

---

# Aprendizaje servicio en formación universitaria a través de actividades en la naturaleza: experiencia de una jornada de aventura

---

*Service-learning in university context through physical activities in the nature: adventure session experience*

---

Pablo Caballero-Blanco (1), Guadalupe Domínguez-Carrillo (2) María José Miranda-Fontán (1),  
María del Mar Delgado-Checa (1).

(1) Universidad de Sevilla (pcaballero4@us.es).

(2) IES San José, Cortegana (Huelva)

## RESUMEN

Es fundamental aplicar metodologías de carácter La experiencia versa sobre la aplicación de la metodología de aprendizaje servicio (ApS) en el contexto de la asignatura de actividad físico-recreativa en la naturaleza del grado de educación primaria de la Universidad de Sevilla; consistió en organizar una jornada de aventura en el centro educativo CEIP Divino Salvador (Cortegana, Huelva). La actividad se denominó "superhéroes en la eco escuela", debido a que el hilo conductor fueron los superhéroes y el eje de acción el Proyecto Eco escuela del centro de educación primaria. El objetivo del juego para los niños y niñas del colegio era conseguir desarrollar sus superpoderes mediante una serie de "retos de entrenamiento" que iban a realizar en grupo, con la ayuda de los superhéroes y superheroínas venidas desde la universidad. La actividad se dividió en tres fases: momento de presentación y distribución de alumnos por grupos; superación de retos físico-recreativos de aventura propuestos por los superhéroes y superheroínas; y final de la actividad con una reflexión sobre las capacidades que tenemos cada uno para cambiar nuestro entorno. La actividad supuso una experiencia de aprendizaje de gran valor para el alumnado universitario, construyendo el aprendizaje desde la propia práctica en un contexto real.

**Palabras clave:** aprendizaje servicio, formación inicial del profesorado, actividades en la naturaleza, aventura.

## ABSTRACT

The experience speaks about the application of the service-learning methodology (ApS) in the context of the course of physical and recreational activity in the nature, Degree of the primary education of the University of Seville; consisted in organizing an adventure session in the educational center CEIP Divino Salvador (Cortegana, Huelva). The activity was called "superheroes in the ecoescuela", due to the fact that the guiding thread were the superheroes and the axis of action the Ecoescuela's Project of the primary education school. The goal of the game for the boys and girls of the school was to develop their superpowers through a series of "training challenges" that they were to carry out in a group, with the help of superheroes and superheorinas from the university. The activity was divided into three phases: presentation and distribution of students by groups; playing physical-recreational adventure challenges proposed by superheroes and superheroines; and ending of the activity with a reflection on the capacities that we each have to change our context. The activity was a learning experience of great value for university students, building learning from their own practice in a real context.

**Keywords:** service-learning, initial teacher training, outdoor activities, adventure



## 1. Introducción

El aprendizaje servicio (ApS) es una estrategia metodológica que está tomando una especial relevancia en el contexto universitario, puesto que encaja con la visión actual del Espacio Europeo de Educación Superior, al situar al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje, tomando el profesorado un rol de guía y acompañante en el proceso (Campo, 2014).

La experiencia presentada en el presente documento surge desde la iniciativa del profesor de la asignatura de actividades físico-recreativas en la naturaleza, del grado de educación primaria (Universidad de Sevilla), de aplicar el ApS en dicha asignatura, mediante la organización de una jornada de aventura en un centro de educación primaria (en concreto el CEIP Divino Salvador de Cortegana, Huelva).

Los objetivos de la jornada de aventura para el alumnado universitario fueron: aprender a organizar una jornada de aventura en un centro de educación primaria (antes, durante y después) y vivenciar una experiencia educativa de transferencia del aprendizaje en un contexto real, a través de actividades en la naturaleza.

## 2. Diseño de la experiencia

### 2.1. ApS como estrategia metodológica.

El ApS ha sido la estrategia metodológica que ha vertebrado el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación a la organización de la jornada de aventura por parte del alumnado universitario. El ApS es una estrategia didáctica innovadora que posibilita la participación del estudiante en propuestas de intervención social, en las que además de aplicar los conocimientos que adquiere en el espacio educativo convencional, se involucra en determinadas problemáticas con una importante repercusión social, generando sinergias con las entidades sociales. Por tanto, el ApS es una combinación original de dos elementos: el aprendizaje basado en la experiencia y el servicio a la comunidad (Batlle, 2014).

En la presente experiencia, las acciones que se han realizado relativas a la metodología de ApS han sido las siguientes:

- Organizar sesiones formativas previas con el alumnado universitario para dotarle de herramientas y recursos necesarios en la organización de una jornada de aventura.
- Contactar con un centro educativo de educación primaria que quisiera realizar dicha colaboración.
- Tutorizar el proceso de organización de la actividad (antes, durante y después).

### 2.2. Diseño de la jornada de aventura.

El diseño de la jornada de aventura denominada "superhéroes en la eco escuela", está basado en diferentes experiencias previas, enfoques metodológicos y análisis del contexto:

**a) Hilo conductor y ambientación:** un aspecto clave de la jornada es que estuviera vertebrada y envuelta en una historia. Para la jornada se ha partido del juego de rol "el valor humano de los superhéroes" (Jiménez, Caballero y Tinoco, 2010), convirtiéndose los alumnos del colegio y universitarios en superhéroes y superheroínas, con capacidades a desarrollar.

**b) Estructura interna de la jornada:** para el diseño de las fases de la jornada, se ha realizado una adaptación también a partir del juego de rol "el valor humano de los superhéroes" (Jiménez et al., 2010). La primera fase consistió en la presentación de la actividad y la distribución de los alumnos en grupos. La segunda fase se centró en la superación de retos. Y la tercera fase acometió el momento de reflexión.

**c) Incorporación del Proyecto Eco escuela:** con la finalidad de dar a conocer entre el alumnado del centro de educación primaria los ámbitos de actuación de dicho proyecto, las actividades diseñadas para la jornada de aventura han estado enmarcadas dentro de las cuatro áreas que establece el Programa Eco escuela en Andalucía (materiales, residuos y reciclaje; energía; agua; entorno físico y humano).



**d) Diseño de las actividades:** se aplicó la metodología denominada pedagogía de la aventura (Parra, Domínguez y Caballero, 2009), que establece seis características clave para que las actividades tengan éxito: actividades en forma de reto (que generen un desafío a superar), con hilo conductor (que estén envueltas por una historia), tareas abiertas (con integren espacios de libertad/decisión), que relativicen el fracaso (el error forma parte del aprendizaje, para ello se debe permitir volver a superar el reto), cooperativas (para conseguir el reto es necesario cooperar) y que impliquen de forma global (que incidan sobre la parte física, intelectual y emocional de los alumnos).

**e) Organización de la jornada:** para estructurar las diferentes acciones a lo largo del tiempo de los alumnos universitarios, se emplearon los tiempos organizativos para una jornada físico-recreativa propuestos por Caballero, Sayago, Domínguez, Pérez y Parra (2006): fase proactiva (1º y 2º tiempo organizativo y acciones preparatorias), fase activa (3º tiempo organizativo: acciones durante la jornada) y fase postactiva (4º tiempo organizativo, acciones después de la jornada).

### 2.3. Contexto de la intervención

Los organizadores de la jornada de aventura fueron el alumnado del ámbito universitario, participaron 60 alumnos/as de 4º curso de la asignatura de actividades físico-recreativas en la naturaleza, del grado en educación primaria de la Universidad de Sevilla, y el profesor responsable de dicha asignatura.

Respecto al centro educativo, participaron todos los alumnos de educación primaria del CEIP Divino Salvador (Cortegana, Huelva), con dos líneas y un total de 240 alumnos. Respecto al profesorado, todos los tutores de los diferentes cursos colaboraron en la jornada ayudando a la organización de los equipos, al control de las actividades y en la reflexión final. También participaron el profesorado especialista y la dirección. Además, se contó con la colaboración del PAS, conserjes y personal de limpieza.

La actividad se desarrolló en las instalaciones del colegio, utilizando tanto los espacios exteriores como las propias clases (Figura 1). El material empleado para las actividades fue material que se disponía en el propio centro (especialmente del área de educación física), así como material reciclado y disfraces que se disponen desde la universidad.



Figura 1. Mapa de los espacios del colegio en el que se han desarrollado las actividades.

### 3. Descripción de la experiencia

La jornada de aventura se desarrolló mediante la propuesta de un gran juego ambientado en la temática de los superhéroes, por lo que se denominó “superhéroes en la eco escuela”. Los estudiantes universitarios organizadores de la actividad estuvieron disfrazados de superhéroes y superheroínas, posibilitando la inmersión de los niños y niñas del centro educativo en un ambiente de fantasía de superhéroes. El objetivo de la actividad para los alumnos del centro educativo fue conseguir desarrollar sus superpoderes mediante una serie de “retos de entrenamiento” que iban a realizar en grupo, durante esa jornada, con la ayuda de los superhéroes y superheroínas venidas desde la universidad. Los estudiantes del colegio participaron en 24 grupos heterogéneos de 10-12 personas, formado por niños y niñas de todos los cursos impartidos en el colegio (desde primero de primaria a sexto de primaria).

#### 3.1. Fases de la jornada de aventura

El desarrollo del gran juego se estructuró en tres fases (Tabla 1):



**\* Fase 1) Bienvenida a la actividad y distribución en grupos.** Los alumnos del colegio salieron de sus aulas a las 11:30 y se les realizó una recepción en la pista polideportiva por parte de todos los alumnos universitarios (superhéroes lazarillos, retos y organización). A continuación, cada superhéroe lazarillo fue confeccionando su equipo de superhéroes y superheroínas de alumnos del colegio, agrupando a los niños/as por el número que tenían asignado previamente por el profesor tutor (es decir, el equipo 1 estuvo formado por los niños/as de las diferentes clases que tenían asignado el número 1). Una vez el equipo estaba formado, el superhéroe lazarillo les daba la bienvenida a la actividad, se los llevaba hasta el primer reto a realizar, les ponía un distintivo con el número de su equipo (brazalete con forma de estrella) y se les invitaba a desarrollar el superhéroe o superheroína que llevaban en su interior (cada alumno debía pensar y escribir en la estrella su nombre de superhéroe o superheroína, así como una capacidad y una debilidad). Los niños/as de cada grupo presentaron a sus compañeros el superhéroe o superheroína que habían creado y comenzaban a afrontar el primer reto (Figura 2).



**Figura 2.** Imagen de los alumnos universitarios justo antes de la presentación.

**\* Fase 2) Retos de aventura.** Cada grupo de niños/as realizó una secuencia de 8 retos preestablecidos por la organización (2 retos de cada dimensión), desde las 12:00 de la mañana hasta las 13:20 horas. Cada actividad tuvo una

duración de unos 10 minutos, en la que se incluyó el desplazamiento a la siguiente actividad. Cada vez que un grupo superaba un reto, el superhéroe lazarillo les daba un superpoder (escrito en una tarjeta), que debían guardar para la fase final del juego. Los retos diseñados estuvieron agrupados en cuatro dimensiones (relacionadas con el Proyecto Eco escuela) (Figura 3):

- **Entorno físico y humano:** retos cooperativos, en los que es necesario el trabajo en equipo para conseguir el objetivo.
- **Energía:** retos relacionados con actividades en la naturaleza, como la escalada y orientación.
- **Materiales, residuos y reciclaje:** retos de puntería y precisión con materiales reciclados (bolos, dianas, etc.).
- **Agua:** retos basados en juegos de mesa modificados, que promovieran la comunicación y creatividad.

**\* Fase 3) Reflexión final.** A las 13:30 horas aproximadamente, se realizó una reflexión final uniendo dos grupos de alumnos por aula. Tanto los superhéroes lazarillos, como los profesores tutores del centro educativo, guiaron la reflexión sobre la actividad en dos momentos:

- **Problema mundial:** se les planteó un problema mundial ambiental (el cambio climático, la deforestación, la pérdida de la biodiversidad, etc.), para que planteasen una solución utilizando los superpoderes conseguidos en la fase de retos. A continuación, un portavoz de cada grupo expuso la solución planteada e iniciaron un debate sobre la problemática y la responsabilidad que tenemos en ella.
- **Transferencia al centro educativo:** a partir de la lectura del cuento titulado “el caracol superhéroe”, se realizará una pequeña reflexión sobre cuáles son las capacidades que tenemos cada uno de nosotros y cómo podemos contribuir a mejorar nuestro entorno. Para ello, cada alumno escribió en un papel como quiere contribuir a mejorar su centro y pegando dicho papel en un mural final (Figura 4).



**Tabla 1.** Fases organizativas de la actividad, descripción y espacios de acción.

Tiempos organizativos de la jornada de aventura		Descripción	Espacio de acción
FASE 1	Presentación de la actividad / distribución en grupos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Horario: de 11:30 a 12 horas</li> <li>Distribución de los alumnos en grupos y organización de los mismos por retos asignados.</li> </ul>	Pista polideportiva
FASE 2	Retos/actividades físico-deportivas-recreativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Horario: de 12 a 13:20 horas</li> <li>Realización de retos, con secuencia preestablecida, con una duración de 10 minutos por actividad.</li> </ul>	Todos los centros educativos
FASE 3	Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> <li>Horario: de 13:30 a 14 horas</li> <li>Solución problema mundial</li> <li>Transferencia centro educativo</li> </ul>	Pista polideportiva



**Figura 3.** Ejemplo de los diferentes tipos de retos diseñados en la jornada.

**Tabla 2.** Relación de retos agrupados en las cuatro dimensiones del Proyecto Eco escuela.

ENTORNO FÍSICO Y HUMANO			MATERIALES, RESIDUOS Y RECICLAJE		
ESTUDIANTES	RETO	NOMBRE RETO	ESTUDIANTES	RETO	NOMBRE RETO
Estudiante 1	1	La isla	Estudiante 14	1	Tirachinas
Estudiante 2	2	Salida cueva	Estudiante 15	2	Empuja huevos
Estudiante 3	3	Pitágoras	Estudiante 16	3	Feria de puntería
Estudiante 4	4	La tela de araña	Estudiante 17	4	Embotellados: bolos con estilo
Estudiante 5	5	El balón imposible	Estudiante 18	5	La diana andante
Estudiante 6	6	Transporta como puedas	Estudiante 19	6	La botella saltarina
ENERGÍA			AGUA		
ESTUDIANTES	RETO	NOMBRE RETO	ESTUDIANTES	RETO	NOMBRE RETO
Estudiante 7	1	Boulder pared	Estudiante 20	1	Speed Cups
Estudiante 8	2	Equilibrios imposibles	Estudiante 21	2	Dixit
Estudiante 9	3	Batalle de equilibrios	Estudiante 22	3	Dobble
Estudiante 10	4	Caza del ñu	Estudiante 23	4	Ubongo
Estudiante 11 y 12	5	Pentágono	Estudiante 24	5	La danza del huevo
Estudiante 13	6	Escalada en red	Estudiante 25	6	Ikonikus

### 3.2. Funciones de los alumnos universitarios

Los alumnos universitarios intervinieron asumiendo tres roles diferentes en la organización de la jornada:

- **Superhéroes lazarillos:** 24 alumnos/as universitarios (uno por cada grupo de escolares), participaron como lazarillos, sirviendo de superhéroe de referencia para cada grupo de niños/as de primaria. Realizaron la presentación de la actividad, acompañaron al grupo asignado a los diferentes retos y guiaron la reflexión final.
- **Superhéroes retos:** 24 alumnos/as universitarios (uno por cada reto, excepto en el reto 6 de energía), participaron como dinamizadores de los retos. Cada alumno responsable de un reto tuvo que diseñarlo previamente, montarlo y presentar/dinamizar el reto para cada grupo de niños/as de primaria que les tocó realizar dicha actividad, y desmontarlo posteriormente (Tabla 2).



Figura 4. Mural de reflexión de los niños y niñas del colegio.

- **Superhéroes de organización:** 12 alumnos/as universitarios participaron en diferentes acciones organizativas que fueron necesarias realizar durante la jornada, como: el montaje y desmontaje de los retos, ayudar a la formación de los equipos de niño/as de primaria, colaborar en necesidades logísticas durante la actividad, ayudar a la seguridad general, colaborar con la fase de reflexión final.

## 4. Conclusiones y aportaciones importantes

La jornada de aventura descrita, ha permitido que el alumnado universitario aprendiera desde su propia experiencia, a organizar un gran juego para niños y niñas de educación primaria de un centro educativo; siendo las actividades físicas en el medio natural y el Proyecto Eco escuela los ejes de acción.

Han sido capaces de entender los diferentes tiempos organizativos y acciones asociadas, los distintos roles necesarios para que funcionase, la necesidad de establecer una buena comunicación, la asunción de responsabilidad, etc.

Sin duda el mayor aprendizaje se ha debido gracias a la interacción directa con los niños y niñas del colegio, que les ha permitido darse cuenta de la importancia de la actitud del docente, de la motivación que despierta la incorporación de un hilo conductor a una actividad, de la necesidad de realizar una reflexión final, etc.

El trabajo en equipo y la asunción de responsabilidades por parte del alumnado universitario han sido los retos más difíciles de conseguir por el profesor.

## 5. Referencias Bibliográficas

- Batlle, R. (2014). La evolución del aprendizaje-servicio en España. *Cuadernos de pedagogía*, 450, 57-59.
- Caballero, P., Sayago, D., Domínguez, G., Pérez, O. y Parra, M. (2006). Jugando en un espacio de fantasía. Claves para elaborar una jornada de aventura en un centro de enseñanza. *Retos*, 10, 23-30.
- Campo, L. (2014). *Aprendizaje servicio y educación superior. Una rúbrica para evaluar la calidad de los proyectos* (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona. Barcelona.
- Jiménez, M., Caballero, P. y Tinoco, M. (2010). Los valores humanos de los superhéroes. *Tándem*, 34, 33-46.

Parra, M., Domínguez, G. y Caballero, P. (2009). *Estrategias metodológicas para las actividades recreativas en el medio natural*. En García, M.E. (Coord.). *Dinámicas y estrategias de recreación* (pp. 199-260). Barcelona: Graó.

## **6. Recursos en internet, lecturas recomendadas y/o anexos**

---

El presente artículo ofrece el punto de vista de la jornada de aventura desde el alumnado universitario. Es posible conocer cuáles han sido los objetivos, etc. para el alumno de educación primaria en la siguiente publicación:

Caballero, P. y Domínguez, G. (2017). Superhéroes en la eco escuela: jornada de aventura en el colegio. *Cuadernos de pedagogía*, 479, 1-3.

## **7. Agradecimientos (opcional)**

---

Se agradece la colaboración del profesorado y dirección del colegio Divino Salvador de Cortegana (Huelva).

