



MÁS ALLÁ DEL AULA



**Historias, herramientas y
métodos
desde el aprendizaje
liderado por jóvenes**



Erasmus+

Autores:

Mónica Pérez-Solero Labiaga
María Bezerra
Bruno Torcal Embeita
Maritina Astra
Giorgos Nicolaou

Diseño:

Melina Despina Margaritis

En colaboración con:

Asociación NewPa
N.E.W. LOOPS
Cooperativa Roes



NEWPA



ROES
COOPERATIVA

Contenido.

01

Por qué necesitamos esto – Metodología YEBEC

- A. Introducción
- B. Conciencia Ambiental
- C. Educación en Valores
- D. Inmersión Lingüística
- E. Aprendizaje Experiencial

02

PDA – Diseño

- A. Introducción / Contexto
- B. Estructura
- C. Temas clave
- D. Enfoques Pedagógicos

03

Cómo aplicar la Metodología/Actividades

- A. Conciencia Ambiental
- B. Educación en Valores
- C. Inmersión Lingüística
- D. Aprendizaje Experiencial



04 “Prototipando” la metodología (actividades de los educadores Juveniles)

- A. Metodología Aplicada / Actividades
- B. Pruebas
- C. Eficacia / Mejoras

05 Interacciones / Seguimiento

- A. Seguimiento 1
- B. Seguimiento 2
- C. Seguimiento 3

06 Resultados/Comentarios de los Jóvenes Participantes (Seguimiento)

- A. Lo que dijo el público objetivo
- B. Conclusión / Resultados



¿Por qué necesitamos esto?

01 Metodología YEBEC

A. Introducción

En una era de desafíos ambientales y cambio climático, no se puede exagerar la urgencia de generar conciencia sobre el medio ambiente y la participación activa entre los jóvenes.

La educación es una de las fuerzas de cambio más poderosas, pero ¿la estamos aprovechando al máximo? Con demasiada frecuencia, la educación no formal se considera mero entretenimiento, mientras que la educación formal permanece atada a marcos académicos rígidos. Mientras tanto, el mundo enfrenta desafíos urgentes —cambio climático, desigualdad, guerra— que exigen individuos informados, comprometidos y proactivos. ¿Y si pudiéramos superar esta brecha? ¿Y si el aprendizaje pudiera ser a la vez gratificante y transformador? Precisamente por eso creamos la metodología YEBEC: un enfoque innovador y práctico diseñado para dotar a los educadores de las herramientas necesarias para inspirar la acción, fomentar la concienciación y cultivar un cambio significativo.



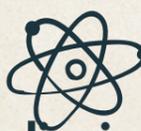
Somos tres organizaciones asociadas —NEWloops, NewPa y ROES— unidas por nuestra experiencia en educación no formal y nuestro compromiso de abordar los desafíos globales a nivel local. Nuestra misión colectiva es impulsar la transformación social a través de la educación.

Para construir esta metodología, hemos basado nuestro marco teórico en cuatro pilares fundamentales:

Conciencia ambiental 

Educación en valores 

Inmersión lingüística 

Aprendizaje experiencial 

Elegimos estos pilares porque también son nuestros factores diferenciales, que representan la experiencia y el enfoque únicos que cada una de nuestras organizaciones aporta a esta colaboración.

NEW Loops: NEW Loops (Nutrients, Energy, and Water Loops) es una asociación portuguesa sin ánimo de lucro dedicada a promover la vida sostenible fomentando el uso responsable de los recursos naturales. Su misión es reconectar a las personas con la naturaleza, fomentando la conciencia ambiental y la sostenibilidad ecológica para regenerar y preservar nuestro planeta.  newloops.org

NewPa: NewPa es una iniciativa educativa que combina la concienciación ambiental con la inmersión en el inglés. Dirigida a niños, jóvenes y adultos, NewPa busca fomentar una conciencia comunitaria global mediante el aprendizaje experiencial, enfatizando la importancia de los valores ambientales y los hábitos saludables.

 newpa.es

ROES: ROES Coop es un colectivo de educadores apasionados por enfoques innovadores de educación no formal. Su visión es crear un mundo abierto donde todos tengan oportunidades de aprendizaje para desarrollarse y crecer. Se centran en redefinir el aprendizaje experiencial ofreciendo programas innovadores y profesionales diseñados para el crecimiento personal, el desarrollo profesional, la inclusión social y la sostenibilidad.  roes.coop

B. Conciencia ambiental

Definición

La conciencia ambiental consiste en utilizar la conciencia socio-emocional en la práctica y enseñar a reconectar con el mundo natural y la sociedad para lograr la sostenibilidad y el equilibrio del planeta a través del cuidado de uno mismo, de los demás y del medio ambiente.

Tener conciencia ambiental significa comprender el entorno y las consecuencias que ciertas acciones cotidianas pueden tener en él. La supervivencia de los ecosistemas depende de la colectividad.

Los seres humanos desempeñan un papel importante como guardianes del mundo natural. La interacción humana con los recursos naturales a menudo implica manipularlos para su propio beneficio, y en ocasiones, se utilizan directamente partes vivas de plantas y árboles. Debemos ser conscientes de que los recursos naturales no deben darse por sentado y explotarse sin considerar las consecuencias a largo plazo.

Apoyar a los niños y adultos jóvenes para que desarrollen una relación sensible, compasiva y cooperativa entre ellos y con el mundo natural, a través de actividades de aprendizaje al aire libre, es esencial para la conciencia ambiental.

Beneficios Al desarrollar la conciencia ambiental, todas las acciones humanas tendrán como pilar el equilibrio con el ecosistema global y no sólo los beneficios individuales de los seres humanos. Además se realizarán a través de herramientas y técnicas enmarcadas en los patrones de la naturaleza y en sincronía con el medio ambiente.

- **Contribuye a ecosistemas saludables:** aire limpio, agua y suelo fértil.
- **Promueve prácticas sostenibles:** garantizar que los recursos estén disponibles para las generaciones futuras.
- **Beneficios para la salud:** mejora la salud pública y reduce las enfermedades reduciendo la contaminación, garantizando el agua potable y manteniendo los espacios verdes.
- **Mantiene la Biodiversidad:** preserva y estabiliza los ecosistemas.
- **Sentido de responsabilidad y administración:** alienta a las personas a aprender sobre el mundo natural y comprender el impacto de sus acciones.

- Objetivos**
- **Preservación de los ecosistemas:** comprender la importancia de los ecosistemas y su biodiversidad ayuda a tomar medidas para proteger y conservar estos entornos.
 - **Sostenibilidad:** utilizar recursos renovables, reducir los residuos y minimizar nuestra huella ecológica.
 - **Mitigación del cambio climático:** reducir las emisiones de gases de efecto invernadero apoyando iniciativas de energía limpia y reduciendo la huella de carbono personal.
 - **Conservación de la biodiversidad:** protección de diversas especies y hábitats para mantener el equilibrio ecológico y la resiliencia.
 - **Valor educativo:** Inspirar cambios de comportamiento positivos, la defensa del medio ambiente y la promoción de esta defensa.
 - **Conexión con la naturaleza:** Aprender a interactuar con la naturaleza de forma respetuosa.

C. Educación en valores

Definición La Educación en Valores es un marco que tiene como objetivo fomentar el desarrollo ético, moral y social en los individuos y generalmente está relacionada con la justicia social y los derechos humanos.

Nos centraremos en el proceso de tomar conciencia de nuestros valores, revisar su significado y reflexionar sobre cómo dan forma a nuestras decisiones y a la sociedad.

En el contexto educativo, solemos centrarnos en valores relacionados con la responsabilidad, el respeto, el cuidado, el desarrollo moral, la responsabilidad cívica, la conciencia cultural, el crecimiento personal y la conciencia ambiental. Sin embargo, es importante no excluir del debate valores como la ambición, el individualismo o el orgullo. Estos valores también son importantes para muchas personas y culturas.

Cada uno de nosotros tiene un conjunto de valores único y dinámico, con prioridades que dependen de factores contextuales complejos. Por ejemplo, podemos imaginar situaciones donde la lealtad prevalece sobre la honestidad, así como situaciones donde ocurre lo contrario. La educación en valores no debe ofrecer una respuesta "correcta"; más bien, es una forma de explorar los valores y comprender cómo influyen en nuestras decisiones y en la sociedad, mientras nos esforzamos por encontrar un camino compartido hacia un mundo mejor.

Entendemos por valores

” creencias o principios fundamentales que guían las acciones y prioridades de una persona

Beneficios A través de la educación en valores, construimos una base sólida para nuestro carácter y toma de decisiones.

- **Toma de decisiones informada:** Ser conscientes de nuestros valores puede ayudarnos a tomar decisiones más conscientes y alineadas.
- **Autorreflexión mejorada:** Reflexionar sobre cómo los valores moldean el comportamiento puede conducir al crecimiento personal y a la reformulación de nuestro propio sistema de valores.
- **Empatía y comprensión:** comprender la diversidad de sistemas de valores entre personas y culturas puede ayudarnos a apreciar la complejidad y los desafíos de una sociedad global.
- **Habilidades para la resolución de conflictos:** Aprender sobre valores puede mejorar nuestra capacidad para manejar conflictos, ya que entendemos diferentes perspectivas e identificamos valores compartidos.
- **Conciencia ética:** La educación en valores fomenta el pensamiento ético y una comprensión más profunda de las consecuencias morales en diversas situaciones.
- **Fortalecimiento de la cohesión social:** fomentar una comprensión común de los valores fundamentales puede contribuir a la armonía social y al sentido de pertenencia.
- **Compromiso cívico:** comprender los valores cívicos puede inspirar una participación activa en la sociedad y un compromiso con el bien común.
- **Pensamiento crítico:** evaluar y reflexionar sobre los valores cultiva habilidades de pensamiento crítico, que son valiosas en todas las áreas de la vida.

- Objetivos**
- **Promover la autoconciencia:** alentar a las personas a explorar y articular sus valores personales, ayudándolas a comprender cómo estos valores influyen en sus acciones.
 - **Fomentar la responsabilidad moral y cívica:** Inspirar a los estudiantes y a las personas a desarrollar un sentido de deber moral y cívico, promoviendo conductas que beneficien a la sociedad.
 - **Cultivar el respeto por la diversidad:** ayudar a las personas a reconocer y respetar diferentes sistemas de valores y perspectivas culturales, promoviendo la inclusión y la comprensión.
 - **Desarrollar habilidades de toma de decisiones éticas:** equipar a las personas con herramientas para tomar decisiones reflexivas y éticas en diversos escenarios, equilibrando sus valores con la empatía.
 - **Fomentar el crecimiento personal y el desarrollo del carácter:** apoyar a las personas en la construcción de un carácter fuerte, con integridad, resiliencia y autenticidad.
 - **Fortalecer las habilidades sociales:** fomentar la comunicación, la empatía y las habilidades de trabajo en equipo explorando valores compartidos y diferentes perspectivas dentro de un contexto grupal.
 - **Promover la Responsabilidad Ambiental:** Inculcar valores relacionados con el cuidado del medio ambiente, inspirando acciones que prioricen la sostenibilidad.
 - **Apoyar el aprendizaje permanente en valores:** fomentar una exploración continua de los valores personales y sociales, adaptándose a los contextos y desafíos cambiantes a lo largo del tiempo.

D. Inmersión lingüística

Definición

La inmersión lingüística es un enfoque educativo en el que el idioma es el medio principal de instrucción y comunicación a través de diversas actividades e interacciones.

Este método, originado en Canadá en la década de 1960, se introdujo inicialmente para promover el bilingüismo mediante el uso del lenguaje en la vida real, en lugar de la instrucción tradicional. En lugar de tratar el idioma como una materia independiente, la inmersión lo integra de forma natural en las interacciones cotidianas, imitando la adquisición de la primera lengua.

Así como los bebés adquieren su primer idioma mediante la inmersión sensorial completa —interpretando las expresiones faciales, el tono de voz, el lenguaje corporal y el contexto—, este enfoque anima a los estudiantes a comunicarse de forma holística. Al reactivar estas habilidades intuitivas, impulsadas por el hemisferio derecho del cerebro, los estudiantes desarrollan una fluidez que va más allá de las palabras, convirtiendo el lenguaje en una experiencia natural y vivida, en lugar de un ejercicio mecánico.

Hoy en día, este enfoque es ampliamente reconocido por su eficacia en el desarrollo de la fluidez y la competencia intercultural, abordando la creciente necesidad de multilingüismo en los sistemas educativos globalizados.

Un aspecto clave de la inmersión es la simplificación: no se trata de reducir la riqueza del contenido, sino de adaptar el lenguaje, los conceptos y la comunicación para que se ajusten a las habilidades y capacidades cognitivas de los participantes. Al desglosar temas complejos en debates accesibles, atractivos y prácticos, garantizamos que todos los estudiantes puedan comprender, conectar con y aplicar lo aprendido, independientemente de su nivel de competencia.

En este proyecto, la inmersión sirve como puente hacia una comunicación significativa, dotando a los participantes de las habilidades lingüísticas y culturales necesarias para interactuar con el mundo con confianza. A través de ella, buscamos fomentar la comprensión intercultural y preparar a los educadores para fomentar la comunicación y la colaboración globales.

Beneficios

- **Adquisición lingüística acelerada y duradera:** Estudios (p. ej., Holobow, Genesee y Lambert, 1991) confirman que quienes aprenden en inmersión alcanzan niveles de competencia más altos que quienes aprenden en aulas tradicionales. Este enfoque natural, basado en la experiencia, permite una retención más profunda y un progreso más rápido.
- **Mayor motivación mediante la gamificación y el compromiso**
 - El aprendizaje de idiomas es más efectivo cuando es divertido, interactivo y está conectado con experiencias del mundo real.
 - Los entornos inmersivos fomentan la motivación intrínseca.
 - Las técnicas basadas en juegos, la narración de historias y los desafíos crean un entorno de aprendizaje donde la curiosidad impulsa el compromiso y los participantes aprenden no como una obligación, sino como un medio de conexión y descubrimiento.
- **Sensibilidad cultural y preparación global**
 - Los participantes adquieren una apreciación más profunda de las diferentes culturas y desarrollan una perspectiva abierta hacia la comunidad global.
 - Los estudios sobre el bilingüismo (por ejemplo, Bialystok y Barac, 2012) muestran que los estudiantes de inmersión exhiben mayor flexibilidad cognitiva, adaptabilidad y habilidades de resolución de problemas, competencias clave para la colaboración internacional y los mercados laborales futuros.

- Objetivos
- **Empoderamiento y confianza en entornos multilingües**
 - Al cambiar el enfoque del aprendizaje pasivo a la participación activa, los estudiantes se sienten capacitados para comunicarse sin temor a cometer errores.
 - El énfasis en el ingenio, el cuestionamiento y la comunicación en el mundo real garantiza que puedan desenvolverse con confianza en entornos multilingües y multiculturales.
 - **Comunicación y fluidez:** Anime a los participantes a usar activamente el lenguaje inmersivo en diversas actividades, asegurándose de que puedan comprender y expresar ideas a su nivel. El lenguaje debe adaptarse a su capacidad, evitando complejidades innecesarias y manteniendo la autenticidad. El enfoque se centra en la comunicación práctica y real, no en la perfección, ayudando a los estudiantes a desarrollar fluidez y confianza.
 - **Conexión Cultural e Inclusión Global:** Fomenta la comprensión de diversas culturas lingüísticas, evitando un enfoque único. Mediante actividades interactivas e inmersivas, los alumnos descubren tradiciones, costumbres y diferentes estilos de comunicación, reforzando sus habilidades de comunicación inclusiva y global.
 - **Confianza y empoderamiento:** La inmersión lingüística debe crear un entorno estimulante y propicio para la cometer errores, donde los estudiantes se sientan empoderados para asumir riesgos, hacer preguntas y expresar sus ideas. Al incorporar técnicas de gamificación (juegos de rol, narración y aprendizaje basado en desafíos), los participantes adquieren confianza y disfrutan del proceso.
 - **Aprendizaje de Contenidos a través del Lenguaje y la Ingenio:** La experiencia lingüística inmersiva se integra con otras áreas clave de aprendizaje (p. ej., conciencia ambiental, educación en valores), de modo que los participantes aprenden haciendo, en lugar de absorber información pasivamente. Los temas complejos se desglosan en situaciones reales y fáciles de digerir que hacen el aprendizaje atractivo y accesible. Al integrar explicaciones simplificadas, recursos visuales y métodos interactivos, el aprendizaje de idiomas se vuelve más accesible.
 - **Contexto de la vida real y habilidades de cuestionamiento:** La mejor manera de aprender un idioma es a través de interacciones significativas en la vida real. Los estudiantes practican en entornos reales, desde discutir temas ambientales hasta negociar en proyectos grupales. Se hace especial énfasis en técnicas de cuestionamiento efectivas, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar sólidas habilidades de conversación e indagación que profundizan su participación. Al aprovechar las habilidades naturales de comunicación humana (expresiones faciales, gestos y tono de voz), los estudiantes interactúan con el idioma de una manera más profunda e intuitiva.



Y. Aprendizaje experiencial

- Definición** El aprendizaje experiencial es un proceso donde el aprendizaje se produce a través de la experiencia directa. Este enfoque enfatiza la participación activa, la reflexión y la aplicación de conocimientos a nuevas situaciones. David Kolb, figura clave en este campo, desarrolló la Teoría del Aprendizaje Experiencial (ELT en inglés), que describe el aprendizaje como un proceso dinámico impulsado por la resolución de dos dialécticas: acción versus reflexión y experiencia versus abstracción. El ciclo de aprendizaje de Kolb consta de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Las raíces del aprendizaje experiencial se remontan a pensadores fundamentales como John Dewey, Jean Piaget, Kurt Lewin, Paulo Freire y otros. Estos pensadores creían que el aprendizaje a través de la experiencia es esencial para el crecimiento personal y social. ELT integra sus ideas en un marco holístico, lo que la hace aplicable en diversos contextos, desde la educación y el trabajo hasta la vida cotidiana.
- Beneficios** El aprendizaje experiencial ofrece varias ventajas clave. En primer lugar, proporciona un enfoque práctico y directo al aprendizaje, lo que facilita la comprensión y la retención de conceptos. Los estudiantes participan activamente en experiencias, lo que ayuda a superar la brecha entre la teoría y la práctica. Este enfoque también fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas, ya que las personas reflexionan sobre sus acciones y resultados para identificar áreas de mejora. Otra ventaja significativa es su adaptabilidad. El aprendizaje experiencial es eficaz para personas de todas las edades y orígenes, ya que se adapta a diversos estilos de aprendizaje. Fomenta el crecimiento personal al involucrar a la persona en su totalidad: pensamientos, emociones y acciones. Además, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, ya que muchas actividades experienciales requieren la participación grupal y la reflexión compartida. Finalmente, el Aprendizaje Experiencial promueve el aprendizaje permanente. Al enseñar a las personas a aprender de cada experiencia, les proporciona las habilidades para adaptarse y prosperar en un mundo en constante cambio.
- Objetivos** El objetivo principal del Aprendizaje Experiencial es que las personas aprendan a aprender. Esto implica no solo adquirir conocimientos, sino también desarrollar la capacidad de aplicarlos de forma práctica y significativa. Su objetivo es fomentar la autoconciencia y el desarrollo personal, animando a los estudiantes a reflexionar sobre sus fortalezas, debilidades y potencial de crecimiento. Otro objetivo es conectar el conocimiento con los desafíos del mundo real. El aprendizaje experiencial prepara a las personas para resolver problemas, tomar decisiones y adaptarse a nuevas situaciones aplicando lo aprendido en diversos contextos. Esto es especialmente valioso en entornos profesionales y comunitarios, donde las habilidades prácticas suelen ser más importantes que los conocimientos teóricos. El aprendizaje experiencial también busca crear experiencias transformadoras. Al involucrarse profundamente en las tareas y reflexionar sobre los resultados, los estudiantes desarrollan una mayor comprensión de sí mismos y de su entorno. Este proceso no solo potencia el crecimiento individual, sino que también contribuye a un cambio social y organizacional positivo. En resumen, el Aprendizaje Experiencial es un enfoque dinámico y holístico que combina la experiencia, la reflexión y la aplicación práctica. Basado en la obra de pensadores influyentes y perfeccionado por David Kolb, ofrece numerosos beneficios y busca formar estudiantes adaptables, reflexivos y preparados para afrontar los desafíos de la vida.

02 PDA – Diseño

A. Introducción / Contexto

La formación en vivo del PDA fue la parte con mayor impacto de este proyecto. Tuvimos la oportunidad de compartir personalmente nuestra experiencia con los 18 jóvenes educadores juveniles de los tres países anfitriones (Portugal, Grecia y España), algunos de los cuales eran originarios de otros países como Polonia, Marruecos y Turquía. Les enseñamos utilizando YEBEC, la misma metodología que queríamos transmitir, integrando tanto contenido como contexto, probándola y perfeccionándola gracias a su retroalimentación y participación.



B. Estructura



Organizamos el PDA en seis días, más los días de llegada y salida, con un día de descanso intermedio. El programa sigue una progresión natural: comienza con la teoría para comprender los fundamentos, luego pasa al diseño y el testing, seguido de la implementación en el mundo real, el refinamiento y, finalmente, la reflexión y el intercambio de feedback. Es importante destacar que **dedicamos un tiempo considerable a las dinámicas de grupo**, ya que son **esenciales** para la eficacia de cualquier grupo. Estas dinámicas deben incorporarse siempre, **incluso en una sola sesión**. Cuando el tiempo es limitado, pueden integrarse en el tema principal de la sesión. En el Anexo IV se puede encontrar un conjunto de dinámicas preparadas.

C. Temas clave

Los temas más cruciales son los cuatro pilares fundamentales descritos en capítulos anteriores, por lo que no los desarrollaremos aquí. Las dinámicas de grupos también desempeñan un papel clave, como se refleja en la descripción general de la estructura.

Además de esto, exploramos varios aspectos esenciales para la organización de actividades grupales. La actitud y la gestión de riesgos son fundamentales, especialmente para quienes no están familiarizados con la gestión de actividades en la naturaleza. Comprender los riesgos potenciales y cómo gestionarlos es clave para sentirse seguro en este contexto.



D. Enfoques pedagógicos

El fundamento pedagógico del PDA fue el "aprender haciendo", basado en los principios de aprendizaje experiencial de la metodología YEBEC. En lugar de basarnos en el aprendizaje pasivo, creamos un entorno donde los participantes participaron activamente, aprendiendo mediante la experiencia, la reflexión y la iteración.

Fundamentalmente, no nos posicionamos como quienes tenían las respuestas "correctas". En cambio, presentamos opciones, perspectivas y herramientas, invitando a los participantes a explorar lo que mejor se adapta a sus necesidades. Esto fomentó el pensamiento crítico, la autoconciencia y un sentido de responsabilidad sobre su aprendizaje.

03 Actividades



A. Conciencia ambiental

En esta sección describiremos una sesión de ~2h40' dividida en 3 actividades para cada una de las 3 fases (introducción, principal y cierre).

ACTIVIDAD 1: ¿ESTAMOS CONECTADOS?

Fase: Introducción

Tiempo: 60'

Rango de edad: \geq 5 años

Número de participantes: 10-20

Condiciones: Al aire libre

Materiales: Tarjetas plastificadas con las imágenes y descripciones de los personajes, por ejemplo, un árbol dañado, un animal salvaje herido, una persona desperdiciando agua, una persona contaminando, un niño triste, una persona mayor, una persona disgustada, una persona caminando, un observador y un observador interactivo. Estos personajes se pueden multiplicar o sumar según el número de participantes.

Para esta actividad introductoria, el facilitador comienza la motivación explicando que van a representar una situación aleatoria y que asignará a cada participante un rol. Los participantes no deben compartir sus roles con los demás. Tienen 15 minutos para preparar sus personajes como mejor les parezca o con los materiales disponibles. El facilitador identifica al observador y al observador interactivo, y explica que el rol del observador es simplemente observar lo que sucede, mientras que el observador interactivo puede decidir si interactúa o simplemente observa.

Para el desarrollo, el facilitador define el área de la escena e inicia la acción. Esta puede continuar durante 20 minutos o hasta que se note que ya no avanza.

Para cerrar, en círculo, el facilitador pregunta quién quiere compartir su experiencia. Idealmente, el observador y el observador interactivo son los últimos en compartirla.

Al desarrollar nuestra capacidad de tomar conciencia de lo que sucede a nuestro alrededor (entorno, personas, otros seres) con la conciencia de que lo que está fuera de nosotros es parte integral de nosotros, nos reconectamos y nos entendemos como un todo.

Asumimos la responsabilidad de nuestras acciones, sabiendo que cada una de ellas tiene consecuencias para nosotros.

Por lo tanto, cuando sembramos conciencia ambiental en niños/jóvenes estamos cultivando seres humanos socioemocionalmente inteligentes, empáticos y con sentido de pertenencia dentro del mundo natural.

ACTIVIDAD 2: CUIDADO CON TUS PASOS

Fase: Principal

Tiempo: 60'

Rango de edad: \geq 5 años

Número de participantes: 10-20

Condiciones: Al aire libre

Materiales:  Tarjetas laminadas con imágenes de entornos naturales sensibles y no sensibles, como dunas, humedales, bosques (templados, boreales y tropicales), parques, césped, pantanos, montañas, ríos, manglares, praderas, pastizales, corales, playa, senderos, acantilados, tundra ártica, selvas tropicales, pastizales, desierto, jardín, lago, océano.

Para esta actividad principal, usaremos 20 tarjetas con imágenes de entornos naturales sensibles y no sensibles. Coloque estas tarjetas con las imágenes hacia abajo en filas de 5. Es importante colocar un ecosistema no sensible por fila. Coloque a todos los participantes en un lado del rectángulo formado con las tarjetas.

Para motivarlos, el facilitador sugiere a los participantes que son exploradores y que van a dar la vuelta al mundo. Son exploradores conscientes y no quieren perturbar los ecosistemas de ninguna manera. Plantee la pregunta: "¿Quién sabe y quiere explicar qué son los ecosistemas sensibles?". Abra un espacio para compartir y luego comience a explicar el juego.

Para el desarrollo, el facilitador explica que deben cruzar de un lado a otro, pisando por ecosistemas no sensibles. Juega un participante a la vez. El explorador voltea una carta de la primera fila y debe adivinar si se trata de un ecosistema sensible. Si acierta y es un ecosistema no sensible, puede pisarla y tomar otra carta de la segunda fila, y así sucesivamente. Si roba un ecosistema sensible o no acierta si es sensible o no, la voltea a otro explorador y las cartas volteadas se colocan boca abajo.

Para cerrar, en círculo el facilitador recorre cada imagen con los participantes y pregunta quién conoce cada ecosistema, por qué es sensible o no y qué importancia tiene.

ACTIVIDAD 3: RED DE LA VIDA

Fase: Cierre

Tiempo: 40'

Rango de edad: \geq 5 años

Número de participantes: 10-24

Condiciones: Al aire libre

Materiales:  Tarjetas laminadas y un rollo de cuerda grande.

En esta actividad final, para motivar, despertamos la curiosidad del grupo con una pregunta: ¿Creen que existe alguna conexión entre una hormiga y un pez? ¿O entre un gusano y un plátano? (Unos minutos para compartir).

Para el desarrollo, comenzamos formando un círculo con los participantes. Recorran el círculo uno por uno y pídales que elijan una tarjeta (tarjetas plastificadas con imágenes de animales, plantas y recursos naturales). Peguen la tarjeta con un clip a la camiseta de cada participante. El facilitador también recibirá una tarjeta.

A continuación, el facilitador empieza con el rollo de cuerda y sujeta el extremo. Luego, lanza el rollo a un participante que tenga una tarjeta relacionada o que interactúe con la suya (por ejemplo, una abeja se relaciona con una flor). Le pide al participante que ahora tiene el rollo que explique la relación entre sus imágenes. Si el participante no quiere o no sabe cómo pueden ayudar los demás, el participante con el rollo agarra la cuerda con una mano y lanza el rollo a otro participante que tenga una tarjeta relacionada o que interactúe con la suya. Y así sucesivamente, hasta que el rollo haya pasado por todos y todos estén conectados a través de la cuerda.

En este momento, el facilitador pregunta: ¿Qué ven? (Todos en el grupo están conectados). Permita que todos compartan las conexiones que surgieron durante el juego.

Después de que el facilitador pregunte: ¿Qué pasaría si este elemento X (elija una carta) dejara de existir? ¿Qué se vería afectado? ¿Qué efecto tendría esto en el ecosistema?

Para cerrar, el facilitador pregunta: ¿Qué está pasando aquí?

La maraña de cuerdas formó una red, similar a la compleja red de la vida en un ecosistema. Esta red muestra hasta qué punto interactúan los organismos de un ecosistema. Cualquier cambio en una parte de la red afecta a todo el sistema.

B. Educación en valores

Aquí describiremos una sesión completa de aproximadamente 2 horas con opciones adicionales para extenderla hasta aproximadamente 3 horas. La encontrará en formato de tabla en el Anexo II, que incluye el número adecuado de participantes, los objetivos y los materiales necesarios. En el Anexo I encontrará una lista de posibles valores y su descripción, preparada para una de las actividades de la sesión, y para tener ejemplos listos cuando los necesite.

ACTIVIDAD 1: VALOR Y DESCRIPCIÓN

Fase: Descubrir el tema

Tiempo: 10'

Rango de edad: ≥ 13 años

Número de participantes: ≥ 6

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Valores y descripciones impresos y recortados (2 por participante)  Valores para imprimir

Para esta actividad introductoria, deberá preparar los valores y sus descripciones imprimiendo o copiando el Anexo I y recortándolo. Elija un número de valores igual a la mitad de los participantes y comparta al azar un trozo de papel con un valor o una descripción para cada uno. Prepárelos y deberán encontrar su pareja con preguntas de sí o no (una por encuentro). Así, formarán parejas para la siguiente actividad de forma lúdica. Con un poco más de preparación, puede emparejar cada valor con una descripción que no coincida, formando así "círculos" con la cantidad de participantes que necesita.

ACTIVIDAD 2: LOS 10 VALORES PRINCIPALES

Fase: Introducción

Tiempo: 15'

Rango de edad: ≥ 13 años

Número de participantes: ~ cualquiera

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Bolígrafos y papeles 1 por equipo

En parejas de la Actividad 1, hagan una lista de 10 a 20 valores con su compañero y acuerden los 10 principales, organizados por importancia. Queremos que los participantes noten la diversidad de opiniones sobre los valores, la dificultad para ponerse de acuerdo y la complejidad del tema. Si tienen tiempo o desean dedicarlo, pueden terminar con una ronda para compartir los valores seleccionados y las dificultades y sorpresas que encontraron.

[EXTRA] ACTIVIDAD 2+1E: MÍMICA Y ADIVINANZA

Fase: Introducción

Tiempo: 30'

Rango de edad: ≥ 13 años

Número de participantes: ~ cualquiera

Condiciones: Al aire libre / en interiores (se necesita intimidad)

Materiales: Ninguno

Con esta actividad entramos en calor y formamos equipos más grandes para la siguiente. Un voluntario elige su valor 'favorito' y lo representa. Quien lo adivine se convertirá en su compañero de equipo y será el siguiente en representar. La cadena de representación y adivinanza continúa, cerrando equipos del tamaño previsto en el orden en que se vaya adivinando. Equipos de 3 a 6 personas.

ACTIVIDAD 3: VALORES EN CONFLICTO

Fase: Principal

Tiempo: 50'

Rango de edad: ≥ 13 años

Número de participantes: ≥ 5

Condiciones: Al aire libre / en interiores (se necesita intimidad)

Materiales: Ninguno

En equipos de 3 a 6 personas, los participantes comparten sus valores favoritos y crean una escena corta donde al menos dos valores (y personajes) entran en conflicto. Por ejemplo, piensen en Lealtad vs. Honestidad: cuando saben que un amigo ha hecho algo malo y una figura de autoridad les pregunta al respecto, ¿qué hacen? Dénles tiempo para desarrollar su trama y luego anímenlos a empezar a ensayar lo antes posible. Una vez listos, cada equipo se turna para representar su escena para el resto del grupo. Después de cada representación, ofrezcan la oportunidad de "cambiar la historia" al estilo del "teatro del oprimido", permitiendo que surjan diferentes perspectivas y resultados. Si hay demasiados equipos, pueden seleccionar solo uno o dos para el ejercicio de "cambiar la historia" después de todas las representaciones, o dividir a los participantes en grupos más pequeños, y cada subgrupo solo verá las obras dentro de su propio grupo.

ACTIVIDAD 4: VALORES DE OTRAS CULTURAS

Fase: Principal

Tiempo: 30'

Rango de edad: ≥ 13 años

Número de participantes: ~ cualquiera

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Bolígrafos y papeles 1 por equipo

Escriba los nombres de los países enumerados en el Anexo III en hojas de papel separadas, colóquelas en el centro y organice a los participantes en un círculo alrededor de ellas (manteniendo a los participantes en sus equipos). Lea en voz alta los valores clave asociados con uno de los países (también enumerados en el Anexo III) y dé a los equipos dos minutos para discutir qué país creen que encarna esos valores. A la cuenta de tres, una persona de cada equipo corre a elegir el nombre del país que ha elegido (u otro si alguien más es más rápido). Después de cada ronda, revele la respuesta correcta: el equipo que adivinó correctamente se queda con la hoja como punto, mientras que los demás devuelven sus hojas al centro. Tómese un momento para reflexionar sobre la dificultad de identificar el país con base en sus valores y discuta las implicaciones sociales de estas percepciones. También es interesante reflexionar sobre los valores "omitidos" o percibidos como negativos en nuestra sociedad.



ACTIVIDAD 4+1E: EL DICCIONARIO

Fase: Cierre

Tiempo: 15'

Rango de edad: \geq 13 años

Número de participantes: ~ cualquiera

Condiciones: Al aire libre / en interiores (se necesita intimidad)

Materiales: Bolígrafos y papeles 1/por persona + facilitador

Dé 5 minutos para que escriban en grupos una definición de «Educación en valores». Léalas en voz alta junto con las definiciones de:

Wikipedia: La educación en valores es el proceso mediante el cual las personas se transmiten valores morales. Es una actividad que puede llevarse a cabo en cualquier organización. Durante esta actividad, las personas reciben la ayuda de otras personas, incluso mayores, con experiencia, para explicitar nuestra ética y evaluar la eficacia de estos valores y comportamientos asociados para su propio bienestar y el de los demás a largo plazo, así como para reflexionar y adquirir otros valores y comportamientos que reconozcan como más efectivos para su bienestar y el de los demás.

YEBEC: La Educación en Valores es un marco que tiene como objetivo fomentar el desarrollo ético, moral y social en los individuos y generalmente está relacionado con la justicia social y los derechos humanos.

Cada equipo emite 3 votos: uno por la definición que considera de Wikipedia, otro por la de YEBEC y otro por la mejor definición en general. Los equipos ganan un punto por cada acierto y uno adicional por cada voto que su propia definición reciba, ya sea como la de Wikipedia o como la de YEBEC. El equipo ganador lee en voz alta la definición ganadora (la que haya obtenido más votos para la mejor definición) y el grupo la compara con las demás.

ACTIVIDAD 5: VALORES MÍNIMOS AGLUTINADORES

Fase: Cierre

Tiempo: 15'

Rango de edad: \geq 13 años

Número de participantes: ~ cualquiera

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Ninguno

En esta actividad final queremos tomar las conclusiones finales e introducir la Ética de la Permacultura como valores aglutinadores para un mundo mejor.

Primero, reflexionamos en grupo sobre la utilidad de los diferentes valores como guía para nuestra actitud y decisiones vitales, considerando su complejidad y diversidad. Tras unos minutos, planteamos la pregunta sobre la importancia de compartir valores para abordar problemas globales como la guerra, la pobreza y el cambio climático.

A continuación de esta reflexión, presentamos la Ética de la Permacultura.

🌐 principiosdepermacultura.com:

Cuidado de la Tierra, Cuidado de las Personas y Reparto Justo, como propuesta de "valores mínimos generales" que nos ayudan a todos a afrontar estos desafíos globales. Después, en grupos pequeños si tenemos tiempo o en grupo grande si no, exploramos cómo tener presentes estos principios puede ayudarnos en situaciones de la vida real.

C. Inmersión lingüística

ACTIVIDAD 1: BORA BORA 🌿

Fase: Descubra el tema

Tiempo: 10'

Rango de edad: ≥ Todas las edades

Número de participantes: ≥ 6

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Un altavoz, un tambor, un ukelele o un baglama para tocar música exótica. Monitores/actores que hablan diferentes idiomas.

En esta actividad introductoria reunimos a los participantes en forma de U. Cada monitor (actor involucrado) se para en fila en silencio con la boca simbólicamente cosida y cerrada.

Un monitor (que sabe tocar un instrumento) toca un tambor, una guitarra, un ukelele o un baglama como música de fondo. La protagonista baila lentamente hacia los niños y dice que tiene la boca cosida.

Intenta pedirle a un participante que corte el hilo con unas tijeras invisibles. Una vez descosida la boca, empieza a hablar en su lengua materna (idealmente, una que los participantes no entiendan). Por supuesto, nadie la entiende.

Toma las tijeras para abrir la boca de otro actor. Empieza a hablar en un idioma diferente al anterior. El primer monitor cierra la boca del segundo y continúa con el siguiente, hasta que abre la boca de una persona que habla español (o el idioma de los participantes). Les pregunta a los participantes si entienden algo. Abre la boca de cada persona y deja que los niños adivinen de qué país viene. La última persona debe ser una que hable inglés. Entonces, todos los monitores empiezan a hablar en su propio idioma, lo que provoca el caos.

La hispanohablante grita Bora Bora. Todos guardan silencio. Ella pregunta a los niños:

¿Crees que se entienden? ¿Por qué?

¿Cómo pueden entenderse entre sí? – guíelos para que den una respuesta, hablando en inglés.

Luego, todos empiezan a hablar inglés y a presentarse, a sí mismos y a decir su origen.

ACTIVIDAD 2: MINI ESTIRAMIENTOS + CÍRCULO DE SENTIMIENTOS

Fase: Calienta el espacio y relájate.

Tiempo: Versión rápida de 8' o según sea necesario

Rango de edad: \geq Todas las edades

Número de participantes: Cualquier

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: ninguno

Para esta actividad de calentamiento organizamos a los participantes en un círculo.

De pies a cabeza, el facilitador mostrará movimientos a los participantes para que copien, y les indicará el nombre de cada movimiento para que lo repitan. Los nombres serán en inglés y se adaptarán al nivel de los participantes. El nivel básico podría referirse a las partes del cuerpo que se mueven. Los niveles más altos podrían aumentar la dificultad: usar solo verbos, verbos frasales, expresiones, introducir sentimientos... El facilitador puede ceder la iniciativa a los participantes en algún momento y rotar en el círculo.

Puede terminar en movimientos divertidos si desea que la próxima actividad tenga un nivel de energía más alto, o en movimientos calmantes si necesita que el grupo tenga un tono más bajo más tarde.

ACTIVIDAD 3: MY TREE-SELF IS...

Fase: Conocernos unos a otros

Tiempo: 15' o más dependiendo de cuantas personas quieras presentar.

Rango de edad: \geq 6 años (deben saber leer)

Número de participantes: \geq 3 - máximo 15 con niños 20 con adultos

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Imágenes de árboles o arbustos locales (tantos como participantes, idealmente más, sobre todo si son niños). Pizarra o material visual donde diga: «My tree-self is...». Si los participantes tienen la edad suficiente, la frase puede continuar con: «because it is... like me».

En esta actividad introductoria, comenzamos reuniendo a todos los participantes en un círculo, creando un espacio abierto y acogedor para las presentaciones. En un área separada, extiende las impresiones de árboles y arbustos, asegurándose de que los participantes puedan recorrerlas y explorar sus opciones. Presente el concepto mostrando la ayuda visual con la frase «My tree-self is...». Para los participantes mayores, puede animarlos a ampliar la frase a «My tree-self is... because it is... like me».

A continuación, invite a los participantes a recorrer el círculo, examinar las impresiones de los árboles y elegir el que les resulte más atractivo. Pueden elegir un árbol por su apariencia, nombre o una conexión personal. Una vez que los participantes hayan elegido su árbol, pídeles que regresen al círculo, reflexionen un momento y preparen su presentación.

Cuando todos estén listos, recorra el círculo y permita que cada participante se presente con la frase "Mi yo-árbol es...", seguida de una breve explicación si lo desea. Por ejemplo: "Mi yo-árbol es el roble, porque es fuerte y firme, como yo". Anime al grupo a aplaudir y dar una cálida bienvenida a cada presentación, reforzando así el sentido de pertenencia y conexión. Todos dirán "Mucho gusto en conocerte... (nombre de la persona)..." si el grupo aún no recuerda bien los nombres.

Después de que todos hayan tenido la oportunidad de compartir, exprese su agradecimiento por la contribución de cada persona y observe la diversidad de árboles elegidos, resaltando la singularidad del grupo.

ACTIVIDAD 4: MÍMICA DE PALABRAS "EL PAÑUELITO"

Fase: Principal

Tiempo: 30' o más

Rango de edad: \geq 6 años

Número de participantes: \geq 8

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Ninguno. Podrías tener impresiones de las palabras que quieres que imiten.

Comience dividiendo a los participantes en dos o más equipos equilibrados. Coloque a cada equipo en una fila uno frente al otro (puede ser en forma de estrella), con un espacio libre en el medio como la "zona del pañuelito". Explique las reglas básicas de "El pañuelito": un jugador de cada equipo debe correr al centro para recuperar un objeto (el "pañuelito") cuando se le llame y luego regresar corriendo a su lado sin ser tocado por su oponente.

En esta versión, en lugar de agarrar un objeto, los jugadores correrán hacia el facilitador en el centro para recibir una palabra (en inglés o no según el nivel) que deberán imitar para su equipo. El facilitador susurra la palabra a los jugadores (o la muestra si está escrita), quienes luego corren de vuelta a su equipo y la representan sin hablar. El resto del equipo debe adivinar la palabra lo más rápido posible.

Una vez que un equipo adivine la palabra correctamente, un miembro debe regresar corriendo con el facilitador para decirla. Si acierta, el equipo gana un punto. Si no, el juego continúa hasta que la palabra sea correcta. Rote a los jugadores en cada ronda para mantener la energía y asegurar que todos tengan un turno.

Después de varias rondas, asegurándose de que todos los jugadores hayan participado, formen un círculo de cierre. Felicite a todos por su energía y creatividad, y anímelos a una última ovación grupal para terminar el juego con broche de oro. Luego, siéntense en círculo y pregunten a los participantes qué tan difícil les resultó completar este juego. Indíquenles que hablen sobre quiénes lo hicieron mejor, ya que les fue mucho más fácil entender la palabra. Indíqueles que hablen sobre el lenguaje corporal. Luego, reflexionen sobre la importancia del lenguaje corporal en la comunicación, especialmente al aprender un nuevo idioma. Así es principalmente como los bebés aprenden.

ACTIVIDAD 5: ¡TRANSMÍTELO!

Fase: Principal

Tiempo: 20' o más

Rango de edad: \geq 5 años

Número de participantes: Cualquiera

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Ninguno. Podrías tener impresiones de las palabras que quieres que los participantes transmitan.

Elija a un participante para que se ubique en el centro del grupo. Esta persona recibirá una palabra en una tarjeta o del facilitador relacionada con la naturaleza. Su tarea es transmitirla al resto de los participantes sin decirla. En su lugar, deben usar tono, expresión y una palabra inventada que capture la esencia de la palabra real. El resto de los participantes, organizados en equipos, escribirán sus suposiciones en una pizarra o en una hoja de papel.

Los equipos pueden pedirle al jugador central que repita su palabra tantas veces como sea necesario, lo que fomenta la creatividad para transmitir su significado. Una vez que un equipo acierta la palabra, la ronda termina y un nuevo participante ocupa la posición central.

Tras varias rondas, agradezcan a todos por su participación. Ahora, el juego pasará a manos de los equipos, que elegirán sus propias palabras inventadas para transmitir otras palabras, y un representante las mostrará al grupo. Al terminar todos los grupos, habrá una breve reflexión sobre qué palabras fueron más fáciles de entender.

ACTIVIDAD 6: CREACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA YEBEC

Fase: Principal

Tiempo: 1 hora - 2 horas

Rango de edad: \geq 8 años

Número de participantes: Cualquiera

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Bolígrafos y hojas de borrador, uno por equipo de cada uno.

Divida al grupo en equipos más pequeños e invítelos a pensar en un juego tradicional de sus respectivos países. Anímelos a seleccionar juegos sencillos pero atractivos, creando una oportunidad para el intercambio cultural. Dé tiempo para que los miembros expliquen los juegos y luego deberán elegir uno.

Una vez que los equipos hayan seleccionado su juego tradicional, explíqueles que deberán adaptarlo para incluir dos componentes clave: una conexión con la naturaleza o la conciencia ambiental, y elementos de inmersión lingüística. Proporcíóneles ejemplos, como el juego "Bosque vs. Granja".

En "Bosque vs. Granja", las fichas (con un lado del dibujo de un bosque y el otro del de una granja) se extienden en un área mediana, con el lado del bosque hacia arriba. Se trata de un juego de persecución donde un jugador actúa como cazador, mientras que el resto son animales salvajes. Las fichas de bosque sirven como zonas de refugio temporales, ofreciendo 10 segundos de refugio a los animales. Sin embargo, si el cazador captura a un animal salvaje, este es llevado a una ficha de bosque, que se voltea hacia el lado de la granja, indicando que el animal ha sido capturado. El juego continúa hasta que todos los animales hayan sido capturados o se acabe el tiempo.

Charlen brevemente sobre de qué juego creen que proviene. Concluyan explicando que proviene de una transformación del clásico juego "Policías y Ladrones".

Dé a los equipos tiempo suficiente para adaptar sus juegos de forma creativa y luego invite a cada grupo a elegir un representante para una presentación. Si el tiempo lo permite, seleccione uno o más juegos para una demostración en vivo con todo el grupo.

Concluya la sesión celebrando la creatividad y la riqueza cultural del grupo. Anime a los participantes a compartir sus reflexiones sobre el proceso y a debatir la importancia de integrar la naturaleza y el lenguaje en el juego.

ACTIVIDAD 7: INMERSIÓN LINGÜÍSTICA EN EUSKERA. MERIENDA

Fase: Principal

Tiempo: 30'

Rango de edad: \geq 8 años

Número de participantes: Cualquiera

Condiciones: Exterior / Interior

Materiales: Merienda para los participantes. Pizarras para escribir las palabras/frases como apoyo visual.

Seleccione un grupo de participantes para que sirvan el snack. Estos servirán el snack en un idioma extranjero o inventado. Deben enfocarse en usar un lenguaje corporal exagerado, gestos expresivos y un tono juguetón para transmitir sus mensajes, animando a los participantes a basarse en el contexto y la observación en lugar de la comprensión literal.

Lo ideal es que el snack tenga diferentes opciones que los participantes puedan elegir para hacerlo un poco más complejo si el nivel de los participantes lo permite.

Por ejemplo, si el idioma de destino es el euskera, los servidores podrían adaptar la complejidad de sus expresiones al nivel de los participantes con los que hablan:

"Ogia mesedez" (Pan, por favor)

"Ogia emaidazu mesedez" (Dame pan, por favor)

"Ogia ematen didazu mesedez?" (¿Me das pan, por favor?)

Anime a los participantes a repetir estas expresiones, sintiéndose cada vez más cómodos con el idioma desconocido. Con el tiempo, empezarán a comprender el poder de la comunicación no verbal para superar las barreras del idioma.

Concluya la actividad reflexionando sobre la experiencia y comentando la importancia de la comunicación más allá de las palabras, reforzando la idea de que la verdadera comprensión a menudo trasciende el lenguaje. Resalte los beneficios de aprender un idioma de forma más kinestésica, haciendo hincapié en cómo la interacción física, el contexto emocional, la lectura de recursos visuales y la repetición lúdica pueden ayudar a profundizar la retención de la memoria, aumentar la confianza y reducir el miedo a cometer errores al hablar un nuevo idioma.

D. Aprendizaje experiencial

Describiremos aquí una sesión completa de ~2 horas con extras para extenderla hasta ~3 horas.

ACTIVIDAD 1: DESAFÍO DE VIAJE POR LA MONTAÑA

Fase: Principal

Tiempo: 40'

Rango de edad: 10+

Número de participantes: >10 (divididos en equipos pequeños)

Condiciones: Se recomienda realizarlo al aire libre, en un espacio con espacio para el movimiento físico.

Materiales: "Bolsa de materiales" para cada equipo (tarjetas o notas de papel con los nombres de los elementos), accesorios para simular obstáculos físicos (por ejemplo, cuerdas, conos, sillas, vigas de equilibrio, vendas para los ojos), cronómetro o cronómetro

Los participantes se embarcan en una expedición simbólica a la montaña a través de una carrera de obstáculos interactiva. El grupo se divide en dos o más equipos iguales, cada uno superando una serie de desafíos que representan el camino hacia la cima.

Cada equipo recibe una "bolsa de materiales", llena de elementos simbólicos que un alpinista podría llevar, desde herramientas de supervivencia (por ejemplo, botiquín de primeros auxilios, mapa) hasta recursos emocionales (por ejemplo, coraje, humor, trabajo en equipo).

Objetivo: Evaluar el trabajo en equipo bajo presión, la toma de decisiones y la capacidad de priorizar de los participantes. La actividad permite al facilitador observar la dinámica de grupo, los estilos de comunicación y la eficacia con la que los equipos llegan a consensos en tiempos limitados.

Cómo funciona:

Primero, preparen el recorrido: preparen de 3 a 5 estaciones o "niveles", cada una con un obstáculo simbólico o físico que completar (por ejemplo, un túnel para gatear, una viga de equilibrio o una ruta alternativa). Idealmente, debería haber pistas paralelas para varios equipos.

Entonces, comienza el viaje. Cada equipo empieza con su bolsa llena de materiales y completa juntos el primer desafío físico.

Punto de decisión: Al final de cada nivel, el facilitador detiene a los equipos y presenta un obstáculo situacional (p. ej., "Se acerca una tormenta y sus mochilas son demasiado pesadas"). Los equipos deben elegir un objeto que dejar atrás para continuar. La decisión debe tomarse dentro de un plazo fijo (p. ej., de 3 a 5 minutos), lo que fomenta una discusión grupal rápida pero reflexiva.

Tras tomar la decisión, el equipo pasa a la siguiente etapa con un recurso menos. El proceso se repite hasta llegar a la cima.

Ejemplo de Desafíos Situacionales: Desprendimiento de Rocas: El camino principal está bloqueado. Debes desviarte. ¿Qué puedes dejar caer para mantenerte rápido y unido?

Elementos simbólicos (ejemplos): Botella de agua, Botiquín de primeros auxilios, Mapa y brújula, Capa de ropa abrigada, Barritas energéticas, Linterna frontal, Botas de montaña de repuesto, Teléfono con GPS, Encendedor, Protector solar y gafas de sol, Bastón, Cuaderno, Prismáticos, Bolsa de basura, Guía, Bengala de emergencia, Coraje, Trabajo en equipo, Actitud positiva, Apoyo, Optimismo, Humor.

Preguntas para analizar: ¿Qué hizo que sus decisiones fueran difíciles o fáciles? ¿Se sintieron todos escuchados en el proceso de toma de decisiones? ¿Qué valores priorizaron como grupo? ¿Cómo refleja esta experiencia dinámicas o desafíos grupales reales?

ACTIVIDAD 2: RUEDA DE PRENSA

Fase: Introducción / Calentamiento

Tiempo: 20'

Rango de edad: 8+

Número de participantes: >5

Condiciones: En interior (con sillas dispuestas en filas o en semicírculo)

Materiales: Una imagen impresa o proyectada del "invitado", papel y bolígrafos para tomar notas, (opcional) insignias o cordones para "credenciales de prensa" divertidas

Esta actividad simula una conferencia de prensa donde los participantes asumen el papel de periodistas de diferentes agencias de noticias que se preparan para entrevistar a un famoso montañista. La actividad define el tema de aprendizaje de forma lúdica e inmersiva.

Objetivo: Estimular la curiosidad y la participación mediante juegos de rol, a la vez que se presenta el tema del día de forma interactiva. La actividad fomenta la colaboración, el pensamiento creativo y la capacidad de formular preguntas relevantes. El contenido se puede adaptar fácilmente al tema de la sesión (p. ej., montañas y geografía, navegación y astronomía, etc.).

Cómo funciona: A medida que llegan los participantes, el facilitador los saluda con un cálido "¡Hola, bienvenidos!" y los invita a presentar sus credenciales de prensa imaginarias. Actúan como si fueran reporteros de agencias de noticias ficticias (por ejemplo, Global Peak News, Explorer Times, The Astro Bulletin). Una vez registrados, los participantes toman asiento en un ambiente similar al de una conferencia.

Una vez que todos estén sentados, el facilitador da la bienvenida formal al grupo y anuncia:

Nos honra tener hoy con nosotros a un invitado muy especial: un alpinista de renombre mundial que ha viajado a algunos de los entornos más extremos de la Tierra y más allá. El facilitador muestra la foto del invitado y marca el tono de la conferencia de prensa (incluso puede usar un personaje o figura real).

Los participantes se dividen en grupos de 2 a 3 personas, cada uno representando a una agencia de noticias diferente. Deles un momento para inventar o recibir el nombre de su agencia y asignar roles (p. ej., reportero principal, encargado de tomar notas). Cada equipo tiene de 5 a 7 minutos para formular dos preguntas reflexivas para el invitado. Las preguntas deben estar relacionadas con el tema de la sesión (p. ej., geografía de montaña, equipo de senderismo, navegación estelar, zonas climáticas, etc.). Fomente la creatividad y la curiosidad: las preguntas pueden ser científicas, prácticas o personales.

Luego comenzamos con la sesión de preguntas y respuestas. Un representante de cada grupo se pone de pie y formula sus preguntas durante la rueda de prensa. El facilitador (o un cofacilitador en su rol) las responde, personificando al montañista, añadiendo contenido didáctico y datos curiosos a lo largo del camino.

Preguntas para reflexionar: ¿Cómo se sintieron al asumir el rol de periodista o reportero? ¿Estar en el personaje les ayudó a sentirse más involucrados o curiosos sobre el tema? ¿Se imaginan desempeñando un rol similar en la vida real? ¿Qué facilitó o dificultó la colaboración de su grupo al preparar las preguntas?

ACTIVIDAD 3: LÍMITES PERSONALES

Fase: Introducción

Tiempo: 8-10'

Rango de edad: 12+

Número de participantes: Cualquiera (funciona mejor con un número par)

Condiciones: En interiores o exteriores

Materiales: Ninguno

Actividad breve diseñada para ayudar a los participantes a reflexionar sobre el espacio personal y la comodidad en un entorno grupal. Mediante una sencilla actividad en pareja, comienzan a explorar cómo diferentes personas experimentan la cercanía y cómo se pueden reconocer y respetar la confianza y los límites.

Objetivo: Crear un ambiente seguro y de apoyo ilustrando cómo varía la comodidad con el espacio personal entre las personas. La actividad invita a los participantes a reflexionar sobre la confianza, los límites y el respeto mutuo, sentando las bases para las normas grupales compartidas y el cuidado colectivo.

Cómo funciona:

Divida al grupo en dos filas iguales, una frente a la otra. Cada persona se coloca frente a su compañero. Pida a una fila que cierre los ojos y se quede quieta. Su única tarea es concentrarse en su interior y conectar con su propio sentido del espacio. La otra fila comienza a caminar lenta y silenciosamente hacia su compañero. La persona con los ojos cerrados dice "Alto" cuando siente que la persona que se acerca está lo suficientemente cerca.

Pausa y observa

Una vez que todas las parejas se hayan detenido, deje unos segundos de quietud para que todos sientan la distancia y noten cómo se siente.

Las filas intercambian roles y repiten el ejercicio para que ambos participantes experimenten ambas perspectivas.

Preguntas para la sesión de reflexión:

¿Cómo te sentiste al tener los ojos cerrados y confiar sólo en tu intuición?

¿Te sentiste nervioso, tranquilo o algo más cuando tu pareja se acercó?

¿Qué influyó en su decisión de decir "Alto" a cierta distancia?

ACTIVIDAD 4: BOSQUE HUMANO

Fase: Introducción

Tiempo: 15-20'

Rango de edad: 8+

Número de participantes: 8 o más

Condiciones: En interior o exterior (se recomienda un espacio tranquilo y seguro)

Materiales: Venda suave o bufanda, sonidos del bosque o música instrumental relajante (opcional, para crear ambiente).

En este ejercicio de confianza, el grupo se transforma en un "bosque viviente" formado por sus propios cuerpos. Juntos, los participantes forman un sendero suave y solidario. Una persona, el explorador, tiene los ojos vendados y es guiado con delicadeza para caminar por este bosque humano, utilizando únicamente sus sentidos y la sutil estructura del grupo como apoyo.

Objetivo: Fomentar la confianza, la conexión grupal y la empatía, animando a los participantes a soltar el control y confiar en los demás para un camino seguro. La actividad también fomenta un ambiente de cuidado, presencia y responsabilidad colectiva.

Cómo funciona:

Los participantes se colocan juntos en dos filas o en un grupo disperso, con los brazos relajados, pero listos para guiar con suavidad si es necesario. El objetivo es formar una formación compacta pero flexible que permita moverse con seguridad. Un participante se ofrece como voluntario para ser el explorador. Se le vendan los ojos (o se le pide que los cierre) para aumentar su confianza en el grupo.

En este ejercicio de confianza, el grupo se transforma en un "bosque viviente" formado por sus propios cuerpos. Juntos, los participantes forman un sendero suave y solidario. Una persona, el explorador, tiene los ojos vendados y es guiado con delicadeza para caminar por este bosque humano, utilizando únicamente sus sentidos y la sutil estructura del grupo como apoyo.

Consejo para el facilitador: Si el grupo se siente un poco rígido o inseguro, puede facilitar la fluidez utilizando su cuerpo con suavidad en el bosque u ofreciendo un apoyo sutil al explorador. Su presencia puede marcar la pauta y ayudar al grupo a sentirse más tranquilo.

“Prototipando” la metodología

A. Metodología Aplicada / Actividades

[Hoja de actividades ROSA](#)

[Hoja de actividades VERDE](#)

[Hoja de actividades AZUL](#)

Cómo se planificaron las actividades

Durante la Actividad de Desarrollo Profesional (PDA), los educadores juveniles participaron en un proceso práctico y cocreativo para diseñar y probar actividades educativas basadas en la **metodología** central del proyecto. El objetivo era crear prototipos de actividades que pudieran involucrar significativamente a niños, niñas y jóvenes.

El proceso de planificación y prueba se desarrolló en varios momentos específicos del PDA, especialmente durante las fases de "Diseño", "Prueba y Juego" y "Retroalimentación y Evaluación". Se formaron equipos de educadores juveniles en función de sus intereses y habilidades complementarias. Intercambiaron ideas para actividades, prepararon materiales, desarrollaron estructuras paso a paso y probaron sus actividades en tiempo real.

Un elemento clave del proceso fue la rotación de roles de facilitación. Durante cada prueba, los participantes asumieron uno de tres roles: facilitador principal, responsable de guiar la actividad; acompañante, que asistía con la logística y la participación de los participantes; y observador, que ofrecía retroalimentación sobre la dinámica, la claridad y la fluidez del grupo. Después de cada ronda, se intercambiaron los roles para que todos pudieran experimentar y reflexionar sobre cada perspectiva, profundizando así su comprensión de la facilitación y el aprendizaje entre pares.



Las actividades presentadas en este capítulo, *Ain't No Mountain High*, *Sharks*, *Fish*, *Seaweed*, and *A Day in Nature* (No hay Montañas Altas, Tiburones, Peces, Algas y Un Día en la Naturaleza), representan una selección de los prototipos desarrollados durante este proceso. Encarnan los principios clave de la metodología y demuestran cómo la planificación colaborativa, la creatividad y la experimentación de roles pueden generar experiencias de aprendizaje enriquecedoras y adaptables para los jóvenes.

B. Pruebas



Implementación de actividades de YEBEC en las escuelas

Como parte de este proyecto, implementamos las **actividades prototipo creadas por los educadores en tres escuelas diferentes**, facilitando un total de **33 actividades para 273 estudiantes en riesgo de exclusión social**. Estas sesiones aportaron valiosas perspectivas sobre la adaptabilidad de la metodología a diversos contextos socioculturales, así como sobre los desafíos y logros que los educadores encontraron en la implementación práctica.

Esta iniciativa buscaba brindar oportunidades de **inmersión lingüística y educación al aire libre a estudiantes que normalmente no tienen acceso a estos programas**. Las escuelas seleccionadas habían sido previamente identificadas por NewPa como lugares donde las **actividades educativas gratuitas podrían tener un impacto significativo**. Muchos de estos estudiantes nunca habían experimentado una **inmersión lingüística estructurada ni educación al aire libre**, lo que les permitió **no solo mejorar sus habilidades comunicativas, sino también fomentar la interacción con la naturaleza**, un elemento que a menudo falta en su vida diaria.

Al mismo tiempo, trabajar con **diversos perfiles de estudiantes y entornos de aprendizaje desafiantes** proporcionó **una formación práctica esencial para los educadores**. Adaptar actividades en tiempo real, gestionar la participación y abordar obstáculos conductuales o estructurales **ofreció lecciones de un valor incalculable** sobre flexibilidad y aprendizaje centrado en el estudiante. La experiencia reforzó cómo **la combinación de métodos lingüísticos inmersivos con la educación al aire libre puede crear momentos de aprendizaje impactantes y significativos**, tanto para estudiantes como para educadores.



ESCUELA 1: CONTEXTO RURAL CON ALTA POBLACIÓN INMIGRANTE

En el primer colegio, el alumnado provenía de **zonas rurales del centro de Cantabria**, con una **proporción significativa de origen inmigrante**. La implementación de las actividades se desarrolló con **relativa fluidez**, y los educadores adquirieron **confianza** rápidamente y **perfeccionaron sus técnicas de facilitación**. Dado que muchas actividades se repitieron con diferentes grupos, los educadores tuvieron la oportunidad de **reajustar y mejorar sus enfoques**, lo que se tradujo en un **perfeccionamiento progresivo y una mayor participación**. El entorno natural y el marco de aprendizaje estructurado proporcionaron **un entorno de inmersión estable y eficaz**.

Conclusiones clave:

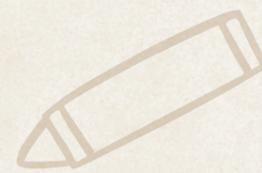
- Los educadores **se volvieron más adaptables** a medida que repetían actividades y aprendían a **ajustar la dificultad y las estrategias para involucrar** en función de las respuestas de los estudiantes.
- **El entorno rural favoreció la metodología**, ya que los estudiantes se sentían cómodos con las actividades al aire libre.
- La inmersión lingüística **fue bien recibida**, reforzando la **importancia** de los **ajustes en tiempo real** y el desarrollo de la **confianza del facilitador**.

ESCUELA 2: CONTEXTO URBANO CON ALTA INMIGRACIÓN Y CASOS DE BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO

La segunda escuela estaba ubicada en **la capital**, donde muchos estudiantes provenían de **familias inmigrantes de bajos recursos y presentaban diversos perfiles académicos**. En este caso, los educadores **tuvieron que realizar ajustes sobre la marcha**, especialmente en áreas como la **gestión del tiempo, las técnicas de participación y el mantenimiento de la motivación**. Algunas actividades requirieron correcciones estructurales importantes, como **modificar las reglas, reducir la complejidad o aumentar los elementos dinámicos para mantener la atención**. A pesar de estos desafíos, **la jornada fue todo un éxito**, ya que los estudiantes participaron activamente y se beneficiaron de la experiencia inmersiva.

Conclusiones clave:

- **Los ajustes en la gestión del tiempo** fueron cruciales para mantener el compromiso.
- Se necesitaron **actividades más interactivas y basadas en el movimiento para mantener la motivación y la concentración**.
- **La flexibilidad** en la metodología resultó esencial, ya que **las modificaciones rápidas de la estructura y las reglas mejoraron la participación**.



ESCUELA 3: COMUNIDAD GITANA URBANA – UN VERDADERO DESAFÍO EN EL COMPROMISO

La tercera escuela presentó **el mayor desafío**, ya que los estudiantes provenían de **un contexto gitano en plena capital**, con **poca conexión previa con la naturaleza o interés en los temas establecidos**. La participación fue particularmente difícil, ya que **sus intereses eran muy distintos a los de las actividades**. Además, las **molestias físicas**, como la preocupación por ensuciarse los zapatos al jugar en el césped, representaron barreras inesperadas para la participación.

Los educadores enfrentaron **múltiples obstáculos**, entre ellos:

- **Falta de compromiso y motivación** debido a la **falta de alineación con los intereses de los estudiantes**.
- **Dificultad para distribuir eficazmente los roles de liderazgo** entre los educadores.
- **Comportamiento grosero o disruptivo y falta de respeto mutuo** entre los participantes.
- **Actividades demasiado complejas** que no coincidían con las expectativas de los estudiantes ni con sus antecedentes culturales.

A pesar de los esfuerzos constantes, **las actividades estructuradas no lograron involucrar eficazmente a los estudiantes**. El avance solo se produjo cuando los educadores **cambiaron su enfoque**: dejaron de lado los ejercicios estructurados y, en su lugar, **interactuaron con los estudiantes de forma informal en sus actividades preferidas**, como el **fútbol y el patinaje**. Mediante conversaciones informales y momentos recreativos compartidos, se generó un **auténtico intercambio lingüístico**, lo que reforzó la importancia de **conectar con los estudiantes en sus propias circunstancias**, en lugar de imponerles una estructura de aprendizaje rígida.

Conclusiones clave:

- Al diseñar actividades **se deben tener en cuenta los intereses culturales y personales** para garantizar la participación.
- **La flexibilidad es clave**: cuando las actividades estructuradas fallan, **pasar a interacciones sociales naturales puede crear momentos de aprendizaje significativos**.
- **Comprender las barreras de los estudiantes (tanto físicas como psicológicas)** es crucial para diseñar experiencias de inmersión inclusivas y efectivas.
- **Se debe priorizar el respeto y el desarrollo de relaciones** antes de esperar una participación estructurada.



Reflexiones finales y aprendizajes clave

La implementación de las **33 actividades en las tres escuelas** demostró las **fortalezas y la adaptabilidad** de la metodología de inmersión lingüística, aunque también reveló desafíos clave:

- ① **Adaptabilidad del educador:** Las actividades fueron **más exitosas cuando los educadores tenían la confianza y la flexibilidad para realizar ajustes en tiempo real.**
- ② **Estrategias de participación:** Los estudiantes respondieron mejor cuando las actividades eran **interactivas, culturalmente relevantes y alineadas con sus intereses naturales.**
- ③ **Desafíos con la estructura:** Si bien las actividades estructuradas fueron **efectivas en entornos rurales y urbanos**, requirieron **modificaciones significativas en contextos donde la participación formal no es la norma.**
- ④ **El poder del aprendizaje informal:** En algunos casos, el tiempo libre acompañado facilitó una mejor inmersión que las sesiones estructuradas, lo que demuestra que **las conversaciones auténticas pueden ser tan valiosas como las actividades diseñadas.**

Esta experiencia refuerza la **necesidad de una metodología dinámica y adaptable**, que garantice que la inmersión lingüística **siga siendo inclusiva, atractiva y receptiva** a las diversas **necesidades de los estudiantes.**



05 Seguimiento



A. Seguimiento 1

Planificación

El evento "Aula de la Naturaleza" se organizó para conectar a los participantes con la naturaleza y compartir los principios del proyecto "Más allá del aula". Los objetivos principales fueron crear conciencia ambiental y fomentar prácticas sostenibles, creando una experiencia gratificante y educativa para educadores juveniles, otros educadores y miembros de la comunidad.

El punto de encuentro fue la Plaza Síntagma, elegida por su céntrica ubicación y accesibilidad. Se utilizó una minivan para transportar a los participantes al Monte Parnitha, reduciendo el impacto ambiental y garantizando la inclusión de quienes no contaban con transporte propio. El itinerario incluyó una excursión panorámica al Refugio Flambouri, una comida compartida y una sesión de actividades educativas. Un plan de contingencia para la lluvia garantizó la flexibilidad, con actividades en interiores listas para reemplazar las actividades al aire libre si fuera necesario. Los participantes se inscribieron a través de un formulario de Google, que también incluía instrucciones claras sobre qué traer para el día. La promoción se gestionó a través de Eventbrite y redes sociales, con el objetivo de garantizar que todos los detalles necesarios se comunicaran eficazmente.

Ejecución

Los participantes se reunieron en la Plaza Síntagma y viajaron juntos hasta el punto de partida, el Monte Parnitha. El viaje en minivan contribuyó a crear un sentido de comunidad desde el principio. La caminata en sí fue moderadamente desafiante, pero manejable para el grupo, con paradas programadas para descansar y disfrutar del entorno natural.

En el Refugio Flambouri, los participantes compartieron una comida, lo que generó una oportunidad para la interacción y el contacto informal. A continuación, tuvo lugar una sesión de actividades basada en el proyecto "Más allá del aula", donde exploraron ideas relacionadas con la educación ambiental y las prácticas sostenibles. El viaje de regreso transcurrió sin contratiempos, y los participantes reflexionaron sobre la experiencia e intercambiaron ideas.

En caso de lluvia, el grupo estaba preparado para ajustar el programa, trasladando las actividades al interior del refugio para mantener el enfoque del evento en la educación y la participación.

Impacto y resultados

El evento brindó a los participantes la oportunidad de interactuar con la naturaleza mientras aprendían sobre sostenibilidad ambiental. Los comentarios indicaron que la combinación de caminata y actividades educativas fue gratificante y estimulante.

El uso de la minivan para transportar a los participantes no solo redujo el impacto ambiental, sino que también hizo que el evento fuera accesible a un público más amplio, incluyendo a quienes no tenían vehículo privado. Muchos participantes expresaron interés en aplicar las ideas y prácticas del evento en su vida personal y profesional.

B. Seguimiento 2

Planificación

La "**Serie de Actividades de Seguimiento**" se ha adaptado a las necesidades del grupo objetivo de cada participante, ya que los jóvenes educadores en España se encuentran en diferentes comunidades autónomas: Cantabria, Valencia, Madrid, A Coruña y Sevilla. La organización NewPa facilitó el proceso de seguimiento identificando las necesidades de cada participante para implementar la metodología YEBEC en su comunidad y, de ser necesario, coorganizando el plan. Esto incluyó contactar con organizaciones, supervisar las actividades y coordinar el seguimiento. Este enfoque permitió a los jóvenes educadores ampliar sus actividades más allá del grupo de edad inicialmente objetivo de 13 a 30 años.

NewPa proporcionó orientación detallada a través de un correo electrónico que describe los pasos necesarios y los documentos requeridos para cada actividad. Primero, en algunos casos, NewPa contactó directamente con escuelas y organizaciones, mientras que en otros, los participantes visitaron las instalaciones para explicar el proyecto. Una vez aprobada, los jóvenes educadores enviaron formularios de autorización parental para los participantes menores de 18 años, que también incluían el consentimiento para tomar fotos y grabar videos. Antes del día de implementación, el equipo apoyó a los participantes respondiendo preguntas, planificando la logística, asegurándose de que toda la documentación estuviera en regla y realizando registros. En un caso, incluso prepararon materiales específicos para los jóvenes educadores.

A continuación se muestra una lista de actividades implementadas en España, destacando sus ubicaciones y grupos objetivo:

- **Cambio Climático – Menos Residuos y 3R:** Realizado con un grupo de 6 jóvenes en A Coruña.
- **Sintiendo la Naturaleza:** Organizado con 14 jóvenes de Scouts de Matopu en Valencia.
- **En la Naturaleza:** Participaron 10 niños pequeños de Scouts Matopu en Valencia.
- **Ain't No Mountain High:** Celebrado con 16 jóvenes en Cantabria.
- **EU Bazar:** Organizado por un grupo de 8 jóvenes en el Centro Juvenil Pipo Velasco.
- **Actividad Adaptada del Proyecto Gira Jóvenes:** Se alcanzó a 70 jóvenes.
- **Drawing Nature:** Realizado con 10 niños en situación de exclusión social en Cáritas Parroquial de Jesús Obrero, Sevilla (de 8 a 10 años).

Nos gustaría dar un ejemplo de UE Bazar.

El equipo de NewPa contactó con el Centro Juvenil Pipo Velasco para organizar una sesión de inmersión en inglés de cuatro horas, combinada con actividades de concienciación ambiental, un juego dinámico sobre las oportunidades Erasmus+ y ESC, y una actividad de personificación basada en la concienciación sobre la naturaleza. Esta última actividad, dirigida por un estudiante de psicología, buscaba combinar metodología aplicada, información sobre oportunidades y la interacción con otros educadores juveniles de la zona. Posteriormente, se creó el folleto para promocionar el evento, que el centro juvenil también promocionó.

Ejecución

Esta Barza de la UE se creó en colaboración con el equipo de NewPa, educadores jóvenes y educadores locales invitados.

Introducción: Comenzamos con una breve actividad para romper el hielo: cada participante debía compartir su nombre y describir un paisaje natural que visualizara en ese momento. Luego, se pusieron de pie y caminaron por el espacio, concentrándose en sus pasos y su respiración. Se les indicó que mantuvieran en mente la imagen del paisaje elegido y la expresaran únicamente a través de la respiración mientras caminaban, observando a los demás. Gradualmente, ampliaron su expresión: primero con el rostro, luego con la parte superior del cuerpo y, finalmente, con todo el cuerpo.

Posteriormente, realizamos una breve sesión informativa sobre las emociones, la conexión con la naturaleza y cómo esta contribuye a la autorregulación. Este enfoque integra técnicas somáticas y corporales.

Dinámica - Oportunidades de la UE:

Los participantes tuvieron que encontrar documentos ocultos que contenían diferentes escenarios. Luego, intercambiaron ideas sobre las oportunidades de la UE más adecuadas para cada caso. Para acceder a información detallada, escanearon un código QR que les permitió acceder a un PDF completo. Después, el equipo de NewPa explicó cada oportunidad y respondió a sus preguntas.

Juego de sostenibilidad:

Jugamos a un juego con los participantes divididos en familias de tres, cada una representando una generación diferente: abuelos, padres e hijos. El montaje incluía un gran círculo de conos organizados de tres en tres por color, con una pila central de nueces y corchos de botella que simbolizaban los recursos naturales compartidos.

Cada generación tenía una función específica: los abuelos usaban una cucharilla (que representaba una azada) para cosechar los recursos, los padres sostenían un cubo pequeño (el granero) y los niños contaban hasta 10 o 15 segundos para cronometrar la ronda. En la primera ronda, solo los abuelos cosechaban, recogiendo todo lo que podían antes de que se agotara el tiempo. Después de cada ronda, contábamos cuántos recursos había reunido cada familia. Hicimos hincapié en que reunir al menos tres recursos significaba supervivencia, mientras que menos de tres representaba dificultades.

Antes de la segunda ronda, los roles rotaron: los abuelos empezaron a contar, los padres tomaron la azada y los niños el granero. Introdujimos el concepto de la Revolución Industrial, añadiendo bolas de papel de aluminio a la pila central para representar la nueva tecnología. Las familias podían intercambiarlas por vasos (tractores), lo que les permitía recolectar recursos de forma más eficiente. También introdujimos la idea de que la naturaleza se renueva reponiendo una pequeña cantidad de recursos entre rondas. Con los tractores, las familias recolectaron muchos más recursos, en algunos casos más de 20.

En la tercera ronda, los niños cosecharon usando las herramientas heredadas (azada y tractor), los abuelos se encargaron del granero y los padres contaron. Con la tecnología transmitida, las familias recolectaron aún más recursos, en algunos casos más de 40.

Para la ronda final, los abuelos originales se habían convertido en bisnietos. Para entonces, la mayoría de los recursos se habían agotado, y las familias empezaron a sufrir las consecuencias de la sobreexplotación. Una vez agotados los recursos, explicamos que la naturaleza no podía reponer lo que se había consumido por completo, lo que representaba la extinción.

Luego ofrecimos una segunda oportunidad para jugar, esta vez permitiendo a las familias elegir la estrategia que quisieran para evitar el colapso. A pesar de la nueva oportunidad, al menos un grupo se apresuró a recolectar todo lo posible, lo que desencadenó un patrón similar en los demás. El juego terminó con una reflexión grupal sobre cómo las decisiones individuales, si bien importantes, no son suficientes: los resultados sostenibles requieren acción colectiva y reglas consensuadas.

Meditación guiada:

Como parte de un proyecto para concienciar sobre el medio ambiente, realizamos una actividad que combinó la meditación con la apreciación de la naturaleza. Comenzamos pidiendo a todos que reflexionaran sobre su relación con la naturaleza. Cada persona compartió el último lugar donde sintió una fuerte conexión con el mundo natural. Durante este tiempo de intercambio, los participantes hablaron sobre el lugar natural específico que recordaban y describieron cómo los hacía sentir. Esta parte tenía como objetivo ayudar a todos a comprender cómo la naturaleza impacta nuestro bienestar y fomentar conversaciones abiertas. Después, explicamos brevemente la meditación para quienes no la conocían. Sugerimos cerrar los ojos o mirar hacia abajo para ayudarlos a concentrarse y relajarse. Después, los guiamos a través de una meditación centrada en la consciencia de su respiración. Los participantes imaginaron su refugio natural perfecto y usaron todos sus sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto) para crear una experiencia vívida en su mente. Esto les ayudó a sentir una fuerte conexión con la naturaleza internamente. Al final de la meditación, todos compartieron los lugares que imaginaron y las emociones que estos pensamientos les despertaron. Concluimos enfatizando que incluso si vives lejos de espacios naturales, como en una gran ciudad, siempre puedes sentir una conexión con la naturaleza mirando hacia adentro y usando tu imaginación.

Impacto y resultados

Todo el evento cumplió con éxito sus objetivos, ya que los participantes se sintieron motivados a explorar las oportunidades que ofrece la Comisión Europea y se sintieron seguros al probarlas, sabiendo dónde buscar apoyo. En cuanto al juego de la sostenibilidad, la actividad inspiró a los participantes a reflexionar sobre la relación entre el consumo, las necesidades y las emociones. Expresaron una mayor conciencia del agotamiento de los recursos y el impacto de su consumo, lo que los animó a adoptar hábitos más sostenibles como el reciclaje, la reutilización y la reducción del consumo innecesario. Los participantes reconocieron la importancia de pensar antes de comprar, optar por productos de segunda mano y educar a otros sobre la responsabilidad ambiental. La actividad también destacó la necesidad de accesibilidad en la educación ambiental, incluyendo instrucciones en varios idiomas. Además, uno de los participantes, monitor del campamento, se inspiró para aplicar la actividad con otros jóvenes.

En general, la experiencia generó un mayor sentido de responsabilidad y compromiso con la sostenibilidad, motivando a las personas a tomar acciones conscientes en su vida diaria.

C. Seguimiento 3

Planificación

La actividad "Ain't no Mountain" fue creada por los participantes durante la PDA. La planificación posterior estuvo a cargo de los participantes portugueses, bajo la supervisión de NEW Loops. Prepararon todos los materiales necesarios con el apoyo de la organización portuguesa, definieron las tareas y decidieron cómo implementar la actividad en las diferentes ubicaciones.

La actividad se realizó con 3 grupos diferentes de participantes en 3 entornos diferentes:

- huerto urbano con un grupo de 7 jóvenes de la Casa da Árvore ATL (13 años);
- patio de recreo con 15 jóvenes de la Escuela Primaria EB 2,3 Dr. José Neves (13-14 años);
- Jardín con 13 jóvenes del Grado en Educación Primaria de la Universidad del Algarve (edades 20-25).

Ejecución

La actividad consiste en simular una aventura ecológica a lo largo de una ruta que atraviesa una montaña, un valle, un río y el océano. Estos cuatro entornos se representan mediante dibujos y se colocan en diferentes lugares a lo largo del recorrido. En los diferentes entornos (montaña, valle, río y océano), las palabras se asocian con imágenes y lenguaje corporal, y se fomenta la ortografía de palabras de diferentes entornos en inglés.

A lo largo del camino, se invita a los participantes a utilizar el lenguaje corporal para representar movimientos de deportes que se pueden realizar al escalar una montaña (por ejemplo, escalada en roca), descender a un valle (por ejemplo, esquí) y seguir un río hasta llegar al océano (por ejemplo, piragüismo), mientras deletrean el deporte elegido en inglés.

A lo largo del recorrido, se invita a los participantes a usar el lenguaje corporal para representar movimientos de deportes que se pueden practicar al subir una montaña (p. ej., escalada en roca), descender un valle (p. ej., esquí) y seguir un río hasta llegar al océano (p. ej., piragüismo), mientras deletrean el deporte elegido en inglés. A lo largo del camino, encontrarán basura que se sugiere que recojan los equipos. En cada cambio de entorno, encontrarán botellas con mensajes que deberán recoger y abrir al final del recorrido al llegar al océano.

Al llegar al océano, se forma un círculo con todos los participantes. Se les pregunta: ¿Qué creen que habría pasado si no hubieran recogido la basura del camino? (Dejen espacio para compartir).

Se les pide que retiren los mensajes de las botellas. Los mensajes constan de tres imágenes y tres palabras en inglés (reutilizar, rechazar, reparar). Se les pide que encuentren sus respectivas parejas y compartan lo que entienden de cada palabra.

Impacto y resultados

Con esta actividad los participantes tomaron mayor conciencia sobre los temas ambientales y la importancia de sus acciones en términos de conservación del medio ambiente.

Mostraron motivación para tomar acción en su vida diaria para contribuir a la mitigación del cambio climático, además de mostrar interés en participar en otras actividades similares.

También les cautivó el aprendizaje del inglés y les entusiasmó la integración del movimiento durante el aprendizaje.

Se mencionó que sería importante y más motivador para el aprendizaje si hubiera más actividades similares al aire libre, si es posible con regularidad.

06 Resultados

A. Lo que dijo el público objetivo

Como parte de la fase de seguimiento, los participantes de la Actividad de Desarrollo Profesional regresaron a sus comunidades locales para poner en práctica lo aprendido durante la formación. Diseñaron e impartieron actividades con la misma metodología, adaptándola a las necesidades de diferentes grupos de edad y entornos, desde jardines de infancia urbanos hasta excursiones por la naturaleza con adolescentes. La retroalimentación recopilada de jóvenes participantes en España, Portugal y Grecia muestra resultados claros y consistentes: las actividades fueron atractivas, significativas y motivadoras.



Una verdadera reflexión sobre la relación entre las personas y la naturaleza. La mayoría de los participantes se sintieron muy involucrados, dijeron haber aprendido algo nuevo y expresaron una fuerte motivación para cuidar el medio ambiente en su vida diaria. Muchos describieron acciones que ahora quieren implementar, como reducir el uso de plástico, reciclar más o incluso cultivar sus propias verduras.

En la Caminata Comunitaria, los adolescentes reflexionaron sobre el poder de las pequeñas acciones y la importancia de trabajar juntos para proteger el medio ambiente. En Sintiendo la Naturaleza, incluso los niños más pequeños compartieron sus ideas sobre las plantas, la contaminación y el cuidado de los animales. Sus respuestas demostraron que las actividades contribuyeron a desarrollar la curiosidad, la empatía y la responsabilidad.

Las partes interesadas, incluyendo docentes y líderes juveniles, también destacaron los beneficios. Señalaron que las actividades fomentaban no solo la conciencia ambiental, sino también el trabajo en equipo, la memoria y el desarrollo sensorial. Si bien algunos mencionaron que la colaboración con las escuelas puede verse limitada por los procedimientos formales, aún consideraban muy valioso brindar este tipo de experiencias a los niños, especialmente en zonas urbanas donde el contacto con la naturaleza es limitado.

En general, las actividades de seguimiento demostraron que la metodología es práctica, adaptable y significativa en situaciones reales. Ayudó a los facilitadores a crear experiencias que no solo fueron educativas, sino también emocionalmente atractivas.

Se animó a los jóvenes a reflexionar, interactuar y asumir responsabilidades, no porque se les dijera, sino porque las actividades les permitían conectar personalmente con el tema. Ya fuera a través de una caminata, un juego o una exploración sensorial, la metodología ofreció espacio para el diálogo, la imaginación y la acción. Resultó especialmente valiosa para ayudar a los participantes a desarrollar confianza, conciencia y una conexión más profunda con la naturaleza y entre sí.

B. Conclusión / Resultados

Las actividades de seguimiento diseñadas y facilitadas por los educadores juveniles que asistieron a la Actividad de Desarrollo Profesional demuestran que la metodología YEBEC es adaptable y eficaz en una amplia gama de entornos y grupos de edad. Los facilitadores aplicaron elementos clave de la metodología, como la educación en valores, la conciencia ambiental y el aprendizaje experiencial, mostrando creatividad al adaptar el contenido a las necesidades específicas de sus comunidades locales.

A pesar de las dificultades, como el tiempo limitado o los distintos niveles de participación grupal, los facilitadores observaron que las actividades cumplieron con éxito sus objetivos. Los jóvenes participantes pudieron aprender nuevos conceptos, reflexionar sobre su relación con la naturaleza y expresar su compromiso personal con la protección del medio ambiente. Los facilitadores midieron el éxito mediante la observación, la retroalimentación directa y tareas interactivas como el uso de vocabulario, la planificación de acciones y la reflexión grupal.

Varios facilitadores también experimentaron crecimiento personal. Reportaron haber ganado confianza en sus habilidades de facilitación, haber aprendido a adaptarse a diferentes grupos de edad y dinámicas de grupo, y sentirse más cómodos liderando actividades de aprendizaje participativo e informal. Algunos mencionaron que modificarían ligeramente el entorno o la estructura la próxima vez (por ejemplo, más tiempo, un espacio más amplio, un mejor cierre), pero en general, se sintieron orgullosos de sus logros y de la respuesta de los participantes.

En resumen, la implementación de estas actividades de seguimiento confirmó que el enfoque YEBEC puede promover eficazmente el aprendizaje ambiental, empoderar a los jóvenes y fomentar experiencias grupales significativas. Las reflexiones de los facilitadores destacan la importancia de la flexibilidad, la creatividad y la confianza, tanto en el proceso como en los propios estudiantes.

C. Buenas prácticas



**Novas
Descobertas**
Associação

Asociación de Nuevos Descubrimientos

La Asociación Novas Descobertas es una organización sin fines de lucro ubicada en el sur de Portugal, dedicada a promover experiencias educativas transformadoras en conexión con la naturaleza. A través de actividades de divulgación comunitaria, programas de voluntariado, prácticas, campamentos y capacitaciones,

Ofrecen oportunidades de aprendizaje experiencial basadas en prácticas de regeneración de ecosistemas y educación no formal. Su trabajo se centra en el desarrollo de habilidades ecológicas, la promoción de la conciencia ambiental, la colaboración intergeneracional y el fortalecimiento de valores como la cooperación, la inclusión y el cuidado del planeta. Facilitan el crecimiento personal y colectivo de niños, jóvenes y adultos, contribuyendo a comunidades más resilientes y regenerativas, conectadas con los desafíos de nuestro tiempo.

🌐 novasdescobertas.org

Patineta de movimiento libre

La organización Free Movement implementa buenas prácticas utilizando un skatepark móvil para llegar a varias comunidades de Atenas, ofreciendo sesiones regulares de skate que fomentan la persistencia y el trabajo en equipo.



Sus programas se centran en crear espacios inclusivos donde los participantes puedan desarrollar confianza y resiliencia mediante apoyo y mentoría continuos. Al involucrar a la comunidad y garantizar que las sesiones sean accesibles para todos, Free Movement Skateboarding demuestra eficazmente cómo el aprendizaje experiencial puede utilizarse para empoderar y unir a grupos diversos.

🌐 freemovementskateboarding.com



Hip Hop para la Esperanza

La organización Hip Hop 4 Hope empodera a jóvenes refugiados y migrantes en Atenas a través de la cultura hip hop, ofreciendo clases semanales gratuitas de baile, rap, grafiti y DJ. Estas sesiones promueven la creatividad, la resiliencia y el sentido de comunidad, ayudando a los jóvenes a desarrollar confianza y a expresarse en un espacio seguro e inclusivo.

A través de talleres regulares y eventos comunitarios como micrófonos abiertos y sesiones de baile, Hip Hop 4 Hope fomenta la conexión entre culturas. Su labor en albergues y espacios públicos demuestra cómo el arte puede ser una herramienta para el crecimiento personal y la inclusión social, convirtiendo al Hip Hop en un vehículo para un impacto duradero.

🌐 hiphop4hope.com

Más allá del aula

NOTAS DE CAMPO

Más allá del aula: Historias, herramientas y métodos del aprendizaje dirigido por jóvenes es un manual práctico y reflexivo desarrollado por ROES Cooperativa, NEW Loops y NewPa. Presenta la metodología YEBEC, que combina la conciencia ambiental, la educación en valores, la inmersión lingüística y el aprendizaje experiencial en actividades educativas innovadoras centradas en los jóvenes. Mediante herramientas probadas, métodos prácticos y experiencias reales de educadores juveniles, este folleto ofrece una guía inspiradora para educadores que buscan reducir la brecha entre la educación formal y la no formal y fomentar un aprendizaje significativo y transformador.



Co-funded by
the European Union

Este folleto se elaboró en el marco del proyecto Erasmus+ «Participación Juvenil: Más allá del Aula» (YEBEC), cofinanciado por la Unión Europea en el marco de la acción KA210-YOU para colaboraciones a pequeña escala en el ámbito de la juventud. Refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea y la Agencia Nacional Española no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

Todos los métodos, herramientas y contenidos incluidos se basan en los esfuerzos de colaboración de NewPa (España), ROES Cooperativa (Grecia) y N.E.W. LOOPS (Portugal), y se probaron dentro de las actividades del proyecto descritas en el formulario de solicitud KA210-YOU-41312A79.