

¿Qué es una Gymkana?

Intervención didáctica en las Áreas de Expresión Artística y Corporal



José Manuel Armada Crespo

ÍNDICE

- Pero...¿Una gymkana qué es?
- ¿Dónde?¿Cómo?¿Cuánto dura?
- Gymkana inclusiva
- Y eso...¿Cómo lo vamos a hacer?
- ¡Qué buen ambiente!
- Modelo de ficha
- Bibliografía

Pero...¿Una gymkana qué es?



- Es un conjunto de juegos y actividades de diversa índole, que se desarrolla normalmente al aire libre, en un orden establecido.
- Se suele participar de manera grupal. Diferentes habilidades.
- Se busca obtener la máxima puntuación, superando así al resto de grupos. Competición.

¿Dónde? ¿Cómo? ¿Cuánto dura?



- Se desarrolla en espacios amplios, donde se establecen una serie de postas con diversas pruebas que los grupos deben superar.
- Las actividades pueden ser de equilibrio, conocimientos, velocidad, acertijos...
- La duración viene determinada por la actividad, pero sobre todo por la energía del grupo.



Gymkana inclusiva



- Se trataría de una serie de juegos y actividades encaminadas a fomentar la inclusión entre el alumnado, atendiendo a los fundamentos de la misma.
- Teoría de las 3 P (Muntaner, 2009).
- Juegos cooperativos, creatividad, etc... Propuesta cooperativa que reúna a todos los grupos. Sensación de éxito (Pujolás, 2003)

Y eso...¿Cómo lo vamos a hacer?



- Vamos a usar diferentes espacios de la facultad.
- Cada grupo se encargará de una posta, así como de los materiales.
- **Importante:** Actividades motivantes para el alumnado. Ritmos
- Propuesta final que reúne a todos los grupos.

¡Qué buen ambiente!



- Para que la gymkana sea más atractiva y motivante, es muy importante ambientar las zonas, en función de la temática elegida, o de la prueba en concreto.
- La ambientación se consigue mediante disfraces, atrezzo, música o materiales que favorezca la creación de pruebas y espacios que generen en el alumnado interés por la actividad.

Modelo de ficha

Nombre del juego

Nombre atractivo y sugerente que permita conocer que actividad se va a desarrollar en el juego.

Objetivos

Que habilidades se pretende desarrollar con la propuesta. En infinitivo. Ejemplo:

- Romper el hielo y aprenderse los nombres

¿Cómo se juega?

Explicación del desarrollo del juego. Como se juega explicado de manera sencilla.

Otras consignas

Se trata de aquellas pautas que permiten modificar o progresar en el juego.

Tener en cuenta

Cuestiones que son interesantes resaltar para que la actividad se desarrolle o sea puesta en marcha de manera correcta.

Variantes

Es la incorporación de diferentes elementos al juego o modificaciones que varían la manera en la que se realiza el mismo.

Duración

Tiempo estimado de duración de la propuesta, teniendo en cuenta que puede variar según las necesidades e intereses de los y las participantes.

Materiales

Conjunto de recursos necesarios para poner en marcha la propuesta.

Bibliografía

- Mantovani, A. y Morales, R. (2009). *Juegos para un taller de teatro. Más de 200 propuestas para expresar y comunicar en la escuela*. Bilbao: Artezblai S.L.
- Muntaner, J.J. (2009). *Escuela y discapacidad intelectual. Propuestas para trabajar en el aula ordinaria*. Alcalá de Guadaira (Sevilla): MAD S.L.
- Pujolás, P. (2003). El aprendizaje cooperativo: Algunas Ideas prácticas. Recuperado de:
http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.cooperativo/AC_Algunasideaspracticass_Pujolas_21p.pdf