

Vol. 13 (1), Enero-Abril 2015, 377-403

ISSN: 1887-4592

Fecha de recepción: 24-02-2014

Fecha de aceptación: 11-02-2015

Yinca-Exprésate con el deporte: haciendo historia a través de una yincana nocturna.

Gymkha-Express yourself through sports: making history through a nightly gimkhana.

Jesús Fernández Gavira
Pablo Álvarez Domínguez
Moisés Grimaldi Puyana
Aurora Llopis Garrido
Universidad de Sevilla (España)

Jesús Fernández Gavira
Pablo Álvarez Domínguez
Moisés Grimaldi Puyana
Aurora Llopis Garrido
Universidad de Sevilla (España)

Resumen

La Universidad actual -retada a diseñar y configurar procesos de enseñanza aprendizaje mucho más significativos y experienciales-, ha de seguir apostando por el desarrollo de metodologías y experiencias didácticas que se ajusten a las exigencias de una nueva cultura del aprendizaje competencial integrada en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). La yinkana nocturna “*Yinca-exprésate con el deporte*”, que se presenta en este trabajo, hace referencia a una práctica pedagógica extraacadémica que lleva realizándose durante varios cursos académicos con el alumnado de varias

Abstract

Current University is challenged to design and configure processes of teaching and learning more meaningful and experiential learning, it must continue investing in the development of methodologies and learning experiences that meet the demands of a new culture of learning competence integrated into the European Higher Education Area (EEES). The nocturnal gymkhana “*Gymkha-express yourself through sports*” presented in this paper, refers to a non-formal educational event performing for several academic courses, with students from various promotions of Bachelor

promociones de Grado y Licenciatura en Educación Física de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. A través del esbozo y ejecución de esta propuesta didáctica, profesorado de los Departamentos de Educación Física y Deporte y de Teoría e Historia de la Educación de esta Universidad, ofrece a diferentes grupos de estudiantes la oportunidad de experimentar en el entorno natural las potencialidades y utilidades de las veladas nocturnas de campamento, las cuales tendrán que desarrollar y poner en marcha en alguna ocasión en su futuro profesional. En este trabajo se recogen una serie de pautas y reflexiones, ligadas al diseño, puesta en práctica y descripción de una yincana nocturna desarrollada en el Parque del Alamillo de Sevilla, que bien pueden resultar de interés personal y profesional, particularmente, para los actuales profesionales de la Educación Física y para los futuros.

Palabras clave: Pedagogía, Educación física, Juego educativo, Medio ambiente natural.

Degree in Physical Education of the Faculty of Educational Sciences of the Seville University. Through this teaching proposal, faculties from the Departments of Physical Education and Sport and Theory and History of Education of this University, offers to different groups of students the opportunity to experience the potential and utility of the evenings night of camp in the natural environment, which will have to develop and launch sometime in their careers. This paper presents a number of patterns and reflections, related design, implementation and description of a nocturnal gymkhana developed in the Alamillo Park of Seville, which may well result in personal and professional interest, particularly for current practitioners of Physical Education and the future ones.

Keywords: Pedagogy, Physical education, Educational games, Natural environment.

Introducción

La Didáctica de la Educación Física, como disciplina joven que es, como todas las Didácticas Específicas, sigue realizando un esfuerzo importante por consolidarse como área de conocimiento autónoma, tratándose de acercarse a la noción de la realidad que estudia desde una perspectiva innovadora. Desde este planteamiento, podemos considerar que en lo que respecta a todo proceso de enseñanza y aprendizaje, el concepto de enseñanza guarda una relación de dependencia ontológica con el concepto de aprender y que, si bien es posible separar en algunos casos la existencia de la enseñanza del aprendizaje, desde el ámbito de la Didáctica de la Educación Física no procede esta separación, sobre todo, cuando nos encontremos inmersos en procesos institucionales académicos que en sí mismos se constituyen como procesos intencionales o teleológicos (Hernández, 2001). Los procesos de enseñanza y aprendizaje son procesos de comunicación entre profesorado y alumnado en torno al objeto de enseñanza, que tienen un antes, un durante, y un después del propio acto de enseñar-aprender, y que requieren siempre ser analizados de manera sistémica (Romero, 2004). El enfoque sistémico, aplicado al campo educativo, contempla la conexión entre las personas y el contexto: tanto el inmediato,

familiar, educativo, entre iguales, como el más amplio y genérico, social, político, cultural, etc., teniendo en cuenta sus interacciones recíprocas en un constante feedback de comunicación. Es esta visión global la que nos permitirá una mejor comprensión de situaciones y experiencias didácticas que, analizadas individualmente, aparecen como inexplicables.

El profesorado universitario de Educación Física del siglo actual, como otros tantos profesores, se enfrenta cada día en el marco de una nueva cultura del aprendizaje (Pozo, 2001), al reto de concebir que “su asignatura” es algo más que una mera asignatura. Educar a los jóvenes de hoy, desde la única posición de aumentar sus conocimientos, se presenta difícil, pues ellos se mueven en un mundo cargado de información a la que acceden fácilmente en su entorno. En este sentido, el contacto diario con los iguales, las relaciones interpersonales, la construcción de procesos educativos globales, la ecocomunicación, el profesorado como referente en el proceso de convertirse en “persona”, etc., siguen siendo constantes retos que están en manos de todo educador que esté dispuesto a afrontar el cambio oportuno e ir más allá de un mero propiciar actividades físico deportivas (Goñi, 2005; Mondragón, 2002).

De acuerdo con Plana (1992), el profesorado actual de Educación Física, a través de diseños didácticos activos, participativos, dinámicos e interdisciplinarios, debe seguir esforzándose por mantener un papel crítico hacia sí mismo y hacia su labor educadora de manera constante, moviéndose así en un equilibrio dinámico que le permita a la vez interactuar en el contexto académico y alejarse de sí mismo para observarse y asumir las rectificaciones necesarias para mejorar su labor docente. En una sociedad cambiante y global en la que la adquisición y desarrollo de competencias básicas marca el ritmo de los procesos de enseñanza aprendizaje, la Educación Física sigue suponiendo una constante demanda de actividad e interacción por parte de los agentes educativos implicados. Se trata pues de una labor intensa, creativa y de dedicación plena, en la que el desarrollo de todas las capacidades que definen al ser humano, supone el reto necesario para poder asumir el papel que requiere el trabajo del profesorado.

Actualmente, la Universidad ha quedado conformada como un escenario complejo y multidimensional. Se trata de una institución social a la que se le han encomendado una serie de misiones metodológicas específicas de cara a su incorporación al EEES (Goñi, 2005). La oportunidad para reflexionar sobre la práctica docente que desarrollamos en ella el profesorado universitario de Educación Física y Deporte de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, constituye un proceso imprescindible, tanto para mejorar nuestro nivel de conocimiento sobre lo nuevo que puede llegar a acontecer en el día a día metodológico de la enseñanza universitaria, como para dar respuesta a nuestro compromiso con la calidad en la Universidad (Álvarez, 2013).

En esta ocasión, diseñar y desarrollar experiencias didácticas de carácter abierto, participativo, democratizador y cooperativo (Ovejero, 1990), se presenta como una interesante alternativa orientada a contribuir desde la institución universitaria en el desarrollo integral de los estudiantes universitarios. En esta línea, en el trabajo que presentamos, el entorno se presenta como el gran aliado del desarrollo global e integral de los futuros profesionales de la Educación Física, tanto en cuanto tratamos de reflexionar sobre la oportunidad de experimentar en el entorno natural, las potencialidades y utilidades de las veladas nocturnas de campamento, orientadas al desarrollo de competencias y habilidades profesionales en el ámbito de la Educación Física (López y Malavé, 2009). El diseño y descripción de una yincana nocturna desarrollada en el

Parque del Alamillo de Sevilla, es el tema central de este trabajo que presentamos, y que a modo de propuesta didáctica, la hemos concebido como una práctica educativa innovadora, que viene a poner de manifiesto que el aprendizaje en la Universidad ni tiene límites, ni está exclusivamente ligado a la transmisión de información conceptual en el aula (Álvarez, 2011; Berrocal, 1992; Guasch, 2007; Junyent, 2002; Valverde, 1998). En palabras de Almenar, Maldonado y Hernández (2009) debemos considerar que, a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento, en el que el juego tiene un papel fundamental para acceder al conocimiento de forma significativa.

A través de este trabajo, no solamente tratamos de contribuir desde lo local a la construcción de una didáctica de la Educación Física, sino que intentamos participar de la creación de una red de intercambio de iniciativas y experiencias didácticas en el ámbito de la Educación Física¹, posibilitando pautas y apuntes que contribuyan a favorecer la renovación del discurso pedagógico dominante en el ámbito de la didáctica de la Educación Física. Con ello, nos venimos a referir a la necesidad de un cambio cualitativo en lo que respecta al desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje en el ámbito universitario. Nos corresponde hacer frente al reto de enseñar de una manera no tan directiva, más práctica, basada en el descubrimiento guiado, en la participación y en el diálogo, en la resolución de problemas y en la búsqueda de soluciones compartidas.

Destinatarios, objetivos y competencias

La yincana nocturna “Yinca-exprésate con el deporte”, objeto de este trabajo, y que se refiere como hemos señalado, a un evento extraacadémico que lleva realizándose durante varios cursos académicos en el Parque del Alamillo de Sevilla, está dirigida al alumnado de de Licenciatura y Grado en Educación Física de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad de Sevilla. Esta propuesta didáctica, coordinada por profesorado de los Departamentos de Educación Física y Deporte y de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social de esta Universidad, se concibe con el objetivo principal de ofrecer a diferentes grupos de estudiantes de Educación Física la oportunidad de experimentar en el entorno natural, las potencialidades y utilidades de las veladas nocturnas de campamento, como novedoso y atractivo recurso didáctico que necesitarán utilizar en alguna ocasión en su futuro profesional. Así, a través de este trabajo, hemos pretendido aportar una nueva iniciativa relacionada específicamente con el diseño de una yincana que mezcla además diversos componentes de diferentes tipos de veladas nocturnas. La descripción de propuestas pedagógicas de este tipo, prácticas innovadoras y experiencias didácticas en este ámbito, contribuyen directamente y de manera determinante al desarrollo de la investigación práctica y teórica en el ámbito de la didáctica de la Educación Física.

Desde esta perspectiva, los objetivos específicos que nos planteamos cuando se concibió la propuesta didáctica que nos ocupa, se concretaron en:

¹ En este sentido, especialmente significativo puede resultar a nivel práctico, la exposición de los resultados de la experiencia investigadora que nos ocupa en foros y redes relacionadas con la docencia universitaria. Léase por ejemplo, el caso de la Red estatal de Docencia Universitaria, y el Proyecto Redes de Investigación en Docencia Universitaria. De igual forma, puede resultar de interés la transferencia del conocimiento experiencial docente universitario en espacios de difusión como jornadas y congresos especializados en enseñanza universitaria de la Educación Física.

- Adquirir conocimientos teórico-prácticos sobre veladas nocturnas.
- Ejecutar y desarrollar habilidades de trabajo en equipo.
- Aprender disfrutando a través de actividades lúdicas compartidas.
- Ahondar en el conocimiento y puesta en práctica de actividades vivenciadas, a través de la orientación (Actividad Física en el Medio Natural), la expresividad (Expresión Corporal) o la noción de tiempo histórico (Conocimiento y Análisis del Hecho Histórico Educativo).
- Experimentar la práctica de actividades físicas en el entorno natural en horario nocturno.
- Establecer instrumentos de evaluación con los que valorar el grado de impacto de la yincana sobre los participantes.

A través de esta propuesta didáctica, hemos tratado de favorecer y propiciar el desarrollo de cuantas competencias transversales genéricas se relacionan con el ámbito de la Educación Física en la Universidad, ya que como proponen García (2009) y Carbonel, Watts y Andreu (2012) a través de la metodología de simulación y juego se favorece la adquisición de conocimientos especializados al tiempo que permite interactuar, comunicar, liderar, negociar o trabajar en equipo, en contextos reales. Así, los participantes en la gincana nocturna –en la medida de sus posibilidades tuvieron múltiples múltiples oportunidades de poner en práctica las competencias que a continuación se relacionan, y que se desarrollaron a través de las siguientes actividades:

Competencias	Actividades
• Capacidad de organizar y planificar	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y organización de disfraces. Aprendizaje de las consignas que tienen que realizar como equipo. • Elección de las balizas a picar, así como del orden en que irán a cada una de ellas para hacerlo en el menor tiempo posible. • Elección del mejor líder para cada una de las pruebas planteadas.
• Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de las pruebas planteadas por los personajes nocturnos.
• Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> • Decisión de manera rápida y eficaz en lo que respecta a elegir la mejor opción posible antes alternativas planteadas.
• Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de las pruebas en equipo, penalizándose a los grupos que dejen atrás a sus compañeros. La mayoría de las pruebas planteadas en la yincana la realiza todo el equipo al completo.
• Habilidades para trabajar en grupo	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en todas las pruebas planteadas, no pudiéndose realizar ninguna actividad de manera individual. Al ser estas muy heterogéneas todos pueden participar de una u otra manera.
• Capacidad para aplicar la teoría a la práctica	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización y uso adecuado de las herramientas estudiadas en el aula. • Diseño y desarrollo práctico de veladas nocturnas en espacios naturales.

• Habilidades de investigación	• Desarrollo de un plan de investigación y actuación coherente que permita al estudiante superar todas las pruebas, hasta llegar al final de la yincana.
• Capacidad de adaptación a nuevas situaciones	• Resolución de manera asertiva de cada una de las pruebas planteadas por los personajes participantes en la yincana.
• Capacidad de generar nuevas ideas	• Aplicación de ideas y recursos a la hora de realizar las pruebas de la yincana o responder a los retos que se plantean.
• Liderazgo	• Desarrollo de la capacidad para liderar el trabajo vinculado a una determinada prueba. El liderazgo en cada una de ellas dependerá de las aptitudes de cada participante.
• Habilidad para trabajar de forma autónoma	• Desarrollo de la autonomía personal, orientada a la consecución de beneficios comunes para todo el equipo de trabajo.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla n.1: **Competencias transversales genéricas y actividades desarrolladas a través de la participación en una yincana nocturna universitaria.**

Descripción y desarrollo de la propuesta didáctica

A la hora de diseñar la propuesta didáctica que nos ocupa, nos propusimos que el alumnado de las titulaciones de Grado y Licenciatura en Educación Física fuera capaz de utilizar la yincana, como un recurso básico para su desarrollo profesional, integrando los distintos aprendizajes en su currículo académico, relacionándolos y utilizándolos de manera práctica en las posibles situaciones o contextos a los que se vean expuestos en su futuro profesional.

Previamente al desarrollo en sí mismo de esta propuesta didáctica, tiene lugar una fase previa de motivación y sensibilización hacia la temática en cuestión; esto es, unos días antes de la celebración de la yincana, a los estudiantes de Educación Física se les pone en antecedente de lo que van a vivenciar y el rol que van a desempeñar de cara a suscitar en ellos un especial interés por participar activamente de la experiencia. A continuación, pasamos a enumerar cuantas fases y actividades tienen lugar, ligadas al proceso de participación en la yincana “YINCA-EXPRÉSATE CON EL DEPORTE”:







- Introducción a la actividad.
- Caracterización de los personajes y preparación de la zona de velada.
- Encuentro en el “Meeting Point”.
- Comienzo de la velada.
- Batalla final. Juego de linternas.

Seguidamente, pasamos a describir individualmente cada una de las mencionadas:

Introducción a la actividad

El último día de clase más cercano al evento se les comenta al alumnado que en los próximos días se realizará la próxima edición de la yincana nocturna del Alamillo, a la vez que se les hace partícipes de una serie de aspectos relacionados con la misma, con la intención de que se vaya creando alicientes entre todos los participantes. A los estudiantes se les trata de motivar, a la vez que se les cuenta que van a tener que buscar un tesoro, mientras desarrollan un largo recorrido por el parque del Alamillo. Se les advierte que en el trayecto se encontrarán con personajes escondidos, que con algunos habrá que tener cuidado porque “tienen muy malas pulgas”, otros están un poco locos, otros tienen pintas raras, etc. De igual forma, se les comenta que cada uno de ellos estará buscándolos constantemente el día de la actividad por una u otra razón, por lo que tendrán que encontrar el tesoro y, a la vez, esconderse de estos personajes. Una vez que se les cuenta esto, los participantes son distribuidos en grupos de cinco personas. Cada grupo anota en un papel el nombre de todos los componentes, junto con sus teléfonos móviles. Además, cada uno de ellos elige un representante del mismo, lo que será comunicado al equipo de profesores. Conformados los grupos, se les dan algunas instrucciones básicas de vital importancia para que lleguen a conocerse como grupo, previamente al desarrollo del evento. Entre estas instrucciones se encuentran las siguientes:

- Familiarización con el personaje que les ha tocado desarrollar durante la actividad y aprenderse las acciones que estos realizan, siendo estos cinco diferentes (ver cuadro n.1). El día del evento tendrán que estar caracterizados como grupo con elementos distintivos que los diferencien de los demás.

 <p>Soldados color de Rosa</p>	<p>Desde chiquititos sienten debilidad por los algodones dulces de la feria y los tigretones, y aunque en guerra todo es oscuro, ellos se empeñan en ver el lado positivo de sus enemigos. Cuando uno de sus compañeros habla en representación de ellos, su amor rebosante les conduce a una lluvia de aplausos. Cuando se les dice la palabra “Amor”, te aplauden, te abrazan y te besan.</p>
 <p>Soldados Tranquis</p>	<p>No conocen el estrés en sus vidas. La horchata corre por sus venas. De pequeños se cayeron en un caldero mágico lleno de leche de vaca con un toque especial, que hace que además de hablar lentamente; cuando se les dice la palabra “caldero” cambian completamente y se ponen a saltar como locos diciendo ¡muuuuhhhh!</p>
 <p>Soldados Calculadores</p>	<p>La élite del cuerpo. Ninguna misión escapa de su capacidad de raciocinio. Eran los mejores contando con los dedos. Por lo general, son callados y de mirada penetrante. Te escuchan sin quitarte la vista de encima. Una de sus supersticiones es que al saludar y al despedirse dan tres vueltas sobre sí mismos y como los gorilas se golpean el pecho gritando: “Traidores, traidores, ¡esto es la guerra!”. Si dices la palabra “guerra”, se pondrán a hacer la ametralladora.</p>
 <p>Soldados Miedosos</p>	<p>Pasaron su infancia rodeados de muchos hermanos/as por pertenecer a familias numerosas. Desde que se independizaron sienten un miedo terrible al relacionarse con gente desconocida, lo que les hace tartamudear con ellas, pero no entre ellos mismos; cuando se le dice la palabra “desconocido”, todos al unísono gritarán ¡ja, je, ji, jo, ju palodú!</p>
 <p>Soldados Alocados</p>	<p>En una misión arriesgada en territorio chino conocieron los efectos de la pólvora; una bomba explotó encima de la compañía. Desde entonces hablan rápidamente en chino; cuando se les nombra la palabra “bomba”, gritarán, ¡NOL!; y caerán al suelo.</p>
 <p>Soldados Gruñones</p>	<p>Son como piterpanes en busca del amor que nunca llega, lo que les hace un carácter agrio y muy pesimista. Tienen la manía de saludar a toda persona con la que se encuentran cuadrándose y continuamente. Si les dice la palabra “limón” comenzarán a decirse entre ellos, ¡Tu perro sarnoso vas a besar el suelo que piso!.</p>

Fuente: Elaboración Propia. Imágenes libres de 123RF

Cuadro n.1: Reseña Soldados

- Normativa: Se reparte la normativa básica que deben conocer para el día del evento (ver cuadro n.2).

- Solo se podrá usar como máximo una linterna por grupo.
- Todos los integrantes del grupo deberán permanecer juntos de principio a fin.
- Solo se llegará al final del recorrido con un garbanzo de cada color y todas las balizas.
- La hora límite será dos horas más tarde del comienzo de la prueba para estar en el campo de batalla, marcado con una cruz.
- El juego finalizará tras el combate; se sumarán los puntos por grupos de personajes.

Personajes:

- Luna (Hermana Gemela): da garbanzos Azules. Para que os escuchen, tenéis que decir en voz baja: ¡Luuuna!. Os puede plantear pruebas.
- Fuego: quita garbanzos (sea el color que sean). La única manera de que no lo haga es quedándose quieto y susurrando como las sirenas, ¡uuuuuh, uuuuh!. Podréis suplicar su perdón a cambio de una prueba.
- Duende: Hace Pruebas y da Garbanzos Rojos.
- Negruts: van de negro y encorvados y son muy celosos de su territorio. Si por casualidad sorprendéis a algunos de estos, deberéis quedaros quietos como una roca y dejarles pasar de largo. Lo único que en ese momento os salvara, será decir “negrut de los bosques ponme una prueba, si no la resolviera yo me callera”. En ese momento el negrut os dirá que hagáis algo y si lo resolvéis dejará pasar. Da garbanzos negros.
- Bichos: Tienen muy malas pulgas y siempre están gruñendo. Si os ven os detendrán y no os dejaran hablar. Sus puntos débiles son las canciones, les amansan y les hacen saltar de alegría. Os darán un garbanzo amarillo.
- Locos: No tienen ninguna especial virtud; tan solo que se les va la cabeza y os pueden pedir cualquier cosa, ¡sálvese quien pueda! Son extremadamente corrompibles y dan garbanzos morados.

Fuente: Elaboración Propia

Cuadro n.2: **Normativa**

- Citación en hora y día. Conformados los grupos y conocidas las normas, el alumnado es citado un día concreto, en un lugar y a una hora específica. Concretamente, y en lo que a este caso respecta, los estudiantes fueron citados en la Puerta principal del Parque del Alamillo de Sevilla, a las 21:30 del último jueves del mes de mayo, con lo que nos aseguramos que había oscurecido y que la temperatura era lo suficientemente cálida para comenzar la actividad media hora más tarde.

Caracterización de los personajes y preparación de la zona de velada

Antes de la llegada del alumnado al punto de encuentro, en la puerta principal del Parque del Alamillo, resulta imprescindible preparar varias cosas, entre las que se encuentran las siguientes:

- Solicitar los permisos pertinentes a la dirección del parque para poder realizar la actividad y meter un coche de la organización para el transporte de los materiales y elementos necesarios.
- Caracterización de los personajes que estarán escondidos.
- Caracterización de los personajes que participarán en la velada nocturna.
- Ambientación de la zona de velada.
- Colocar las balizas que tienen que encontrar distribuidas por todo el parque.







Encuentro en el “meeting point”

En la entrada principal del parque, dos personajes caracterizados de duendes -que forman parte de la organización-, estarán esperando a los participantes con el listado de las personas que se apuntaron en las clases; en esos momentos, se pasa lista para comprobar que todos los grupos están presentes y se aprovechará la situación para enumerarlos (podrá haber diferentes grupos que repitan los mismos personajes), comprobando así quien ha venido y quién no. La organización se encargará de comprobar que los números de los teléfonos móviles que se dieron en su momento son los correctos, mientras insistirán en la necesidad de que estén operativos en todo momento (preferiblemente, en modo vibrador cerca del cuerpo, en todo momento). A continuación se les facilita al representante del grupo, dos fichas: una primera, en la que deberán estampar los sellos con las balizas de orientación que encuentren durante la noche (ver cuadro 3); y, una segunda, junto con un imperdible, para que cada uno de los miembros del grupo escriba su nombre y se la cuelgue en la solapa (ver cuadro n.4).

NOMBRES DE LOS INTEGRANTES	BALIZAS PICADAS (cada baliza picada 3 puntos)				GARBANZOS DE CADA COLOR	TIEMPO DE LA LINTERNA ILUMINADA
	1.	6.	11.	16.		
	2.	7.	12.	17.	Azules. 1pto.	
	3.	8.	13.	18.	Rojos. 2 ptos.	
	4.	9.	14.	19.	Negros. 3 ptos.	
	5.	10.	15.		Amarillos 4 ptos.	
					Morados 5 ptos.	
¿Recibe 5 ptos. Extras de puntualidad? Si/no					•	
¿Qué os ha gustado más de la actividad?					•	
¿Qué habría que mejorar?					•	

Fuente: Elaboración Propia

Cuadro n.3: Ficha de comprobación

<p>SOLDADO COLOR DE ROSA</p> <p>NOMBRE: Nº Grupo:</p> 	<p>SOLDADO GRUÑÓN</p> <p>NOMBRE: Nº Grupo:</p> 
<p>SOLDADO CALCULADOR</p> <p>NOMBRE: Nº Grupo:</p> 	<p>SOLDADO MIEDOSO</p> <p>NOMBRE: Nº Grupo:</p> 
<p>SOLDADO ALOCADO</p> <p>NOMBRE: Nº Grupo:</p> 	<p>SOLDADO GRUÑÓN</p> <p>NOMBRE: Nº Grupo:</p> 

Fuente: Elaboración Propia. Imágenes libres de 123RF

Cuadro n.4: **Ficha solapa**

Comienzo de la velada

A la hora concertada de comienzo de la actividad todos los personajes van a esconderse por todo el perímetro del parque cerca de la zona de balizas. Mientras tanto, un miembro de la organización caracterizado como jorobado monje -con un candil en la mano-, va a buscar a todos los grupos al lugar de encuentro donde están esperando y les pide que guarden silencio, que algo ha sucedido en ese bosque y que si quieren conocer la historia que les sigan. Cuando llegan a la zona de comienzo de velada, les pide a todos los participantes que guarden silencio y que se sienten tranquilamente. La zona de velada es un semicírculo de velas dentro del cual hay tres personajes caracterizados, uno que hace de “Sabio hombre mayor -Torquien-”; otro que hace de “Fuerte hombre guerrero -Lisien-”; y otro, que hace de narrador. Cuando todos los estudiantes están callados y con la linterna apagada, tiene lugar el comienzo la historia (ver cuadro n.5).

Historia

N: Narradora

T: Torquius

L: Lisien

N: Esta es la historia de un pueblo antiguo situado en medio de un bosque de álamos. Resulta que en él vivía un señor muy respetado y sabio, al que la gente de las aldeas vecinas acudía en busca de consejo. Este hombre tenía dos hijas: Fuego y Luna.

Un día, como era normal en la época, un pueblo bárbaro llegó al poblado por sorpresa con la intención de invadirlo y someter a sus habitantes al yugo de los impuestos y del pillaje. Avisado el Sabio que se llamaba Torquius, salió al encuentro del ejército con la intención de ver a su general, y proponerle un trato que podría ser tremendamente ventajoso para ellos.

Este, muy intrigado por lo que tenía que decirle (ya que su reputación de sabio era conocida en toda Hispalis), accedió a recibirlo, no sin antes darse llamar a su druida para que le hiciera un sortilegio anti encantos.

Por lo que sabemos de la historia, lo que Torquius dijo al general, fue lo siguiente:

T: Tengo dos hijas idénticas como gotas de agua, blancas como la luz de la luna y bellas como estrellas; una es rápida como el viento; la otra, astuta como serpiente. Ayer tuvieron un sueño y nos avisaron de que hoy llegaríais, como así ha sucedido; pero que no nos preocupáramos porque habían recibido un mensaje que os haría inmensamente rico y que vos nos dejaríais en Paz a cambio de él.

N: Lisien, jefe de los ejércitos bárbaros, estaba cada vez más intrigado. Era una persona muy inquieta que disfrutaba de los enigmas; y así, le preguntó a Torquius.

L: ¿Cuál es ese mensaje?

N: El padre de las doncellas, contestó.

T: No puedo decírselo completamente, ya que si lo escuchas sin descifrarlo te convertirás en duende y de ese estado nunca volverás. De hecho, ayer tarde antes que a su propio padre fueron a contárselo a su tío y ahora está desaparecido; algunos de la aldea aseguran haberlo visto pero menguado su tamaño, con forma de duende de risa burlona, recorriendo de un lado a otro el bosque del Alamillo.

Yo mismo les he pedido a mis sobrinas que solo me digan una parte

N: El jefe cada vez estaba más intrigado, pero como también era muy desconfiado, le dijo al sabio:

L: Espero que no sea un truco de sabios, viejo amigo, porque si lo es hoy antes del amanecer tus dos hijas perecerán bajo la hoja de mi espada y colgaré sus bellas cabelleras en lo alto de la muralla para que sirva de lección a charlatanes y mentirosos. Adelante con lo que tengas que decirme!, que por el contrario si esa información es tan valiosa como dices, también yo soy buen pagador y no habrá un solo habitante en esta aldea que vuelva a pasar hambre durante el resto de su vida.

Además me encantan los enigmas y no hay ni uno solo que no haya descifrado; aún recuerdo uno que me trajo de cabeza durante tres lunas y que decía así:

Sin el aire yo no vivo;
 sin la tierra yo me muero;
 tengo yemas sin ser huevo,
 y copa sin ser sombrero.

Y, seguro viejo amigo que vos tardaréis aún más en descifrarlo.

T: Amigo Lisien con todo mi respeto hasta los niños de esta aldea saben la respuesta, ¿no es cierto?.

L: ¿Cuál es? (Para todos/as)

T: Es el árbol.

L: Ya veo Torquius que no es en vano tu título de sabio. Pero cuéntame de una vez el misterio de las doncellas, que me tienes en ascuas...

N: Entonces el sabio empezó:

T: Tengo algo más que decirle señor: la información es tan valiosa que se haya repartida entre todos los habitantes del poblado, y estos al saber que habéis venido se han escondido en el bosque con una parte del mensaje que podéis descifrar; pero yo, como hombre precavido, he trazado un plano de nuestro bosque para que no os perdáis.

L: ¡Cállate!; dame ese mapa y no sufras más, que si la información es tan valiosa como dices, perdonaré su cobardía.

T: Hay algo más señor.

L: ¿Qué más, sabio charlatán?

T: Este bosque guarda grandes secretos desde nuestros antepasados, y hay personajes misteriosos que todavía hoy asustan a nuestros jóvenes. Algunos, Los Negruts van de negro y encorvados y son muy celosos de su territorio, odian el ruido y las luces, y aún en el espesor de la noche su única pasión es buscar flores; los identificaréis rápidamente porque son de caminar rápido, de mirada fija y estarán buscando flores. Si por casualidad sorprendéis a algunos de estos deberéis quedaros quietos como una roca y dejarles pasar de largo; pero si les molestáis, agarraros los pantalones porque son imprevisibles; lo único que en ese momento os salvará, será decir “negrut de los bosques ponme una prueba, si no la resolviera yo me callera”. En ese momento, el negrut os dirá que hagáis algo y si lo resolvéis, os dejará pasar y, de no ser así, tendréis que darle el objeto que el os pida.

L: Realmente este bosque es muy extraño, pero quiero saber más.

T: Los personajes más siniestros son Los Bichos. Estos tienen muy malas pulgas y siempre están gruñendo; si os ven, os detendrán y no os dejaran hablar; su punto débil son las canciones, les amansan y les hacen saltar de alegría, especialmente la del ¡Chipi, chipi!. Cuando esto ocurra aprovechad para huir lo más rápido que podáis sin dejar de cantar. Si no quedarán satisfechos, tendréis que sacrificar vuestras vidas.

Y creo que eso es todo señor, aunque conociendo este bosque seguro que pueden ocurrir más cosas.

N: De esta manera el señor visigodo convocó a sus tropas, las formó en grupos de 4 con la tarea de descifrar enigmas de la doncella.

El desenlace de esta historia fue muy triste aquel día, pues no consiguieron el deseado tesoro, el ejercito se perdió en el bosque y las doncellas fueron muertas a manos de Lisien.

Hoy, 1500 años después, el espíritu de aquel día sigue presente en este parque -antiguo bosque-, y nosotros tendremos que intentar resolver lo que aquel día

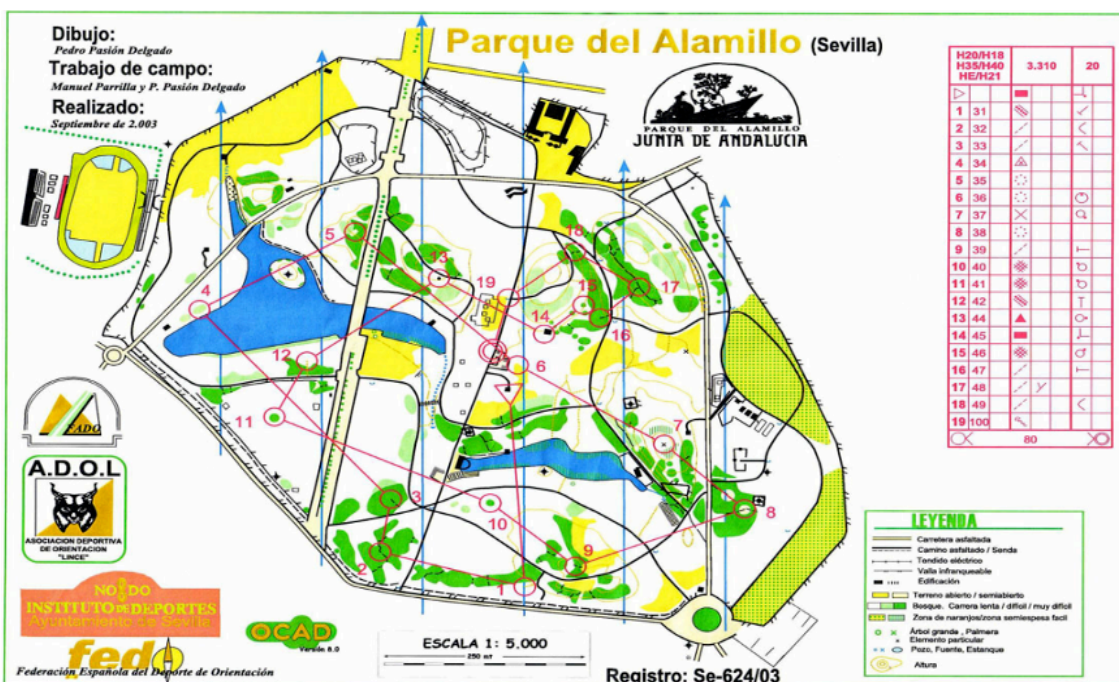
quedó inconcluso. Quizás todavía quede esperanzas de salvar el alma de aquellos desdichados.

Además, he de deciros que no hace mucho, ha venido la policía a hablar con nosotros porque por lo visto se han escapado unos locos de la cárcel de Miraflores. Son completamente inofensivos, pero sufren trastornos hasta que los identifiquen. Mejor que hagáis caso a lo que os digan.

Fuente: Elaboración Propia.

Cuadro n.5: Historia

Una vez contada la historia, se llama a un representante de cada grupo y se le da un plano del parque del Alamillo (ver cuadro n.6), donde se señalan además el lugar de colocación de las balizas, numeradas del 1 al 19.



Fuente: Asociación Deportiva de Orientación "Ado-Lince"

Cuadro n.6: Plano del Parque del Alamillo. Sevilla

Entregados los planos, se les explica al alumnado que para conseguir la máxima puntuación para el equipo, cada grupo tendrá que realizar las siguientes cosas:

- Picar la ficha que le han dado en cada una de las balizas escondidas por el parque. Para lo cual, cada una de las balizas tendrá colocadas unas pinzas con dientes en los extremos que las diferenciará de las otras. Cada baliza picada dará tres puntos al grupo.
- Conseguir el máximo número de garbanzos posibles, sabiendo que cada uno en función del color que tenga dará menos o más puntos al grupo. Para conseguir garbanzos tendrán que localizar a Fuego y a Luna, las dos hijas del sabio, y realizar la prueba que ellas le propongan. Los duendes por su parte, pueden dar o quitar garbanzos en función del humor que tengan, mientras que los negruts y los

bichos estarán escondidos por el bosque y podrán pillarlos por sorpresa y pedirles garbanzos; es este el motivo por el que siempre hay que evitarlos.

- Prueba especial. Al final del tiempo reglamentario todos los equipos se encontrarán en el lugar de la gran batalla final, que se explicará con posterioridad. El equipo que la gane obtendrá 15 puntos extras.

Una vez que cada grupo tiene su número correspondiente asignado, a cada uno de ellos se les dice que los pares solo pueden empezar con las balizas pares, y que los impares deben hacerlo con las balizas impares. Además, si algún grupo viera que hay algún otro realizando una determinada prueba con alguno de los personajes del bosque, deberán marcharse en busca de la siguiente baliza, pues de no hacerlo el grupo sería penalizado. Llegado el momento de dar la salida, los participantes son citados en el punto de encuentro indicado en el mapa con dos círculos concéntricos dos horas más tarde del comienzo de la velada. En todo momento el alumnado será advertido de la necesidad de seguir la normativa que se les facilitó en su momento.

A partir de aquí, se da por empezada la velada, por lo que los grupos estarán en continua actividad. Mientras tanto, los personajes escondidos por el parque habrán preparado sus atuendos. Para ello, tendrán una batería de pruebas que los grupos tendrán que pasar si quieren conseguir sus garbanzos o evitar que se los quiten. A continuación, proponemos algunas de las pruebas que los personajes desarrollan con los respectivos grupos (ver cuadro n.7).

Actividades para desarrollar con los grupos

Se trata de comenzar asignando personajes al equipo de la organización. Entre ellos se repartirán las pruebas y se encargarán de buscar los materiales para las mismas. Podrán pedir lo que precisen y además deberán disponer de las hojas que describen las características de los personajes que representan los estudiantes.

- La cuchara y la cuerda. Atar una cuerda al extremo de una cuchara; y desde este al otro del campo, pasarla de un miembro a otro.
- Pasarse una pelota con el cuello entre los miembros del grupo.
- La palangana de los horrores: colocar cosas en una palangana llena de harina o agua y localizar objetos dentro de las mismas.
- Termina el refrán: tienes 20 segundos para terminar cada refrán:
 - Cuando los que mandan pierden la vergüenza, los que obedecen pierden el respeto.
 - Más vale feo y bueno que guapo y perverso.
 - Más rápido se coge al mentiroso que al cojo.
 - Más vale malo conocido que bueno por conocer.
 - En abril aguas mil.
 - Etc.
- Matemáticas: deberás resolver esta operación en 30 segundos: $37+45-50/2= 16$.
- Inventa una canción: deberás cantar una canción cuya letra trate de un barco o bikini.
- Piropos: deberás inventarte y representar un piropo para la mujer/hombre que amas o bien representar el que a continuación aparece. "Si tuviera que regalarte algo te regalaría un espejo, porque después de ti lo más lindo es tu reflejo".
- Pelar un plátano entre 2 o más, sin utilizar las manos.
- Levantarse agarrados: debéis formar parejas de 2. Entrelazando los brazos, y de espaldas una de otra, deberéis cogeros e intentar levantarlos, solo con ayuda de la espalda, de los brazos y de los pies de ambos.
A continuación haremos lo mismo juntando a dos parejas, y así sucesivamente, hasta que estén todos los componentes.
- El nudo humano: conseguir desliarse habiéndose agarrado todos ellos previamente las manos.
- Conseguir cosas en un minuto.
- Pinchar un globo que otro tiene en la boca con un palillo.
- Cantar con galletas en la boca una canción: todo el grupo canta una canción con la boca llena de galletas.

Fuente: Elaboración Propia

Cuadro n.7: **Propuesta de actividades para realizar por grupos**

Batalla final. Juego de linternas

Dos horas más tarde todos los grupos se habrán dado cita en el punto de encuentro previamente establecido. Allí tendrán que pasar por la mesa de recuento, donde dos miembros de la organización controlarán los grupos que van llegando. Se puntuarán con 5 puntos extra a los grupos puntuales, con un margen de 5 minutos. Pasado este tiempo, empezarán a quitar un punto por cada minuto de retraso. A continuación, tiene lugar la “batalla final de grupos”, que en el mapa facilitado se señala con dos círculos concéntricos. La actividad se realizará de la siguiente manera:

- Se distribuye el campo en seis espacios o partes, que se corresponden con cada uno de los seis grandes grupos: Soldados de color Rosa, Soldados Tranquis, Soldados Calculadores, Soldados Miedosos, Soldados Alocados, Soldados Gruñones.
- En cada una de las zonas habrá colgada de un árbol una linterna apagada. Y alrededor de esta, un círculo perimetral de unos 30 metros. Dentro de la misma zona, pero en uno de sus extremos, se habilitará otra zona más pequeña, que servirá para capturar prisioneros.
- Se comenzará el juego con cinco minutos de estrategia sobre cómo conseguir el objetivo principal, que no es otro que no sea encender la linterna de los contrarios, tratando de que esta permanezca encendida el mayor tiempo posible.
- Los seis grupos competirán entre ellos, y tendrán que evitar en todo momento que los hagan prisioneros.

Para el desarrollo de esta batalla final, han de tomarse en consideración una serie de normas básicas como las siguientes:

- Solo se podrán hacer prisioneros dentro de la zona de 30 metros.
- Nadie entrará en su zona a no ser que sea en persecución o para apagar la linterna de su equipo.
- Los prisioneros se ubicarán en la zona de prisioneros y podrán ser salvados solo por los miembros de sus equipos; incluso podrán engancharse en cadena fuera de la zona, salvándose solo el del extremo.
- Habrá dos árbitros de zona; uno velando por el tiempo de encendido de la linterna, y otro, por el correcto desarrollo de la batalla en la zona.
- Ganará el equipo que consiga que su linterna este menos tiempo encendida.

Cuando el juego acaba, llega el momento del recuento de puntos. Tras ello, le corresponde a la organización del evento ofrecer al grupo ganador el mejor regalo sorpresa, que no será otro que no sea el de un fuerte aplauso.

Recursos humanos y materiales necesarios para el desarrollo de la propuesta didáctica

La yincana que hemos propuesto se ha venido realizando durante varios cursos escolares con grupos de 80-120 personas. Para garantizar el correcto y mejor desarrollo de la misma, se precisan alrededor de 20 voluntarios como mínimo, que colaborarán directamente con la organización del evento. No obstante, para garantizar un éxito mayor, sería aconsejable contar con un voluntario por cada grupo de cinco personas participantes. En relación con los materiales necesarios para garantizar la viabilidad y ejecución de la yincana, a continuación presentamos un listado en la que se recogen los principales (ver tabla n.2):

Recursos Materiales Necesarios		
Ordenadores	Impresoras	Folios
Maquillaje	Grapadoras	Imperdibles
Folios	Tijeras	Carpetas
Garbanzos	Pinturas	Pinceles
Rotuladores	Globos	Linternas (1 por cada grupo de cinco y 1 por cada personaje escondido)
Cintas Adhesivas	Pegamentos	Balizas de orientación con pinzas
Vídeo Cámara	Cuerdas	Conos
Disfraces	Pintura corporal	Sábanas grandes
Corchos de botellas	Mechero	Velas y vasitos contra el viento
Mesas	Sillas	Carpa/ Punto de encuentro
Etiquetas para solapa	Hojas de instrucciones	Hoja con listado de grupos/ alumnos
Planos del parque	Ropa vieja	Teléfonos móviles

Fuente: Elaboración Propia

Tabla n.2: **Propuesta de actividades para realizar por grupos**

Temporalización de la actividad

De cara a una correcta organización y planificación del desarrollo de la yincana, es muy importante para el equipo organizador del evento mantener una reunión previa con los voluntarios participantes. Así, se les presentará y explicará todo el desarrollo de la actividad, asignándoseles a la vez los roles que van a desempeñar cada uno de ellos en el transcurso de la experiencia pedagógica. En esta reunión se deberá prever también los posibles materiales difíciles de conseguir o transportar por parte de los voluntarios; todo ello, con la intención de que el equipo organizador pueda colaborar en esta tarea. A continuación, mostramos a modo de orientación un cronograma temporal (ver cuadro n.8), que puede resultar particularmente orientativo de cara al desarrollo de la yincana:

Cronograma temporal Yincana Nocturna

- 1) Llegada de los voluntarios 3 horas antes del inicio del evento.
- 2) Decoración zona de velada y preparación del entorno. 2,5 horas antes del inicio del evento.
- 3) Caracterización de los voluntarios. 1,5 horas antes del inicio del evento.
- 4) Recepción de los participantes. 0,5 horas antes del inicio del evento.
- 5) Llegada de los participantes a la zona de velada. Inicio del evento a la hora establecida.
- 6) Ambientación de la historia.
- 7) Reparto de planos numerados y salidas por grupos. Uno cada 20 segundos.
- 8) Inicio de la yincana.
- 9) Desarrollo de la yincana.
- 10) Desenlace. La gran batalla.
- 11) Recuento de puntos por grupo.
- 12) Proclamación del grupo ganador.

Fuente: Elaboración propia

Cuadro n.8: **Temporalización**

Orientaciones metodológicas

Considerando el enfoque globalizador y constructivista que caracteriza al aprendizaje en la Universidad que camina hacia el Espacio Europeo de Educación Superior, la propuesta didáctica que nos ocupa se presenta como una actividad imprescindible para el necesario desarrollo físico, psíquico y social del estudiante universitario (Öfele, 2003). Entendemos que “educar de una forma integral implica atender no sólo a los aspectos lógicos y racionales de la mente, sino también a la intuición y a la creatividad, a la fantasía y a lo irracional” (Bernabeu, N. y Goldstein, A., 2008: 145). En base a esta cuestión, hemos concebido una propuesta didáctica amparada en la intuición, la imaginación y la ilusión como recursos pedagógico-lúdicos para hacer más significativo y motivador el aprendizaje del estudiante. Así, a través de la experiencia que se presenta, ponemos de manifiesto cómo el alumnado descubre conceptos y significados, mientras adquiere a la vez habilidades a partir de una propuesta didáctica previamente diseñada por el docente.

En el transcurso de esta propuesta, se ha puesto un especial énfasis en que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje. Los métodos didácticos por descubrimiento guiado, resolución de problemas y asignación de tareas, aprendizaje por descubrimiento, etc., adquieren un gran significado para que el estudiante explore y descubra sus posibilidades y habilidades, además de seleccionar y aplicar la representación más adecuada en relación con las diferentes pruebas a las que se le han hecho frente en el desarrollo de la actividad.

En esta propuesta, las tareas que se han presentado gozan de un carácter abierto, concebidas para que el alumnado pudiera responder de manera individualizada y adaptada a sus posibilidades, a través de un enfoque lúdico, participativo, constructivista, significativo y vivencial.

En lo que respecta al papel del profesorado para el desarrollo de esta propuesta, entendemos fundamental establecer cuáles son sus funciones principales: a) Coordinar y dirigir las diferentes propuestas de trabajo que se decidan emprender en relación con el desarrollo y ejecución de la yincana; b) Diseñar y gestionar las condiciones, actividades y experiencias de aprendizaje en las que el alumnado va a participar; c) Acompañar, orientar y guiar al alumnado a lo largo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje; d) Asegurarse de que el grupo conoce exactamente las características del trabajo a realizar, así como de que se cuenta con los recursos y materiales necesarios para propiciar el desarrollo de la propuesta didáctica.

La experiencia pedagógica que presentamos nos ha demandado en todo momento una evaluación continua. Una evaluación inicial, procesual y final, nos ha permitido la retroalimentación de los distintos procesos educativos desarrollados, tanto en cuanto aparecían nuevos conocimientos, y con ello nuevas propuestas que han venido a demostrar que el proyecto en ejecución permanecía vivo constantemente. En este sentido, lo más importante para el profesorado reside en no perder de vista el establecimiento de diferentes momentos que les ayude a concretar cuándo, qué, cómo, quien y dónde evaluar la experiencia objeto de estudio de este trabajo. Programar y diseñar actividades de autoevaluación para desarrollar una vez realizada la yincana, no solo nos permite al profesorado realizar una evaluación más completa de los procesos didácticos, sino que, además, contribuye a que el alumnado vaya adquiriendo recursos que le permitan la autocrítica y valoración de su actividad académica, afianzando así la autonomía y la capacidad de aprender a aprender para transferir lo aprendido a otras situaciones. En definitiva, tan importante es la evaluación de la propia propuesta didáctica en sí, como la de los propios procesos de enseñanza aprendizaje ejecutados, junto al grado de satisfacción alcanzado por los diferentes agentes implicados a la hora de hacer viable la ejecución de la yincana que estamos describiendo. Así, concretamente, para alcanzar el desarrollo de los procesos evaluativos finales a los que nos referimos, hemos utilizado como instrumento de evaluación una hoja de control (ver cuadro nº. 3), en la que se han incluido dos preguntas abiertas, con el objetivo de poner en valor a través de grupos de discusión en el aula –una vez culminada la experiencia-, las estimaciones, vivencias y apreciaciones personales de los participantes, orientadas siempre a la mejora evaluativa.

Principales resultados

Para quienes han participado de esta experiencia pedagógica –profesorado y alumnado- todo ha sido un continuo reto personal y académico. Unos y otros hemos desarrollado un completo aprendizaje multidisciplinar relacionado con diferentes áreas de conocimiento, integradas en el currículo académico de los participantes. Nos referimos a las asignaturas de Teoría e Historia de la Educación Física; Actividad Física y Deporte; Actividad Física y Deportiva en el Medio Natural; Expresión Corporal y Danza, Actividad Física, Deporte y Recreación; y Juegos y Deporte en Edad Escolar, entre otras. El diseño y ejecución de esta yincana tiene un doble interés académico,

pues al tratarse de un aprendizaje vivenciado por los mismos estudiantes, no resulta difícil establecer una clara relación entre lo que se aprende a nivel teórico, y lo que experimenta a nivel físico y práctico. En este sentido, el carácter lúdico de la experiencia hace que el alumnado sea el principal demandante del conocimiento. Y, tal y como mencionan Giménez, Pagés y Martínez (2010), en el actual contexto docente universitario se echan en falta métodos pedagógicos diferentes que supongan un aliciente añadido al de las meras “clases magistrales”. Tal es el caso, por ejemplo, de los juegos.

Esta propuesta didáctica, que como finalidad importante se propone desarrollar habilidades de trabajo en equipo entre los participantes, podemos decir que reúne los requisitos necesarios para garantizarlo, pues desde el principio y hasta el final del proceso de enseñanza aprendizaje, los estudiantes están retados de manera continuada a trabajar grupalmente, poniendo al servicio de un grupo las particulares habilidades personales de cada uno entre las que el liderazgo positivo es fundamental.

De manera más específica esta yincana se realiza con la intención de que los alumnos adquieran conocimientos teórico-prácticos sobre la realización de veladas nocturnas. Este conocimiento es muy difícil de transmitir en el horario y en las aulas convencionales, por lo que el realizar esta actividad en el entorno de un parque urbano abierto exclusivamente para esta actividad en horario nocturno, está resultando un éxito en todas las promociones que de un año a otro piden que se repita la actividad. En esta línea, hemos de destacar la capacidad del alumnado para transferir el conocimiento aprendido a otras situaciones similares, hasta tal punto que ellos mismos tras haber participado de esta práctica pedagógica, han organizado otras yincanas en espacios variables.

De esta forma, si bien es cierto que los estudiantes experimentaron el participar de una yincana nocturna, el rol que tenían dentro de la velada determinó en gran medida el aprendizaje que definitivamente adquirieron. Así, los voluntarios ayudantes (ex alumnos), adquirieron sobre todo un potente conocimiento sobre la organización interna de la yincana. Por otra parte los estudiantes, destinatarios de la actividad, mientras aprendían, pudieron disfrutar más de la parte lúdica de la actividad, tal vez en detrimento de un conocimiento más profundo de la organización y diseño de la misma. Esto nos lleva a pensar en que para próximas ediciones, puede resultar interesante dividir a los propios participantes en organizadores y destinatarios de la actividad, lo que les llevaría a tener que documentar todo el proceso vivenciado por una y por otra parte, pudiendo con posterioridad ser expuesto en clase para todo el grupo.

Tras la finalización de la yincana en el espacio de la “Gran Batalla Final” se realizó un grupo de discusión en los que se analizó diferentes aspectos relacionadas con la misma, tales como dificultades encontradas, grado de adecuación y pertinencia de las actividades realizadas, repaso de los diferentes recursos que esta actividad ofrecía, nivel de satisfacción personal en relación con el evento, etc. Varios miembros de la organización se encargaron de tomar nota por escrito de todos los aspectos comentados. Esta evaluación intergrupal, junto con la contenida en las hojas de control que cada grupo devolvía a la organización, fue analizada el primer día de clase tras la realización de la propuesta didáctica que nos ocupa. Con ello, se daba por concluida esta singular experiencia.

Entre los puntos débiles o susceptibles de mejora que se pusieron de manifiesto, podemos destacar los siguientes: mala colocación de balizas; dificultad para identificar el

rol de los personajes nocturnos por su vestuario; olvido en muchas ocasiones del papel que como grupo los participantes tenían que representar; algunos grupos dejaron atrás a diferentes compañeros en algún momento del recorrido cuando tendrían que haber realizado la actividad como equipo; etc.

Entre los puntos fuertes de la experiencia conviene destacar los que siguen: buena organización de la actividad; mucha unión y complicidad por parte del equipo organizador; mucha diversión por parte de todos; pruebas muy divertidas, propuestas por parte de los personajes participantes; actividades muy variadas dentro de la misma yincana; etc.

Desde la perspectiva del profesorado, la realización de esta actividad voluntaria fuera del horario escolar es un incentivo personal inherente a nuestro propio desarrollo profesional, disfrutamos con la preparación y puesta en escena de esta actividad y nos alegramos con nuestros alumnos durante todo el proceso, mientras nos percatamos de que el aprendizaje en la Universidad no tiene límites.

A modo de resultados/evidencia finales, tal vez la siguiente galería fotográfica sea la mejor muestra posible que nos ayude a poner de manifiesto el éxito de esta particular experiencia didáctica.

De arriba abajo, en la primera fila de los fotogramas, se identifican a los voluntarios (ex -alumnos) que tuvieron el rol de personajes infiltrados: duendes (a la izquierda, negruts en medio, lunas a la derecha además de otros personajes de control de velada).

En la segunda fila, fotograma izquierdo, hay un grupo realizando una prueba especial inventada por uno de los voluntarios “paseillo torero”, en el fotograma central, se ve a otro personaje explicando al grupo al actividad que tenían que realizar, a la derecha se ve a un grupo de soldados “color de rosa” posando.

En la tercera fila a la izquierda, se ve a otro grupo de participantes posando, en el fotograma central de esta fila otro grupo realiza otra prueba propuesta por los personajes “que no se caiga huevo”, a la derecha se puede identificar claramente a los soldados miedosos por la mancha de los pantalones.

La cuarta y última fila los fotogramas de la izquierda y centrales son posados de los personajes voluntarios escondidos tras la velada, y a la derecha se identifica un intercambio y prueba de teléfonos móviles entre la organización y los participantes para comprobar la validez de sus teléfonos en caso de necesidad.



Fuente: Elaboración propia

Cuadro n.9: **Galería fotográfica**

El desarrollo de la propuesta didáctica interdepartamental que se ha dado a conocer en este trabajo, nos permite establecer las siguientes conclusiones:

- Yinca-Exprésate con el Deporte se presenta como un recurso didáctico eficaz, atractivo y viable para transmitir conocimientos de manera activa y participativa, ya que la totalidad de los estudiantes participantes quedaron satisfechos con el resultado de la experiencia, demandando -en consecuencia-, participar en ediciones posteriores.
- Esta técnica de aprendizaje ha sido percibida por el profesorado y por el alumnado participante en la experiencia, como un medio especialmente adecuado para el desarrollo de habilidades estrechamente relacionadas con el trabajo en equipo. En este sentido, el diseño de la propuesta, tanto en lo que respecta a normativa, como a las actividades propuestas, han sido orientadas en todo momento hacia la consecución de este fin.
- La realización de esta yincana durante varios años consecutivos ha sentado cátedra y ha inspirado a toda la comunidad educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, generando otras experiencias similares por parte de alumnado y profesorado afines a la Educación Física. A la vez, la participación en ella por parte de profesorado de diferentes departamentos se presenta como un ejemplo que permite poner de manifiesto la emergente posibilidad de ejecutar experiencias didácticas interdepartamentales en el marco universitario.

- Las instrumentos de evaluación propuestos al alumnado, de cara a valorar el impacto académico y social de la yincana, han resultado especialmente decisivas para mejorar la propuesta didáctica en futuras ediciones. Si bien es cierto, la propia experiencia de los organizadores del evento, ha sido también fundamental para introducir en las actividades planteadas altas dosis de innovación, creatividad y motivación.
- El mismo impacto personal y académico que esta propuesta didáctica genera en el alumnado de Grado y Licenciatura de Actividad Física y de Deporte de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla y en su profesorado, supone el principal aliciente para seguir organizando el evento en años venideros. Lo que nos permite confirmar la hipótesis de que los estudiantes de Educación Física en la Universidad, pueden seguir aprendiendo conceptos y desarrollando competencias mientras se divierten sin límites en el marco de un proceso de enseñanza aprendizaje previamente diseñado y organizado.

Referencias Bibliográficas

- Almenar, V., Maldonado, M., y Hernández, F. (2009). Una aproximación didáctica la contratación bursátil a través de un juego de rol en Google-Docs. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 7 (4), 1-16.
- Álvarez, P. (2011). Aprender vida y obra de grandes personajes de la pedagogía a través de una yincana histórico educativa. *Cabás. Patrimonio Histórico Educativo*, 6, 1-17. Disponible en: <http://revista.muesca.es/index.php/experiencias6/213-aprender-vida-y-obra-de-grandes-personajes-de-la-pedagogia-a-traves-de-una-yincana-historicoeducativa?showall=1> (Consultado el 09/02/2015).
- Álvarez, P. (2013). Viajes y maletas pedagógicas en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia de la Escuela. *IBER. Didáctica de las Ciencias Sociales y Experimentales*, 73, 90-97.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Berrocal, J. C. (1992). Una Gimcana pel diari. *Guix: Elements d'acció educativa*, 171, 55-58.
- Carbonel, A., Watts, F., y Andreu, M.A. (2012). Simulación telemática como experiencia de aprendizaje de la lengua inglesa. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10 (3), 301-323.
- García, M. E. (2009). *Dinámicas y estrategias de recreación. Más allá de la actividad físico-deportiva*. Barcelona: Graó.
- Giménez, C., Pagés, C., y Martínez, J. J. (2010). Análisis, diseño y desarrollo de un juego educativo para ordenador sobre enfermedades tropicales y salud internacional: una herramienta docente más de apoyo al profesor. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 8 (2), 131-146.
- Goñi, J. M. (2005). *El espacio Europeo de Educación Superior, un reto para la Universidad: competencias, tareas y evaluación*. Barcelona: Octaedro.

- Guasch, E. (2007). La Gimcana de les Llungües de Tortosa. Una experiència engrescadora. *Llengua i ús: Revista tècnica de política lingüística*, 40, 28-32.
- Junyent, C. (2002). *La Gimcana de les llengües*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, J. L. (2001). Didáctica de la Educación Física: reflexiones en torno a su objeto de estudio. *EFDeportes. Revista Digital*, 42 (7), 1-10. Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd42/didacef.html> (Consultado el 09/02/2015).
- López, I. y Malavé, P. (2009). Las yincanas como recurso metodológico en el área de educación física. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 31, 110-120.
- Mondragón, H. (2002). Conversaciones sobre la didáctica en la universidad. *Pensamiento Educativo*, 1, 67-88.
- Öfele, M. R. (2003). Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 10, 21-30.
- Ovejero, A. (1990). *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona: PPU.
- Plana, C. (1992). El rol del profesor de Educación Física. Apunts. *Educació Física i Esports*, 30, 58-63. En línea: http://www.articulos-apunts.edittec.com/30/es/030_058-063_es.pdf
- Pozo, I. (2001). *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Romero, C. (2004). *Conocimiento, Acción y Racionalidad en Educación*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Valverde, M. (1998). Una gimcana per aprendre a viatjar en metro. *Perspectiva escolar*, 227, 56-65.

Artículo concluido el 24 de febrero 2014

Fernández Gavira, J.; Álvarez Domínguez, P.; Grimaldi Puyana, M. y Llopis Garrido, A, (2015). Yinca-Exprésate con el deporte: haciendo historia a través de una yincana nocturna. *REDU - Revista de Docencia Universitaria*, 13 (1), 377-403.

Publicado en <http://www.red-u.net>

Jesús Fernández Gavira

Universidad de Sevilla, España

Mail: Jesusfgavira@us.es



Profesor Ayudante Doctor (acreditado Contratado Doctor), adscrito al Departamento de Educación Física y Deporte de la Universidad de Sevilla. Responsable durante varios años de la Asignatura de Educación Física y su Didáctica, Expresión Corporal: Metodologías Específicas en la Licenciatura de EF., Actividad Física en el Medio Natural en Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte etc. Autor de varios artículos científicos indexados y coautor y editor de varios libros.

Pablo Álvarez Domínguez

Universidad de Sevilla, España

Mail: pabloalvarez@us.es



Profesor Ayudante Doctor (acreditado Contratado Doctor), adscrito al Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social de la Universidad de Sevilla. Premio Extraordinario de Licenciatura y de Doctorado. Coordinador técnico/secretario del Museo Pedagógico de la Facultad de CCEE de la Universidad de Sevilla. Secretario de la Sociedad Española para el Estudio del Patrimonio Histórico-Educativo (SEPHE). Ha sido y es miembro de diferentes proyectos de investigación I+D+I. Ha realizado diferentes estancias de investigación en España y en el extranjero. Autor de múltiples artículos en revistas indexadas y capítulos de libros españoles y extranjeros. Miembro de diferentes consejos científicos y de redacción de diversas revistas educativas.

Moisés Grimaldi Puyana***Universidad de Sevilla, España******Mail: mgrimaldi@us.es***

Profesor Asociado, adscrito al Departamento de Educación Física y Deporte de la Universidad de Sevilla. Doctor por la Universidad de Sevilla. Responsable de la asignatura Actividad Física, Deporte y Recreación del área de Educación Física y Deportiva y Actividad Física en el Medio Natural de la Licenciatura y Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, autor de varios artículos científicos indexados y coautor y editor de varios libros.

Aurora Llopis Garrido***Universidad de Sevilla, España******Mail: allopis@us.es***

Profesora Titular de Escuela Universitaria de la Universidad de Sevilla, adscrita al Departamento de Educación Física y Deporte de esta Universidad. Responsable de las asignaturas Expresión Corporal y Danza, Expresión Corporal II y Expresión Corporal en la Infancia. Ponente invitada en Congresos, Jornadas y Cursos organizados en universidades nacionales como U. de Salamanca, U. de León, U. de Pontevedra, U. de Murcia, U. de Córdoba, U. de Huelva, etc. estando las intervenciones orientadas hacia la expresión corporal, la danza, la creatividad y la recreación expresiva. Y autora de de diversas publicaciones que versan en torno a los temas señalados.