



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **EXPERIENCIA DIDÁCTICA: “LOS PIRATAS DE BARBA NEGRA”.**

**Ramón Alfonso González Rivas**

Docente-investigador, Chihuahua, México  
Email: rgrivas@uach.mx

**María del Carmen Zueck Enríquez**

Docente-investigador, Chihuahua, México  
Email: ginora1@yahoo.es

### **RESUMEN**

El objetivo del presente trabajo es mostrar la experiencia de actividades recreativas tomando como referencia elementos del modelo de Educación Aventura, específicamente los pasos metodológicos de pedagogía de la aventura. En las actividades participaron 11 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Cultura Física (FCCF) de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México. Con el desarrollo de las actividades se pretendió que los participantes tuvieran un acercamiento de forma práctica a programas recreativos tomando como base la pedagogía de la aventura. La actividad práctica se llamó “Los piratas de barba negra” ya que el hilo conductor fue el entrenamiento de un grupo de piratas.

Para el análisis de la experiencia se utilizó el enfoque cualitativo de tipo estudio de caso descriptivo; para recoger la información se utilizó la técnica de videograbación; y el software Atlas ti para interpretar la experiencia. Se concluyó que “Los piratas de barba negra” fue del agrado de los participantes debido a una temática motivante y a que las actividades tuvieron varias opciones de solución. Durante la experiencia didáctica los participantes desarrollaron habilidades de liderazgo, empatía, trabajo en equipo y manejo de emociones; por último, la pedagogía de la aventura ha sido una metodología eficiente en el diseño de esta experiencia didáctica.

### **PALABRAS CLAVE:**

Recreación; Pedagogía de la Aventura; Educación Física; Educación Aventura.

## INTRODUCCIÓN.

Para Cortés (2016) la recreación tiene un potencial formativo que no debe evadirse; por medio de actividades recreativas se fomentan valores, conceptos, desarrollan aspectos cognitivos, motrices, sociales, emocionales y actitudinales.

De acuerdo con Fernández-Río, Calderón, Alcalá, Pérez-Pueyo y Cebamanos (2016), en el quehacer de la educación física existen diversos modelos pedagógicos, entre ellos se encuentra la Educación Aventura; que se define como las actividades con un contenido de riesgo real o aparente, con un resultado incierto; pudiendo tener diversas soluciones válidas (Gilbertson, Bates, McLaughlin y Ewert, 2006). Los programas de Educación Aventura se desarrollan preferentemente en el medio natural, aunque las actividades también pueden adecuarse a ambientes controlados como el patio de un centro escolar o pabellón; reduciendo el riesgo objetivo. Es importante destacar que las actividades deben tener múltiples soluciones válidas y cada participante o grupo deben encontrar la más adecuada de acuerdo con sus capacidades y habilidades (Fernández-Río, Calderón, Alcalá, Pérez-Pueyo y Cebamanos, 2016).

Según Baena (2011), los programas de Educación Aventura se enfocan en favorecer el desarrollo social, emocional, mental y físico a través del aumento de la autoestima, conciencia y confianza en uno mismo. Existen diferentes modelos de programas de Educación Aventura; sin embargo, de acuerdo con McKenzie (2000) todos tienen en común un entorno físico, las actividades, el proceso, un grupo y los instructores. Para Baena (2011), todos los programas de Educación Aventura tienen cuatro características fundamentales, mismas que se describen a continuación: a) se trabaja en ambientes desconocidos o poco familiares para el estudiante y en la mayoría de las ocasiones con actividades nuevas; b) las actividades plantean retos físicos y mentales en los estudiantes favoreciendo la confianza y autoestima al superar las barreras planteadas; c) se trabaja la unidad del grupo, en donde cada participante tiene una responsabilidad personal y grupal para resolver un reto; y d) una duración de dos a cuatro semanas como mínimo.

En España el modelo de Educación Aventura ha sido utilizado en diferentes versiones, entre ellas la pedagogía de la aventura (Baena, 2011). En los últimos años la pedagogía de la aventura se ha utilizado en combinación con el modelo de responsabilidad personal y social de Hellison (2011) por Caballero (2015); en propuestas con gamificación (Fernández, Prieto, Alcaraz-Rodríguez, Sánchez-Oliver y Grimaldi-Puyana, 2018); y en experiencias didácticas (Caballero, Carrillo, Miranda y Camacho, 2018), entre otros trabajos.

La pedagogía de aventura es una metodología basada en el aprendizaje experiencial, surgió ante la necesidad de incluir actividades “en” y “a través de” el medio natural en el contexto educativo; desde un enfoque humanista y para promover valores como la ética, equidad, amistad y paz. Actualmente la sociedad pide agentes educativos y recreativos capaces de desarrollar actividades con enfoques formativos; en este sentido la pedagogía de la aventura es una metodología válida. Para la aplicación de las actividades en la pedagogía de la aventura se aplican nueve pasos metodológicos (Parra, Caballero y Domínguez, 2009):

- Paso 1. Actividades de presentación, distensión, familiarización y conocimiento. - En este primer paso se busca que el estudiante se sienta cómodo y se caracteriza por tener cuatro tipos de actividades: presentación, distensión, familiarización y conocimiento. El objetivo es crear un ambiente de aprendizaje agradable, favoreciendo la comunicación y participación.
- Paso 2. Actividades de redescubrimiento sensorial y desarrollo de habilidades básicas. - Es la pauta común de dos tipos de actividades que pretenden estimular los sentidos de los participantes para después interactuar con el contexto. El objetivo es poner en marcha la exploración de las sensaciones por medio de un reto cognitivo y motriz.
- Paso 3. Actividades de afirmación, autovaloración individual y colectiva. - Se plantean actividades en donde los participantes muestren su valía en actividades de retos que favorezcan el autoconocimiento y afirmación de distintas capacidades; su objetivo consiste en desarrollar capacidades relacionadas con el autoestima, autonomía, identidad y conocimiento de uno mismo.
- Paso 4. Actividades de comunicación y cooperación simple. - Se busca favorecer el trabajo colaborativo por medio de desafíos que estimulen las reglas básicas de comunicación. El propósito es desarrollar procesos de comunicación verbal, no verbal y escucha; fortalecer la tolerancia y respeto de las opiniones de los demás.
- Paso 5. Actividades de confianza y técnicas básicas. - Los participantes aumentan su confianza en los demás y en sí mismos utilizando los materiales deportivos y realizando las técnicas básicas. El objetivo es desarrollar responsabilidad, decisión, cooperación y respeto hacia los demás por medio de actividades de aventura en donde se tenga que cuidar de otro.
- Paso 6. Actividades de cooperación compleja y resolución de problemas. - El grado de dificultad aumenta en este paso metodológico en donde se presentan actividades de aventura que exigen mayor dominio de técnica y comunicación. El objetivo es fortalecer el cuarto paso metodológico y elevar el nivel de responsabilidad; exige mayor control de emociones.
- Paso 7.- Actividades de instinto, iniciativa y decisión. - Se movilizan aspectos instintivos en donde se busca que el participante responda cognitivamente y motrizmente ante un desafío; su propósito es desarrollar capacidades relacionadas con el equilibrio interno, capacidad de decisión y sabiduría personal.
- Paso 8. Actividades de aventura compleja y deportes de aventura. - El participante asume la responsabilidad de la práctica en un entorno natural o artificial en donde existe un grado de riesgo aparente o real; con el objetivo de desarrollar capacidades de responsabilidad, respeto, equilibrio interior, decisión y sabiduría.
- Paso 9. Actividades de asimilación y reflexión. - En este paso el participante toma conciencia de lo que ha aprendido por medio de reflexión individual y colectiva; con la finalidad de desarrollar capacidades de conocimiento de sí mismo y autorreflexión respecto a lo aprendido.

## 1. DISEÑO DE EXPERIENCIA PRÁCTICA “LOS PIRATAS DE BARBA NEGRA”

El objetivo de esta experiencia fue aplicar una secuencia de actividades recreativas utilizando los nueve pasos metodológicos propuestos en la pedagogía de la aventura; buscando que los participantes conocieran de forma vivencial dicha metodología, para ello se diseñó la sesión de “Los piratas de barba negra”.

1. Participantes e instalaciones - Participaron el dinamizador y 11 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Cultura Física (FCCF) 9 mujeres y 2 hombres; todos ellos de diferentes grados y con interés por conocer programas recreativos. La sesión se desarrolló en el aula de gimnasia de la FCCF.
2. Los materiales requeridos fueron: 15 parches para ojos, 15 pañuelos, 50 vasos desechables, 6 pelotas de hule del número 4, 15 conos de plástico, una cuerda de 15 metros de largo, 3 colchonetas de gimnasia, 2 barras de equilibrio, bocina y selección de canciones.
3. Hilo conductor. - El hilo conductor fue “Los piratas de barba negra”; consistió en el entrenamiento de un grupo de aprendices de pirata que debían desarrollar habilidades comunicativas, cognitivas y motrices, de forma colectiva e individual.
4. Metodología de las actividades. - Se decidió utilizar la metodología de pedagogía de la aventura como punto de partida. Es importante mencionar que dicha metodología fue pensada para actividades físicas en el medio natural; sin embargo, en esta experiencia las actividades se adaptaron al aula de gimnasia, pero siguiendo el concepto de cada paso metodológico.
5. Papel del dinamizador. - Antes de la experiencia didáctica se gestionó el material, diseñaron las actividades y exploró el área en donde se desarrolló la sesión. Durante la aplicación, el dinamizador tuvo por momentos rol de participante esto con la finalidad de dirigir el ritmo de las actividades y dar oportunidad de acción a participantes tímidos.
6. Diseño de actividades. - Las actividades debían implicar a los participantes en los aspectos motriz, cognitivo, social, y emocional; los desafíos planteados tenían múltiples opciones de solución, en congruencia con Parra, Caballero y Domínguez (2009). Las actividades tuvieron nombre en función de la temática elegida.

La sesión completa tuvo una duración de 90 minutos.

## 2. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

A continuación, se describen las actividades realizadas y los elementos que favoreció; se presentan en el orden que se llevaron a cabo. Antes de comenzar se entregó a los participantes un paliacate y un parche de ojo, en congruencia con la temática elegida.

- Actividades de presentación, distensión, familiarización y conocimiento.

**Pirata-animal.** - En formación de círculo, la actividad comenzó con el dinamizador diciendo su nombre seguido de la interpretación y nombre de animal cuyo nombre iniciara con la misma letra que el suyo, por ejemplo, Ramón-rinoceronte; continuó otro pirata, Oscar-oso. El dinamizador no dio las instrucciones, esperando que los participantes intuyeran la dinámica. Esta actividad favoreció la desinhibición y expresión corporal.



Figura 1. Pirata animal

- Actividades de presentación, distensión, familiarización y conocimiento.

**Hermanidad pirata.** - Favoreció aspectos emocionales y sociales; la actividad se dividió en dos etapas, pero con la misma dinámica, se desarrolló en formación de círculo:

Compañero A se dirigió a compañero B, diciendo: esto es una pluma.  
Compañero B (a lado izquierdo de A) respondió: ¿esto qué es?  
Compañero A entregó la pluma y dijo: es una pluma.

El proceso se repitió de compañero B al C, C al D, hasta culminar de nuevo con el compañero A.

En la segunda etapa la dinámica fue la misma, pero cambio la pluma por un apapacho.

Compañero A acarició el hombro de compañero B y dijo: esto es un apapacho.  
Compañero B respondió: ¿esto qué es?  
Compañero A le dio un abrazo a B y dijo: es un abrazo.

El proceso se repitió de compañero B al C, C al D, hasta culminar de nuevo con el compañero A.

Hasta este momento todos los piratas han recibido y dado un abrazo a los compañeros que estaban a sus costados; entonces el dinamizador dio la instrucción: *“ahora tienen 30 segundos para dar la mayor cantidad de abrazos posibles”*, se rompió la formación de círculo y los participantes respondieron con dinamismo.





Figura 2. Hermandad pirata 1



Figura 3. Hermandad pirata 2

- **Actividad de confianza.**

“Mímate y mima a los demás”. - Esta es una actividad propuesta por Parra, Caballero y Domínguez (2009); estimuló la confianza y empatía. Los piratas formaron un círculo con un compañero en el centro; este último puso tensos los músculos de su abdomen y glúteos, con los pies juntos en un punto fijo y brazos en el pecho; el resto de los compañeros los empujaron con suavidad de un lado a otro “mimándolo”.



Figura 4. Mímate y mima a los demás

- **4.- Actividad de confianza.**

Ya voy. - Los piratas corrieron a su ritmo en el área delimitada, al azar un participante se detuvo y al grito de “ya voy...” hizo fuerza en su abdomen y glúteos, pies juntos en un punto fijo, brazos en el pecho y se dejó caer hacia atrás. Los compañeros al escuchar el grito corrían en su ayuda para atraparlo. Todos los participantes debían gritar “ya voy...”. La actividad fortaleció el cuidado de los compañeros y la confianza.



Figura 5. Ya voy...

- **Actividades de afirmación, autovaloración individual y colectiva.**

**El muro de los lamentos.** - La actividad consistió en que los piratas lograran pasar sobre una barrera de 2 metros de altura, para ello se utilizó una colchoneta de gimnasia. Los participantes tuvieron la libertad de elegir como superar el obstáculo, hubo quienes lo hicieron de forma individual y otros solicitaron ayuda a sus compañeros; la instrucción fue: *“son un equipo, deben asegurarse de que todos los compañeros logren pasar al otro lado de la barrera”*. Esta actividad estimuló habilidades motrices, actitudinales, sociales y cognitivas.



*Figura 6. Trabajo colaborativo*



*Figura 7. Actividad sin apoyo*

- **Actividades de redescubrimiento sensorial y desarrollo de habilidades básicas.**

**Circuito pirata.** - Se formaron binas, hubo compañero A y compañero B; el circuito estaba formado por los 50 vasos desechables y colchonetas como obstáculos, una cuerda se ubicó de forma horizontal a un metro de altura, por último, dos colchonetas de práctica de barra de equilibrio. El compañero A cubrió sus ojos con el pañuelo, su misión fue culminar el circuito sin derribar algún obstáculo, sin tocar la cuerda y cruzar sin caer por las colchonetas de práctica de barra de equilibrio; para lograrlo el compañero B guio a compañero A por el circuito únicamente con la voz, no podía tocarlo; una vez concluido el circuito los participantes intercambiaron roles. Esta actividad favoreció virtudes como tolerancia, confianza, y respeto; estimuló los sentidos del oído y tacto; además ejercitó elementos de psicomotricidad como equilibrio y lateralidad.



*Figura 8. Evadiendo obstáculos*



Figura 9. Por debajo de la cuerda



Figura 10. Cruzando la colchoneta

- **Actividades de comunicación y cooperación simple.**

**Piratas en playa estrecha.** - Se colocaron 6 aros en el piso, los piratas debían caminar por el área de juego y al escuchar la señal todos debían entrar a un aro; hubo aros con 1, 2 o 3 participantes. La actividad continuó con la misma dinámica, con la diferencia de ir restando aros al espacio de juego; el mayor reto fue cuando los 11 participantes debían estar en el mismo aro, para lo que hubo una instrucción especial: *“únicamente puede haber máximo 3 pies fuera del aro”*. Para resolver el desafío los estudiantes utilizaron su creatividad y analizaron la instrucción; después de varios intentos fallidos se sentaron afuera del aro, pero con los pies dentro; y solo un pirata (dos pies) se quedó fuera, cumplieron con las reglas indicadas. Este reto movilizó competencias de liderazgo, trabajo en equipo, comunicación, cognitivas y motrices.



Figura 11. Actividad con tres aros



Figura 12. Intentos fallidos



Figura 13. Solución al desafío



- **Actividades de aventura compleja y deportes de aventura.**

**Camino hacia isla calavera.** - La instrucción fue sencilla: “*cruzar la barra de equilibrio*”, en ningún momento se especificó la manera en que se debía cruzar; algunos lo hicieron sentados, otros colgándose de la barra, aunque la mayoría pasó caminando; cada participante lo hizo en la medida de sus posibilidades. El objetivo de esta actividad fue preparar a los piratas para los desafíos siguientes que tendrían mayor grado de dificultad. Esta actividad favoreció la autoconfianza y el equilibrio motriz.



*Figura 14. Camino a isla calavera*

- **Actividades de aventura compleja y deportes de aventura.**

**Huida con el diamante.** - La actividad consistió en que los piratas tenían que cruzar la barra de equilibrio con un diamante (una pelota sobre un cono); pero la tarea no sería tan sencilla, el resto de los compañeros tratarían de derribar el diamante o al participante lanzando pelotas de hule. La actividad favoreció el equilibrio, coordinación, habilidades de lanzamiento y atrapada.



*Figura 15. Huida con el diamante*

- **Actividades de cooperación compleja y resolución de problemas.**

**La línea de la vida.** - Se utilizaron dos barras de equilibrio, se dividió al grupo en dos; los participantes que comenzaron el recorrido en el inicio de la barra 1 lo terminarían en el inicio de la 2 y viceversa; esto aseguró que hubiera un momento en que los piratas se encontraran de frente con por lo menos un compañero que iba en dirección contraria. Requirieron de trabajo cooperativo, habilidades motrices y mucha creatividad para nadie cayera de la barra. Durante la actividad se estimularon competencias motrices, cognitivas y sociales.



Figura 16. Línea de la vida 1



Figura 17. Línea de la vida 2

- **Actividades de instinto, iniciativa y decisión**

**Lucha de piratas.** - La actividad se desarrolló en la barra de equilibrio; los piratas se colocaron el pañuelo en la parte trasera del pantalón. Las indicaciones de esta actividad fueron que ganaba quien logra quitar primero el pañuelo al contrincante, no se podía jalar o empujar. Cada pirata fue libre de utilizar la estrategia de su preferencia, hubo quienes lucharon de pie mientras que otros lo hacían sentados. La actividad tuvo dos desafíos importantes: mantener el equilibrio en la barra y el contrincante. Fue una actividad individual que favoreció el instinto de supervivencia, habilidades motrices y cognitivas.



Figura 18. Lucha de piratas 1



Figura 19. Lucha de piratas 2

- **Actividades de asimilación y reflexión.**

Una de las principales características de la pedagogía de la aventura son los momentos de reflexión. El dinamizador utilizó preguntas generadoras, como ¿qué sentiste cuando no podías ver y tuviste que confiar en un desconocido?; ¿qué aprendiste durante las actividades? etc. Destacó un participante al comentar que para él fue significativo que las primeras actividades fueran de desinhibición, confianza y distensión, ya que no conocía a nadie.



Figura 20. Reflexión final

### 3. METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

La experiencia se analizó por medio del enfoque cualitativo ya que se caracteriza en que el investigador puede recabar datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal, no verbal y visual; los cuales describe, analiza e interpreta (Hernández, Fernández y Batista, 2014).

De igual manera se trató de un estudio de caso descriptivo; que se define como un análisis y descripción holística de un fenómeno específico, como un programa, un evento, una persona, un proceso, una institución, comunidad o grupo de personas; los estudios de caso son útiles para aportar información básica en el área educativa y suele utilizarse en programas y actividades innovadoras (Merriam, 1998; Yin, 1984). Según Fernández, Cortés, y Palacio (2019) el estudio de caso es una alternativa metodológica en el campo de la educación física, el deporte y la recreación ya que permite recoger las percepciones, emociones, sentimientos y experiencias de las personas con respecto a la actividad física. En esta investigación el caso de estudio fue la experiencia de “Los piratas de barba negra”.

En esta experiencia didáctica participaron 11 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Cultura Física de la UACH; que manifestaron interés por conocer programas y actividades recreativas.

Para recabar información se utilizó la videograbación ya que es una técnica que permite al investigador acercarse a los acontecimientos en un entorno real, es decir cómo sucedieron naturalmente (Orellana y Sánchez, 2006).

Para el análisis de la información se utilizó el programa Atlas Ti versión 7.5; es una herramienta de apoyo para el investigador que le permite hacer un análisis de datos cualitativos (Penalva, Alaminos, Francés, y Santacreu, 2015). En estudios dentro del contexto educativo el Atlas Ti ha demostrado ser una herramienta eficaz (San Martín, 2014).

El procedimiento general de la experiencia comenzó con invitar a estudiantes de la Licenciatura en Motricidad Humana y la Licenciatura en Educación Física de la FCCF a conocer fundamentos de programas de Educación Aventura, específicamente la pedagogía de la aventura. Se diseñó y aplicó la actividad; para fines de la investigación la sesión se videograbó y fue transcrita en formato RTF para su posterior análisis con el software Atlas Ti versión 7.5; y de esta forma interpretar la experiencia haciendo énfasis en los comentarios y actitudes de los participantes.

### 4. RESULTADOS

La temática y el hilo conductor de “Los piratas de barba negra” ha sido del agrado de los estudiantes; la música, los pañuelos y los parches de pirata favorecieron un ambiente divertido y propicio para la experiencia.

Tomando en cuenta que los participantes no habían convivido anteriormente; las actividades de los primeros pasos metodológicos fueron fundamentales para romper el hielo y distensión, particularmente la actividad de hermandad pirata. La distensión de los participantes quedó en evidencia cuando comenzaron a bromear entre ellos.



Los participantes se sintieron satisfechos con la experiencia destacando que las actividades tenían diversas soluciones válidas; y se adecuaron a la edad, capacidad y habilidad de los participantes. Las actividades propuestas representaron un reto de comunicación, motriz e intelectual; y favorecieron la interacción social debido a que la mayoría de las actividades requerían de cooperación simple o compleja.

Las actividades de huida con el diamante y la línea de la vida; ambas en la barra de equilibrio, fueron las que tuvieron mayor grado de dificultad motriz; la actividad de playa estrecha fue la más compleja cognitivamente. Destacó que en la actividad de confianza Ya voy hubo 1 participante que manifestó miedo e inseguridad; sin embargo, con apoyo de sus compañeros y de acuerdo con sus posibilidades sí hizo la dinámica; las actividades en la barra de equilibrio también representaron un reto para 3 participantes, de igual manera culminaron el desafío. En la mayoría de las actividades los participantes han tenido que trabajar de forma colaborativa en donde cada participante tuvo una responsabilidad esencial para alcanzar una meta en común.

En la reflexión final, los estudiantes identificaron tres tipos de actividades realizadas: de confianza, comunicación y retos fundamentalmente motrices y cognitivos. Las actividades innovadoras fueron en forma de retos y tuvieron como característica romper miedos; particularmente en las actividades de confianza y las realizadas en la barra de equilibrio. De acuerdo con lo expresado por los participantes, en algunas sintieron miedo o incertidumbre en un inicio; sin embargo, después de realizarlas experimentaron una sensación de placer y aumento de sus capacidades. Por último, las actividades novedosas para los estudiantes fueron el circuito pirata, línea de la vida, lucha de piratas y hermandad pirata.

## 5. DISCUSIÓN

El presente trabajo ha aplicado los pasos metodológicos de la pedagogía de la aventura; los hallazgos de esta experiencia didáctica coinciden con resultados de otras investigaciones y experiencias didácticas realizadas principalmente en España (Escaravajal, López, Fernández y Murcia, 2019; Caballero, Carrillo, Miranda y Camacho, 2018; Caballero, 2012; Caballero, 2015; Caballero 2015; Cabarcos y Gómez, 2014).

Para el óptimo desarrollo de la experiencia didáctica ha sido fundamental que las actividades representaran un reto y a su vez fueran flexibles tanto en el tiempo como en la ejecución; respetando la capacidad, habilidad y destreza de cada participante; lo que favoreció la motivación e interés, en este sentido se coincide con Escaravajal, López, Fernández y Murcia (2019).

En la experiencia didáctica de Caballero, Carrillo, Miranda y Camacho (2018) al igual que en “Los piratas de barba negra”; la ambientación y el hilo conductor llamó la atención y ayudó a mantener la motivación durante las actividades, resaltando la importancia de elegir un hilo conductor atractivo para los participantes. La aplicación de los pasos metodológicos propuestos por la pedagogía de aventura facilitó la interacción entre los participantes, desarrollando habilidades personales; al igual que en la experiencia de Caballero (2012).



En la investigación de Caballero (2015) participaron 43 estudiantes a quienes aplicó un programa de intervención en el que combinó la pedagogía de la aventura con el modelo de responsabilidad personal y social (MRPS) de Hellison (2011); en dicha investigación se concluyó que la intervención tuvo efectos positivos en el desarrollo de responsabilidad social e individual. Los resultados de este trabajo se sitúan en la misma línea ya que en las actividades planteadas en esta experiencia didáctica fue fundamental el trabajo en equipo; en este sentido, la pedagogía de la aventura ha sido una metodología que estimuló responsabilidad en los participantes. En una investigación similar, combinando nuevamente la pedagogía de la aventura con MRPS, Caballero (2015) aplicó un programa intervención con 21 participantes; resultó que la intervención impactó significativamente en el autoestima, autovaloración, autonomía y trabajo en equipo en los participantes; en este sentido, coincide con esta experiencia didáctica.

Para que los estudiantes aprendieran de forma significativa las características de un programa de pedagogía de aventura ha sido fundamental que participaran en la experiencia de forma activa, concordando con Cabarcos y Gómez (2014).

## 6. CONSIDERACIONES FINALES

En lo referente a las limitaciones del análisis de la experiencia se reconoce que los resultados son producto de la interpretación, lo que conlleva en sí el grado de subjetividad propia de los estudios cualitativos. Con respecto a la experiencia didáctica ha tenido 2 limitaciones: el tiempo que fue de solamente 90 minutos; y el número de participantes, que consideramos fue reducido.

Para la aplicación de esta experiencia se contó con la disposición de recursos materiales y la infraestructura de la FCCF, lo que representó una gran ventaja; las actividades propuestas pudieran resultar difíciles de aplicar con menos materiales y limitantes de espacio; en este sentido es relevante la creatividad del dinamizador para adaptar espacios y dar un uso destino a los materiales en función de los objetivos, actividades, motivación y seguridad de los participantes.

En el desarrollo de esta experiencia didáctica el hilo conductor y la ambientación fueron motivantes para los participantes. Tomar como base conceptos y los pasos metodológicos de pedagogía de la aventura permitió diseñar actividades con un orden lógico y con aprendizajes significativos para los participantes. Las actividades de distensión y presentación han sido fundamentales para crear un ambiente amigable en beneficio de la experiencia didáctica; el momento de reflexión ayudó a que “Los piratas de barba negra” no fuera únicamente un entretenimiento, sino una experiencia pedagógica en donde los participantes fueron conscientes de haber desarrollado habilidades de liderazgo, empatía, trabajo en equipo y manejo de emociones.

Como propuesta de mejora de esta experiencia destacamos modificar el orden de aparición de la actividad de piratas en playa estrecha, consideramos que sería mejor al final; antes de la reflexión. En esta experiencia hubo 4 actividades en la barra de equilibrio, para una nueva aplicación sería conveniente reducir el número de estas actividades.

Por último, consideramos importante que los futuros profesionales en actividad física tengan conocimiento de metodologías para el diseño de programas de educativos y recreativos en base a la Educación Aventura ya que permiten aprender y desarrollar habilidades en base a la experiencia. Con esta actividad se ha favorecido el desarrollo integral de estudiantes de la Licenciatura en Educación Física y Licenciatura en Motricidad Humana específicamente en el diseño de programas recreativos.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Baena, A. (2011). Programas didácticos para Educación Física a través de la Educación de Aventura. *Espiral. Cuadernos para el profesorado*, 4(7), 3-13.

Caballero, P. (2015). Diseño, implementación y evaluación de un programa de actividades en la naturaleza para promover la responsabilidad personal y social en alumnos de formación profesional. *Cuadernos de psicología del deporte*, 15(2), 179-194.

Caballero, P. (2015). Percepción del alumnado de formación profesional sobre los efectos de un programa de desarrollo positivo (modelo de responsabilidad de Hellison). *Journal of Sport and Health Research*, 7(2), 113-126.

Caballero, P. J., Domínguez, G., Miranda, M. J., & Velo, C. V. (2018). Jornada de aventura "Superheroes en la ecoescuela": una experiencia de aprendizaje servicio para conectar la universidad y el colegio. *EmásF: revista digital de educación física*, (54), 114-123.

Caballero, P. (2012). Potencial educativo de las actividades físicas en el medio natural: Actividades de colaboración simple. *EmásF: revista digital de educación física*, (19), 99-114.

Cabarcos, A. X. G., & Gómez, J. J. M. (2014). Actividades físicas y deportivas en el medio natural. Enseñando mediante proyectos en el ámbito universitario. *Revista española de educación física y deportes*, (405), 97-104.

Cortés, M.A. (2016). *El tiempo libre y el juego en la educación: propuestas pedagógicas*. Santa fe: Homosapiens.

Ewert, A. W. (1989). *Outdoor adventure pursuits. Foundations, Models, and Theories*. Arizona: Publishing Horizons.

Fernández, B. E. C., Cortés, D. F. G., & Palacio, E. V. G. (2019). El estudio de caso como alternativa metodológica en la investigación en educación física, deporte y actividad física. Conceptualización y aplicación (Case study as a methodological alternative in research in physical education, sport, and physical activity). *Refos*, (35), 428-433.

Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A. J., & Grimaldi-Puyana, M. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia". *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 11 (22), 69-78.

Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, d. H., Pérez-Pueyo, Á., & Cebamanos, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (413), 55-75.

Gilbertson, K., Bates, T., McLaughlin, T. & Ewert, A. (2006). *Outdoor education: methods and strategies*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Hellison, D. (2011). *Teaching responsibility through physical activity* (3er ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta. ed.). Distrito Federal: McGRAW-HILL.

McKenzie, M. D. (2000). How are adventure education program outcomes achieved?: A review of the literature. *Journal of Outdoor and Environmental Education*, 5(1), 19-27.

Merriam, S. (1998). *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*. San Francisco: Jossey-Bass.

Orellana, D. M., & Sánchez, M. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*, (24), 205-222.

Parra, M., Caballero, P., Domínguez, G. (2009). Pedagogía de aventura. En M.E. García (Eds.). *Dinámicas y estrategias de recreación, más allá de la actividad físico-deportiva*. (pp. 199-258) Barcelona: Grao.

Penalva, C., Alaminos, A. F., Francés, F. J., & Santacreu, O. A. (2015). *La investigación cualitativa: técnicas de investigación y análisis con Atlas. ti*. Ecuador: PYDLOS.

Escaravajal, J. C., López, J. N., Ruiz-Fernández, Z., & Otálora, F. J. (2019). Una experiencia de supervivencia en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (57), 47-61.

San Martín, D. (2014). Teoría fundamentada y Atlas.ti: recursos metodológicos para la investigación educativa. *Revista electrónica de investigación educativa*, 16(1), 104-122.

Yin, R. (1984). *Case study research: design and methods, applied social research methods series*. Newbury Park: Sage.

Fecha de recepción: 11/2/2020

Fecha de aceptación: 1/4/2020