

Tutorial 1 :

Diseño de experiencias
de aprendizaje basadas
en aventuras



Co-funded by
the European Union



1. Finalidad / Objetivos de aprendizaje

Este taller te sumerge en el diseño de experiencias de aprendizaje basadas en la aventura. A través de actividades desafiantes, te enseñaremos a potenciar el pensamiento crítico y la alfabetización mediática en jóvenes. Nuestro fin es inspirar activismo y empatía, preparándolos para participar de forma activa en los retos ambientales de nuestro mundo.

Al final de la sesión, serás capaz de crear historias que se adapten a la perfección a las experiencias de aprendizaje por aventura, personalizándolas según las edades y las necesidades específicas de los participantes.

Objetivos Clave:

- Comprender y aplicar los principios del Ciclo de Aprendizaje Experiencial (ELC) en contextos educativos.
- Dominar los cuatro estilos de aprendizaje dentro del Ciclo de Aprendizaje Experiencial.
- Experimentar las fases de desarrollo grupal.

2. Introduction

El aprendizaje basado en la aventura se arraiga en la curiosidad, el desafío, la reflexión y la colaboración. Crea "aventuras" donde los participantes se esfuerzan, se enfrentan a lo inesperado, resuelven problemas, cuestionan suposiciones y se conectan con otros.

Piensa en viajar a un lugar nuevo, aventurarte en la naturaleza o intentar algo fuera de tu zona de confort. Estos momentos despiertan la resiliencia, combinando la diversión con la incomodidad, la autorreflexión con la dependencia de los demás.

Su impacto se profundiza cuando se enmarca dentro del Ciclo de Aprendizaje Experiencial (CAE): los participantes se involucran en una experiencia, reflexionan sobre ella, extraen ideas clave y luego aplican esas ideas a nuevos contextos, ya sea la escuela, el trabajo o la vida personal. A través de este ciclo, el aprendizaje basado en la aventura se convierte en un medio poderoso para apoyar el crecimiento, el liderazgo y el trabajo en equipo en entornos colaborativos.

Guía Paso a Paso

a) Paso 1: Establecer los Objetivos de Aprendizaje:

Aplica el modelo CCA (Conocimiento, Competencias y Actitudes, y Acción):

Pregúntate qué deben saber, ser capaces de hacer y sentir, y cómo deben actuar los participantes después de la experiencia.

Elige tu dominio de aprendizaje:

- **Metas de Conocimiento:** Ciencia climática, pensamiento sistémico, análisis de políticas, justicia ambiental.
- **Metas de Competencias (Habilidades):** Colaboración, pensamiento crítico, toma de decisiones bajo incertidumbre, comunicación, resolución de conflictos.
- **Metas de Actitud:** Preocupación ambiental, eficacia colectiva, esperanza, sentido de agencia (capacidad de actuar), empatía por las comunidades afectadas.
- **Metas de Acción:** Cambio de comportamiento, compromiso cívico, participación comunitaria, desarrollo de liderazgo.

Haz que los objetivos sean medibles y observables: Redacta resultados que puedan evaluarse durante la experiencia.

➤ Por ejemplo:

- Los participantes analizarán las ventajas y desventajas entre soluciones climáticas en competencia, utilizando pruebas.
- Los participantes reconocerán cómo las decisiones individuales impactan en el medio ambiente.
- Los participantes sopesarán los beneficios a corto plazo frente a las consecuencias a largo plazo.
- Los participantes explorarán cómo la colaboración puede conducir a mejores resultados que actuar en solitario.

Mantén estos objetivos visibles mientras diseñas tu historia. Sirven como una **brújula**, guiando cada etapa del Ciclo de Aprendizaje Experiencial de Kolb.

b) Paso 2: Incorpora la Observación Reflexiva

Crea escenarios que presenten al lector desafíos significativos. La historia debe sumergirlos en una situación donde sus decisiones realmente importen.

Consejos para trabajadores juveniles:

- Utiliza una escritura vívida y descriptiva para que los participantes se sientan como el héroe.
- Introduce dilemas o conflictos donde no exista una única respuesta "correcta".
- Vincula los desafíos a tus objetivos de aprendizaje (por ejemplo, proteger recursos, resolver una disputa).

c) Paso 3: Integrar la Observación Reflexiva

Después de tomar decisiones importantes o de que ocurran eventos clave en la historia, detén la narración e invita a los participantes a reflexionar.

Ejemplos de preguntas de reflexión:

- "¿Por qué tomaste esta decisión?"
- "¿Cómo crees que se sintieron los otros personajes con respecto a tu elección?"
- "¿Qué podría haber pasado si hubieras elegido de manera diferente?"

También puedes añadir espacios de reflexión en el libro (como diarios o notas de debate) o fomentar el diálogo grupal si la actividad es facilitada."

d) Paso 4: Conectar con la Conceptualización Abstracta

Ayuda a los participantes a ver el panorama general detrás de las decisiones que tomaron. Aquí es donde la experiencia se transforma en conocimiento transferible.

Cómo hacerlo:

- Añade notas explicativas cortas o guía para el profesor/facilitador.

- Vincula el escenario con conceptos del mundo real: "Esto refleja el desafío que enfrentan las comunidades al equilibrar el crecimiento económico con la protección ambiental".
- Anima a los participantes a extraer lecciones: "¿Qué nos enseña esto sobre liderazgo, responsabilidad o sostenibilidad?".

e) Paso 5: Fomentar la Experimentación Activa

Ofrece a los participantes oportunidades para probar nuevas estrategias y aplicar sus reflexiones.

Técnicas de narración:

- Ofrece tramas ramificadas para que puedan revisar las elecciones.
- Incluye "puntos de reinicio" que permitan a los participantes probar caminos alternativos.
- En un entorno grupal, permite que diferentes equipos sigan rutas distintas y luego comparen los resultados.

Esta etapa de experimentación empodera a los participantes para explorar las consecuencias, ajustar su pensamiento y aplicar nuevos conocimientos.

f) Paso 6: Evalúa y Perfecciona el Diseño de Aprendizaje

- **Evaluar el logro de objetivos:** Determina si los participantes realmente desarrollaron el conocimiento, las habilidades, las actitudes y las acciones especificadas en tus metas de aprendizaje (modelo CCA).
- **Observar el comportamiento de aprendizaje:** Busca evidencia de que los participantes están involucrados en los procesos cognitivos que tus objetivos buscan (analizar, evaluar, crear, colaborar).
- **Recopilar comentarios pedagógicos:** Pregunta a los participantes sobre su proceso de aprendizaje: "¿Qué te ayudó a comprender X?", en lugar de "¿Te gustó la historia?".

- **Iterar para obtener resultados de aprendizaje:** Ajusta el diseño basándote en la efectividad educativa. Si los participantes disfrutaron de la experiencia, pero no cumplieron con los objetivos, revisa el diseño pedagógico.

Elige una forma para que los lectores o trabajadores juveniles evalúen el aprendizaje vinculando los objetivos con la reflexión basada en la historia, las tareas conceptuales y la aplicación en el mundo real (preguntas de reflexión, emparejar con una lección, crear un mapa, planificar una pequeña acción o autoevaluaciones sencillas).

4. Temas y Desarrollo Narrativo según la Edad

16 a 20 años:

- **Temas que Resuenan:** Rebelión, justicia, tiempos inciertos, y la búsqueda de héroes.
- **Enfoques Narrativos:** Aventura, fantasía, cómics narrativos, realismo emocional, narrativas corales, podcasts y más.
- **Un Ejemplo de Inspiración:** Historias basadas en el trabajo de figuras como **Greta Thunberg** (conectando los ODS 13 y 16) o **Alice Pataxó** (unión de los ODS 13 y 15).

21 a 26 años:

- **Temas que Resuenan:** El mundo laboral, el medio ambiente y la política.
- **Enfoques Narrativos:** Aventura, fantasía, cómics narrativos, memorias, narrativa sistémica y el diálogo crítico.
- **Un Ejemplo de Inspiración:** Relatos basados en el impacto de héroes como **Bob Geldof** (intersección de los ODS 13 y 17) o **Vandana Shiva** (conexión de los ODS 13 y 2).

Entornos y Modos de Uso:

- En el Aula: Fomenta la lectura compartida y la discusión guiada.
- En el Taller: Impulsa la escritura colaborativa y la narración performativa.

- En Entornos al Aire Libre: Utiliza la narración experiencial y los relatos orales en movimiento para conectar con el entorno.

5. Ejemplo de Actividad Práctica: Experiencia de Aventura ODS

1. El trabajador juvenil define el objetivo de aprendizaje y selecciona o crea una historia de aventura corta vinculada a un Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS).
2. Los participantes se convierten en los héroes y se enfrentan a desafíos relacionados con su ODS.
3. La historia presenta dilemas con al menos dos posibles opciones.
4. Desafíos de ejemplo: decidir entre crecimiento económico o protección ambiental, asegurar la seguridad alimentaria o diseñar un transporte de bajas emisiones.
5. Los participantes toman decisiones y experimentan las consecuencias en la historia.
6. Las preguntas de reflexión los guían: "¿Por qué elegiste este camino?" "¿Cómo podría afectar tu decisión a otros?"
7. Los debates grupales o el uso de diarios ayudan a los participantes a explorar estrategias alternativas.
8. El trabajador juvenil destaca las conexiones con el mundo real y los conceptos más amplios detrás de la historia.
9. Los participantes consideran cómo las lecciones aprendidas podrían aplicarse a sus propias comunidades o a su vida diaria.

6. Consideraciones de Inclusión

- Proporciona mapas visuales explícitos y reglas fáciles de entender para las actividades basadas en juegos, utilizando un lenguaje sencillo para que todos los participantes puedan seguir las actividades sin confusión.

- Múltiples modos de participación: Ofrece diferentes maneras de participar en el juego de roles para que los participantes puedan elegir métodos que se ajusten a sus niveles de comodidad y preferencias de comunicación.

7. Conclusiones y Resultados Esperados

Tras completar este tutorial, los participantes (incluidos jóvenes, trabajadores juveniles y educadores) estarán empoderados para diseñar y/o implementar historias interactivas fundamentadas en los principios del aprendizaje basado en la aventura, como el Ciclo de Aprendizaje Experiencial (CAE), los cuatro estilos de aprendizaje y el Desafío por Elección (Challenge by Choice).

Conocedores de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), el pensamiento crítico, la alfabetización mediática, las actividades "pros y contras" y los principios de la Inteligencia Emocional, crearán y/o implementarán experiencias inspiradas en héroes como Bob Geldof, Alice Pataxo, Greta Thunberg y Vandana Shiva.

Los participantes desarrollarán empatía, activismo y habilidades de resolución creativa de problemas, permitiéndoles abordar los desafíos del cambio climático de una manera integral y proactiva.

8. Herramientas y Recursos Recomendados

Audacityteam.org - Software gratuito para Grabar y Editar Audio:

Audacity, un software gratuito de grabación y edición de audio, puede utilizarse en juegos interactivos para crear experiencias de aprendizaje inmersivas que fomenten el pensamiento crítico y la alfabetización mediática.

Puede usarse para crear un fondo musical para vídeos y juegos, y para generar contenido como podcasts. Esto también permitirá a los participantes explorar las consecuencias de diferentes elecciones, enriqueciendo así su experiencia de aprendizaje y su comprensión profunda.

9. Recursos Adicionales

- **Inkewriter:** una herramienta gratuita diseñada para permitir que cualquier persona escriba y publique historias interactivas.
- Más información sobre el cambio climático como ODS:

<https://sdgs.un.org/goals>

10. Bibliografía

Alabi, M. (2024, November), Experiential Learning, https://www.researchgate.net/publication/385684343_Experiential_Learning_Fostering_Deep_Learning_Through_Active_Engagement/link/672fa39c5852dd723cb376c5/download, (Consultado el 31/08/2025)

Buxton, N. (2025, June 26), NATO's 5 percent spending pledge is a threat to people and the planet, <https://www.aljazeera.com/opinions/2025/6/26/natos-5-percent-spending-pledge-is-a-threat-to-people-and-the-planet>, (Consultado el 31/08/2025)

Cherry, K. (2025, February 18), The Experiential Learning Theory of David Kolb, <https://www.verywellmind.com/experiential-learning-2795154>, (Consultado el 31/08/2025)

Chohan, S: (2024, October 25):Kolb's Learning Cycle: The Theory of Learning, <https://lemonlearning.com/blog/kolbs-learning-cycle-the-theory-of-learning>, (Consultado el 31 /08/2025)

Gillen, M.(2024, April 9), Exploring Twine: An interactive fiction journey, <https://www.lib.iastate.edu/news/exploring-twine-interactive-fiction-journey> (Consultado el 31/08/2025)

Graff, G. (2025, June 11), Bob Geldof Looks Back on Live Aid at 40, <https://www.billboard.com/music/music-news/bob-geldof-live-aid-anniversary-interview-1236018197/> (Consultado el 31/08/2025)

Jawed,A. (2025, June 26), How to Record Desktop Audio with Audacity? [Step by Step], <https://www.hollyland.com/blog/tips/record-desktop-audio-with-audacity> (Consultado el 31/08/2025)

Jones, O. (2025, June 10), Compare The Courage of Greta Thunberg's Gaza Aid Mission With The Inaction And Complicity Of Western Governments, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2025/jun/10/greta-thunberg-gaza-aid-mission-madleen> (Consultado el 31/08/2025)

Mirkowski, A: (2024, June 10). How to write a branching narrative and won't lose your mind, <https://adammirkowski.substack.com/p/how-to-write-a-branching-narrative>. (Consultado el 31/08/2025)

O' Donnell, L. (2025, June 5), Cloudy With A Chance Of Taxpayer's Funds, <https://www.yorkvision.co.uk/climate/cloudy-with-a-chance-of-taxpayers-funds-uk-to-pay-for-less-sun/05/06/2025>. (Consultado el 31/08/2025)

Pienkowski, D.(2024, February), Is Nuclear Energy Really Sustainable, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0973082624000024> (Consultado el 31/08/2025)

Shiva, V. (2024, November 8) The Regenerative Agriculture Solution, <https://childrenshealthdefense.org/community/the-regenerative-agriculture-solution-book-ronnie-cummins/>, (Consultado el 31/08/2025)

Urbancic N.(2024, August 20) How Big Livestock has hijacked the UN Food and Agriculture Organization. <https://www.environmentenergyleader.com/stories/op-ed-how-big-livestock-has-hijacked-the-un-food-and-agriculture-organisation,48332> (Consultado el 31/08/2025)



**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