Gymkhana fotográfica cultural por el centro de Madrid

Paloma Puente Ortega
Universidad Francisco de Vitoria

"*Learning by experience: gymkhana fotográfica como herramienta de evaluación global*" es un proyecto de innovación docente aprobado por el Instituto de innovación de la Universidad Francisco de Vitoria, en la convocatoria del curso 2016-2017.

En el contexto de los cursos cuatrimestrales de español de la universidad, planteamos la necesidad de evaluar, de una manera lúdica y motivadora, el aprendizaje y las competencias que desarrollaban los alumnos internacionales (programa Erasmus) durante su formación en el *Campus*. El proyecto se está llevando a cabo en dos fases, la primera de ellas con la *Gymkhana por el campus de la universidad* y la segunda fase *con la Gymkhana por el centro de Madrid.*

En este artículo, presentaremos brevemente el desarrollo y resultados de la primera fase. A continuación, explicaremos cómo diseñar la misma actividad por el centro de Madrid y cómo adaptarlo en otros grupos y ciudades.

1. Competencias y resultados de aprendizaje

El R.D. 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, define las competencias y resultados de aprendizaje que los alumnos universitarios deben desarrollar a lo largo de sus estudios de Grado y Máster. Por su parte, el *Marco Común de Referencia para las Lenguas* (2002) define el nivel de lengua de los alumnos extranjeros.

Ambos documentos nos han servido de base para definir cuáles son las competencias y resultados que debían adquirir los alumnos internacionales para poder aprovechar con éxito sus estudios en la universidad.

Competencias	**Resultados de aprendizaje**
Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado (R.D.1393/2007).	Se expresan con claridad y pueden comunicarse en español
Conocer y desarrollar las habilidades interpersonales de comunicación.	Los correspondientes a su nivel de lengua.
Saber aprender	Se implica en el proceso de evaluación y reconoce la necesidad o no, de formación en español.
Saber: el conocimiento del mundo.	Analiza su experiencia de estudiar en nuestra universidad.

Saber ser: desarrollo de la competencia "existencial".	Identifica objetivos personales, académicos y profesionales.
Saber hacer: destrezas y habilidades	Colabora y aporta al grupo. Trabaja en equipo. Identifica las dificultades y busca las soluciones.
Respeto y diálogo frente a otras culturas	Reconoce y acepta las diferencias culturales.

Tabla 1. Competencias y resultados de aprendizaje. Programa de español para extranjeros. UFV

2. Gymkhana por el campus de la universidad

El objetivo principal es familiarizarse con el campus para poder integrarse de manera rápida y eficaz en la vida universitaria y poner en juego competencias como, el trabajo en grupo o el liderazgo. El grupo de alumnos era de diferentes nacionalidades incluidas en el programa ERASMUS. La actividad se realiza durante 2 horas, en horario de clase.

El profesor necesita como único recurso un ordenador de mesa, un proyector y un cable que permita pasar las fotos del móvil a la pantalla para proyectarlo al grupo. Además, el profesor debe tener un móvil con WhatsApp.

2.1. ¿Qué tiene que hacer el profesor para llevar a cabo la actividad?

1. Dar las instrucciones de la actividad.
2. Observación y seguimiento de los alumnos por el campus.
3. Motivación y control por WhatsApp.
4. Pasar las fotos del móvil al ordenador de mesa para su presentación.
5. Recibir a los alumnos en el aula.
6. Puesta en común.
7. Evaluación cualitativa de la experiencia.

2.2. Instrucciones

Presentamos a continuación las instrucciones que se les da a los alumnos. El formato que elegimos fue incluir todo lo necesario en un folleto en papel que les sirviera de guía durante la Gymkhana.

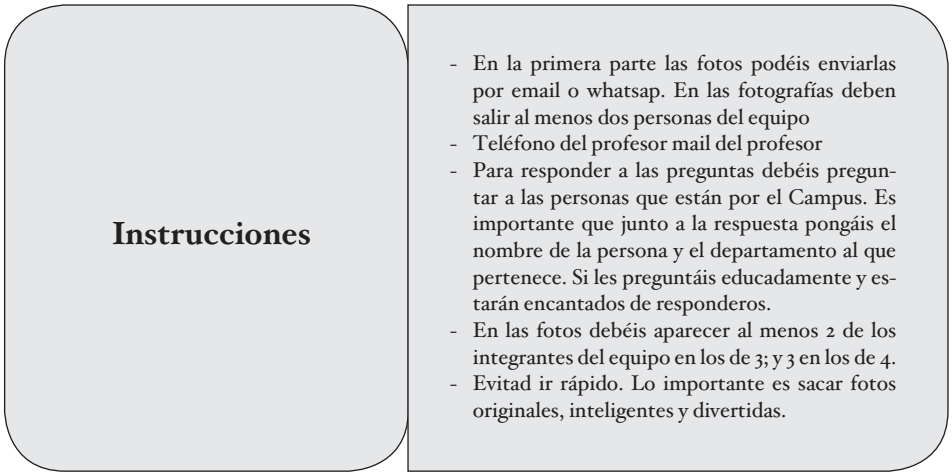

Figura 1. Gymkhana por el Campus: instrucciones

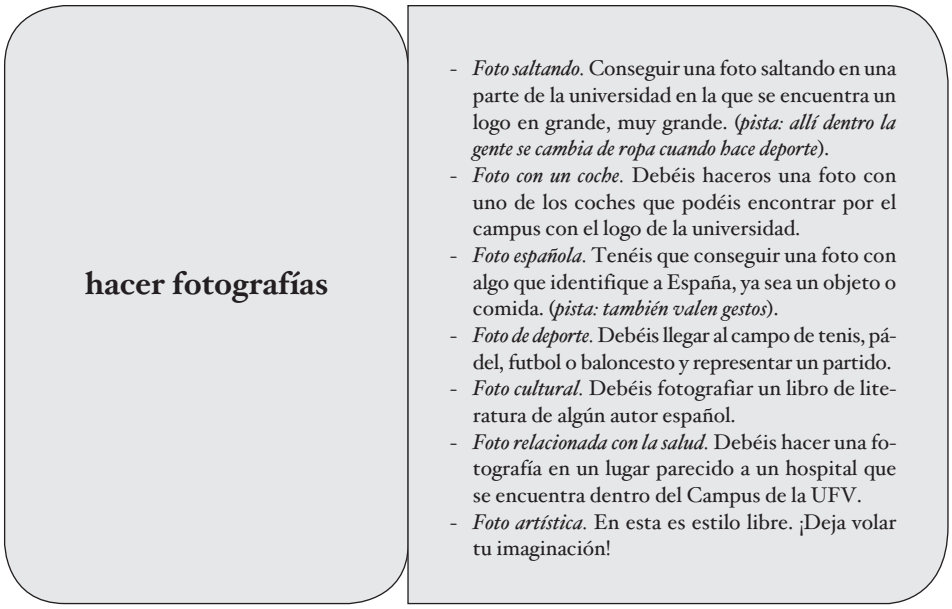

Figura 2. Gymkhana por el Campus: tipo de fotografías

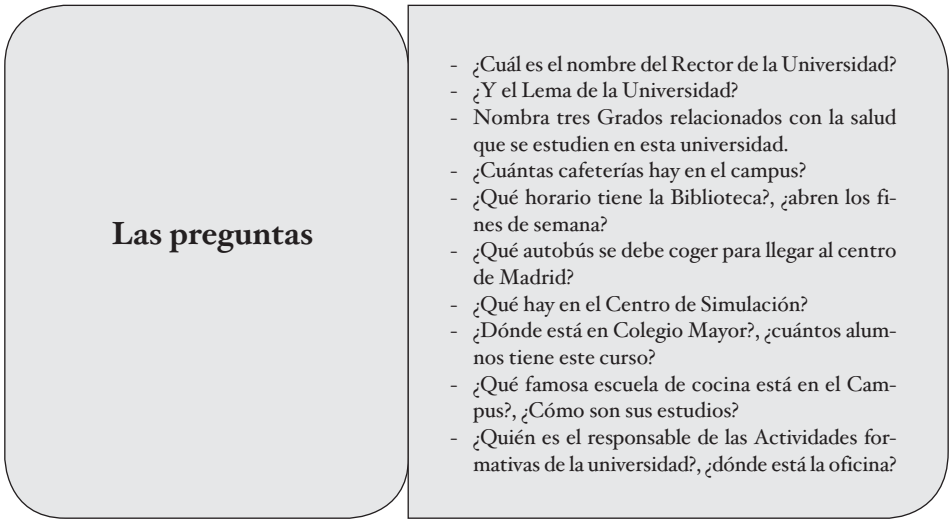

Figura 3. Gymkhana por el Campus: preguntas

2.3. Evaluación

Se realizan dos tipos de evaluación:

a. Una autoevaluación oral de la experiencia, que nos permitió conocer de manera cualitativa y directa los resultados de la *Gymkhana* con preguntas en grupo, del tipo:

   1. ¿Qué tal la experiencia?
   2. ¿Quién ha sido el responsable de tu equipo?, ¿por qué?, ¿cómo lo habéis elegido?
   3. ¿Habéis tenido alguna dificultad?, ¿cómo la habéis resuelto?
   4. ¿Os ha resultado fácil hacer las fotos?, ¿quién y cómo ha decidido el lugar de las fotos?
   5. ¿Y las preguntas?, ¿habéis hablado con otros estudiantes?
   6. ¿Habéis encontrado fácilmente los sitios?
   7. ¿Quién ha consultado internet?

b. Una vez presentadas las fotografías de todos los equipos, son los propios alumnos quienes eligen, cuáles han sido las mejores.

3. Gymkhana por el centro de Madrid

El objetivo principal en este caso es más específico. Los alumnos ya llevan unos meses viviendo y estudiando español en Madrid, por lo que ya conocen perfectamente el campus donde estudian y están familiarizados con el barrio donde viven, pero quizá no conocen tanto el centro de Madrid. En este caso los objetivos que queremos conseguir

son: desarrollar determinadas competencias y comprobar si han mejorado su capacidad de comunicarse y resolver problemas en español.

El grupo de alumnos vuelve a ser de diferentes nacionalidades, incluidas en el programa Erasmus.

La *Gymkhana por el centro de Madrid* se realiza fuera del campus, por lo que el horario habría que pactarlo con los alumnos y con el centro donde estemos impartiendo nuestras clases. La duración de la actividad por Madrid es de 3 horas y la puesta en común, premios al mejor equipo y evaluación de la actividad se realiza en la siguiente clase en el aula de español.

Para la evaluación, además de la autoevaluación oral en grupo, se ha diseñado *una rúbrica* que incluye el detalle de las competencias que queremos evaluar. De todas las competencias seleccionamos en esta fase, dos de ellas para su evaluación: *trabajo en equipo y liderazgo*.

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS		1	2	3	4	5	6
LIDERAZGO	Toma de decisiones.						
	Distribución de los tiempos.						
	Distribución de papeles, tareas, etc.						
TRABAJO EN EQUIPO	Facilita la organización.						
	Aporta ideas al equipo.						
	Escucha con atención.						
	Colabora activamente.						

Tabla 2. Rúbrica de evaluación de competencias. Programa de español para extranjeros. UFV

4. Taller: diseño de una Gymkhana fotográfica

En el taller trabajamos en grupo, diferentes propuestas de Gymkhana, a partir de la ficha que incluimos a continuación. Lo diferencial de esta actividad es que puede ser adaptada por cualquier profesor, para cualquier grupo y a desarrollar en cualquier espacio que decidamos.

Para ello, necesitamos tener en cuenta los aspectos de la ficha. Lo primero que se debe plantear el profesor es, para quién quiere hacer esta actividad, con qué objetivos y en qué contexto la realizaría (universidad, escuela de idiomas, ciudad grande, pequeña, español general, español con fines específicos, etc.).

En segundo lugar, es importante tener en cuenta el número de alumnos para poder hacer como mínimo tres grupos de dos o tres.

En tercer lugar, decidir el itinerario y el tiempo que de que se dispone para hacerla y el tipo de fotos que quiere plantear.

Por último, es muy importante que el profesor defina y les cuente a los alumnos cómo se va a evaluar.

FICHA PARA EL DISEÑO DE UNA GYMKHANA POR EL CENTRO DE UNA CIUDAD PROPUESTA MODELO	
EL GRUPO	Estudiantes universitarios internacionales.
COMPETENCIAS	Trabajo en equipo, competencia comunicativa, resolución de conflictos.
EL ESPACIO	De Callao a Sol; de Sol a Opera.
EL TIEMPO	3 horas.
TIPO DE ACCIONES	5 fotografías, preguntas, resolución de un enigma.
TIPO DE FOTOS	Artística, deportiva, cultural, identidad española, español salud.
DATOS DE ENVIO FOTOS Y DOCS	Teléfono, mail, nube.
PUNTO DE SALIDA Y LLEGADA	Metro Callao. Delante de un gran caballo en los Jardines de un palacio Real.
OBSERVACIONES	**TAREA FINAL: PRESENTACIÓN DE LAS FOTOS Y/O VIDEO**

Tabla 3. Propuesta de Gymkhana por Madrid

5. Conclusión

Por primera vez, los alumnos demostraron ser capaces de superar los primeros retos de comunicarse en español, más allá de las necesidades que puedan tener en el aula. A través de ambas actividades, los alumnos se han encontrado en situaciones reales como *pedir información* o *resolver tareas* sencillas dentro del campus o *decidir qué camino tomar* para llegar antes al siguiente lugar. Algunos ejemplos:

(1) Para algunos de ellos, era la primera vez que tenían que buscar información en español.

(2) Los alumnos se han encontrado con el reto de hablar con desconocidos para pedir información (en la biblioteca del campus, en una cafetería, o a gente corriente de la calle por Madrid...).

(3) Conseguir hacer una foto de grupo con otros estudiantes españoles del Campus les obligó a comunicarse con estudiantes españoles.

(4) Usar el vocabulario, estructuras y fórmulas aprendidas para hacerse entender por Madrid.

(5) Poner en juego su competencia comunicativa para terminar a tiempo las pruebas.

(6) Demostrar su trabajo en equipo y liderazgo seleccionando quién lo ha hecho mejor y por qué.

Por último, señalo que he podido comprobar que el aprendizaje mejora sustancialmente si conseguimos que los alumnos estén motivados y le vean el sentido a lo que les proponemos en nuestras clases. La actividad presentada se puede adaptar a cualquier grupo de alumnos en función de sus necesidades: si es una escuela de negocios el objetivo se centrará en reforzar las competencias profesionales; si es un grupo de estudiantes universitarios recién llegados a tu ciudad, el objetivo será evaluar otro tipo de competencias que necesiten para integrarse en nuestra sociedad.

Os animo a que diseñéis actividades lúdicas que les permita, sentirse bien con el grupo y con el idioma que está estudiando.

Referencias Bibliográficas

AGUADED, J. I. y CABERO, J. (2013): *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad*, Madrid: Alianza Editorial.

ARNOLD MORGAN, JANE y RIQUEL GARCÍA (2014): *Incrementando la motivación en la clase de ELE: el uso de la gamificación en el aula*, Sevilla: Universidad de Sevilla.

BYRAM, M. y FLEMING, M. (2001): *Perspectivas interculturales en el aprendizaje de idiomas: enfoques a través del teatro y la etnografía,* Cambridge: Cambridge University Press.

CABERO, J., DÍAZ, V. & MORO, A. (2011): "Creación de un entorno personal para el aprendizaje: desarrollo de una experiencia", *Edutec, Revista electrónica de tecnología educativa*, 38, 1-13.

ESTAIR, S. y FERNÁNDEZ, S. (2013): *Competencia docente en lenguas extranjeras y formación de profesores. Un enfoque de acción,* Madrid: Edinumen.

FIGUERAS, N. y PUIG, F. (2013): *Pautas para la evaluación del español como Lengua Extranjera*, Madrid: Edinumen.

GARTON, S. y GRAVES, K. (2014): *International perspectives on materials in ELT*, England: Due Garton and Keith Richards edited.

LLOBERA, M. (1995): *En Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*, Madrid: Edelsa.

KUMARAVADIVELU, B. (2012): *Language teacher education for a global society: a modular model for knowing, analyzing, recognizing, doing, and seeing*, New York: Routledge/Taylor and Francis.

MORNEO, C. (2011): *Materiales, estrategias y recursos para la enseñanza del español como 2/ L.*, Madrid: Arco/Libros.

TEIXES, F. (2014): *Gamificación*, Madrid: Editorial UOC.
VILLALBA, C. P. (2009): "La evaluación de la comprensión oral en el aula de E/LE", *MarcoELE: Revista de didáctica*, 9, 12.