

108. El proceso de adaptación del sistema universitario español al EEES.

Estudio de caso

Joan Miquel-Vergés

Facultade de Filoloxía e Tradución, Universidade de Vigo, Vigo, España

jmv@uvigo.es

Resumen

La adaptación de la Universidad de Vigo (UVIGO) al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha sido un proceso largo y laborioso. En este artículo abordaremos, a modo de ejemplo, algunos de los cambios más significativos experimentados en la adaptación de una determinada asignatura desde el anterior plan (LRU) al nuevo plan (ECTS) del EEES.

Palabras clave

EEES, docencia, traducción, informática, inmersión, ABP, metáfora tecnológica, simulación, realidad virtual, realidad aumentada.

1. Introducción

La asignatura Informática aplicada a la traducción era (dejó de impartirse el curso 2012/2013) una asignatura troncal de 6 créditos LRU (60 horas, todas presenciales) del 4º curso de la Licenciatura en Traducción e Interpretación (T&I) de la UVIGO. Su “asignatura equivalente adaptada ECTS” en el Grado en T&I de la UVIGO es “Herramientas para la T&I, I: Informática”, una asignatura obligatoria de 6 créditos ECTS (150 horas; 48 horas presenciales y 102 horas no presenciales) del 1º curso de dicho grado.

2. El proceso de adaptación de la asignatura al EEES

La asignatura de grado (ECTS) fue implementada por primera vez en el curso 2009/2010; y, por lo tanto, en la actualidad posee ya un bagaje de cuatro cursos académicos. Esto nos permite poder extraer ya algunas conclusiones significativas a propósito de cuáles han sido los cambios más significativos que los docentes de la asignatura han debido llevar a cabo para poder adaptarla al nuevo marco del EEES.

2.1. Cambios en la planificación docente

Los cambios más significativos en la planificación docente de la asignatura ECTS son inherentes a los propios cambios llevados a cabo para la implementación del Grado: la existencia en el grado de dos asignaturas relacionadas con los contenidos de la única asignatura LRU; en el grado la asignatura se desplazó del 4º al 1º curso; la ampliación del número de horas totales de la asignatura en el grado; y, finalmente, la reducción del número de horas presenciales en el grado.

La reducción de horas presenciales de 60 a 48, por ejemplo, si bien este es uno de los objetivos del sistema ECTS que promueve el aprendizaje autónomo del alumnado; sin embargo, en asignaturas instrumentales como es el caso, parece muy difícil poder “compensar” esta pérdida de presencialidad sin llevar a cabo un cambio substancial en cuanto a las metodologías a usar.

2.2. Cambios en las metodologías docentes

En el ámbito de las diferentes metodologías empleadas para la docencia de las asignaturas es donde se han producido los cambios más destacables en el proceso de adaptación de la asignatura LRU a la asignatura ECTS. El cambio más significativo consistió en eliminar de la metodología docente las clases (magistrales) teóricas y adoptar como estrategia didáctica básica el aprendizaje basado en problemas (ABP) y el empleo de las nuevas tecnologías (que es también parte inherente a los contenidos propios de la asignatura). Sin embargo, como sea que las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) son un simple instrumento y, como tal, no pueden cambiar la educación por sí misma (aunque sí pueden ayudar a repensar, rediseñar o reinventar la actividad docente) hubo que reforzar esta metodología con otras metodologías didácticas complementarias como son la simulación y la inmersión.

2.2.1. El aprendizaje basado en problemas (ABP)

En el ABP el camino que toma el proceso de aprendizaje convencional se invierte: mientras tradicionalmente primero se exponía la información y posteriormente se buscaba su aplicación en la resolución de un problema, en el caso del ABP primero se presenta el problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema (ITESM, 2010). A diferencia de la planificación de la asignatura LRU que se basaba, casi exclusivamente, en asimilar los contenidos y aprender el uso de las diferentes herramientas informáticas; la planificación docente de la asignatura ECTS se basa en la resolución de diferentes supuestos o encargos o “problemas” prácticos.

2.2.2. La simulación y la inmersión como métodos de enseñanza

El uso de la simulación en los procesos educativos constituye un método de enseñanza y de aprendizaje efectivo para lograr en el alumnado el desarrollo de un conjunto de habilidades que posibiliten alcanzar modos de actuación superiores. Tiene el propósito de ofrecer al alumnado la oportunidad de realizar una práctica análoga a la que realizará en su interacción con la realidad en las diferentes áreas o escenarios profesionales que trate (López, 2011).

En la asignatura ECTS pusimos el énfasis en las experiencias simuladas por ordenador. En la medida de lo posible también procuramos introducir al alumnado en el ámbito de espacios digitales inmersivos, como es el caso del mundo virtual de *Second Life* (SL), en una clara apuesta de futuro (Second Life, 2013). Para ello realizamos una primera aproximación teórica hacia esta nueva realidad virtual de la traducción a través de diferentes “metáforas tecnológicas” asociadas. Esta inmersión, y su capacidad de abstraer el pensamiento, pueden llegar a convertirse en sólidas herramientas para inducir los procesos de enseñanza y aprendizaje, al tiempo que pueden llegar a generar virtualidades dotadas de significado propio, que inviten al alumnado a la comunicación y/o a la colaboración con sus iguales (Gálvez de la Cuesta y Gertrudis, 2011).

El concepto de metáfora tecnológica es empleado a menudo para explicar una de las formas en las que percibimos el mundo: colectiva y culturalmente creamos metáforas que utilizamos como prismas a través de los cuales explicamos e interpretamos el mundo que nos rodea. En Miquel-Vergès (2013) se estudian algunas de las metáforas tecnológicas más relevantes existentes en el ámbito académico y profesional de la traducción como son la “metáfora del ordenador”, la “metáfora de la piedra (de) Rosetta” y la “metáfora de la computación en nube”. Estas metáforas tecnológicas constituyen un primer nivel de abstracción para que, con posterioridad, el alumnado pueda abordar otras propuestas educativas como son la “realidad virtual” y la “realidad aumentada”.

La comunicación y educación inmersivas, en todas sus variantes, constituyen por tanto un contexto pleno de iniciativas que tratan de buscar nuevos horizontes para la educación, la comunicación y, en el fondo, para estructurar el pensamiento del individuo en la sociedad digital (Smart *et al.*, 2007). Quizás no haya fructificado todavía en el ámbito de la realidad virtual; pero, por si acaso, otro tipo de espacio digital inmersivo como es el de la realidad aumentada, está llamado a ser una gran apuesta de futuro. Al respecto, Google y sus gafas de realidad aumentada *Google Glass* prometen sorprendernos con las inmensas posibilidades potenciales que, a priori, posee la realidad aumentada.

3. Conclusión

La adaptación al nuevo marco del EEES y la adopción de la nueva metodología ECTS pretende lograr un mejor aprendizaje del alumnado, un aprendizaje autónomo. Con el fin de adaptar una determinada asignatura del anterior marco LRU al nuevo marco ECTS se llevó a cabo una revisión de los contenidos y se realizó una nueva programación docente en la cual el punto central fue el alumnado. Todo el programa fue diseñado pensando en el alumnado, desde la distribución de tiempos, pasando por la variedad de metodologías de enseñanza, planificación de actividades, etc. Ahora, a modo de conclusión, faltaría ver si estos cambios han repercutido también en la calidad de la enseñanza.

Para ello, prescindiremos de los resultados obtenidos en la asignatura LRU y nos ceñiremos, única y exclusivamente, en la comparación de los resultados académicos de la asignatura ECTS obtenidos a lo largo de los cuatro cursos académicos que ya lleva la asignatura implementada (figura 1).

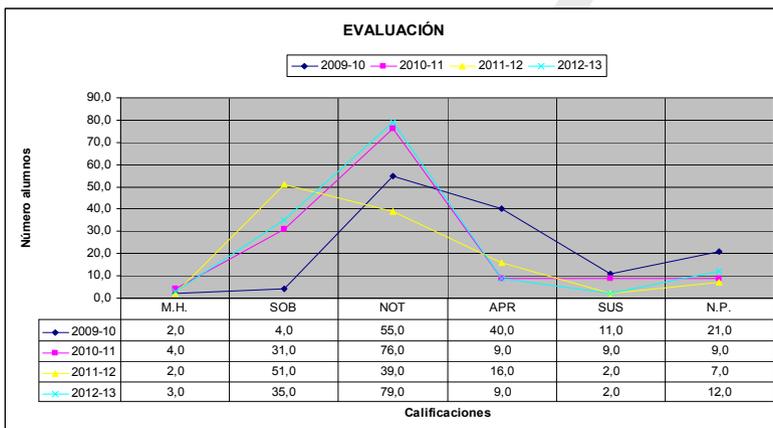


Figura 1. Gráfica comparativa de la evaluación docente de la asignatura ECTS

Como se puede observar los resultados académicos obtenidos no se ajustan completamente a la conocida como “curva normal o campana de Gauss”. Es más, si observamos las gráficas observaremos que todas ellas están “alteradas en positivo”, con unos resultados (en su conjunto) mucho mejores de lo esperado.

Como indica B. del Rincón y su equipo multidisciplinar de la Unidad de Innovación y Calidad Educativas (UICE) de la UCLM “este hecho no tiene por qué indicar un mal funcionamiento de la evaluación sino, mas bien, que el proceso de aprendizaje ha sido bien conducido por el docente y que los estudiantes se han incorporado a él con eficacia (UCML, 2009)”. Los mismos especialistas consideran que, por una parte, “es verdad que, inicialmente, la distribución del nivel de conocimientos de una población suele responder a dicha función”; pero, por otra parte, también aseguran que “las nuevas metodologías de trabajo y de seguimiento suponen algunas consideraciones que alteran, frecuentemente ‘en positivo’, el orden o clasificación ‘normal’ de los resultados académicos.” Algunas de estas consideraciones podrían ser, a nuestro entender: i) que el referente para valorar los logros conseguidos o la asimilación de competencias no es el grupo, sino criterios de logro externos que cada estudiante va alcanzando progresivamente, aunque con una inversión de tiempo diferente; ii) que la adaptación del profesorado a la diversidad de conocimientos previos de los estudiantes y el establecimiento de medidas compensatorias; iii) y, finalmente, que la retroalimentación del profesor y la modificación de las actividades por parte del estudiante, hasta conseguir los mínimos exigidos.

Agradecimientos

Las reflexiones vertidas en esta comunicación son sólo un pequeño reflejo puntual de las reflexiones que a mayor nivel se están llevando a cabo actualmente dentro del ámbito de la Red TELGalicia, Red PLIR y grupo de investigación de los cuales formo parte (Ref.: CN 2012/259 - 2012/319 - 2012/317. DOG 194, 10/10/2012, 38824-38829).

Referencias

Gálvez de la Cuesta, M. C. y Gertrudis Casado, M. C. (2011). Comunicación y educación inmersivas. *Icono*, 14, 9 (2), 1-4. Disponible en: <http://www.icono14.net/Num.-19-Comunicacion-y-Educacion-Inmersiva/a9-volumen2-presentacion>. Consultado el 11/03/2013.

Hernández Contreras, J., Ponce Rojo, A. y Moreno Badajós, P. (2011). Second Life: ¿Evolución o Extinción (de las Aplicaciones Educativas)? En *Virtual Educa México 2011*. Campus del Tecnológico de Monterrey, Ciudad de México, 20-24 de junio del 2011. Disponible en: http://www.virtualeduca.info/ponencias2011/2/Second%20Life_Evolucion_Extincion_Jorge_Hernandez_Contreras.doc. Consultado el 11/03/2013.

ITESM – Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (2010). El Aprendizaje Basado en Problemas como técnica didáctica. En *Investigación e Innovación Educativa. Técnicas Didácticas*. Disponible en: http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/abp/abp.pdf. Consultado el 11/03/2013.

López Ruiz, M. Y. (2011). *La simulación como método de enseñanza*. Escuela de Postgrado, Universidad Wiener. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/52968262/LA-SIMULACION-COMO-METODO-DE-ENSEÑANZA>. Consultado el 11/03/2013.

Miquel-Vergès, J. (2013). Metáforas tecnológicas en el ámbito académico y profesional de la traducción. Jornada/Xornada de Innovación Educativa 2013 (XIE'13). UVIGO (http://webs.uvigo.es/xie2013/index_es.html). Vigo, 16-17 de diciembre de 2013 (comunicación aceptada y pendiente de publicación).

Second Life (2013). *Destination Guide - Education & Nonprofits*. Disponible en: <http://secondlife.com/destinations/learning>. Consultado el 11/03/2013.

Smart, E., Cascio, J. y Paffendorf, J. (2007). Metaverse Roadmap Overview. En *Metaverse Roadmap*. Disponible en: <http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf>. Consultado el 11/03/2013.

UCML – Universidad de Castilla La Mancha - UICE (2009). *¿Qué es evaluar en ECTS?* Disponible en: http://www.uclm.es/organos/vic_docencia/uie/pdf/planificacion/evaluarECTS.pdf. Consultado el 11/03/2013.