El profesor plantea una pregunta motivadora: “¿Qué pasaría si nuestra ciudad se quedara sin agua durante un mes?”.
- Se inicia una breve discusión en grupo para generar ideas.

2. Lluvia de ideas y personajes (20 min)

- Cada grupo elige un personaje principal (por ejemplo, un niño, un animal, un río) y define el conflicto de la historia, relacionado con el cambio climático.

3. Creación del guion gráfico (30 min)

- Los estudiantes dibujan las escenas principales en papel o en la pizarra.

4. Creación digital (45 min)

- Usan Genially para transformar el guion gráfico en una presentación interactiva.
- Añaden imágenes, texto y botones interactivos.

5. Narración de audio (30 min)

- Cada grupo graba una breve narración de audio para su historia.
- Integran el audio en su presentación.

6. Presentación y reflexión (20 min)

- Cada grupo comparte su historia con los demás.
- Se guía una discusión con la pregunta: “¿Qué soluciones podemos imaginar para este problema relacionado con el clima?”.

Resultados Esperados:

- Una historia digital interactiva por cada grupo.
- Una mejor comprensión del cambio climático, además de habilidades de **creatividad y pensamiento crítico**.

5. Consideraciones sobre Inclusión

La Caja de Herramientas de Green Saga tiene un fuerte compromiso con la accesibilidad y la inclusión. Ha sido diseñada para apoyar a jóvenes de diferentes orígenes, incluyendo a aquellos con Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA).

Para asegurar que cada participante pueda tomar parte de forma significativa, la caja de herramientas ofrece:

- **Contenido en múltiples formatos:** audio, texto y elementos visuales.
- **Lenguaje claro y accesible:** un vocabulario sencillo que evita el uso de jerga.
- **Actividades flexibles:** adaptables a distintos estilos de aprendizaje y necesidades cognitivas (visuales, auditivas, kinestésicas y reflexivas).
- **Diversidad en historias y personajes:** reflejando una variedad de orígenes culturales e identidades.
- **Formatos interactivos:** que fomentan la participación activa y la toma de decisiones consciente.

👉 Como educador, te animamos a aplicar estas directrices de accesibilidad al combinar las herramientas y los recursos digitales. De esta manera, te aseguras de que todos los jóvenes se sientan incluidos y empoderados en el proceso de aprendizaje.

6. Conclusiones y Resultados Esperados

La Caja de Herramientas de Green Saga está diseñada para hacer tu trabajo como educador más fácil, atractivo y con mayor impacto. Piensa en ella como un socio creativo que te proporciona recursos listos para usar y actividades adaptables para integrar la narración en tu enseñanza.

Al usar esta caja de herramientas, conseguirás:

- **Herramientas prácticas:** Plantillas listas para usar, guías y actividades basadas en historias que puedes adaptar a tu propio contexto.
- **Ahorro de tiempo y esfuerzo:** Menos planificación, más espacio para la creatividad y la interacción.
- **Confianza en la inclusión:** Los recursos están diseñados pensando en la accesibilidad, apoyando a una gran variedad de estudiantes, incluyendo a aquellos con Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA).
- **Expansión de tu enfoque de enseñanza:** La narración te ayuda a conectar temas ambientales con experiencias del mundo real, haciendo que el aprendizaje sea significativo y memorable.
- **Empoderamiento de tus estudiantes:** Fomentarás la creatividad, la empatía, la colaboración y el pensamiento crítico.
- **Flexibilidad:** Las actividades se pueden usar en aulas, centros juveniles, online o al aire libre; en talleres cortos o en programas más largos.



La conclusión principal: esta caja de herramientas te equipa para enseñar con impacto, mientras mantienes el aprendizaje atractivo, inclusivo y adaptable.

7. Herramientas Recomendadas / Recursos Adicionales

Digital Tools

Diseño Gráfico y Maquetación

- Canva – <https://www.canva.com>
- Adobe Express – <https://www.adobe.com/express/>
- Genially – <https://www.genial.ly>

Ilustración e Imagen

- Pixlr – <https://pixlr.com/>
- Inkscape – <https://inkscape.org/>
- GIMP – <https://www.gimp.org/>
- VECTR – <https://vectr.com/>

Escritura Creativa y Narración

- Obsidian – <https://obsidian.md/>
- Twinery.org – <https://twinery.org/>
- Inklewriter – <https://www.inklestudios.com/inklewriter/>
- Storybird – <https://storybird.com/>

Grabación de Audio

- Audacity – <https://www.audacityteam.org/>
- Loom – <https://www.loom.com/>
- Ocenaudio – <https://www.ocenaudio.com/>

Accesibilidad y Lenguaje

- ChatGPT – <https://chat.openai.com/>
- Natural Reader – <https://www.naturalreaders.com/>
- LanguageTool – <https://languagetool.org/>

Consejo para Educadores

Usa estos recursos como una extensión de la caja de herramientas; te conectan con marcos de trabajo globales, materiales de enseñanza gratuitos y enfoques narrativos innovadores.

- ◆ **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) – CAST**

-  [Visita las directrices del DUA](#)

-  Marco para un aprendizaje inclusivo y accesible.


- ◆ **UNESCO – Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS)**

-  [Explora la guía](#)

-  Estrategias prácticas para integrar la sostenibilidad en la educación.


- ◆ **CLEAN – Red de Alfabetización Climática y Conciencia Energética**

-  [Accede a los recursos](#)

-  Más de 1.000 recursos de enseñanza sobre clima y energía, revisados por expertos.


- ◆ **Comisión Europea – Educación Inclusiva**

-  [Visita el Centro de Recursos](#)

-  Directrices para la equidad y la inclusión en la educación.

- ◆ **EduGraal – Caja de Herramientas Pedagógicas para la Narración Gamificada**

-  [Explora la caja de herramientas de EduGraal](#)

-  Una rica colección de consejos, tutoriales, materiales imprimibles y herramientas de narración gamificada, incluyendo adaptaciones para estudiantes con Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA)

8. Bibliografía

- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21. <https://doi.org/10.1086/448619>
- Cunsolo, A., & Landman, K. (Eds.). (2017). *Mourning nature: Hope at the heart of ecological loss and grief*. McGill-Queen's University Press.
- European Commission. (2020). *Equity and inclusion in education*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/593604>
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.
- Meadows, D. H. (2008). *Thinking in systems: A primer*. Chelsea Green Publishing.
- UNESCO. (2020). *Education for sustainable development: A roadmap*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- World Bank. (2021). *Teachers, teaching, and the digital transformation of education*. World Bank. <https://doi.org/10.1596/978-1-4648-1665-4>



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. However, the views or opinions expressed are those of the author(s) alone and do not necessarily reflect the views or opinions of the European Union or the Agency of Youth Affairs. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Project code: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



All content is under CC BY-NC-SA 4.0