



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

EL GRAN
JUEGO
DEL LIBRO

Yincana literaria por las
librerías y calles de Málaga

14.01.2022
OPERACIÓN REVERSO

GUÍA DE LA ACTIVIDAD

uma
editorial

UMA Divulga

GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO
DE CIENCIA
E INNOVACIÓN

FECYT
INNOVACIÓN

UCC-I
RED DE UNIDADES DE
CULTURA CIENTÍFICA
Y DE LA INNOVACIÓN

ÍNDICE

- 1 Descripción de la actividad
- 2 Horario previsto
- 3 Rutas
- 4 Materiales y recursos
- 5 Consideraciones para el profesorado

1.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

EL JUEGO CONSISTE EN REALIZAR UN RECORRIDO POR LA CIUDAD EN EL QUE SE VAN SUPERANDO UNA SERIE DE PRUEBAS

Itinerarios diferenciados. Cada clase se convierte en un equipo de agentes secretos que debe completar su misión. Para ello, se organiza en tres grupos colaborativos que realizan rutas distintas. El punto de encuentro, tanto al inicio como al final de la yincana, es el Rectorado.

Autores y libros de UMA editorial. En la dinámica del juego se involucra a algunos autores de los 13 volúmenes que forman parte del hilo conductor de la actividad.

Visita a las librerías. Los participantes encontrarán en las librerías colaboradoras los títulos que le llevan a cada una de las pistas.

Librería rayuela

librería
luces



PROTEO
librerías



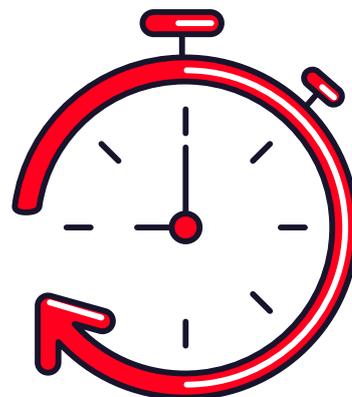
TOP SECRET

2.

HORARIO PREVISTO

El evento se desarrolla en horario lectivo. Será el próximo **viernes 14 de enero de 2022.**

Duración aproximada:
4 horas y media.



9:30 HORAS

LLEGADA AL RECTORADO

Presentación, organización de grupos y prueba de ingenio

10:00 HORAS

INICIO DE LA YINCANA

Recorrido por las calles de Málaga y visita a las librerías

13:30 HORAS

VUELTA AL RECTORADO

Entrega de diplomas y despedida

14:00 HORAS

FIN DE LA ACTIVIDAD

LUGAR

INICIO Y FIN DE LA ACTIVIDAD
EDIFICIO DEL RECTORADO
Avenida Cervantes, 2

La **Operación Reverso** es la misión asignada a los equipos de agentes especiales. Tienen un tiempo límite para encontrar las palabras que faltan en una composición poética y descubrir a su autor.

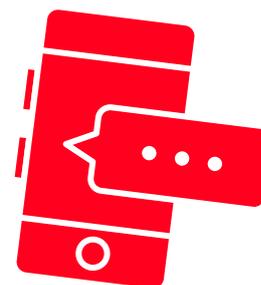
Cada equipo se divide en tres grupos que realizan sus pesquisas por rutas diferentes y visitando las librerías colaboradoras.



4. MATERIALES Y RECURSOS

MATERIAL QUE APORTAN LOS PARTICIPANTES

El uso de un teléfono inteligente por grupo es un requisito imprescindible para realizar la yincana literaria. Para su desarrollo se utilizará Google Classroom y Google My Maps.

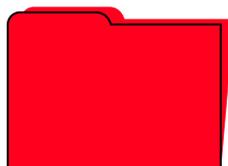


MATERIAL QUE APORTA LA ORGANIZACIÓN

Acreditaciones



Carpeta



Gorras



7 sobres por grupo



Cronómetro



7 tarjetas
con
pistas



Las librerías
estamparán un
sello en el mapa
del grupo por cada
visita realizada

5. CONSIDERACIONES PARA EL PROFESORADO

INSCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none">• La actividad requiere de la inscripción previa de los participantes a través de un formulario.
ORGANIZACIÓN DE LOS GRUPOS	<ul style="list-style-type: none">• La organización de los tres grupos por clase debe realizarse con anterioridad al evento.
CUMPLIMIENTO DE LAS NORMAS	<ul style="list-style-type: none">• El profesorado comunicará a los participantes las normas del juego y velará por su cumplimiento.
REQUISITOS PARA EL JUEGO	<ul style="list-style-type: none">• Corresponde al centro designar acompañantes para los grupos. Se necesita un teléfono inteligente por cada grupo.
PLANIFICACIÓN PREVIA	<ul style="list-style-type: none">• Antes del día del evento, se celebrará una sesión informativa para coordinar la actividad.