

III Congreso de Innovación Educativa

octubre

01 - 02

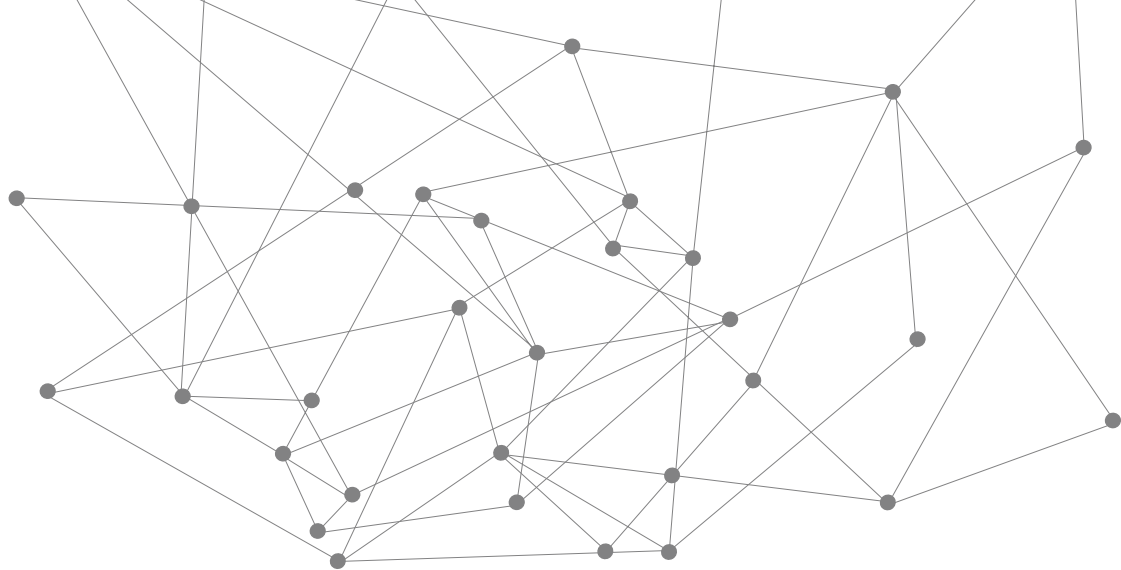
2021

INNOVACIÓN EDUCACIÓN



Los Desafíos de la Ciudadanía del Futuro

***YINCANA EN EDUCACIÓN DE ADULTOS
COMO RECURSO DIDÁCTICO Y MOTIVADOR
PARA EL AULA DE INFORMÁTICA***



YINCANA EN EDUCACIÓN DE ADULTOS COMO RECURSO DIDÁCTICO Y MOTIVADOR PARA EL AULA DE INFORMÁTICA

Juan José Mejías Abad

CPEPA MARGEN IZQUIERDA (ZARAGOZA)

Jose Manuel De Frutos Irujo

CPEPA MARGEN IZQUIERDA (ZARAGOZA)

Resumen

Se muestra una propuesta práctica de yincana en el que se hace un recorrido por el barrio del Rabal de Zaragoza. La experiencia la organizan docentes del CPEPA Margen Izquierda de Zaragoza. La idea principal es llevar a la práctica los contenidos trabajados durante las clases de informática a través de una yincana. Los participantes, con una media de edad de 57 años, son los alumnos de dos clases: Informática Mañana e Informática Tarde, pero se distribuyen de forma aleatoria en dos grupos. El artículo expone la organización de cada una de las pruebas, cómo se llevó a cabo y los resultados más significativos hallados a través de cuestionarios, la observación y un grupo de discusión. Entre los hallazgos más destacados podemos decir la alta motivación e interés de superación personal que provoca al alumnado hacer actividades de este estilo y un mayor conocimiento tanto de aplicaciones y recursos digitales como del barrio de donde muchos de estos alumnos viven.

Palabras clave: Yincana, Educación de adultos, Motivación, Trabajo cooperativo, Informática.

1 Presentación

Las nuevas tecnologías han cambiado nuestro modo de vida social así como nuestro modo de acceder a la información. El desarrollo acelerado del uso de las nuevas tecnologías y del internet móvil ha hecho que nuestra tarea como docentes tenga que adaptarse a estos nuevos desafíos sociales, personales y laborales. Según datos estadísticos del INE (2020) el teléfono móvil está presente en casi la totalidad de los hogares (99.5%). Del mismo estudio se desprende que las actividades más realizadas por la población de entre los 16 a los 74 años son: usar mensajería instantánea (90,3% mujeres, frente al 88,7% de hombres), buscar información sobre bienes o servicios (78,9 de hombres, frente al 77,7% mujeres) y recibir o enviar correos electrónicos (78,0 de hombres, frente al 74,7% mujeres). Todo esto conlleva a diseñar ambientes de aprendizaje ricos, diversos y contextualizados impensables hace unos años, para la educación y el aprendizaje.

Por todo ello, es clave en la educación de adultos apostar por aprendizajes en competencia digital para seguir disminuyendo la brecha digital generacional¹ en la que nos encontramos como vemos en el Gráfico 1. Debemos lograr que los alumnos mejoren sus aprendizajes con la utilización de las tecnologías de la información con el Smartphone como herramienta principal, al convertirse en imprescindible en el día a día.

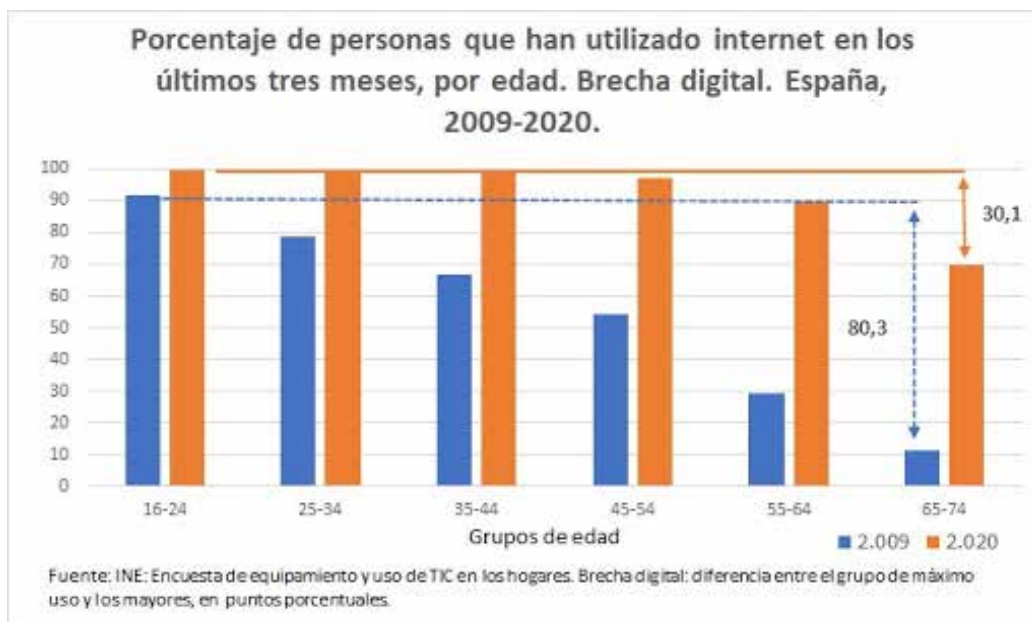


Gráfico 1. Porcentaje de personas que han utilizado internet en los últimos tres meses, por edad. Brecha digital. Fuente: CSIC (2020)

Diferentes estudios consideran el juego como motor para mejorar los procesos de aprendizaje al aumentar la motivación en el alumnado. El juego lleva un factor motivacional intrínseco (Gil y Prieto, 2019).

Algunos autores como Contreras y Equia (2016), Escaravajal y Martín (2019) y Daniel et al (2020) consideran que las actividades lúdicas son propias de las enseñanzas iniciales y de la educación secundaria. Aunque ya se empiezan a ser más frecuentes en la etapa universitaria. En la educación de adultos se están empezando a valorar los beneficios que reporta el juego a través de metodologías innovadoras y activas para el aprendizaje.

En esta experiencia que presentamos, vamos a proponer la yincana² como medio para el aprendizaje del uso de los Smartphone desde un enfoque socio-constructivista, enseñar al alumnado a convivir en la sociedad de la era digital propia y promover su desarrollo comunitario.

2 Objetivos

1. Conocer el barrio del Rabal de Zaragoza, sus monumentos y lugares más representativos.
2. Mejorar la competencia digital.
3. Aprender a trabajar en equipo con las nuevas tecnologías destacando las potencialidades del grupo como colectivo y asumiendo las limitaciones de cada uno de sus miembros.
4. Disminuir la brecha digital generacional.

(1) La brecha digital tiene su origen en diferentes factores: económicos, demográficos, culturales, lingüísticos, de género y generacionales. Nos centraremos en la Brecha digital generacional, es decir, "la distancia que separa a los nativos digitales de los inmigrantes digitales por lo que a la utilización de las nuevas tecnologías se refiere" (Martín, 2020:81).

(2) El diccionario de la Real Academia Española (2021) señala que yincana es una competición de carácter lúdico en la que los equipos que participan tienen que superar una serie de pruebas y obstáculos a lo largo de un recorrido.

3 Contextos de aplicación

La experiencia se desarrolló en el tercer trimestre del curso con el alumnado de los dos grupos de Informática. A la hora de preparar la actividad tuvimos en cuenta los siguientes aspectos: espacios, tiempo, número de participantes y su edad. El total del recorrido es de 2 km y es mayormente plano (Figura 1).



Figura 1. Perfil del recorrido de la yincana. Fuente: elaboración propia.

A continuación exponemos la organización de las pistas y el mapa (Figura 2). El punto de reunión será en el inicio del Puente de Piedra de la Margen Izquierda del río Ebro, justo al lado de la Prueba 1. Se les dará las normas y una hoja con tres códigos qr para utilizarlos durante la yincana (Figura 3).

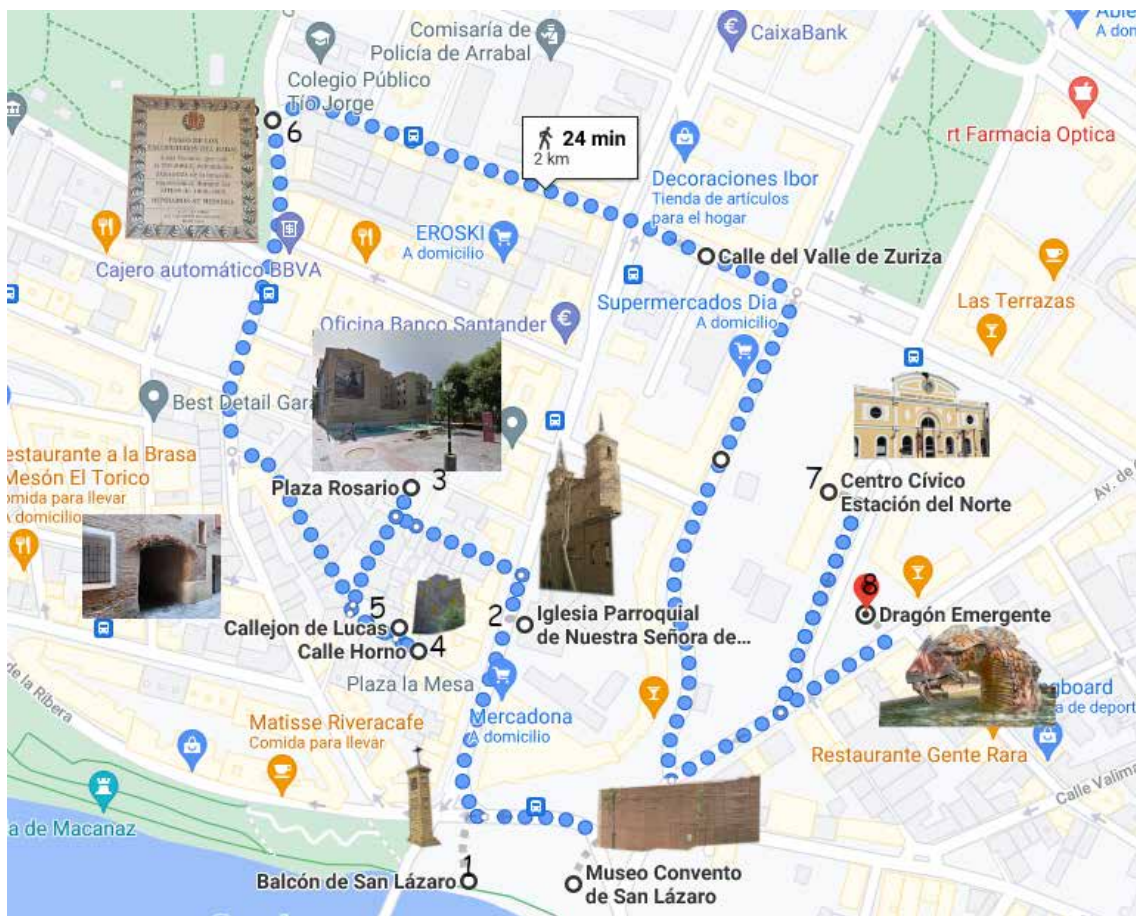


Figura 2. Mapa con las pruebas de la yincana. Fuente: elaboración propia



Pista 3



Final Pista 5



Final Pista 7

Figura 3. Códigos qr iniciales para las Pruebas 3, 5 y 7 . Fuente: elaboración propia

Prueba 1: Balcón de San Lázaro, Peirón conmemorativo del Bicentenario de la Liberación de Zaragoza y Convento de San Lázaro.

Los alumnos deberán realizar y mandar dos Selfie del grupo al WhatsApp del centro de adultos. El primer Selfie será delante de la puerta del convento indicando su nombre y, el segundo, del peirón que hay en esa zona. La pista que se le dará será: En la Guerra de la Independencia durante los Sitios de 1808 y 1809, el caserío del Rabal apenas ocupaba el espacio hoy limitado por las calles Sixto Celorrio, Valle de Zuriza y Matilde Sangüesa, con el añadido extramuros del convento de Jesús. Sin embargo, su importancia fue tal que la ciudad sólo pudo resistir dos días una vez hubo caído este Rabal, cortando toda posibilidad de llegada de refuerzos y permitiendo el bombardeo del corazón de la defensa: el Pilar. Uno de los conventos que tuvo importancia vital está muy cerca de donde estáis. Tiene relación con un balcón muy famoso por la caída de un autobús.

Prueba 2: Parroquia de Nuestra señora de Altabás.

Cerca del punto donde están hay una iglesia. Es la parroquia del Rabal. Tiene nombre aunque en la fachada no lo pone. Los alumnos deberán investigar cómo se llama esta iglesia, cuál es la escultura más importante que guarda en su interior y por qué se llama así. La respuesta, la tendrán que enviar por email al docente que está en el centro y les autorizará a leer la pista de la Prueba 3 que la tienen en el qr que se les facilitó al principio (Figura 3. Pista 3)

Prueba 3. Plaza del Rosario.

El grupo tendrá que desplazarse para acceder a una plaza del barrio en la que antiguamente se montaba un belén viviente. Además tiene nombre religioso y en ella se halla información de un vecino del Rabal que participó activamente en la Guerra de Independencia. Deberán enviar foto del panel de información de este personaje situado en la plaza y Selfie del mural pintado en la pared o foto de grupo en actitud de defensa de la ciudad frente a las tropas francesas.

Prueba 4: Murales Asalto III.

En este caso, la prueba no se trata de ir a un punto sino de recorrer un tramo. Deberán localizar un mural pintado por unos franceses que representa a seres de otro planeta. Y después otro mural en el que aparece vegetación. La prueba se superará si mandan correctamente por WhatsApp el número exacto de plantas amarillas que aparecen en este mural.

Prueba 5: Callejón de Lucas.

El punto de reunión al que deberán ir a continuación está en la puerta de una asociación cultural del barrio Rabal. Para acceder a él deberán de pasar por una calle... ¡con techo! Para obtener la siguiente pista deberán remitir una foto del grupo de esa calle por email.

Prueba 6: Parque Tío Jorge.

Continuamos la caminata por la zona. Ahora deberán buscar un paseo de unos héroes anónimos que tuvieron un papel muy importante en la Guerra de la Independencia y que es el eje principal de un espacio donde todos los años (que se puede) se conmemora otro hecho de armas. En Zaragoza es fiesta y la gente se reúne allí para comer (rancho)... y reivindicar. Para superar la pista deberán enviar por WhatsApp una foto de la placa con el nombre del paseo.

Prueba 7: La antigua Estación del Norte

Ahora hay que caminar un trecho ya que debéis llegar a un edificio emblemático de la zona. Lugar de encuentros y despedidas. Carbón, vapor y hierro. Caminante sí hay caminos, caminos de hierro... El grupo deberá encontrar y fotografiar el interior de la antigua Estación del Norte, ahora Centro Cívico, una placa que informa cuando se restauró.

Prueba 8: Dragón emergente del escultor Carlos Ochoa Fernández

Por último, se dirigirán a una fuente cercana de donde se encuentran. Representa a un ser mitológico que además de volar debía "comer gasolina". Está realizada a finales del siglo XX en fibra de vidrio y parece emerger de las aguas para recordar la leyenda de este habitante del Ebro. Tuvo problemas con un tal Jorge que se hizo bastante famoso y al que los librereros y floristas adoran.

4 Aplicación y resultados

Todos los alumnos acudieron a la hora establecida. Se hicieron los grupos y se les explicaron las normas. Se comprobó que todos tenían el número de móvil del centro para utilizar el WhatsApp durante la yincana y se hicieron dos grupos. A los siete alumnos que participaron se les pasó un cuestionario de evaluación inicial con Google Form para conocer qué sabían del barrio y, quince días después de hacer la actividad, se les volvió a pasar el mismo cuestionario. Para que no se juntarán ambos grupos se cambiaron de orden las pistas que se les daban.



Figura 4. Grupo A haciendo la encuesta de evaluación inicial. Fuente: elaboración propia

4.1. Aplicación de la yincana

Prueba 1: Balcón de San Lázaro, Peirón conmemorativo del Bicentenario de la Liberación de Zaragoza y Convento de San Lázaro.

Reciben el primer mensaje y algunos de los alumnos no sabían que era un Selfie ni sabían cómo hacerlo. Uno de los problemas que encontraron aquellos que sí sabían que era un Selfie pero que nunca había hecho uno era cómo poner el móvil para que aparecieran todos los integrantes del grupo en la imagen. El docente tuvo que explicarles cómo debían ajustar sus móviles para hacer Selfies y cómo debían de ponerse para que salieran. Simultáneamente aprendieron que puedes activar la cuenta atrás en el móvil a la hora de tomar fotografías, evitando de esta manera tocar la pantalla durante la captura.



Figura 5. Grupo B haciendo Selfie en el Convento de San Lázaro. Fuente: elaboración propia

Prueba 2: Parroquia de Nuestra señora de Altabás.

Ambos grupos conocen la parroquia y van directamente a ella con la pista que se les envió. Pero tienen serias dificultades para encontrar las respuestas a cuál es la escultura más importante que guarda en su interior y por qué se llama así la iglesia. Aunque en clases se les explicó y practicaron las búsquedas en internet durante la yincana tuvo que ser el docente el que les recordará como hacer búsquedas en Internet. La competitividad y motivación que ofrece el juego por llegar el primero provoca momentos de nerviosismo que hacen que no se paren a pensar la manera más eficaz para hallar lo que buscan. Tuvimos la suerte de encontrar la parroquia de Nuestra señora de Altabás abierta. Pudimos entrar a verla, nos explicaron más curiosidades de la Iglesia y surgieron otras dudas. Fue el docente, que en este momento de dudas aprovechó para pedir más búsquedas en internet para su solución. Una de las dudas fue el color de los cofrades que representan a la iglesia y su simbología.



Figura 6. Grupo B buscando información sobre la parroquia de Nuestra Señora de Altabás. Fuente: elaboración propia



Figura 7. Grupo B leyendo código qr para la prueba 3. Fuente: elaboración propia

Prueba 3. Plaza del Rosario.

Los grupos llegaron a la plaza y encontraron en los carteles informáticos códigos qr. En clase ya habíamos trabajado su lectura y en esta pista lo llevamos a cabo. La tarea que debían de mandar era enviar una foto del panel de información y un Selfie del mural pintado en la pared o foto de grupo en actitud de defensa de la ciudad frente a las tropas francesas. Ambos grupos fallaron, enviaron un Selfie de grupo pero no leyeron que debían de ponerse en actitud defensiva.



Figura 8. Grupo A fotografiando el mural pintado en la pared del Tío Jorge. Fuente: elaboración propia

Prueba 4: Murales Asalto III.

Antes de acudir al lugar donde aparecen las pinturas, los grupos deciden buscar la calle en Internet. Algunos de los alumnos siguen cometiendo los mismos errores en la búsqueda en Internet como les ocurrió en la prueba 1. El docente les avisa y subsanan el error.



Figura 9. Grupo B fotografiando una de las pinturas Murales Asalto III. Fuente: elaboración propia

Prueba 5: Callejón de Lucas.

Para acudir a la asociación cultural del barrio utilizaron Google maps. Trabajado también en las clases de informática previa a la yincana. Tuvieron el problema de seguir la flecha de posición de Google maps. De nuevo, el docente intervino para explicar cuál era la opción correcta de posición. Uno de los grupos se equivocó de asociación y tuvo que intervenir el docente dándoles una nueva pista para reconducirlo. Al llegar, enviaron una foto del grupo de esa calle por email. Con la respuesta correcta pudieron leer el código qr (Figura 2. Final Pista 5) y visualizar un video que habíamos subido al drive relativo al lugar donde se encontraban. El link es: <https://cutt.ly/Nmu0aVK> (Aragón TV, 2020)



Figura 10. Grupo B utilizando Google Maps. Fuente: elaboración propia



Figura 11. Grupo A visualizando video del código qr en el Callejón de Lucas. Fuente: elaboración propia

Prueba 6: Parque Tío Jorge.

El parque fue localizado fácilmente por los dos grupos así como la placa con el nombre del paseo. No tardaron mucho en llegar a su destino.



Figura 12. Fotografía del Grupo B de la placa del paseo de los Escopeteros del Rabal. Fuente: elaboración propia

Prueba 7: La antigua Estación del Norte

La séptima prueba fue la más complicada. Les costó más tiempo del pensado esclarecer el enigma de “Lugar de encuentros y despedidas. Carbón, vapor y hierro. Caminante sí hay caminos, caminos de hierro...” Finalmente lo consiguieron sin ayuda del docente. Al igual que en la pista 5, vieron un video explicativo de la zona: <https://cutt.ly/Smu9CXl> (Aragón TV, 2020) Allí se les ofreció la última pista para la prueba 8.

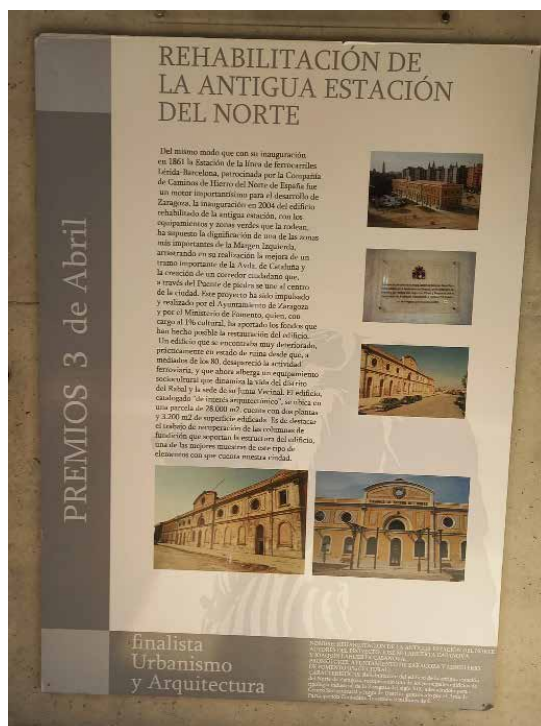


Figura 13. Fotografía del Grupo A de la placa informativa sobre la rehabilitación de la antigua Estación del Norte. Fuente: elaboración propia

Prueba 8: Dragón emergente del escultor Carlos Ochoa Fernández

No muy lejos de la antigua Estación del Norte se encuentra el Dragón emergente. Fue muy sencilla pero la más didáctica. En el cuestionario inicial tan sólo una persona acertó de donde era o se cree que es San Jorge.

4.2. Resultados de evaluación de contenidos

Como podemos ver en la Tabla 1 el alumnado ha adquirido contenidos que inicialmente desconocían.

“Hay cosas que pasan desapercibidas y pasamos por delante de ellas casi a diario y no sabemos muy bien su significado” [Alumno 4]

	Cuestionario inicial		Cuestionario final	
	Nº Aciertos (%)	Nº Errores (%)	Nº Aciertos (%)	Nº Errores (%)
Item 1. ¿Sabes que es un peirón?	7 (100)	0 (0)	7 (100)	0 (0)
Item 2. ¿Cómo se llama la parroquia del Rabal?	7 (100)	0 (0)	7 (100)	0 (0)
Item 3. ¿Cómo se llamaba el general que comandaba las tropas aragonesas en los Sitios de Zaragoza?	7 (100)	0 (0)	7 (100)	0 (0)
Item 5. ¿De qué material se construían las casas antiguamente en Zaragoza?	3 (42.9)	4 (57.1)	7 (100)	0 (0)

Item 6. ¿En qué año se inició la guerra de la Independencia?	6 (85.7)	1 (14.3)	7 (100)	0 (0)
Item 7. ¿De dónde era San Jorge?	1 (14.3)	6 (85.7)	7 (100)	0 (0)
Item 8. ¿Cómo se llamaba el Jefe de las tropas que invadieron España en la Guerra de la Independencia	7 (100)	0 (0)	7 (100)	0 (0)

Tabla 1. Resultados de la evaluación inicial y final de contenidos de la Historia del barrio del Rabal de Zaragoza. Fuente: elaboración propia

4.3. Resultados de evaluación de la metodología a través de la yincana

Todo el alumnado ha valorado positivamente la actividad. La nota media que le ponen a la actividad es de un 8,86 (ítem 9). Entre los puntos fuertes de la experiencia destacamos que han conocido mejor el barrio, de una forma divertida, lúdica y educativa.

“Hay cosas que pasan desapercibidas y pasamos por delante de ellas casi a diario y no sabemos muy bien su significado.” [Alumno 3]

“Ha sido muy gratificante compartir de manera distendida con profesores y compañeros esta actividad y compartir y aprender de todos. También me ha sorprendido gratamente, la cantidad de historia e información que guarda la parroquia de Altabás. Digna de ser repasada “de a pocos” para ir memorizando datos.” [Alumno 4]

“Que hay que pararse a leer las inscripciones de vez en cuando para tener una información exhaustiva de los monumentos, monolitos. Tomar nota de lo más esencial para poder instruirte para que si en un momento determinado alguien te pregunta, puedas al menos darle un detalle.” [Alumno 5]

“Interesante e instructiva.” [Alumno 6]

El trabajo en equipo y el compañerismo entre alumnos y con los docentes es otro de los aspectos fuertes que han valorado positivamente:

“La convivencia con los compañeros y profesores divertida y más relajada fuera de la tensión dubitativa que crean a veces los ordenadores cuando no aciertas en algún ejercicio.” [Alumno 3]

Todo el alumnado recomendaría volver a hacer esta actividad en cursos posteriores y que se hagan en otros cursos como podemos ver en la siguiente tabla:

	1	2	3	4	5
	Nº (%)	Nº (%)	Nº (%)	Nº (%)	Nº (%)
Item 10. ¿Te ha resultado útil esta actividad para mejorar los contenidos de la asignatura de Informática?	0 0%	0 0%	1 14.4%	3 42.8%	3 42.8%
Item 11. En tu opinión, ¿este tipo de actividades favorece vuestro aprendizaje?	0 0%	0 0%	0 0%	1 14.4%	6 85.6%
Item 12. ¿Estas satisfecho de haber realizado esta yincana por el barrio?	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	8 100%

Tabla 2. Valoración de la yincana por parte del alumnado. Fuente: elaboración propia

Uno de los alumnos también corrobora estos datos:

“Creo que de vez en cuando está muy interesante hacer cosas de este estilo” [Alumno 7]

5 Conclusiones

La yincana como metodología innovadora para aprender de otra forma y donde el alumno fuera participante activo de su proceso de aprendizaje ha conseguido alcanzar los objetivos planteados. En concreto, podemos decir que la metodología utilizada ha permitido mejorar:

1. La competencia digital ya que han puesto en práctica los conocimientos y herramientas que hemos tratado en clase.
2. La competencia social y ciudadana ya que han ampliado sus conocimientos de la zona en la que viven integrando la geografía urbana y los acontecimientos históricos.
3. Han desarrollado el trabajo en equipo ya que ha sido necesaria la colaboración para poder llegar al final del ejercicio.
4. La competencia lingüística ya que han tenido que interpretar las pistas que se les han hecho llegar para poder avanzar en la prueba.
5. Han mejorado la competencia del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor al decidir itinerarios, a relacionar sus conocimientos con el entorno ya decidir cómo actuar en cada momento.
6. Por último han mejorado la competencia de conciencia y expresiones culturales ya que la base del recorrido es el conocimiento de los hechos históricos que ocurrieron en la zona que recorren.

La actividad ha resultado altamente satisfactoria, ha reforzado la autoestima de los alumnos y ha fortalecido los lazos que los unen, han escuchado todas las sugerencias a la hora de tomar decisiones y estas han sido aceptadas por todo el grupo eligiendo la más adecuada.

Desde el punto de vista académico los alumnos han puesto en práctica aquellos conocimientos y técnicas aprendidas en el aula de forma responsable y con seguridad. Uso del móvil como canal de comunicación, de cámara de fotos o vídeo, uso para la lectura de códigos QR, uso del mismo como ordenador, del buscador y de mapas digitales. Uso del correo electrónico y del procesador de textos.

Esta actividad forma parte de un conjunto más amplio de actividades que tienen como objetivo fomentar la motivación en el aula de informática y disminuir la brecha digital generacional.

6 Referencias

Aragón TV (2020). *Un paseo por el viejo Rabal*. Youtube. Recuperado el 01 de junio, 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=Snej9GdlnQ>

Contreras, R. S. y Equia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Instituto de la comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.

Consejo Superior de Investigaciones Científicas (2020). *Envejecimiento en Red*. Recuperado el 24 de junio, 2021 de <http://envejecimientoenred.es/las-personas-mayores-reducen-la-brecha-digital/>

Daniel, M^a. J., Tabernero, B. y Marcos, C. (2020). LA YINCANA: un recurso formativo en la enseñanza superior. En C. López (Ed.), *Aulas innovadoras en la formación de los futuros educadores de Educación Secundaria: modelos y experiencias en el Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idioma* (115-134). Universidad de Salamanca.

Escaravajal, J. C. y Martín, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8 (1), 97-109.

Gil, J. y Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14 (1), 91-121.

Instituto Nacional de Estadística (2020). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperado el 28 de junio, 2021 de https://www.ine.es/prensa/tich_2020.pdf

Martín, R. (2020). La brecha digital generacional. *Temas Laborales*, 151, 77-93.

Real Academia Española (2021). Diccionario de la lengua española. Recuperado el 25 de junio, 2021 de <https://dle.rae.es/yincana>

