

Tutorial 6:

Adaptar las historias a diferentes estilos de aprendizaje y grupos de edad (16-26 años)



Co-funded by
the European Union





Co-funded by
the European Union



1. Objetivo y Metas de Aprendizaje

Green Saga se presenta con un enfoque innovador diseñado para apoyar y fomentar el crecimiento personal y profesional de los jóvenes a través de la lectura, el juego y la narración. El objetivo de este tutorial es mostrar a educadores y trabajadores juveniles cómo adaptar historias a diferentes grupos de edad y estilos de aprendizaje, asegurando la accesibilidad y la inclusión.

2. Introducción

Escribir una historia que sea adecuada para diferentes grupos de edad y estilos de aprendizaje significa estructurar la narrativa para que sea a la vez efectiva y motivadora para el lector, mientras se ofrecen soluciones y enfoques que faciliten una identificación más sencilla, incluso para aquellos con **dificultades de aprendizaje**. Los libros de aventura, gracias a su formato interactivo, fomentan las **elecciones conscientes** y otorgan al lector un papel activo.

Además de elegir un tema relacionado con el cambio climático y prestar la debida atención a las pautas para las Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA), nuestros libros también deben considerar los diversos mecanismos narrativos que abordan diferentes capacidades cognitivas al proponer enfoques diferenciados:

- **Enfoque visual**
- **Enfoque auditivo**
- **Enfoque kinestésico**

Al escribir las historias, también será necesario considerar las necesidades emocionales y culturales que caracterizan tanto a los educadores como a los diferentes lectores, para que las narrativas no solo sean entretenidas, sino también **profundas y significativas para todos**.

3. Guía Paso a Paso

Es muy importante que a todos se les dé el tiempo y el espacio que necesitan para aprender, desarrollar la creatividad y resolver problemas de forma independiente, sin importar sus habilidades o dificultades. Por ello, la transmisión de conocimientos y conceptos, y la creación de materiales, debe realizarse de forma multimodal, estimulando por igual los diversos sentidos —vista, oído y tacto— para aumentar la participación, comprensión y memorización de los participantes.

a) Involucrar múltiples canales de aprendizaje a través de formatos narrativos

Crear un contexto de aprendizaje que brinde apoyo capaz de valorar la singularidad de cada individuo es esencial para garantizar un acceso más fácil al contenido, de modo que todos puedan expresar plenamente su potencial. Por lo tanto, un enfoque multimodal permite reelaborar a través de diferentes métodos que tengan en cuenta todos los canales sensoriales y estilos cognitivos.

Enfoque Visual

Algunas personas comprenden mejor cuando pueden “ver” la información. Estas personas han desarrollado la capacidad de imaginar escenarios en sus mentes. Al visualizar, pueden ver el problema y superarlo. Son observadores agudos y necesitan apoyo visual para comprender mejor el texto. Por lo tanto, será necesario hacer que los materiales sean fácilmente visibles y accesibles proporcionando:

- **Diagramas de flujo** que expliquen cómo desarrollar la historia.
- El **uso de colores** para diferenciar las distintas partes.
- **Imágenes** que expliquen e ilustren el texto de la guía.
- También es importante incluir **ilustraciones** con escenarios y personajes en la historia, ya que esto fortalece el vínculo entre texto e imagen y ayuda a los lectores con dificultades específicas de aprendizaje (DEA) a recordar mejor los pasajes.

Enfoque Auditivo

No todos responden a los estímulos visuales; algunos prefieren escuchar. A través de la **escucha activa**, comprenden y recuerdan, y el poder hablar sobre el tema e

intercambiar verbalmente aumenta sus habilidades de memorización. Por lo tanto, será necesario ofrecer un enfoque auditivo:

- Incluye **diálogos atractivos** que permitan una mejor identificación y reconocimiento de los diversos personajes.
- Una **versión de audio** de la historia, con secciones que el “lector” pueda escuchar, será una contribución significativa (podcast). El soporte de audio también será útil para la información y los pasos necesarios para crear tu propio libro.
- Los **seminarios web**, una ayuda audiovisual que ilustra progresivamente lo que hay que hacer.
- Los **grupos de debate** para la discusión profunda, el intercambio verbal y la reflexión en voz alta serán una valiosa ayuda.

Enfoque Kinestésico

Los libros de aventura con sus opciones interactivas proporcionan un valioso apoyo para que los lectores se identifiquen con los personajes, pero esto puede no ser suficiente. Por lo tanto, será necesario crear situaciones y contextos que fomenten acciones que permitan a los estudiantes aprender haciendo:

- Incluye juegos de rol.
- Dramatiza la historia, poniendo en escena escenas del libro, porque, como dice el viejo refrán: “se aprende haciendo”.

b) Temas y desarrollo narrativo por grupo de edad

Las personas dentro de nuestro grupo objetivo a menudo tienen una sensibilidad más profunda, una capacidad para percibir el cambio con un genuino compromiso y sensibilidad. La literatura y los libros dedicados a ellos exploran temas relacionados con sus desafíos: las relaciones interpersonales, la transición de la niñez a la edad adulta, el amor, la amistad, la libertad y un futuro que nunca ha parecido tan incierto como hoy.

Los quince libros de aventuras en Green Saga tienen como objetivo crear conciencia y sensibilizar a los lectores sobre el cambio climático, destacando los aspectos negativos, pero sobre todo buscando inspirar **esperanza y el deseo de enfrentar y superar el problema.**

- Imagina **héroes y heroínas de “todos los colores y formas”**, fuera de los estereotipos, personajes fuertes que sean un ejemplo, que sepan estimular la atención y el espíritu crítico de los lectores para que cada persona pueda inspirarse a comportarse de manera virtuosa y respetuosa hacia el mundo en que vivimos.
- Incluye en las historias el concepto de **belleza**, el lado maravilloso de la vida, el valor de todos los seres vivos y el respeto.
- Junto al tema del clima, incluye aspectos que puedan ser de interés (por ejemplo, amistad, amor, una relación conflictiva). Enriquece la trama con detalles, temas y situaciones que estén en sintonía con la audiencia.
- Crea un **entorno imaginario “creíble”**, un mundo realista y verosímil en el que los lectores puedan sentirse involucrados e inmersos.
- Hay muchos estilos para elegir, ¡incluyendo distópico, oscuro, de fantasía e incluso romance!

“Una joven afroamericana, hija de magnates del petróleo, que, en claro conflicto con su familia, decide unirse a un grupo ecologista...”

4. Ejemplo de Actividad Práctica

Para animar a los jóvenes a escribir, se pueden ofrecer **cursos de escritura colectiva y colaborativa**, que también tienen fuertes raíces en Italia, como la **Escuela de Barbiana**.

Ejemplo: “Relata un cambio”

16-20 años

- Escritura creativa inspirada en una elección difícil hecha por un compañero.
- Construcción de una historia colectiva sobre un tema climático o ambiental actual.

21-26 años

- Escribir una historia realista o autobiográfica con elementos reflexivos.
- Construcción de una historia colectiva sobre un tema climático o ambiental actual.

5. Consideraciones sobre Inclusión

Los estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje (DEA) han aprendido a vivir con sus dificultades, desarrollando otras habilidades e implementando estrategias que les permiten superar los problemas relacionados. Sin embargo, siempre persisten obstáculos e impedimentos, por lo que será necesario adherirse a precauciones y principios básicos para asegurar que los materiales proporcionados estén siempre en formatos apropiados y accesibles, permitiendo flexibilidad y facilidad de uso, una correcta percepción sensorial y minimizando el esfuerzo físico tanto como sea posible.

- Fuentes apropiadas, tamaño de letra y espaciado.
- Adición de contenido en múltiples formatos: audio, texto, imágenes.
- Uso de un lenguaje claro, sencillo y accesible.
- Diseño de actividades flexibles para diferentes niveles cognitivos.
- Inclusión de protagonistas con diversos orígenes culturales e identidades.

6. Herramientas Recomendadas

Al finalizar, los educadores y los trabajadores juveniles serán capaces de:

- **Seleccionar contenido narrativo y formatos** apropiados para diferentes grupos de edad.
- **Diseñar historias educativas más inclusivas, atractivas y accesibles.**

7. Recommended Tools

Para diseñar y adaptar historias basadas en la aventura de manera efectiva, los educadores y los estudiantes pueden recurrir a una serie de herramientas incluidas en la Caja de Herramientas de Recursos de Green Saga. Estas herramientas proporcionan un apoyo práctico para escribir, ilustrar y compartir historias de manera inclusiva y creativa.

- **Diseño Gráfico y Maquetación:** Canva, Adobe Express, Genially – útiles para crear diseños visualmente atractivos, portadas y materiales de apoyo.
- **Ilustración y Edición de Imágenes:** Pixlr, GIMP, Inkscape – para diseñar ilustraciones, editar imágenes y reforzar el aprendizaje visual.
- **Escritura Creativa y Narración:** Twinery, Inklewriter, Storybird – para estructurar narrativas ramificadas, diseñar caminos y fomentar la narración colaborativa.
- **Grabación de Audio:** Audacity, Loom, Ocenaudio – para grabar diálogos, producir podcasts y ofrecer versiones de audio de las historias para apoyar a los estudiantes auditivos.
- **Accesibilidad y Lenguaje:** ChatGPT, Natural Reader, LanguageTool – para generar textos y hacer que los recursos sean más accesibles para los estudiantes con DEA.

8. Bibliografia

CAST. (2018). *Universal design for learning guidelines* (Version 2.2). Retrieved July 15, 2025, from <https://udlguidelines.cast.org/>

Fondazione Patrizio Paoletti. (n.d.). *Stili di apprendimento*. Retrieved July 15, 2025, from <https://fondazionepatriziopaoletti.org/glossario/stili-di-apprendimento/>

Dall'Omo, A. (2011). *Modulo 6 – Stili di apprendimento* [PDF]. Retrieved July 15, 2025, from <https://dallomoantonella.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/04/modulo-6-stili-di-apprendimento.pdf>

Digilander. (n.d.). *Stili di apprendimento*. Retrieved July 15, 2025, from <https://digilander.libero.it/lendeuropa/mariani.htm>

FeFe Editore. (n.d.). *Scrittura collettiva*. Retrieved July 15, 2025, from <https://www.fefeditore.com/fe-fe-editore/scrittura-collettiva>

JSTOR. (n.d.). *Article: [Title not specified]*. Retrieved July 15, 2025, from <https://www.jstor.org/stable/43818123>

LabCD, Università di Pisa. (2018). *La scrittura collaborativa e collettiva* [PDF]. Retrieved July 15, 2025, from <http://www.labcd.unipi.it/wp-content/uploads/2018/05/Lavinia-Salicchi-La-scrittura-collaborativa-e-colettiva.pdf>

Manuale SIC. (n.d.). *Manuale della scrittura collettiva* [PDF]. Retrieved July 15, 2025, from http://www.scritturacollettiva.org/files/ManualeSIC_0.pdf

Scuola Stoppani. (2014, April 29). *Analisi degli stili e delle strategie di apprendimento*. Retrieved July 15, 2025, from <https://scuolastoppani.wordpress.com/2014/04/29/analisi-degli-stili-e-delle-strategie-di-apprendimento/>

CTS Cremona. (n.d.). *Stili di apprendimento* [PDF]. Retrieved July 15, 2025, from <https://www.ctscremona.it/userfiles/stiliApprendimento.pdf>

VARK Learn. (n.d.). *VARK: A guide to learning styles*. Retrieved July 15, 2025, from <https://vark-learn.com>

Barbiana2040. (n.d.). *Laboratori*. Retrieved July 15, 2025, from <https://www.barbiana2040.it/laboratori/>

University of Michigan Center for Research on Learning and Teaching. (2025, July 10). *Roundup on Research: The Myth of "Learning Styles"*. Retrieved July 15, 2025, from <https://onlineteaching.umich.edu/articles/the-myth-of-learning-styles/>

Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). *Learning styles: Concepts and evidence*. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105–119.

TrueLearn Resource Library. (2023). *Multimodal Learning vs Learning Styles: What Science Says*. Retrieved July 15, 2025, from <https://truelearn.com/resource-library/multimodal-learning-vs-learning-styles-what-science-says/>



**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