De avatares a disfraces:
la caracterización como herramienta de evaluación de la expresión oral

EXPOUNIVERSITAS *Forum de Innovación e Investigación Universitaria*

Sara Vázquez Rodríguez

Departamento de Didácticas Especiais
Área de Didáctica da Lingua e a Literatura
Facultade de Educación e Traballo Social.
Campus de Ourense. Universidade de Vigo

Introducción

Esta investigación presenta la buena aceptación de una actividad evaluativa innovadora en la asignatura "Lengua Francesa y su Didáctica": creación de un personaje ficticio y su presentación a través de un vídeo.

Anteriormente, la actividad consistía en la creación de un avatar digital, lo que favorecía evitar la repetitividad en las presentaciones, que de otro modo reflejarían en su mayoría las experiencias personales de un grupo con características similares.

Esta estrategia incentivaba la creatividad en la construcción de personajes y ampliaba el repertorio lingüístico del alumnado, ya que les permitía desarrollar narrativas más variadas y alejadas de su propia realidad.

Metodología

- **Contexto**
  Asignatura: Lengua Francesa y su Didáctica
  Periodo: 1er cuatrimestre del curso 2024-25
- **Sujetos**
  31 estudiantes del Grado de Educación Primaria, Campus de Ourense, Universidade de Vigo.
- **Instrumento de evaluación**
  Reflexiones sobre el aprendizaje.
  Valoración de la actividad.
  Puesta en común en clase.

Justificación del cambio de actividad

Con la creación de avatares:

- El alumnado dedicaba demasiado tiempo a buscar y aprender a manejar una aplicación adecuada.
- El avance de la Inteligencia Artificial ha permitido la creación de vídeos automatizados e incluso la recreación de la voz del alumnado, lo que reduce el esfuerzo lingüístico real y plantea desafíos en la autenticidad del aprendizaje.
- Se dificultaba la expresión corporal y emocional, aspectos clave en la comunicación oral.

En su lugar, se propuso al estudiatado grabarse a sí mismos empleando disfraces o caracterización, pues, según diversos estudios, estos recursos han demostrado ser beneficiosos en el ámbito educativo:

- Ayuda a fomentar la participación del alumnado más tímido, ya que el disfraz actúa como liberador del estrés (Rollinat-Levasseur, 2015, p. 253).
- Facilita la identificación con un personaje (Pierré y Treffandier, 2012, p. 46).

Desarrollo de la actividad

1. Elaboración de la tarea
Creación de un personaje ficticio (nombre, edad, nacionalidad, apariencia, profesión, etc.).
Redacción de su presentación y descripción empleando las estructura lingüísticas trabajadas en clase.
Grabación de un vídeo (duración máxima: 2 minutos) caracterizados mediante maquillaje, accesorios o disfraces.

2. Entrega y autoevaluación
Subida del vídeo en formato mp4 a Moovi.
Entrega de la descripción escrita en formato PDF.
Reflexión sobre el aprendizaje y valoración de la actividad.

3. Visionado en clase

Resultados

Los resultados indican una recepción positiva de la actividad:

- **Se mantiene la práctica efectiva del idioma**: "Es una buena forma de recordar y afianzar los conocimientos adquiridos sobre francés hasta el momento."; "Cada vez que pronuncias mal una palabra te sientes motivado a repetir el vídeo y pronunciarla bien en el siguiente intento."; "Aprendín palabras e estruturas moito máis rápido que se me tivera posto a intentar memorizalas dun xeito máis tradicional.“.
- **Se desarrolla la creatividad**: "La creación del personaje es muy útil para fomentar la imaginación y la creatividad."; "Disfrazarnos de personajes ficticios añadió un elemento divertido y creativo.“.
- **Es replicable con su futuro alumnado**: "Me parece muy interesante para trabajar en primaria."; "No es una actividad que requiera de demasiados recursos, simplemente un par de pelucas y complementos que nuestro alumnado puede compartir para crear su personaje ficticio.“.
- **Es motivadora**: "Me parece una tarea muy entretenida que disfruté mucho hacienda.", "dinámico y divertido".



Como aspecto negativo, solo tres estudiantes mostraron su **rechazo** a grabarse y, sobre todo, **a ver los vídeos en clase**. "A niños o niñas que tengan mucha vergüenza esto les genera inseguridad y no quieren ser expuestos de esa forma en clase. Esto puede provocar que, cuando se pongan a grabar el vídeo disfrazados de su personaje, no se terminen de soltar a la hora de grabar el vídeo, porque piensan que luego lo van a ver los demás compañeros y puede que se rían de él o algo similar.“.

Conclusión

La actividad fue bien recibida por la mayoría del alumnado, destacando su impacto en el aprendizaje, la creatividad y su aplicabilidad docente. La repetición de la grabación permitió mejorar la pronunciación y la caracterización añadió un componente lúdico.

Algunos estudiantes mostraron inseguridad ante la exposición en clase, lo que podría mitigarse con visionados voluntarios o en grupos reducidos.

Comparada con la actividad anterior basada en avatares, esta metodología ha demostrado ser más efectiva, fomentando mayor implicación y un aprendizaje más auténtico y dinámico.

Referencias

- Pierré, M. & Treffandier, F. (2012). *Jeux de théâtre.* Presses Universitaires de Grenoble.
- Rollinat-Levasseur, E.-M. (2015). La littérature en acte : voir, entendre, ressentir. En Godard, A. (Dir.), *La littérature dans l'enseignement du FLE* (pp. 220-264). Didier.