

ICT in Outdoor & Adventure Inclusive Education

Universidad de Creta (Heraklion, Grecia)

13 al 17 de julio de 2026



Introducción

El pasado mes de julio, entre los días 13 y 17, el profesor Manuel Barrera Pérez asistió a una formación organizada por la Universidad de Creta, en la ciudad de Heraklion (Creta, Grecia), dentro del programa Erasmus+, bajo el título "ICT in Outdoor & Adventure Inclusive Education" (Las TIC en la educación inclusiva al aire libre y de aventura).

Se reunieron docentes de diferentes países europeos con el objetivo de conocer metodologías innovadoras que combinan las tecnologías digitales con el aprendizaje experiencial, la educación al aire libre y el desarrollo de metodologías inclusivas para el alumnado.

Día 1. Presentación del curso y primeras dinámicas

La primera jornada comenzó con la recepción de los participantes y la presentación de las diferentes instituciones educativas representadas por los asistentes.

Posteriormente se desarrolló una sesión dedicada a las dinámicas de grupo, cuyo objetivo era favorecer el conocimiento entre los participantes y crear un clima de trabajo colaborativo que facilitara el intercambio de experiencias durante toda la semana.

Tras una pausa para el café, comenzó el primer bloque sobre Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y creatividad, en el que se mostraron diferentes herramientas digitales para fomentar la creatividad del alumnado y diseñar experiencias educativas más motivadoras.



(Presentación inicial y bienvenida a todos los participantes. Las primeras dinámicas sirvieron para crear un ambiente de trabajo colaborativo entre docentes procedentes de distintos países europeos)

Día 2. Educación al aire libre y narrativa digital

La segunda jornada comenzó con un interesante taller de equitación, en el que se puso de manifiesto cómo determinadas actividades de aventura y contacto con la naturaleza pueden convertirse en recursos educativos inclusivos, favoreciendo el desarrollo personal, la cooperación y la autoestima del alumnado.



(Participación en el taller de equitación, una actividad orientada a mostrar las posibilidades educativas de las actividades al aire libre.)

Durante la tarde se desarrolló el primer módulo dedicado al Digital Storytelling y la Educación al Aire Libre, en el que se abordó cómo la narración de historias puede convertirse en una poderosa herramienta de aprendizaje cuando se combina con las tecnologías digitales.

Uno de los programas más interesantes fue Book Creator, una herramienta que permite crear libros digitales interactivos de forma sencilla.

A la tradición ancestral de contar historias como medio de transmitir conocimientos — que, en esencia, constituye la parte más importante de la labor docente— se une el uso

de las nuevas tecnologías, enriqueciendo el proceso de enseñanza mediante la incorporación de vídeos, audios, imágenes, dibujos, animaciones e interacciones. De esta manera, el alumnado deja de ser un mero receptor para convertirse en protagonista de su propio aprendizaje.

Además de Book Creator, durante el curso se trabajó con otras herramientas digitales como: WordItOut, ChatterPix Kids, Suno, Actionbound o Pictory AI. Todas ellas ofrecen enormes posibilidades para desarrollar proyectos interdisciplinarios, gamificación, aprendizaje cooperativo y creación de contenidos digitales por parte del alumnado.

Día 3. Escritura Lineal B y creatividad

La tercera jornada comenzó con un original taller sobre la escritura Lineal B. El Lineal B es una escritura silábica que se utilizaba para escribir en griego micénico, la forma más antigua documentada de la lengua griega y, al mismo tiempo, la primera escritura organizada en Europa.

A través de diferentes actividades prácticas se analizaron las posibilidades de integrar el patrimonio histórico y cultural en propuestas didácticas innovadoras.



(Durante el taller de Lineal B, los participantes conocieron la escritura Lineal B, y escribieron sus nombres usando este alfabeto)

La tarde continuó con el segundo bloque sobre Digital Storytelling, profundizando en la planificación de proyectos educativos que integran recursos digitales, trabajo cooperativo y actividades al aire libre.





(Trabajo cooperativo durante el diseño de proyectos utilizando elementos de la naturaleza y herramientas digitales)

Día 4. Visita cultural y aprendizaje experiencial

La cuarta jornada estuvo dedicada a una salida formativa que permitió conocer algunos de los lugares más representativos del patrimonio histórico de Creta.

La primera visita fue al Palacio de Knossos, considerado el principal yacimiento de la civilización minoica, donde se analizaron las posibilidades educativas que ofrecen los espacios patrimoniales para el desarrollo de actividades interdisciplinarias.



(Visita al Palacio de Knossos junto al resto de participantes)

Posteriormente se realizó un recorrido guiado por diversos monumentos de Heraklion, favoreciendo el conocimiento del patrimonio histórico y cultural de la ciudad, con el uso de la aplicación .



(Visita guiada por diferentes monumentos históricos de Heraklion, con el uso de la aplicación Actionbound, que ofrece diseños de itinerarios educativos gamificados mediante dispositivos móviles)

La jornada concluyó con actividades relacionadas con la dieta minoica, el teatro minoico y una sesión de reflexión compartida sobre los aprendizajes obtenidos durante toda la experiencia.



(Degustación de comida típica cretense, con ingredientes que se remontan a la época minoica)



(Teatro minoico)

Día 5. Realidad aumentada y presentación de proyectos

La última jornada comenzó con una sesión dedicada al uso de la Realidad Aumentada aplicada a la educación al aire libre, donde se exploraron diferentes posibilidades para enriquecer itinerarios educativos mediante contenidos digitales interactivos.

Posteriormente, los distintos grupos internacionales presentaron los proyectos desarrollados durante la semana, compartiendo propuestas educativas basadas en metodologías activas y herramientas digitales.

Finalmente se realizó la evaluación del curso y el acto de entrega de certificados de participación.



(Presentación de proyectos)

Metodologías y herramientas digitales

Uno de los aspectos más enriquecedores del curso fue el conocimiento de numerosas aplicaciones digitales que pueden incorporarse fácilmente al aula.

Entre ellas cabe destacar:

Book Creator, para elaborar libros digitales colaborativos.

WordItOut, para crear nubes de palabras.

ChatterPix Kids, para animar imágenes mediante grabaciones de voz.

Suno, para generar música mediante inteligencia artificial.

Actionbound, para diseñar itinerarios educativos gamificados mediante dispositivos móviles.

Pictory AI, para transformar textos en vídeos educativos utilizando inteligencia artificial.

Todas estas herramientas ofrecen múltiples posibilidades para desarrollar metodologías activas, fomentar la creatividad y favorecer una mayor implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje.

Intercambio de experiencias internacionales

Además de los contenidos propiamente académicos, uno de los aspectos más valiosos de esta movilidad fue la convivencia con docentes procedentes de distintos países europeos.

El intercambio de experiencias permitió conocer diferentes sistemas educativos, compartir buenas prácticas y establecer contactos que podrán facilitar futuras colaboraciones internacionales.

Actividades culturales y conocimiento del entorno

El programa dejó también tiempo libre para conocer algunos de los lugares más emblemáticos de la isla de Creta.

Se visitaron diferentes playas y espacios naturales, así como restaurantes y establecimientos tradicionales donde fue posible conocer la gastronomía local.



(Visita a una de las playas de la costa cretense durante el tiempo libre.)



(Degustando una de las bebidas más típicas de Grecia: el ouzo)

Valoración final

La participación en esta formación ha supuesto una experiencia altamente enriquecedora tanto desde el punto de vista profesional como personal.

Se han adquirido nuevos conocimientos sobre metodologías activas, educación inclusiva, aprendizaje al aire libre y utilización de herramientas digitales e inteligencia artificial aplicadas al ámbito educativo.

Igualmente, el intercambio de experiencias con profesorado europeo ha permitido ampliar la visión sobre diferentes formas de entender la enseñanza y abrir nuevas posibilidades de colaboración internacional.

En definitiva, esta movilidad Erasmus+ ha contribuido significativamente al desarrollo profesional del participante y permitirá trasladar al aula numerosas estrategias metodológicas y recursos tecnológicos que favorecerán una enseñanza más innovadora, participativa e inclusiva.