

LSP communication in a digital age: the outcomes of teaching and learning using a multidimensional medium

Maria Ivone Osório Cardoso

Instituto Politécnico do Porto / Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto

ivonec@iscap.ipp.pt

Abstract

We live in a maddening and dazzling age of communication revolution; a time of wholesale, unceasing transformations in the ways we receive share and store information making content more accessible, visible and sustainable regardless the discipline, area or domain as well as we keep in touch with our peers.

Teaching is no longer two dimensional aiming to provide/fulfill the same expectations for the overall students, but multidimensional enriched with a digital support either in the formal classroom or in multimedia labs when is related to technical subjects and specific domains as LSP.

Learning has been encompassed in this revolution, as it is no longer predictable once students actively involved and responsible for it with the advent of Bologna. Learning demands now seek to put the student in finding new ways of getting knowledge, using networking and resources that are widely disseminated primarily on line, on electronic support, which can be reached across the globe by another student in a foreign academic environment, through any numbers of electronic portals, they can readily access the desired content on the actual day it is made available. This means to be immediately in touch with the state of the art with a considerably less effort besides being a more affordable way to have those publications without purchasing them.

Both teaching and learning rely on digital platforms, professional networks, to improve the speed of knowledge.

But have those changes been effective to really promote academic communication?

It's our aim to analyze that:

- they have brought a different and a more resourceful way of how teaching and learning are envisaged;
- teaching and learning tasks are increasingly supported by other complementary electronic sources of searching immediate information;
- students should take advantage of all these almost infinite resources that provide them with, just at a click of a button, the possibility to gather all the available information on line they need to learn or improve learning. Furthermore, with those sources, they can do the assignments proposed with an extended bibliography that in no other way could ever be reached, improving their existing knowledge;

Despite all these positive aspects students use this massive information

- not knowing how to choose the most accurate and reliable information that could give them a different insight from the one the teacher focused during classes;
- not questioning it, by making appeal to critical thinking, but instead using it rightfully as if it was their own, endangering the issue of copyrights and the authenticity of their academic production;
- not being sure that there is a correlation between all these innovative multimedia methods and access to the information available with a meaningful improvement of the students' output.
- By having information in bulk, teaching a LSP still needs to adapt contents to the different needs and culture of each student because the way they learn is always different from one to another.

Para algunos, la educación virtual, o *e-Learning*, es una metodología que aprovecha las Tecnologías de Información y Comunicación – TIC para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje; esta metodología puede tipificarse en la tecnología y modelo de aprendizaje que utiliza, por ejemplo: *mobile learning*, *blended learning*, *cloud learning*, entre otros.

Otros indican que cada una de estas tipificaciones corresponde a una metodología propia, pues suponen su propio modelo pedagógico, proceso de producción, aprovechamiento y uso de la tecnología, entre otros.

Sin embargo, aunque nuestra posición está alineada con el primer grupo, este texto no pretende ahondar en esta discusión. La intención es presentar dos tipos de educación con TIC, sean vertientes del *e-Learning* o no. Quizás esta exposición dé pie a una discusión sobre la primera cuestión, pero ya el tiempo lo dirá.

Según un documento de la Universidad Galileo, de Guatemala, en la educación virtual pueden identificarse estas tendencias: *a-Learning (autodidactic learning)*, *b-Learning (blended learning)*, *c-Learning (cloud learning)*, *d-Learning (distance learning)*, *g-Learning (game learning)*, *m-Learning (mobile learning)*, *r-Learning (rapid learning)*, *u-Learning (ubiquitous learning)*, *v-Learning (video learning)*, entre otras.

En este documento, voy a concentrarme en *g-Learning* y *v-Learning*.

G-Learning

Según Marianella Gayula (2012), el Game Learning hace referencia a la inclusión de los videojuegos a un ambiente de aprendizaje, buscando desarrollar habilidades en el estudiante. A este concepto se une el término “serious”, agregando una característica de “juego serio” en el aprendizaje.

En el artículo: “*G-Learning: simuladores y videojuegos llegan a la formación*”, de Jabary (2012), se expone que la formación basada en juegos ha estado presente desde la década de 1980, especialmente en entornos de aprendizaje técnico. Sin embargo, no es hasta la masificación de la educación virtual -en la segunda década del siglo XXI- que el concepto empieza a tener eco en procesos de formación formal, escolarizada.

El mismo Jabary (2011) menciona:

“Los juegos poseen un magnífico potencial pedagógico, entre otras cosas, porque facilitan la concentración, incrementan la comprensión e implicación, favorecen la retención, fortalecen la autoconfianza, rebajan resistencias, refuerzan la capacidad de autocrítica, fomentan el pensamiento creativo y potencian la capacidad para planificar, tomar decisiones y resolver problemas”.

Sin embargo, el panorama de la inclusión de estrategias pedagógico – lúdicas a un ambiente de aprendizaje no es tan sencilla, pese a sus tangibles ventajas. Según un estudio de ChapmanAlliance (2010) la educación virtual puede segmentarse en tres niveles: Básica, Interactiva y Avanzada. En el último nivel se ubican las simulaciones y los juegos.

La desventaja explícita, de acuerdo a lo anterior, radica en dos variables que presente el estudio a ChampAlliance: mientras que un recurso *e-Learning* de una hora (básico) supone 79 horas de producción, equivalentes a 10.054 dólares de inversión; in recurso avanzado exige 184 horas, equivalentes a 18.583 dólares. Aunque el estudio data de 2010, y los procesos de producción impliquen menores costos, la tendencia se conserva a la fecha.

Para comprender mejor el concepto de *game learning* y dimensionar sus implicaciones (ventajas y desventajas) es preciso conocer algunos ejemplos:

- *DragonBox*: Un juego multiplataforma que desarrolla elementos de álgebra. Este recurso fue destacado en los Premios Internacionales de Juegos Móviles (IMGA, del inglés International Mobile Gaming Awards). En YouTube.com está disponible un video.
- *CelebrityCalamity*: Este juego de rol permite al estudiante convertirse en una celebridad. Uno de los objetivos es que el estudiante adquiera habilidades en el uso de sistema de crédito financiero. En CelebrityCalamity.com puede conocerse más sobre el recurso.
- *BBC School Game*: Un repositorio de juegos didácticos, dirigidos a estudiantes de 4 a 16 años. Puede conocerse más en BBC.co.uk/schools/games.

V-Learning

Otra forma de aprendizaje basada en TIC, que ha tenido un gran auge en los últimos años, es *el video learning*: un proceso de enseñanza – aprendizaje que se apoya en material audiovisual para presentar contenidos educativos.

Según Marcello Rinaldi, mencionado en un artículo de Antonela Minniti y María Victoria Menitti (2012), *el video learning* “es un aspecto clave, ya que proporciona fuerte *engagement* en los alumnos y es capaz de transmitir de forma rápida conceptos y procesos”. En el mismo artículo se asegura que el *v-Learning* está relacionado con el *m-Learning*, ya que su uso está soportado en dispositivos móviles.

Una de las desventajas que supone este tipo de aprendizaje es la alta inversión en tiempo y dinero para su producción. Crear recursos audiovisuales supone un equipo de trabajo más amplio que recursos multimedia más básicos, como infografías, *podcast*, documentos electrónicos, entre otros. Además, en escenarios de baja conectividad, la utilización de videos puede ocasionar frustraciones en los usuarios.

De otra parte, los videos educativos deben tener presente elementos de accesibilidad que permitan incluir diferentes audiencias (estudiantes). Para ello es preciso que el material ofrezca estas alternativas: versión en texto, *closed caption*, recurso alternativo o cualquier otra estrategia didáctica que permita a usuarios con discapacidades acceder al contenido. Esto supone, nuevamente, una inversión en tiempo y dinero.

Algunos buenos ejemplos sobre el tema se encuentran en:

- *Khan Academy*: Es una organización educativa sin ánimo de lucro que ofrece lecciones sobre matemáticas, ciencias, economía y finanzas, humanidades y otros temas. Sus contenidos son libres. El sitio Web es KhanAcademy.org.
- *TedEd*: A partir del uso que docentes de todo el mundo estaban dando a la conferencias de TED, esta organización decidió crear un componente educativo. *TedEd* es un espacio que permite, a partir de una pequeña conferencia en video, crear actividades de aprendizaje. En Ed.Ted.com puede conocerse más.
- *YouTube Education*: Aprovechando la popularidad y robustez de la plataforma de video YouTube.com, Google ha creado un canal educativo que agrupa videos en tres grandes categorías: educación primaria y secundaria, universidad y formación continua. En YouTube.com/education puede ampliarse la información.

Hay otros que muchos profesores ya vienen usando:

- La vídeo conferencia con el *Google Hangout* para la Educación;
- Grupos de *Facebook* en la Educación;
- La construcción y publicación de vídeo-clases con el *Active Presenter* y tantas otras.

Hablar de educación virtual (e-Learning) puede ser tan extenso como la tecnología. Aquí hay dos líneas de trabajo y aprendizaje. Aún faltan más, pero son más las que esperamos vayan a aparecer.

Todavía con una tan amplia diversidad de recursos, se pone la cuestión de la eficacia de todos ellos, ya que a veces los alumnos los encaran como actividades más lúdicas que didácticas, y por eso el aprendizaje no se hace de la misma manera que se fueran usados

recursos más tradicionales y menos dispersivos, como las plataformas digitales o el *Tell me More*.

Hay que seguir analizando la eficacia de la tecnología al servicio de la enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta que la enseñanza no puede basarse a penas en la trasmisión de contenidos.

Como refiere Quevedo (2014) “Las TIC han aportado riqueza al sistema educativo, transformando las formas de actuar socialmente y de hacer circular la información”, pero es fundamental según Pedró (2014) superar la noción que los nativos digitales tienen que los docentes no tienen nada que enseñar a los nuevos aprendices del nuevo milenio y que sólo les queda aprender con ellos. Es importante formar ciudadanos que sean personas críticas, conscientes de sus capacidades, emprendedoras, flexibles, capaces de enfrentar la incertidumbre que provoca la globalización. Esto constituye el reto para los siglos a venir.

BIBLIOGRAFÍA

- Jabary, I. (noviembre de 2011). G-learning: la nueva formación en habilidades. Retrieved 9 de Marzo de 2014 from Equipos & Talentos.com:
<http://www.equiposytalento.com/tribunas/gamelearn/g-learning-la-nueva-formacion-en-habilidades>
- Gayula, M. (19 de Agosto de 2012). G Learning. Retrieved 9 de Marzo de 2014 from Slideshare:
<http://www.slideshare.net/nellagayula/g-learning>
- Jabary, I. (24 de Enero de 2012). G-learning: simuladores y videojuegos llegan a la formación. Retrieved 9 de Marzo de 2014 from Baquia: Nuevas tecnologías y negocios:
<http://www.baquia.com/posts/2012-01-24-simuladores-y-videojuegos-revolucionan-la-formacion-de-habilidades>
- ChampAlliance. (14 de Septiembre de 2010). How Long Does it Take to Create Learning? Retrieved 9 de Enero de 2014 from Slideshare:
http://www.slideshare.net/bchapman_utah/how-long-does-it-take-to-create-learning
- Clarenc, C. (25 de Febrero de 2013). Más de 100 recursos sobre game learning (g-learning). Retrieved 9 de Marzo de 2014 from Humano digital: <http://www.humanodigital.com.ar/mas-de-100-recursos-sobre-game-learning-g-learning/>
- Kapp, K. (7 de Marzo de 2014). 5 Games for Learning Algebra. Retrieved 9 de Marzo de 2014 from Kapp Notes: <http://karlkapp.com/5-games-for-learning-alebra/>
- Bean, C. (9 de Abril de 2009). Building Better Learning Games. Retrieved 9 de Marzo de 2014 from Cammy Bean's Learning Visions: <http://cammybean.kineo.com/2009/04/building-better-learning-games.html>
- Donadío, C. (n.d.). Video learning, una tendencia en plena expansión. Retrieved 9 de Marzo de 2014 from America learning & media: <http://www.americalearningmedia.com/edicion-003/38-innovacion/170-video-learning-una-tendencia-en-plena-expansion->
- Minniti, A., & Minetti, M. V. (Enero de 2012). El desafío de las nuevas tecnologías y la calidad educativa. Learning Review , V (17) , 60. Campanillas, Málaga, España: LEARNING REVIEW.
- Pedró Francesc (6 de Noviembre de 2014) Las Claves Educativas para el siglo XXI. Fundación Telefónica
- Quevedo, L. A (6 de Noviembre de 2014) Las Claves Educativas para el siglo XXI. Fundación Telefónica