

(Equipo de coordinación pedagógica)

YINCANA¹ LITERARIA

Una yincana es un juego en el que varios grupos compiten realizando una serie de pruebas vinculadas para conseguir un determinado premio. Se trata de una actividad de amplia aceptación entre niños y adolescentes y a la que puede dársele un sesgo literario, usando los clásicos como fuente para la realización de las distintas pruebas.

De esta manera, proponemos el diseño y la puesta en práctica de una yincana en la que los grupos participantes tendrán que superar una serie de pruebas, todas ellas vinculadas con textos literarios y, a ser posible, pertenecientes algunos de ellos al currículo oficial que estemos desarrollando. El alumnado participante tendrá que encontrar e los libros literarios las respuestas a diversas pruebas.

En función del nivel educativo al que destinemos la yincana (válida tanto para primaria como para secundaria), podremos elaborar multitud de pruebas muy diversas: se trata de una actividad que potencia la originalidad y la creatividad, siempre con un fin lúdico como fondo. Aquí propondremos algunas posibilidades a modo de ejemplo, pero debe ser cada grupo organizador el que saque todo su potencial para convertir su yincana en única y especial.

Aplicaremos, del mismo modo, la metodología del trabajo por proyectos, de manera que crearemos distintas comisiones encargadas del diseño, la coordinación y la evaluación de la prueba.

Proponemos que la yincana, para no complicar su realización, se realice dentro del centro escolar; lo idóneo es que se celebre en el marco de alguna jornada cultural. También puede realizarse total o parcialmente en las afueras, en algún o algunos lugares con alguna relevancia literaria (calles, plazas, parques vinculados con algunos escritores).

¹ *Diccionario panhispánico de dudas*: **yincana**. Adaptación gráfica de la voz anglo-hindú gymkhana, 'conjunto de pruebas de destreza o ingenio que se realiza por equipos a lo largo de un recorrido, normalmente al aire libre y con finalidad lúdica': «Los chicos podrán disfrutar de juegos inflables, la ciudad de hierro, yincana y concursos» (*País* [Col.] 24.4.04). Deben evitarse otras grafías que no se ajustan a su pronunciación, como gincana, gymkana, gimkana, etc. Es voz femenina: la yincana.

(Equipo de coordinación pedagógica)

1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVE

Establecemos el vínculo entre los objetivos de la actividad con el desarrollo de las competencias clave.

| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD | COMPETENCIAS CLAVE ² | | | | | | |
|---|---------------------------------|------|----|-----|-----|-------|------|
| | CL | CMCT | CD | CAA | CSC | CSIEE | CCEC |
| 1. Fomentar la metodología del trabajo por proyectos orientada a acercar a los clásicos literarios al alumnado. | x | | | | | | x |
| 2. Fomentar el conocimiento, la lectura y el disfrute de obras literarias. | X | | x | x | | X | |
| 3. Acercar libros clásicos al alumnado desde una perspectiva lúdica y motivadora. | X | | x | x | | X | x |
| 4. Fomentar el trabajo colaborativo y el aprendizaje entre iguales. | x | | x | X | | | X |
| 5. Incluir contenidos curriculares en la metodología del trabajo por proyectos. | x | | x | X | x | X | x |
| 6. Emplear herramientas TIC válidas para el acercamiento a la literatura clásica. | x | | x | | | | |

² Utilizamos las siglas que establecimos en páginas anteriores, en el Cuaderno de propuestas estratégicas.

(Equipo de coordinación pedagógica)

2. ASPECTOS METODOLÓGICOS SUGERIDOS PARA LA ACTIVIDAD

Una yincana es una actividad que ofrece muchísimas posibilidades. Se trata, en definitiva, de diseñar una serie de pruebas (en torno a diez), que los grupos participantes han de superar. Hasta que no se realice una prueba, no se acometerá la siguiente, ya que las pruebas estarán vinculadas y solo se conocerá el contenido de una prueba hasta que no se haya concluido la anterior.

Para el seguimiento de la prueba debe haber un grupo de jueces. Además de un juez general, cada grupo contará con un juez específico, que les entregará paulatinamente las pruebas (no les entregará una hasta que no hayan concluido la anterior). Serán necesarios, por tanto, tantos jueces como grupos inscritos.

Cada una de las pruebas puede ser de muy distinto signo. Proponemos algunas posibilidades:

- **Encontrar en algún libro la respuesta a una cuestión.** Con esta base, podemos preguntar, por ejemplo, cómo se llama el rey de Córdoba que concluyó la Mezquita y cuya historia nos cuenta don Juan Manuel. O bien, complicándolo aún más: un autor español del siglo XIV escribió una colección de cuentos. En ella, se cuenta la historia del rey cordobés que concluyó la mezquita. ¿Qué otro invento hizo este rey antes de concluir la mezquita? Así, el alumnado deberá preguntar o investigar hasta saber qué autor es, buscar en el libro *El conde Lucanor* la respuesta y darla al juez de grupo para que les proporcione la siguiente prueba.

- **Inspirarse en algún libro para disfrazar a uno de los componentes del grupo.** Que este aparezca vestido como don Quijote, o como *La Celestina*.

- **Investigar acerca de un hecho histórico** ocurrido en la misma fecha (o un determinado número de años antes o después) que la publicación de una determinada obra. Para ello, deberán saber en primer lugar la fecha de la obra y, a continuación, completar la investigación. Por ejemplo: 16 años antes de la publicación de *Platero y yo* ocurrió un hecho histórico muy importante para la Historia de España, una guerra que supuso que España perdiera parte

(Equipo de coordinación pedagógica)

de su territorio. ¿Qué hecho histórico fue y a qué territorio(s) nos referimos? (pérdida de Cuba y Filipinas, 1898)

- **Buscar el título de alguna pieza musical o alguna película relacionada con algún clásico.** Por ejemplo, ¿en qué historia clásica está inspirada la película que ganó el Óscar a la mejor película del año 1961 (se trata de un musical)? La respuesta: West side Story está inspirada en Romeo y Julieta, de Shakespeare.

- **Elaborar un cartel publicitario para divulgar una determinada obra literaria (que previamente habrá que descubrir:** puede tratarse de un libro escondido en algún lugar del centro al que serán llevados mediante pistas o tras superar alguna prueba intermedia). O, si se prefiere, un vídeo publicitario que podrán grabar en un móvil.

Para la realización de las pruebas necesitaremos tener a mano los ejemplares de los libros correspondientes que se citen en las mismas. Además, necesitaremos ordenadores para la investigación de algunas cuestiones. Los libros pueden estar en la biblioteca o haber sido “escondidos” en algún sitio que los participantes deberán descubrir igualmente, por medio de alguna nueva prueba. Lo ideal es que haya libros en tantos espacios distintos como pruebas: biblioteca, sala de profesores, departamentos, cafetería, patio...

Ganará la fase de pruebas de la yincana el grupo que concluya satisfactoriamente todas las pruebas en el menor tiempo.

Opcionalmente, se pueden incluir otras características en la yincana:

- Al inscribirse los grupos, se les puede pedir que se pongan algún nombre literario. Días antes de la yincana, se comunicará a los participantes que deberán venir disfrazados en función del nombre escogido. El disfraz se valorará de 0 a 10 y se tendrá en cuenta para la determinación de los ganadores.

- Tras la fase de pruebas, puede plantearse una fase de dramatización: a cada grupo se le proporciona un breve texto literario para que lo escenifiquen una hora después de la finalización de las pruebas (tendrán ese tiempo para preparar la dramatización) o para que realicen una improvisación sobre el mismo. Los textos deben pertenecer a obras curriculares que se

(Equipo de coordinación pedagógica)

hayan estudiado en el curso del alumnado participante. Esta actuación también se puntuará de 0 a 10.

Para la determinación de ganadores, la comisión de evaluación deberá establecer cómo se valorará cada una de las fases (las propuestas anteriores son meramente orientativas) y qué puntos se dará a cada uno de los grupos por la fase de pruebas (por ejemplo, 20 puntos al primero, 18 al segundo, 16 al tercero y así sucesivamente). Deberá haber un único jurado que valore los disfraces (si se ha optado por esta posibilidad) y otro que valore las dramatizaciones, caso de hacerse. Con la suma de las tres cifras se obtendrá la relación final de ganadores

3. PROFESORADO IMPLICADO (MATERIAS Y ÁREAS)

Para el desarrollo de este proyecto necesitaremos la participación del siguiente profesorado:

- **Profesorado de Lengua castellana y literatura** (para el asesoramiento sobre tutores y textos sobre los que versarán algunas pruebas).
- **Profesorado de Música** (para el asesoramiento sobre material musical objeto de alguna prueba).
- **Profesorado de tecnología o informática** (grabación y subida del vídeo de la yincana al portal del centro escolar o a alguna plataforma web).
- **Otros miembros del profesorado:** todos aquellos que deseen participar en alguna prueba o proponer alguna cuestión de su ámbito relacionada con lo literario: preguntas sobre cuestiones históricas relacionadas con un libro determinado (profesorado de sociales), con un científico (profesorado de ciencias naturales), etc.

6. ALUMNOS IMPLICADOS Y AGRUPAMIENTO

Por una parte, necesitaremos alumnado que colabore en la creación y puesta en práctica de las pruebas. Por otra parte, alumnado que participe en la celebración de la yincana. No deben ser los mismos, puesto que los

(Equipo de coordinación pedagógica)

participantes en el juego no deben conocer de antemano el contenido de ninguna de las pruebas.

Los organizadores pueden pertenecer a un grupo concreto o ser una selección de distintos grupos del centro. Los participantes se organizarán en grupo de seis personas y se inscribirán en las fechas que la comisión organizadora decida, previa publicidad de la yincana.

7. EVALUACIÓN. MODELO DE RÚBRICA.

Podemos partir del siguiente modelo, que se ha de adaptar a las particularidades del trabajo realizado, en función de cómo se haya ido desarrollando. Entre otros factores, pueden ser indicadores de evaluación los siguientes aspectos: Participación en comisiones, capacidad organizativa, la implicación en la actividad, la capacidad de dinamización, la variedad de las pruebas, el uso de tecnologías, la capacidad para la dramatización pública, el interés demostrado la creatividad.

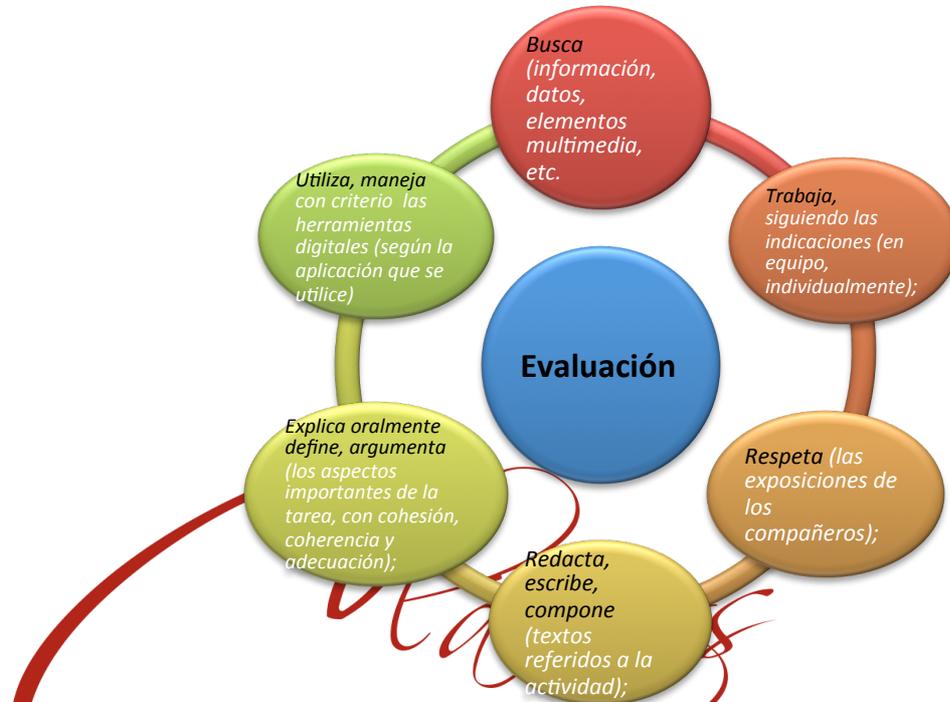
En consonancia con la línea metodológica del programa, para la evaluación de las actividades, aconsejamos que se establezcan tres momentos en la evaluación de la misma.

- 1) La evaluación del alumno mientras realiza las actividades encomendadas. Esta evaluación la dirige y completa el profesor.
- 2) La autoevaluación de los propios alumnos de sus aprendizajes.
- 3) La coevaluación entre el profesor y los alumnos, por ejemplo, cuando exponen sus trabajos oralmente.

Para poder evaluar de una forma ajustada al trabajo en equipo, por proyectos, mediante tareas, en grupos aconsejamos el uso de las rúbricas de evaluación. Con ellas, todos estos aspectos quedarán reflejados y objetivamente establecidos con la intención de que se pueda medir el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, los indicadores son las acciones concretas que los alumnos realizan y los apartados cuantificadores la gradación cualitativa de esas actividades. En las casillas de los indicadores, tendrían que aparecer acciones como:

(Equipo de coordinación pedagógica)



Por tanto, en nuestra rúbrica de evaluación podemos incluir estos indicadores de trabajo concretados por la actividad concreta: qué busca, cómo trabaja, qué debe respetar, qué y cómo escribe, si explica y argumenta oralmente, qué herramienta digital ha utilizado y cómo ha sido el resultado, etc.

| INDICADORES | 9-10 <i>Excelente</i> | 7-8 <i>Muy buena</i> | 5-6 <i>Buena</i> | 0-4 <i>Insuficiente</i> |
|--|--------------------------|-------------------------|---------------------|----------------------------|
| 1. Busca... | | | | |
| 2. Trabaja | | | | |
| 3. Respeta | | | | |
| 4. Redacta, escribe, compone | | | | |
| 5. Recita en voz alta, entona, declama... | | | | |
| 6. Usa, maneja, las herramientas digitales | | | | |
| 7. ... | | | | |