

## Yincana en Educación para adultos como recurso didáctico y motivador para el aula de informática

Somos Juanjo Mejías y Chema de Frutos, profesores de Informática básica en el CPEPA Margen Izquierda. Gestionamos los aprendizajes del alumnado de informática del centro. Alumnos con carencias importantes en el conocimiento y uso de las TIC, pero con conciencia de la necesidad de tener acceso a ellas para evitar la brecha digital, para mantener su autoestima y para participar activamente en la sociedad.

Mostramos una propuesta práctica de yincana en el que se hace un recorrido por el barrio del Rabal 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.



## Yincana en Educación para adultos como recurso didáctico y motivador para el aula de informática

- El correo electrónico como medio de comunicación personal, laboral o administrativa
- Herramientas de comunicación asíncrona en dispositivos fijos y móviles (WhatsApp).
- Otras herramientas online: qr, drive y vídeos.
- Uso recreativo de las TIC y gestión responsable del tiempo.

### Recursos y Herramientas utilizados.

- Herramientas Google: Gmail, Drive, Form y Maps.
- Lector códigos qr
- Smartphone
- WhatsApp
- Youtube

### Desarrollo de la actividad.

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.

## Yincana en Educación para adultos como recurso didáctico y motivador para el aula de informática

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).

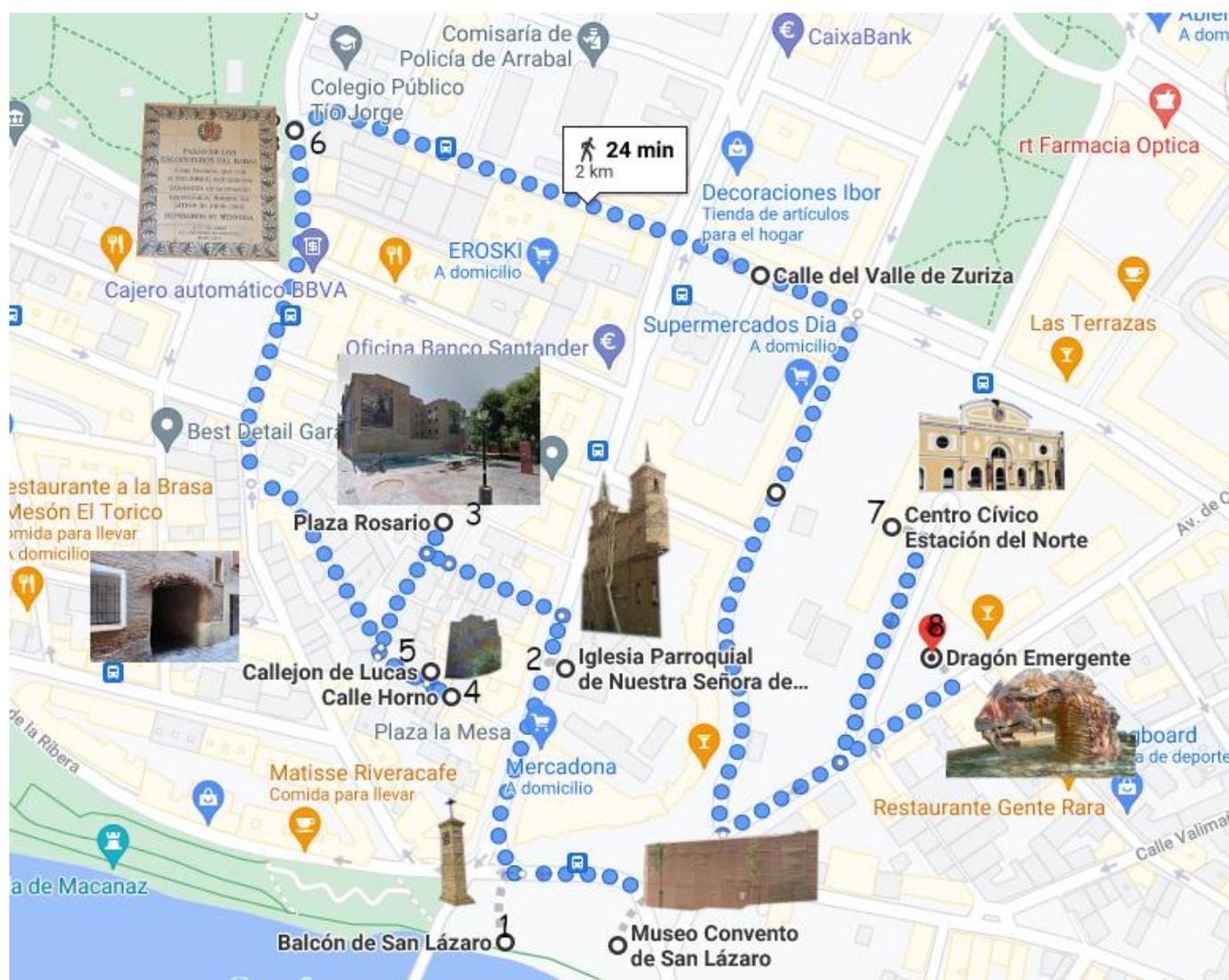


Figura 2. Mapa con las pruebas de la yincana. Fuente: elaboración propia



*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.

El alumnado deberá 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*

## Yincana en Educación para adultos como recurso didáctico y motivador para el aula de informática

*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.

## Yincana en Educación para adultos como recurso didáctico y motivador para el aula de informática



### 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.

## Yincana en Educación para adultos como recurso didáctico y motivador para el aula de informática

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.

## Yincana en Educación para adultos como recurso didáctico y motivador para el aula de informática



### 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 WhastApp 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 librerías y floristas adoran.

Todo el alumnado valoró positivamente la actividad. La nota media que le ponen a la actividad es de un 8,86. Entre los puntos fuertes de la experiencia destacamos que han conocido mejor el barrio, de una forma divertida, lúdica y educativa. El trabajo en equipo y el compañerismo entre alumnado y con los docentes es otro de los aspectos fuertes que han valorado positivamente.

Os dejamos el vídeo de nuestra participación en el III Congreso de Innovación Educativa celebrado en Zaragoza.

Juanjo Mejías

Chema de Frutos

Yincana en Educación para adultos como recurso didáctico y  
motivador para el aula de informática

CPEPA Margen Izquierda (Zaragoza)