



## + papers · de · tradumàtica

Actes del Primer Simposi sobre l'Ensenyament a distància i semipresencial de la Tradumàtica

Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació

Bellaterra, 6 i 7 de juny de 2002

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/papers/>



## Apuntes para un modelo pedagógico de enseñanza a distancia de la tradumática

Ramon Piqué i Huerta

Grupo Tradumática

[ramon.pique@uab.es](mailto:ramon.pique@uab.es)

Universitat Autònoma de Barcelona

1. Introducció.....	1
2. Proceso de aprendizaje.....	2
3. Ayudas al aprendizaje.....	3
4. Plataforma educativa.....	5
5. Apoyo docente.....	5
6. Conclusiones.....	6
7. Bibliografía.....	6

### Resumen

El artículo expone una propuesta de esquema de modelo pedagógico para la enseñanza a distancia de la tradumática centrado en un proceso de aprendizaje que gira en torno a una clase grabada en formato digital y unas actividades síncronas y asíncronas tuteladas por la presencia de un responsable docente.

### Palabras clave

Tradumática, traducción, enseñanza de la tradumática, enseñanza a distancia, modelos pedagógicos.

### 1. Introducción

El modelo que presentamos se ha elaborado a partir de las especificidades de los contenidos que conforman el campo de conocimiento de la tradumática. A continuación, apuntamos algunas de dichas especificidades que ayudan a comprender el esquema del modelo.

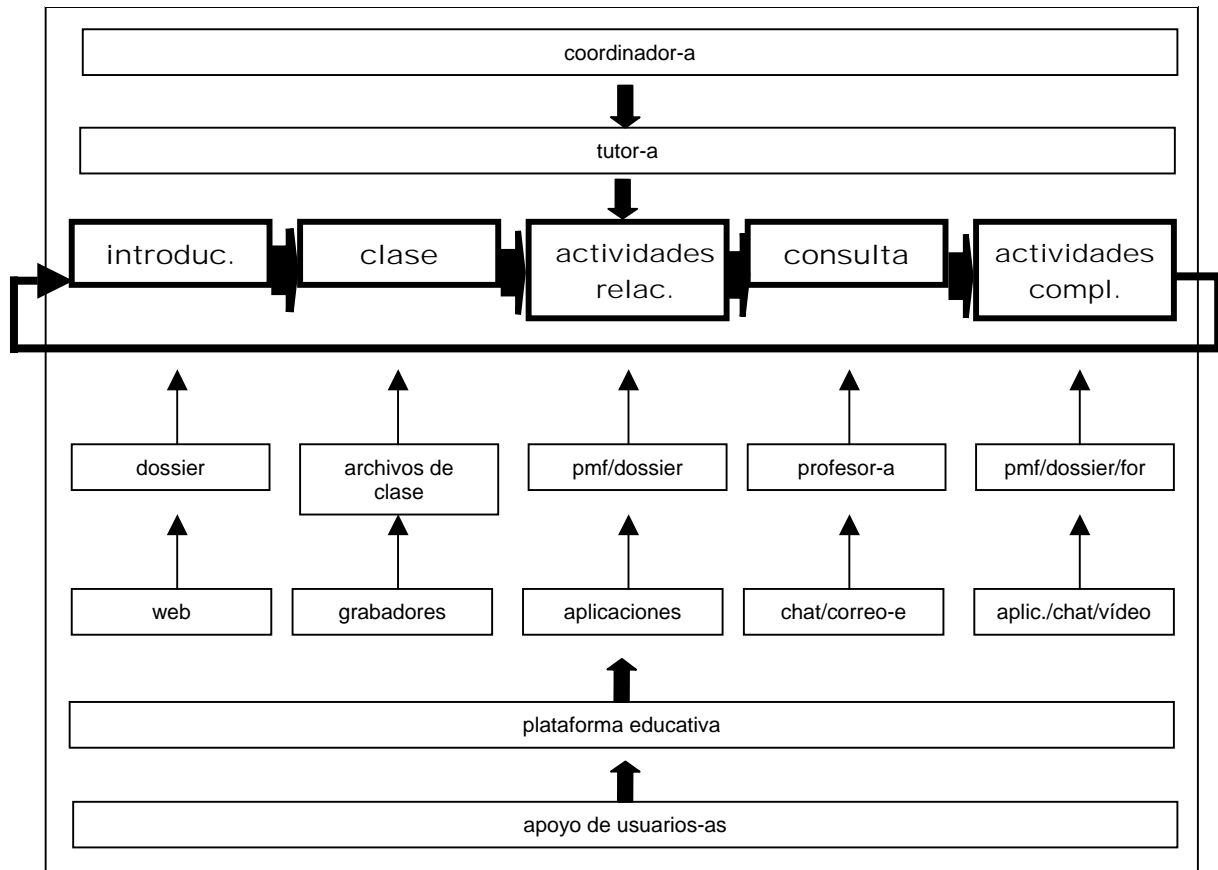
Entendemos la tradumática como el ámbito de estudio que integra los conocimientos provenientes de la documentación, la terminología y la informática aplicadas a la traducción. Hablamos entonces de conocimientos teóricos declarativos y de habilidades en el uso de las tecnologías de la información aplicadas a este campo. Y, por lo tanto, hablamos de enseñanza y aprendizaje de herramientas informáticas relacionadas o que intervienen en el proceso de traducción.

En tanto que se trata de aprender a utilizar herramientas, se trata de trabajar con conocimientos procedimentales. Por esta razón, las actividades prácticas primarán por encima de las memorísticas o de razonamiento. Será necesario ver cómo pueden los contenidos ser presentados a los alumnos, cómo pueden los alumnos practicar las actividades relacionadas y

cómo pueden los responsables docentes evaluar y hacer un seguimiento a distancia que permita asegurar la evolución del alumno.

En este sentido, habrá que ver las herramientas proporcionadas por las tecnologías multimedia e hipermedia que puedan dar respuesta a algunos de los retos que hemos sugerido en el campo de la enseñanza de la tradumática, ya sea a nivel de recursos básicos, ya sea a nivel de elaboración de materiales.

### Esquema del modelo pedagógico de e-tradumática



## 2. Proceso de aprendizaje

La parte central del modelo es el proceso de aprendizaje. El proceso está dividido en cinco partes o fases consecutivas que tienen objetivos diferentes en el aprendizaje del alumno. Desde el punto de vista de los contenidos, un ciclo de cinco fases conforma una sesión, que puede corresponder a un tema del programa, o puede ser una parte de un tema más amplio. Veamos en detalle cada una de estas fases:

- **Introducción.** En esta fase se introduce al alumno a los contenidos correspondientes al tema que verá en la sesión, poniendo énfasis en los puntos que puedan estar relacionados con temas precedentes e intentando contextualizar el nuevo tema en un marco más global que facilite una óptima evolución en el aprendizaje. Esta fase es especialmente relevante en la enseñanza de conocimientos procedimentales ya que, en el caso de las herramientas informáticas, son acumulativos por naturaleza.
- **Clase.** La clase es el núcleo del proceso de aprendizaje. Las actividades y la interacción del alumno con las otras fases están relacionadas o supeditadas a lo que se trabaje aquí.

Cuando se trate de conocimientos declarativos, éstos serán presentados de manera secuencial, siendo el alumno el que regule el tiempo de dedicación. Este tipo de conocimientos no requiere de demasiado dinamismo en la pantalla. Cuando se trate de conocimientos procedimentales apostamos por una presentación visual regulada a priori por el sistema docente de manera parecida a lo que sucedería en una clase presencial. Se trata de aprovechar todos los canales de comunicación, incluyendo el auditivo, ya que puede ser de gran ayuda a la hora de elaborar esquemas conceptuales de procesos de trabajo con herramientas informáticas.

- **Actividades relacionadas.** Ya hemos apuntado que las actividades prácticas son más relevantes que las memorísticas a la hora de adquirir conocimientos sobre herramientas informáticas. Se trata de ofrecer al estudiante la posibilidad de resolver situaciones análogas a las expuestas en la clase mediante tareas diversas. Estas tareas tienen que basarse en escenarios que emulen situaciones reales. Toda herramienta informática, está, o debería estar, diseñada en base a modelos conceptuales. La contextualización en la adquisición de conocimientos procedimentales, como es el caso de las herramientas informáticas, ayuda en la elaboración y la maduración de los modelos conceptuales subyacentes.
- **Consulta.** En esta fase el estudiante tiene la posibilidad de establecer una comunicación, síncrona o asíncrona, con el responsable docente de la sesión con el fin de realizar las consultas relacionadas con la sesión que considere oportunas. El profesor, como responsable docente de la sesión, dispone de la información sobre el estado del aprendizaje del alumno dado que habrá evaluado los resultados de la actividad realizada por él. Esta fase tiene como finalidad velar por que el alumno haya alcanzado el nivel definido en los objetivos del curso. Una vez superada esta fase el alumno está en condiciones de iniciar una nueva sesión. Asimismo, el responsable docente del alumno puede decantarse por la realización de actividades complementarias de aquellos aspectos que no se han llegado a dominar.
- **Actividades complementarias.** Estas actividades, situadas después de la fase de consulta con el profesor, son complementarias a las realizadas después de la clase y no son obligatorias para todos los aprendices. En este caso, el objetivo de las actividades es que los alumnos que no hayan alcanzado el nivel esperado puedan realizar ejercicios y prácticas personalizadas en función de las carencias detectadas.

### 3. Ayudas al aprendizaje

Veamos ahora, en relación con las fases del proceso de aprendizaje descritas anteriormente, qué tipo de material o de recursos didácticos deberíamos tener presentes a la hora de diseñar nuestra actividad docente.

- **Dossieres.** Entendemos por dossieres, de manera genérica, aquella información escrita sobre un tema específico, elaborada y formateada para dar respuesta a un tipo de interacción concreta con el alumno. En cada fase el dossier debe contener la información prevista y presentada de manera que pueda conseguir sus objetivos. En el caso de la fase de introducción, por ejemplo, se trata de introducir la sesión: presentar los preliminares, enlazar la sesión con los precedentes si es necesario y contextualizar el tema en un marco de aprendizaje superior. Desde el punto de vista funcional, este tipo de recurso escrito que hemos llamado dossier, será útil en todas aquellas fases que requieran de información complementaria, ya sea de ampliación de conocimientos, de síntesis, etc.
- **Archivos de clase.** Los archivos de clase hacen referencia a los contenidos que serán presentados al alumno y que pueden variar formalmente en función del tipo de conocimiento: declarativo o procedimental. En nuestro caso hemos puesto el énfasis en una presentación visual que aproveche también el canal auditivo, no en vano se trata de explicar o exponer cómo se realiza un proceso. El archivo de clase debe permitir al alumno asistir a una clase asíncrona, de tal manera que pueda ver la herramienta objeto de aprendizaje en la pantalla y apoyarse en los comentarios del profesor.
- **Preguntas más frecuentes.** El concepto de preguntas más frecuentes (pmf), que proviene del mundo de internet, responde perfectamente a la gestión y al tratamiento que se puede

dar a las cuestiones y problemas comunes a un conjunto de alumnos o a dificultades detectadas en otras situaciones de aprendizaje afines. Las pmfs se pueden construir a partir de los problemas más habituales detectados, ya sea en un entorno presencial, ya sea en un entorno completamente a distancia. Asimismo, es importante la retroalimentación de las pmfs a partir de la respuesta pedagógica del alumno detectada en las diferentes fases del proceso de aprendizaje. Un aspecto clave para una buena gestión de las pmfs por parte de los alumnos es la estructuración y agrupación en base a temas y tipos de problema. Las pmfs serán una herramienta útil para la resolución de las actividades relacionadas y complementarias de una sesión.

- **Foro.** El aprendizaje tiene sin duda una dimensión colaborativa, es decir, de aprendizaje en grupo, de aprendizaje compartiendo con los otros, de aprendizaje emulando a los demás, etc., y así el trabajo colectivo es más sugerente y estimulador que el trabajo individualizado. En un entorno presencial, el marco de la clase es el entorno apropiado para interactuar en los términos descritos. En un entorno no presencial, la tecnología actual permite no tener que renunciar a los beneficios pedagógicos del trabajo colaborativo. Los responsables docentes disponen de herramientas como los foros, que permiten una comunicación síncrona entre el profesor y los diferentes alumnos. El profesor tendrá que saber gestionar este espacio de comunicación hacia un trabajo colaborativo proponiendo actividades orientadas a esta finalidad de manera similar a como se produce dentro de una clase presencial. Desde un punto de vista funcional, la idea de foro puede ser conceptualmente trasladada a otros ámbitos de trabajo, como es el caso del trabajo de grupo entre alumnos que sólo se conocen a través de un entorno virtual.

Veamos ahora una aproximación más tecnológica en relación a los materiales y recursos didácticos. Se trata de apuntar de qué herramientas y recursos disponemos para poder elaborar este tipo de materiales.

- **Entorno web.** Teniendo en cuenta que el entorno de trabajo del alumno es totalmente digital, lo más plausible es que los formatos de los dossiers sean compatibles con este entorno. Estamos hablando de páginas web, sitios web y las extensiones del language html, como el xml, javascript... Además de los formatos web, también los formatos word, pdf, ppt, etc., son ejemplos de apoyo de la información perfectamente operativos en la red.
- **Aplicaciones para la grabación de tareas.** El archivo de clase debe ofrecer al alumno la posibilidad de asistir a una clase asíncrona. Nos referimos, evidentemente, a una clase grabada. La grabación que se realiza es de todo lo que sucede en la pantalla, no olvidemos que estamos enseñando herramientas, con el apoyo oral del profesor, que va comentando lo que va pasando. Para la elaboración de buenos materiales se debe tener en cuenta que el alumno estará solo con la pantalla, por lo que será necesario utilizar recursos propios de la oratoria como el énfasis sobre aquello que es relevante, la redundancia, la síntesis, la recapitulación, etc. Desde un punto de vista tecnológico, hay que tener en cuenta que el uso de formatos estándar de los archivos simplifica la creación de materiales por parte del profesor, y a su vez facilita su uso al alumnado. También, y dependiendo de la disponibilidad tecnológica, habrá que tener en cuenta la velocidad de acceso a la red, ya que estos tipos de archivos suelen pesar mucho. Ahora mismo, las soluciones más razonables pasan por el uso de archivos con un índice de compresión grande, como los archivos mpeg. Un ejemplo de estos programas es Camtasia<sup>1</sup>, que es la herramienta utilizada para las primeras pruebas de este modelo en la Facultat de Traducció i d'Interpretació de la UAB con resultados muy positivos.
- **Aplicaciones objeto de aprendizaje.** Sin duda, para el aprendizaje de una herramienta tenemos que disponer de la herramienta objeto de trabajo. Asimismo, el objeto de esta obviedad es apuntar la necesidad de que el alumno disponga de dicha herramienta instalada en su propio equipo para poder resolver las actividades relacionadas. Una solución de compromiso que no pase en primera instancia por la adquisición de una

---

<sup>1</sup> Para más información: <http://www.techsmith.com/download/studiodefaut.asp>

licencia, es el diseño de actividades didácticas prácticas que puedan ser resueltas por versiones de demostración descargables de la red.

- **Herramientas de comunicación.** Dependiendo de si la comunicación se produce en tiempo real o no, podemos hacer una división de las herramientas de comunicación entre síncronas y asíncronas. Esta distinción es relevante en tanto que permiten interacciones diferentes. En la categoría de las primeras colocaríamos al chat y sus derivados (icq, messengers, irc...) y también la videoconferencia. En la segunda categoría tendríamos el correo-e, las listas de distribución y los grupos de discusión. Ambas propuestas tienen cabida en el modelo pedagógico que estamos exponiendo.

#### 4. Plataforma educativa

Por plataforma educativa entendemos el entorno tecnológico que permite configurar un espacio, llamado campus virtual, que debe servir de puerta de acceso al alumno a las diferentes actividades que integran el curso. Es en este campus donde se desarrollarán los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje.

La organización del campus virtual se inspira en el concepto de campus universitario, metáfora familiar a los alumnos. Mediante la simulación de situaciones propias del mundo académico, el alumno podrá acceder a las actividades objeto de aprendizaje y también acceder a los recursos propios de un campus universitario: biblioteca, bar (espacio de comunicación libre con otros alumnos), aula (espacio donde tendría lugar la clase), administración, etc.

El objetivo es contextualizar al máximo la actividad de aprendizaje en un marco educacional, facilitar el trabajo colaborativo con otros estudiantes y profesores y ofrecer los recursos propios de una clase presencial. Esta es la razón por la que la mayoría de campus virtuales integran también opciones que se inspiran en el concepto de pupitre virtual proporcionando herramientas para acceder a apuntes, gestión de notas, calendarios, agendas, tablón de anuncios...

#### 5. Apoyo docente

Bajo este epígrafe hemos querido situar la intervención de los diferentes responsables docentes en el proceso de aprendizaje a distancia. El esquema del modelo recoge las siguientes figuras: coordinador-a, tutor-a, profesor-a y apoyo a usuarios-as. Como veremos a continuación, su papel responde a diferentes tareas y responsabilidades.

- **Coordinador-a.** Es la persona responsable de la planificación académica del curso. Su intervención en el proceso se centra en velar por los aspectos relacionados con la planificación de objetivos y contenidos y de la selección del profesorado del curso.
- **Tutor-a.** Es la persona responsable de la gestión pedagógica del proceso de aprendizaje. Debe ocuparse de la cohesión de contenidos, la cohesión metodológica y velar por la evolución del aprendizaje del alumnado. Es la persona que tiene la visión integral de los diferentes temas o módulos que puedan conformar un objetivo de aprendizaje.
- **Profesor-a.** Es la persona responsable de la elaboración de los diferentes materiales que conforman un curso: los dossiers de introducción, el archivo de las preguntas más frecuentes (pmfs), el archivo de clase, así como del diseño de las actividades relacionadas y complementarias, de la organización y la dinamización de los foros, y de la comunicación con el alumnado para las cuestiones relacionadas con los contenidos de un curso.
- **Apoyo a usuarios-as.** El papel del apoyo a usuarios-as es relevante en aquellos casos en que el acceso al campus virtual se convierta en un punto de acceso común para el alumnado. Es decir, en aquellos casos en que la velocidad de la red es baja, o cuando el alumnado no disponga del equipamiento adecuado, el hecho de establecer un espacio de conexión a la red en una universidad o centro de formación puede facilitar al alumnado el acceso a una oferta de formación específica. El papel del apoyo a usuarios-as es el de enseñar el funcionamiento del campus virtual a los usuarios alumnos y dar apoyo a los problemas que se puedan derivar de su uso.

## 6. Conclusiones

A modo de conclusión queremos destacar que la propuesta de modelo se configura en torno a la actividad del alumno, tal como se deduce del proceso de aprendizaje descrito. A su vez, vemos que el proceso de aprendizaje es el eje central a cuyo servicio se adaptan las interacciones y las diferentes intervenciones humanas previstas: desde el profesorado, hasta el tutor-a, pasando por el apoyo a usuarios. Es, por tanto, un modelo en el que el alumnado está en contacto con el equipo docente, el cual vela por su evolución en el aprendizaje. Si bien estamos presentando un modelo de aprendizaje a distancia, es necesario destacar como relevante el seguimiento que se hace de lo que sucede en las diferentes fases del aprendizaje del alumno.

## 7. Bibliografía

Cairncross F. (1997). *The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives*. Boston MA: Harvard Business School Press.

García Aretio, L. (2002). *La educación a distancia. De la teoría a la práctica*. Barcelona: Ariel.

Haake, J. M.; Hannemann, J.; Thüring, M (1994). "Hypermedia Applications for Distance Education and Training". *Lecture notes in computer science*, 1994, núm. 851, p. 109.

Koyanagi, M. (1999). *Putting courses online: Theory and practice*. Chapel Hill: University of North Carolina < <http://ils.unc.edu/disted/cmi/final2.html> >. Fecha de consulta de la página: 17.10.03.

Tapscott D. (1998). *Creciendo en un entorno digital: La generación Net*. Mc Graw Hill.