

¡APRENDAMOS JUGANDO!: LA YINCANA COMO RECURSO DIDÁCTICO Y MOTIVADOR

Rodríguez Marín, Fátima

Departamento Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales

frodmar@us.es

Fernández Arroyo, Jorge

Departamento Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales

Jferarr10@us.es

Vidal Piñero, Sandra

2º Grado de Educación Primaria Universidad de Sevilla

n3gry@hotmail.com

Noguera Ruiz, Patricia

2º Grado de Educación Primaria Universidad de Sevilla

patri.nr21@gmail.com

Cortes Guillén, Isidro

2º Grado de Educación Primaria Universidad de Sevilla

isidro cortesguillen@gmail.com

Amaya Gómez, Isabel

2º Grado de Educación Primaria Universidad de Sevilla

isabelmag92@hotmail.com

RESUMEN

En esta comunicación presentamos la experiencia llevada a cabo por un grupo de estudiantes internos del Departamento de Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales de la Universidad de Sevilla que estudian el Grado en Educación Primaria. La experiencia llevada a cabo ha sido la organización y puesta en marcha de una yincana con alumnado de 3º del CEIP Olivar de Quinto. El objetivo de la yincana es didáctico tanto para el alumnado de Primaria como para el universitario. Con este tipo de acciones de carácter lúdico, se pretenden trabajar los contenidos de forma integral. Además para los

universitarios, es una oportunidad de acercarse a la realidad de un centro escolar, y realizar actividades con un carácter más innovador.

Palabras clave: yincana, recurso didáctico, formación de maestros.

ABSTRACT

In this communication, we want to show the experience, that has been carried out by a group of internal students of the department of Didactics of the Experimental and social Sciences from the University of Sevilla, that study the degree of Elementary Education. The experience that we have carried out, has consisted of the organization and start-up of a gymkhana with students of third (3º) of Primary Form CEIP Olivar de Quintos. The aim of the gymkhana is didactic, also for university students and not only for primary ones. With this kind of playful actions, we expect to work on the contents in a comprehensive way. Moreover, for the university students, it is an opportunity to get close to the reality of the school, and do innovative activities.

Key words: gymkhana, didactic resource, teacher training.

INTRODUCCIÓN. ANTECEDENTES

La experiencia que vamos a desarrollar en esta comunicación, se llevó a cabo previamente por el Departamento de Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales de la Universidad de Sevilla en el Monumento Natural de Cerro del Hierro (Constantina) y en el Parque del Alamillo. A raíz de estas prácticas, se adaptó la yincana al Parque de la Colina (Montequinto) para que pudieran realizarlo los centros escolares cercanos a este espacio, como el CEIP Olivar de Quinto.

Esta experiencia ha sido coordinada por la universidad contando para ello con la participación de estudiantes internos que estudian el Grado de Magisterio en Educación en Primaria, que desarrollan en las siguientes páginas su experiencia.

La actividad concreta que se ha llevado a cabo los días 6 y 7 de abril ha sido una yincana con los alumnos de 3º de Primaria del CEIP Olivar de Quinto.

Los contenidos que se pretendían trabajar eran tanto **conceptuales** (primera aproximación a la comprensión de un ecosistema muy humanizado; reconocimiento y descripción de elementos característicos del parque como un espacio comunitario y como un patrimonio sionatural), como **actitudinales** (el medio como espacio de ocio, percepción del parque como un lugar de uso público que es responsabilidad de todos, respeto por los elementos del parque y por el ecosistema parque en general, sensibilización sobre temas de conservación del patrimonio como patrimonio sionatural), y **procedimentales** (observación, clasificación, mediciones y uso de magnitudes, trabajo cooperativo y resolución de problemas en grupo...) (García, 2010).

METODOLOGÍA

La utilización del juego, y concretamente de la yincana, constituye una herramienta fundamental de aprendizaje, además de cumplir una función socializadora.

Desde pequeños exploramos el mundo que nos rodea, imitamos el mundo de los adultos para aprender a comportarnos, y de esta manera ser capaz de desenvolvernos por nosotros mismos en la sociedad... jugando.

Además de todo esto, el juego también influye en aspectos de la personalidad del niño, puesto que ayuda a desarrollar la imaginación, la creatividad, la psicomotricidad, la sociabilidad e incluso la inteligencia.

Hay que remarcar, que no solo los niños juegan, los adultos también lo hacemos, convirtiéndolo así en un elemento formativo, en actividades que nos ayudan a desarrollarnos en nuestro tiempo de ocio y entretenimiento.

Debido a estas dos facetas del juego, lo lúdico se convierte en un recurso y a la vez en un método a utilizar en animación sociocultural, algo que lo hace una herramienta esencial para el aprendizaje (Accent, 1998).

Es por todo ello, que hemos querido llevar a cabo esta experiencia de la yincana con nuestros alumnos, porque creemos que es una forma sencilla, motivadora y atractiva de enseñar a los alumnos a conocer el medio en el que viven, su entorno más cercano.

Concretamente con la yincana, ayudamos a valorar la superación de dificultades y el esfuerzo. Además de esto, pretendemos motivarlos, fomentar el espíritu de solidaridad, de colaboración, de trabajo en grupo; favorecer el desarrollo de la creatividad, de la autoestima, de forma que descubran que son capaces de resolver las pruebas y que sus resultados son valorados en un trabajo de equipos iguales. Y por último, pero no menos importante, potenciar actitudes de respeto al medio ambiente, tanto rural como urbano (Alonso; Durán; Leza, 2001)

Las características concretas de la yincana propuesta son:

- Autoguiada: la persona que participa lo hace con un material escrito y un plano, aunque habrá monitores que ayuden.
- Las edades a las que se puede desarrollar a partir de 6 años.
- Integración de los aspectos lúdicos con los educativos.
- Estructura de itinerario con pruebas. En cada prueba hay pistas para localizar algún elemento en cuestión (acertijos, enigmas, datos sobre orientación y pasos a dar, etc.) y una pregunta que obliga a observar y describir el entorno. Una vez contestada la pregunta hay que leer la siguiente prueba sin moverse del lugar. En cuanto a la procedencia de las pruebas, pueden referirse a elementos naturales (plantas, huellas de seres vivos, madrigueras, nidos,...) como artificiales

¡Aprendamos jugando!: La yincana como recurso didáctico y motivador.

(construcciones de todo tipo, estructuras como bancos, postes, mesas, elementos de las zonas de juego, entre otras muchas.)

- Como material de apoyo se cuenta con un plano. Es conveniente llevar un bolígrafo, regla y brújula.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia que a continuación vamos a desarrollar se ha llevado a cabo en tres fases:

a) Preparación de la yincana. En la que estuvimos conociendo los papeles de los personajes y monitores, descripción de las pruebas, dificultades de algunas de ellas, reparto de los personajes, etc...

b) Yincana

La puesta en marcha se llevó a cabo, los días 11 y 12 de abril de 2013. Se trata de la realización de una yincana con niños y niñas de 3º de primaria, divididos en cuatro líneas y en cada turno, que duraba una hora y media aproximadamente, teníamos una línea la cual se dividía a su vez en cuatro grupos de 5-6 alumnos.

En esta actividad los alumnos de la Universidad de Sevilla que hemos participado hemos tenido diferentes papeles o roles: como personajes (hadas, brujo/a...) para ayudar al alumnado a conseguir los objetivos de la yincana (letras) o como monitores acompañando a los niños y orientándoles por el camino correcto.

El objetivo principal de la yincana era, a través de un mapa y una serie de incógnitas, conseguir letras que estaban escondidas en el parque (enfrente de su colegio), para formar unas palabras mágicas para que las plantas volvieran a estar bien, ya que los brujos eran malvados y habían quitado las letras y las habían escondido para que las plantas no estuviesen bien.

Comenzamos a las nueve de la mañana para realizar un ensayo y repartir los personajes (monitores y personajes), y una vez allí, procedieron los personajes a caracterizarse y disfrazarse mientras los monitores estudiaban cómo iba a ser el recorrido. Una vez terminados de disfrazar, fuimos al parque donde se realizaría la experiencia para saber exactamente qué recorrido se iba a realizar, colocar las pruebas, y saber cómo actuarían los personajes.

Cuando todos estaban situados, los monitores volvieron al colegio para recoger a los niños y organizarlos en grupo.

Como se comentó anteriormente se dividieron a los alumnos en tres turnos, y la actividad se desarrolló de igual forma para cada uno de ellos. A continuación describiremos uno de los turnos.

¡Aprendamos jugando!: La yincana como recurso didáctico y motivador.



Imagen 1: Organización de los grupos de alumnos en la entrada del centro

Cada turno de unos 25 alumnos, se dividía en 4 grupos de alumnos de entre 5-6 alumnos, e iban saliendo del colegio cada 5-10 minutos con un recorrido diferente con la finalidad de que los personajes tuvieran margen de actuación, así como también para que no se solaparan los alumnos y las pistas.



Imagen 2: Inicio de la yincana

Para empezar, se les entregaba un plano del lugar, y una guía con las principales plantas del parque, que después les ayudarían a resolver algunas de las preguntas. Primero, debían resolver una serie de adivinanzas por los comerciales, las cuales consistían en buscar algunos números situados en edificios o buscar el nombre de las calles, que estaban relacionadas con el nombre de las plantas que llevaban en su guía. La última pista de los comerciales les encaminaba hacia el parque, donde un hada les contaba lo que pasaba en el lugar, que los brujos se habían llevado las palabras mágicas que protegían el bosque.

Siguiendo hacia delante, se encontraban otras dos hadas que les daban consejos para poder superar las pruebas y les ayudaban por el camino-Para terminar, los brujos le daban un pequeño susto, y a cambio de resolver una adivinanza, le daban una letra para poder la palabra.

Después de que todos los grupos realizaran por completo el recorrido de la yincana, entregaban las letras encontradas al hada que les contó al comienzo la historia, para que las pusiera en la tablilla y completaran la frase que protegería el bosque.

¡Aprendamos jugando!: La yincana como recurso didáctico y motivador.

Tras completar la frase, y dar por terminada la yincana, les entregamos un pequeño duendecillo a cada uno (que hicimos previamente con goma eva) como recuerdo de haber realizado la yincana. Todos quedaron muy contentos



Imagen 3: Obsequio entregado al alumnado tras la actividad

c) Fase de Evaluación:

Una vez realizada la yincana, se realizó una pequeña evaluación con los participantes (niños y maestros) para conocer sus impresiones de la actividad, como desarrollamos en el apartado de resultados y conclusiones. Y también se realizará una evaluación con el equipo de docentes universitarios y estudiantes, para ver los puntos fuertes y débiles de la actividad como recurso didáctico.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Cuando recibimos la propuesta de realizar esta comunicación, pensamos en exponer una descripción de la yincana como actividad innovadora en sí misma. Sin embargo, durante el desarrollo de nuestra investigación nos dimos cuenta que la actividad por sí sola no abarcaba todo el proceso de aprendizaje de los alumnos sobre el medio que les rodea, sino que ésta necesita de una serie de actividades tanto previas como posteriores para completar el resultado que con ella se pretende obtener: el conocimiento de los niños de su entorno más cercano.

A pesar de ello, nos ha servido para ver la importancia y validez de esta actividad como recurso didáctico, siempre que sea aplicada de la forma que anteriormente describimos.

Aunque cabe resaltar, que como experiencia para nosotros ha sido bastante satisfactoria, puesto que hemos podido tomar contacto tanto con el centro como con los alumnos, elementos claves en nuestro futuro como docentes.

Es por ello, que no solo le hemos dado importancia a nuestra experiencia sino también a la de los alumnos, por lo que para conocer sus impresiones les hemos hecho algunas preguntas con el guión que exponemos a continuación:

- ¿Te ha gustado la actividad de hoy?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado?
- ¿Has aprendido algo con esta actividad? ¿Qué?

- ¿Has descubierto algo durante el recorrido que no sabías que estuviera allí?

Después resumimos y sistematizamos las respuestas en función del número de respuestas. En general, la actividad fue muy bien aceptada por todos los alumnos, quienes mostraron un actitud positiva frente la misma, por lo que la gran mayoría respondió participando activamente en todas las pruebas de la yincana.

Lo que más gustó en general, a parte de la salida del centro, fueron los encuentros con los personajes, pues les ayudaban a resolver los enigmas y guiarles por el recorrido.

A la pregunta de qué habían aprendido con la actividad, casi la práctica totalidad de los alumnos respondió que habían aprendido a reconocer una gran variedad de plantas, además de saber orientarse gracias al mapa que se les entregó del parque.

Descubrieron que el parque tenía una extensa cantidad de vegetación. Muchos de ellos respondieron que habían descubierto la existencia de un centro de salud (uno de los puntos de las pruebas de la yincana) en los locales que se encuentran frente al colegio, cosa que nos sorprendió, puesto que está ubicado muy cerca del colegio y de sus casas.

Respecto a los profesores, decir que todos tuvieron una actitud positiva ante la actividad, pues según nos dijeron, en una pequeña entrevista que les realizamos tras la actividad, nos contestaron que “es una forma de que aprendan divirtiéndose”.

Además, también comentaron que la actividad les iba a servir muchísimo para que colaboraran entre ellos, trabajaran en grupo, se ayudasen unos a otros, e incluso iba a ayudar a algunos alumnos un poco tímidos a relacionarse con los compañeros, creando así lazos de amistad y compañerismo.

Para terminar, decir que ha sido una experiencia bastante motivadora. Como estudiantes del Grado en Educación Primaria nuestro futuro trabajo está atado a la vida de los niños y es de conocimiento general que lo que más les gusta a estos no es sino jugar, esta oportunidad que se nos ha brindado, no solo nos ha servido para tener un contacto directo con los alumnos, lo cual ha sido una experiencia muy gratificante que nos ha servido para ver más allá de la teoría; para comprender y aprender a enseñarles a través de lo que más les gusta, el juego.

Además, aunque muchos de nosotros ya habíamos tenido experiencias relacionadas con los niños, pues algunos hemos tenido la oportunidad de trabajar como animadores, monitores de campamento, monitores de natación... nunca habíamos trabajado con ellos en el contexto educativo que al final de cuentas es nuestro futuro, pues la mayoría de los participantes en la yincana aspiramos a ser maestros el día de mañana.

¡Aprendamos jugando!: La yincana como recurso didáctico y motivador.

El haber podido entrar en contacto con un centro escolar, visitar las aulas, tratar con maestros titulados y los alumnos en su contexto diario en las clases... nos ha servido para comprender un poco más el funcionamiento de las escuelas.

Es por ello que agradecemos a los organizadores de la actividad el habernos hechos partícipes de la misma y proponemos que este tipo de actividades se hagan más a menudo durante el desarrollo de nuestra carrera, porque nos enseña formas diferentes e innovadoras de desarrollar nuestro futuro trabajo, haciendo que tanto alumnos como maestros tengan un papel activo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, además nos ayuda a aceptar esos conceptos que a lo largo de la misma se nos repiten una y otra vez y que a veces vemos tan lejanos o nos cuesta comprender pues no tenemos muchas oportunidades como esta de vivirlas por nosotros mismo.

BIBLIOGRAFÍA

Accent Escuela de Animadores (1998). *El juego como recurso educativo*. Recuperado el 5 de abril de 2013 de <http://www.asociacionaccent.com/informa/dossier tematico/dossier tematico 08 recursos juego.pdf>

Alonso, S.; Durán, M^a P.; Leza, A. (2001). *La ginkana : propuesta didáctica lúdico-cultural*. Junta de Extremadura. Secretaría General de Educación . Recuperado el 5 de abril de 2013 de <http://www.doredin.mec.es/documentos/009200230002.pdf>

García, J.E. (2010). *Documento del proyecto huerto escolar del CEIP Olivar de Quinto*.