

14 TRADUCISTÁN 2.0: EL PAÍS DE LA COMUNICACIÓN INTERDISCIPLINAR

Blanca HERNÁNDEZ PARDO

bhpardo@comillas.edu

Universidad Pontificia Comillas

M.^a Luisa ROMANA GARCÍA

mlromana@comillas.edu

Universidad Pontificia Comillas

Palabras clave: Innovación docente, traducción especializada, comunicación internacional, economía para traductores, estudios universitarios

Resumen: El proyecto Traducistán 2.0 representa la continuación de la propuesta de Romana (2018), de manera que se pretende trasladar y aplicar esta iniciativa de innovación docente a cuatro asignaturas del Grado en Traducción e Interpretación y Doble Grado con Global Communication.

El objetivo último de dicho proyecto transversal es crear un espacio de simulación sobre el entorno real de los futuros profesionales del lenguaje y la comunicación, con base en un mundo inventado donde existen economías domésticas, un gobierno con su propio banco, sistema fiscal y moneda, y sociedades debidamente establecidas y creadas, con diversos departamentos para satisfacer las necesidades reales (asesoría jurídica, asesoría técnica y asesoría comunicativa y de marketing). De este modo, los alumnos adquirirán una capacitación profesional encaminada a adquirir la habilidad de ajustarse al cliente y a las necesidades del mercado actual.

Dado que el proyecto se establece en diversas asignaturas, se pretende que sirva de forma transversal e interdisciplinar y que además ponga en consonancia el trabajo realizado en las distintas aulas para que los alumnos trabajen de manera conjunta interrelacionando las tareas asignadas y aplicando los conocimientos adquiridos.

En lo que respecta a las estrategias aplicadas y al propio proceso, se partirá de la propuesta educativa inicial Traducistán (Romana, 2018) y aplicarla de manera interdisciplinar según proceda. La interdisciplina-

riedad contará con el respaldo del uso de las TIC (entre las que destacan los diversos programas de Microsoft®, la plataforma Moodlerooms® y el soporte de generación de páginas web de Wix).

Un elemento adicional innovador que se prevé añadir al proyecto es la integración de Traducistán en Minecraft Education® (Microsoft) para elaborar un *scoreboard* y poder crear una realidad virtual de este país que tiene como objetivo la enseñanza universitaria en materia de competencia profesional y comunicativa.

Keywords: Teaching innovation, specialised translation, international communication, economics for translators, university studies

Abstract: The project Traducistán 2.0 follows up on a proposal put forward in Romana (2018), with the aim to extend the same teaching methodology to four groups of students of Translation, Interpreting and Global Communication.

Its ultimate goal is to create a space for simulation of the real environment of future language and communication professionals, based on a fictional world where students are domestic economies under a government with its own tax system and currency; students also incorporate companies with at least four departments (legal advice, technical advice and communication and marketing advice). In this way, students will acquire professional training aimed at acquiring the ability to adjust to the clients and needs in the current market.

The project joins together four different subject matters, and therefore will be of a cross-cutting and interdisciplinary nature and bring into line the work done in the various classrooms, so that students will work together in a number of inter-related tasks and assignments.

With regard to strategies and process, the first teaching proposal called 'Traducistán' (Romana, 2018) will be taken as a starting point and applied in an interdisciplinary manner as appropriate. This, such interdisciplinary approach will be supported by the use of ICTs (namely several Microsoft® applications, the Moodlerooms® platform and the Wix web page service).

An additional innovative element to be added to the project is the integration of Traducistán into Minecraft Education® (Microsoft) in order to develop a scoreboard and be able to create a virtual reality of this fictional country created for university teaching in the area of professional and communication skills.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las aulas de Traducción persiguen la enseñanza de esta profesión aunando textos, que simulen con la mayor precisión posible situaciones reales a las que nos enfrentamos día a día, con los conocimientos traductológicos y lingüísticos necesarios para desempeñar dicha labor.

No obstante, en la mayoría de las ocasiones, queda ausente el enfoque completo de simulación de un encargo lingüístico real, pues los profesionales del lenguaje no solo lidian con textos, sino además con un conjunto de situaciones para las que se requieren habilidades comunicativas y empresariales.

Traducistán es un país imaginario creado en la asignatura Economía para traductores, correspondiente al segundo curso del Grado en Traducción e Interpretación, en la Universidad Pontificia Comillas (Madrid); se centra en la subcompetencia «conocimiento especializado» en las definiciones de competencia traductora de Pacte (2001) o Bell (2016).

El proyecto de Traducistán, ya presentado inicialmente en 2018 como parte ludificada de una asignatura en materia conceptual y lingüística (Romana, 2018), pretende ampliar su alcance para llegar a todos los alumnos tanto del Grado en Traducción e Interpretación como del Doble Grado con Global Communication, es decir, de forma internacional e interdisciplinar.

Subcompetencia de traducción especializada

La adquisición de conceptos especializados para la traducción no precisa un estudio árido, que no será muy útil a la hora de traducir. Perseguimos el «conocimiento espontáneo» de Mayoral (2001, p. 19), adquirir contenidos especializados por medio de una pseudoexperiencia sin pretensiones de generar ciencia o saber stricto sensu. En el enfoque de Kelly (2005), utilizamos los modelos de Kiraly (2000) —trabajo por proyectos— o Hurtado (1992) —aprendizaje por tareas y «subcompetencia extralingüística»—, para abordar lo que Delisle (1980) denomina «competencia enciclopédica» y «competencia de comprensión». Se mejora asimismo la capacidad documental (búsqueda, discriminación de fuentes y evaluación de resultados). Por otra parte, adoptamos el enfoque socioconstructivista (Gerding y Díaz, 2016, pp. 174-75) que propugna «la elaboración de nuevas metodologías que equilibren métodos tradicionales centrados en el texto con otros centrados en el estudiante y sus necesidades de aprendizaje», haciendo hincapié en los ejes de la cooperación. Deseamos asimismo que el alumnado aprenda con trabajo colectivo, en línea con Calvo Encinas et al. (2012, p. 89), que subrayan las ventajas de estas actividades: organización estratégica de tareas, capacidad de adaptación, toma de decisiones, liderazgo, capacidad autocrítica o cooperación.

En esta subcompetencia (de comprensión, extralingüística o temática), abordamos aspectos básicos en macroeconomía como familias, empresas, sector financiero, etc. Se celebra un examen escrito, que se prepara simulando una actividad económica, y no en clases magistrales ni mediante lecturas al estilo *flipped classroom*.

Elementos de ludificación

Con arreglo a Werbach y Hunter (2012, 2015), la ludificación (o *gamificación*, como se conoce sobre todo en la comunidad académica internacional) consta de dos vectores fundamentales: los elementos de la teoría de la autodeterminación y los del esquema lúdico PBL (*Points, Badges, Leaderboard*), que denominaremos en castellano 'puntuaciones, medallas y marcador'.

Marshall Reeve (2010) expone dos grandes tipos de motivación humana. En primer lugar, la motivación «extrínseca» viene determinada únicamente por el esquema premio / castigo, es decir, hacemos algo porque nos viene impuesto *desde fuera*. En contraposición, existe una motivación intrínseca cuando el impulso que nos lleva a hacer algo nace de dentro. Marshall Reeve (2010, p. 83) relaciona la motivación extrínseca con la teoría de la autodeterminación, que Werbach y Hunter (2012) dividen en tres componentes (autonomía, competencia y afinidad), correspondientes a impulsos naturales.

Estos autores (Werbach y Hunter, 2015) explican el engarce de estos conceptos en la ludificación de una actividad. La autonomía vendría determinada por el margen de libertad en la elección; por su parte, la competencia comporta una motivación incremental; el estudiante puede corregir errores iniciales, ganar tiempo en la actividad y presentar un trabajo más depurado. El tercer elemento, la afinidad o implicación, se consigue mediante el trabajo en grupo, que contiene además los dos anteriores: libertad para escoger grupo, decisión en la confección del logo, imagen de marca, facturas, acciones, etc., y competencia reforzada por el trabajo en grupo, que entraña tanto un consuelo en casos de frustración como un aprendizaje espontáneo natural entre compañeros.

Esquema lúdico

Siempre según Werbach y Hunter (2012), el esquema lúdico se materializa en la introducción de puntuaciones, distintivos o medallas, y marcadores. Los puntos pueden funcionar como motivadores naturales, pero también ayudan a mantener un cómputo de lo logrado, proporcionando un valioso *feedback* sobre el rendimiento propio; las equivalencias entre medallas general niveles naturales de juego que propician la competición, y los puntos crean un vínculo entre el avance del juego y las recompensas extrínsecas, ya que se reflejan directamente en la nota de la asignatura.

En segundo lugar, los distintivos o medallas responden al mismo concepto que los puntos, pero son representaciones visuales de los logros obtenidos.

Los autores recogen varias características motivaciones de estos distintivos: pueden constituir un objetivo parcial del jugador, orientan sobre lo que es factible y lo que no –lo que compensa la frustración–; constituyen señales públicas que permiten al estudiante mostrar cuáles son las facetas que le importan más, junto con su nivel; son señales de *status* o condición social dentro del universo del juego y, por último, funcionan como signos de identificación grupal, creando un sentimiento de identidad entre diferentes jugadores.

OBJETIVOS

Traducistán 2.0 supone una realidad innovadora que parte de un proyecto previo, Traducistán (<http://traducistan.wixsite.com/traducistan>): un país inventado originalmente en la asignatura *Economía para Traductores*, que mediante una *pseudoexperiencia* permite a los alumnos abordar aspectos básicos en macroeconomía, como familias, empresas y el sector financiero, entre otras.

El objetivo principal del presente proyecto que se plantea en las aulas de Traducción e Interpretación y Global Communication comprende plantear situaciones reales en forma de simulación para que los alumnos adquieran una capacitación profesional encaminada a obtener la habilidad de ajustarse al cliente y a las necesidades del mercado actual (Martín, 2019).

Dado que el proyecto se establece en diversas asignaturas, se pretende que sirva de forma transversal e interdisciplinar y que, además, ponga en consonancia el trabajo realizado en las distintas aulas para que los alumnos trabajen de forma conjunta, interrelacionando las tareas asignadas y aplicando los conocimientos adquiridos.

En lo que respecta a las estrategias aplicadas y al propio proceso, tal y como se desarrolla más adelante, se partirá de la propuesta educativa inicial Traducistán (Romana, 2018) y se aplicará de manera interdisciplinar según proceda.

En materia de cuantificación de los resultados, las autoras encargadas de dirigir las distintas asignaturas y de organizar, presentar y monitorizar el desarrollo del proyecto contarán con los datos aportados por los propios alumnos que actúan en calidad de clientes, puesto que uno de los cometidos de este proyecto comprende valorar y evaluar el trabajo de los demás.

Las profesoras, por su parte, evaluarán el trabajo desarrollado en las asignaturas (de acuerdo con las pautas indicadas en las guías docentes) en consonancia con este proyecto de innovación docente mediante una propuesta de indicadores que se refleja y desarrolla más abajo (Tabla 1).

De este modo, la enseñanza universitaria especializada en las disciplinas de traducción especializada y comunicación digital ya no solo implica los contenidos expresamente expuestos en las guías docentes correspondientes de acuerdo con la memoria de verificación, sino que además ofrece herramientas de aprendizaje y desarrollo directo de las habilidades relacionadas con las siguientes competencias:

- Competencia comunicativa: la comunicación constante y continuada entre cliente y proveedor de servicios (comprensión de necesidades y transmisión de explicaciones sobre la profesión).
- Competencia profesional: planificación, coordinación y gestión de encargos lingüísticos y comunicativos y de crisis.
- Competencia informática: ya sea mediante la propia maquetación de proyectos o bien a través de la elaboración de presupuestos y facturas.
- Competencia lingüística: al tener que trabajar sobre textos y situaciones comunicativas varias, el alumno desarrollará diversas habilidades lingüísticas, entre las que se incluyen el análisis textual, la traducción, la revisión y la elaboración de contenidos.

Por otra parte, se plantea este proyecto de innovación docente de forma interdisciplinar, de modo que los alumnos de las cuatro asignaturas trabajen varias competencias innovadoras, entre las que se encuentran:

- Manejo y conocimiento de soportes técnicos e informáticos.
- Trabajo en un equipo interdisciplinar.
- Iniciativa y espíritu emprendedor.
- Adaptación a nuevas situaciones.
- Diseño y gestión de proyectos.
- Conocimiento de los aspectos económicos y profesionales del mercado.
- Gestión y documentación de proyectos de traducción.
- Capacidad de emprendimiento e innovación en áreas profesionales en el ámbito de la comunicación.
- Conocimiento de las principales herramientas comunicativas del entorno digital y de las redes sociales para su entorno profesional.
- Conocimiento de la estructura del medio digital, nuevas tendencias y los elementos de la narración digital o redacción no lineal y capacidad de comunicación siguiendo los aspectos formales y estéticos y el propio lenguaje de los nuevos soportes digitales.

- Capacidad de análisis de mensajes comunicativas y de escritura de textos informativos y persuasivos en función de los soportes y de públicos objetivos.

El objetivo principal del presente proyecto comprende plantear situaciones reales (en forma de simulación) en las aulas de Traducción e Interpretación y Global Communication. Los alumnos adquirirán una capacitación profesional encaminada a adquirir la habilidad de ajustarse al cliente y a las necesidades del mercado actual.

METODOLOGÍA DEL PROYECTO Y PLANIFICACIÓN TEMPORAL

Dado que se trata de un proyecto de innovación docente interdisciplinar, cada asignatura busca unos objetivos y unos resultados independientes (al margen de los comunes expuestos en la presente comunicación).

Del mismo modo, al ser asignaturas diversas, la metodología mediante la que se aplica este proyecto de innovación docente en cada una de las cuatro asignaturas difiere según la organización previa determinada por las profesoras, así como según la guía docente original de la asignatura.

METODOLOGÍA DOCENTE DEL PROYECTO

De esta manera, se detalla el sistema metodológico docente determinado para cada asignatura:

Economía para la Traducción (Grado en Traducción e Interpretación, 2º curso)

Esta asignatura se estructura como eje principal de articulación para las cuatro materias participantes. El objetivo de la asignatura es impartir las nociones básicas de la teoría macroeconómica necesarias para proceder a la traducción de textos especializados, desde una perspectiva no experta.

La simulación se estructura en tres vertientes: economías domésticas (trabajo individual), empresas (trabajo colectivo) y sector exterior (modalidad mixta).

Esta asignatura se organiza en seis fases:

Bienvenida y orientación a la asignatura.

Alta en el sistema (mediante el uso de formularios diversos) que articulan tanto esta fase como toda comunicación entre agentes económicos (familias y empresas) y las autoridades competentes.

- Actividad económica, donde los agentes económicos desarrollan su actividad en dos ejercicios financieros.
- Inversión, es decir, la fase en la que se invierte en la Bolsa oficial de Traducistán (compra de acciones e inversión mediante simulación bursátil).
- Sector exterior (importaciones), fase que se introduce como nueva aportación gracias al presente proyecto de innovación educativa, donde los ciudadanos y empresas de Traducistán contratan servicios al extranjero (campañas de comunicación en redes sociales, documentación jurídica, documentación técnica) para diversas actividades. Deben tratar con los respectivos equipos «profesionales», exponer sus necesidades, calibrar los resultados y calificar la actuación de sus proveedores.
- Vertiente de ludificación (*gamificación*), lo que implica que los alumnos obtienen diversas puntuaciones (y medallas) según la complejidad del trabajo, el respeto de los plazos, la calidad de contabilidad, el ahorro y el beneficio y el rendimiento de la inversión.

Traducción Técnica C-A (Grado en Traducción e Interpretación y Doble Grado con Global Communication, 4° y 5° curso)

Esta asignatura se presenta al inicio de curso a los alumnos como una agencia de servicios lingüísticos (Agencia TCT) que proveerá las necesidades solicitadas por las empresas de Traducistán. Los alumnos de la asignatura no solo se encargan de satisfacer dichas necesidades lingüísticas (traducciones técnicas), sino que además ejercen como «asesores técnicos» en la sociedad ficticia.

Esta asignatura se organiza en tres fases por cada proyecto lingüístico que realiza para Traducistán (un total de 9 proyectos):

- Comunicación del gestor de proyectos de la Agencia TCT con el cliente de Traducistán y presupuestación del encargo, lo que incluye contacto continuo mediante la plataforma colaborativa Teams® (Microsoft) y elaboración de presupuestos con Excel y Adobe Acrobat Professional. En esta fase, además, los alumnos trabajan el análisis de textos, volúmenes, tarifas y plazos de los encargos lingüísticos.
- Elaboración del encargo lingüístico, que implica el trabajo que habitualmente se desempeña en esta asignatura, donde la labor principal comprende la traducción de diversas tipologías y géneros textuales típicos en el ámbito de la traducción científico-técnica del francés al español.
- Comunicación final del gestor de proyectos de la Agencia TCT con el cliente de Traducistán para finalizar el proyecto lingüístico, lo que incluye un contacto continuado mediante

la plataforma Teams y la elaboración de una versión final de la traducción (corregida previamente y de forma colaborativa en el aula) y de una factura con todos los elementos y datos fiscales obligatorios para que se pueda considerar válida desde el punto de vista fiscal y contable.

Gracias al uso de las herramientas colaborativas de Office365 y Teams, la Agencia TCT podrá desarrollar las competencias vinculadas expresamente a partir de este proyecto de innovación docente hacia el cumplimiento de las necesidades expuestas por los alumnos de Traducistán (*Economía para la Traducción*).

Traducción Jurídica B-A (Grado en Traducción e Interpretación y Doble Grado con Global Communication, 4º y 5º curso)

Esta asignatura, al igual que la anterior, nace como desarrollo adicional al proyecto original de Traducistán (*Economía para la Traducción*). Así, los alumnos de este grupo trabajan para los de Traducistán proporcionándoles proyectos de notaría y asesoría jurídica. Para ello, utilizan principalmente la comunicación mediante la plataforma colaborativa Teams, así como la página web diseñada expresamente para Traducistán (<http://traducistan.wixsite.com/traducistan>).

Esta asignatura se organiza en cuatro fases:

- Contextualización y explicación sobre el funcionamiento de Traducistán y de la Notaría y Asesoría Jurídica (como se considera en este proyecto la asignatura Traducción Jurídica B-A).
- Recepción de textos y comunicación con Traducistán, donde la Asesoría Jurídica desempeñará una doble labor de orientación y modificación conceptual, por un lado, y de servicios lingüísticos, por otro. En primer lugar, los alumnos de esta asignatura se encargarán de modificar cualquier característica de las personas físicas de Traducistán. En segundo lugar, los alumnos realizarán traducciones jurídicas y juradas bajo solicitud de las empresas o particulares de Traducistán. Este modo, trabajan las tipologías de los servicios, las fases de presupuestación y facturación y el análisis de textos, volúmenes, tarifas y plazos.
- Elaboración del encargo lingüístico, que implica el trabajo que habitualmente se desempeña en esta asignatura, donde la labor principal comprende la traducción de diversas tipologías y géneros textuales típicos en el ámbito de la traducción jurídica del inglés al español.
- Comunicación de cierre del servicio proporcionado, donde la Asesoría Jurídica entrega cada proyecto al cliente.

Digital Communication (Doble Grado de Traducción e Interpretación y Global Communication, 1^{er} curso)

En esta asignatura (Martín, 2019) se propone que, con los dobles grados, se formen grupos pequeños que se mantienen a lo largo del todo el cuatrimestre y que encargan de la elaboración de una campaña de comunicación digital para las distintas empresas de Traducistán.

Esta asignatura se organiza en tres fases:

- Contextualización y explicación del funcionamiento de Traducistán y de las líneas y productos de las empresas de este mundo ficticio, donde la Asesoría de Comunicación en Redes Sociales les proporcionará un logo para las empresas.
- Cada grupo de la asignatura elabora contenidos para promocionar los distintos productos de las empresas de Traducistán en redes sociales. En esta fase, los grupos tienen su gestor/portavoz (competencia comunicativa) y ofrecen sus servicios y una lista de redes sociales para desarrollar la campaña comunicativa en estos medios (misión y visión de la empresa, y ejemplos de comunicación digital en las redes sociales requeridas).
- La tercera fase, hacia el final de la asignatura, comprende la presentación de cada grupo al resto del aula para demostrar su trabajo final y explicar el procedimiento llevado a cabo

De este modo, en esta asignatura se trabaja una simulación de un encargo real de trabajo en comunicación digital que acerca a los alumnos a las necesidades del mercado laboral, adquiriendo las habilidades que este demanda en este segmento profesional. Entre las habilidades trabajadas se destacan las siguientes:

- Gestión del tiempo
- Priorización de tareas
- Organización para el cumplimiento de los plazos
- Creatividad
- Habilidad para trabajar en equipo
- Facilidad para enfrentarse a desafíos profesionales

USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE FORMA TRANSVERSAL

Por último, desde el punto de vista de innovación tecnológica, el proyecto Traducistán 2.0 supone un avance en el uso de las TIC en el aula universitaria. Se utilizan en este proyecto para la colaboración íntegra y transversal de todos los alumnos de las diferentes asignaturas las herramientas proporcionadas por la universidad, entre las que se destacan las de Moodlerooms[®], el

trabajo en la nube mediante diversas aplicaciones de Microsoft® (tales como Teams®), así como otros programas de *gamificación* y evaluaciones colaborativas. Del mismo modo, se mantiene el uso de la página web como centro neurálgico del proyecto Traducistán (país imaginario del que partirán todos los subproyectos).

INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN DEL PROYECTO

En materia de cuantificación del éxito del presente proyecto, las profesoras encargadas de dirigir las distintas asignaturas van contando con datos (en proceso de elaboración) aportados por los propios alumnos que actúan en calidad de «clientes» o «proveedores», puesto que uno de los cometidos de este proyecto comprende valorar y evaluar el trabajo de los demás.

Asimismo, con el objetivo de evaluar de la forma más detallada posible el presente proyecto, se le ofrece al alumno al comienzo y al final la asignatura diversos cuestionarios que le permitan trasladar su percepción sobre esta variante de clase, más completa y transversal. Dichos cuestionarios (diseñados previamente y con base en los elementos indicadores expuestos más abajo y recopilados en la Tabla 1) pretenden funcionar como metodología principal para la obtención de los datos cuantitativos y cualitativos que puedan determinar la utilidad práctica y aprendizaje en las materiales de competencia conceptual, profesional e instrumental para el desarrollo del alumno de forma interdisciplinar en las diferentes asignaturas que componen este proyecto.

Los indicadores que se evalúan en los cuestionarios mencionados son los siguientes:

En primer lugar, con base en la literatura, las propuestas de Reeve (2010) y Werbach y Hunter (2012), se está evaluando el nivel de motivación y, sobre todo, de autodeterminación de los alumnos en lo que respecta a las tareas y actividades propuestas en este proyecto. Los parámetros principales que se tendrán en cuenta para su evaluación comprenderán el nivel de motivación, de autonomía de trabajo, de competencia profesional y de afinidad o implicación en las diversas actividades propuestas y el proyecto completo.

El resto de los parámetros de evaluación se proponen por considerarlos afines y estrechamente relacionados con los objetivos principales del proyecto en las diferentes aulas. Se mencionan, entre otros, los resultados de aprendizaje de los contenidos que se pretenden con la inclusión del proyecto en el aula, el nivel de creatividad desarrollado a lo largo del proyecto, la satisfacción per-

cibida por el alumno tras finalizar la asignatura o la responsabilidad personal que siente el alumno en lo que respecta al cumplimiento de los plazos establecidos para las diversas tareas y su capacidad de resolutive y de aceptación frente a los errores cometidos.

Un último parámetro que se ha considerado interesante incluir por el interés que suscita en este proyecto al comprender uno de los elementos más importantes dentro de los objetivos generales y didácticos representa la evaluación de la capacitación profesional del alumno al finalizar el proyecto en el aula; con esto nos referimos a la monitorización de su capacidad para organizarse a nivel profesional/de proyectos y para fijarse los objetivos deseados/necesarios, así como de su iniciativa, liderazgo, organización y predisposición con respecto a la consecución de las propuestas en el aula.

Por último, dado que se trata de un proyecto conjunto e interdisciplinar, se plantean las diversas actividades detalladas más abajo para cada una de las aulas de manera que los alumnos de las distintas asignaturas de algún modo trabajen de forma conjunta y tengan una comunicación fluida para poder alcanzar los objetivos propuestos en cada caso. Así, dos últimos elementos que se deben evaluar y que reflejan el éxito del trabajo conjunto y la comunicación representan lo que se ha denominado «Trabajo con clientes (atención)» y «Trabajo en equipo».

De acuerdo con esta tabla (Tabla 1), cada uno de los parámetros anteriormente presentados se evalúan mediante diversas vías, de manera que se puedan recoger datos descriptivos, pero también datos estadísticos con el objetivo de medir con mayor detalle y precisión la consecución del proyecto en las aulas. Así, se están realizando encuestas con preguntas descriptivas y cuantitativas a los alumnos; del mismo modo, en el examen final se evaluará la capacidad adquirida en ciertos aspectos por parte del alumno gracias al proceso de aprendizaje con la inclusión del proyecto de innovación docente en los contenidos habituales de la asignatura.

Desde el punto de vista evaluativo de la propia asignatura dentro del marco de enseñanza universitaria, los alumnos de Grado en Traducción e Interpretación y del Doble Grado con Global Communication (a los que van destinadas las asignaturas objeto de innovación) elaboran todas las tareas anteriormente indicadas al comienzo de este apartado y se les evalúa tanto por su desempeño en dichas actividades como por el resultado final de estas. Todo ello se incluye en el porcentaje de las asignaturas destinado a la evaluación continua (más de un 50 % de la calificación final).

En conclusión, se prevé que mediante la comparación de los datos obtenidos en dichos cuestionarios con las calificaciones finales obtenidas en la asignatura (dado que estas deben reflejar el resultado del desempeño del trabajo realizado por el alumno), resulte posible no solo determinar el éxito del alumno en su aprendizaje universitario a lo largo de la asignatura, sino además el relativo a este proyecto de innovación docente.

PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL PROYECTO Y LOS RESULTADOS

Tal y como se ha expuesto anteriormente, este proyecto de innovación docente incluido en las aulas de Traducción e Interpretación y Global Communication se ha puesto en marcha desde el segundo cuatrimestre del curso académico 2019-2020 (dado que las cuatro asignaturas comenzaban en enero de 2020 y finalizan en junio del mismo año) y se prevé continuarlo no solo cuando finalice este curso académico, sino en futuras promociones de manera anual; así no solo se evaluará el proyecto puesto en marcha de forma puntual un año, sino que se podrán comparar los resultados entre las distintas promociones donde se ha llevado a cabo el proyecto.

Todas las asignaturas con sus respectivos proyectos (explicados más arriba) trabajan con base en unos cuestionarios proporcionados a los alumnos al comienzo de la asignatura (enero de 2020) y con su finalización (junio de 2020), de modo que posteriormente sea posible cuantificar de forma científica el avance con esta propuesta de enseñanza de cara al aprendizaje de competencias específicas y la profesionalización del alumno.

Aunque los datos todavía se encuentran en proceso de ser recabados y analizados (cuestionarios finales, con la terminación de las asignaturas al final del curso académico presente y calificaciones de los alumnos una vez terminen la evaluación continua y el examen final, en junio), los cuestionarios elaborados para su recopilación comprenden los indicadores expuestos en la Tabla 1. Estos pretenden evaluar con la mayor rigurosidad y detalle posible el desarrollo del proyecto dentro de la guía previamente establecida para cada una de las asignaturas en las que se encuadra Traducistán 2.0.

En la actualidad, las cuatro principales asignaturas que se enmarcan en este proyecto de innovación docente (Economía para Traductores, Traducción Técnica C-A, Traducción Jurídica B-A y Comunicación Digital) se encuentran todavía en fase intermedia, esto es, en pleno desarrollo de la asignatura cuatrimestral y a mitad del proyecto descrito en apartados anteriores.

Se prevé que, una vez finalicen las asignaturas con el periodo lectivo en curso (es decir, a finales del mes de junio), resultará posible proporcionar datos más esclarecedores y cuantitativos sobre el cumplimiento de los objetivos propuestos a raíz de este proyecto de innovación docente. Con dichos resultados certeros y a curso finalizado, será posible demostrar de forma fehaciente la utilidad de Traducistán 2.0 como abordaje adicional a la docencia universitaria en el ámbito de la Traducción y la Comunicación, enfocado sobre todo en las competencias profesionales e instrumentales que se prevé que los alumnos adquieran con esta novedad.

CONCLUSIONES

Según todo lo expuesto en este artículo, Traducistán 2.0 supone una realidad innovadora cuyo principal objetivo previsto es *profesionalizar* de una forma lúdica y tecnológica la formación universitaria proporcionada de forma transversal en varias asignaturas de los grados de Traducción e Interpretación y Global Communication.

Aunque los resultados todavía no se han generado, dado que el proyecto sigue en curso en su primer año, se prevé que los alumnos adquieran diversas habilidades que los ayuden en su desempeño profesional una vez comiencen su etapa laboral y, sobre todo, que observen la realidad de la formación universitaria: que todas las asignaturas que están cursando ofrecen conocimientos que son transversales y necesarios entre sí, y todos ellos tienen cabida en su futuro como profesionales, de forma combinada.

Así, se espera que los alumnos adquieran una mejora en las habilidades comunicativa, profesional, informática y lingüística, cinco componentes esenciales para poder desempeñar una buena labor profesional en el mercado de las diversas profesiones que conforman las salidas habituales en los estudios de Traducción y Comunicación.

Al margen de los resultados que se esperan obtener dentro de pocos meses con la finalización del presente curso académico, se plantea una segunda fase del presente proyecto que comprende la elaboración de un *scoreboard*, lo cual supone una mejora del planteamiento inicial. Se prevé comenzar esta segunda fase en el próximo curso académico 2020-2021 y para ello está planificada la obtención de licencias para Minecraft Education® (Microsoft) durante un plazo de dos años. A pesar de encontrarse en plena fase de planificación, el objetivo principal

de ella es poder integrar el elemento de *gamificación* de forma transversal en el proyecto ya en marcha.

Por último, cabe mencionar que Traducistán 2.0 comprende un proyecto de innovación docente, al ir más allá del trabajo realizado habitualmente en el aula de traducción, pero también un proyecto transversal. Ello se debe a la coordinación horizontal que se pretende al aunar bajo un mismo proyecto (el país Traducistán) diversas clases del grado de Traducción e Interpretación para que los alumnos trabajen cada una de las áreas correspondientes, pero en consonancia y comunicación entre las distintas aulas.

Esta nueva forma de aprendizaje resulta transversal e innovadora por la aplicación real que ello supone para el futuro profesional del alumno de Traducción e Interpretación, así como para la calidad en la organización del programa que se ofrece para las asignaturas incluidas en el proyecto.

REFERENCIAS

- BELL, R. T. y CANDLIN, C. N. (2016). *Translation and Translating: Theory and Practice (Applied Linguistics and Language Study)*. London: Routledge.
- CALVO, E., JIMÉNEZ, N., MENDOZA, I., MORÓN, M. y PONCE N. (2013). El trabajo colaborativo en la clase de traducción: un caso práctico. *UPO INNOVA*, 1(1), 86-106.
- DELISLE, J. (1980). *L'analyse du discours comme methode de traduction : initiation à la traduction française de textes pragmatiques anglais : théorie et pratique*. Ottawa: Éditions de l'Université d'Ottawa.
- Gerding, C. y Díaz, C. (2016). Hacia una propuesta socioconstructivista para el aprendizaje de la traducción. *Entreculturas* 7-8, 151-175.
- HURTADO, A. (1992). Didactique de la traduction des textes specialisés. *Actes de la 3ème Journée ERLA-GLAT. Lexique spécialisé et didactique des langues*. Brest: UBO-ENST, pp. 9-21.
- KELLY, D. (2005). *A handbook for translator trainers*. Mánchester: St. Jerome.
- KIRALY, D. (2000). *A Social Constructivist Approach to Translator Education. Empowerment from Theory to Practice*. Mánchester: St. Jerome.
- MARTÍN, P. (2019). Participar en Traducistán 2.0: La Asesoría de Comunicación en Redes Sociales como Elemento Interdisciplinar. En A. M.^a de Vicente y J. Sierra (Coords.), *Aproximación periodística y educ comunicativa al fenómeno de las redes sociales* (pp. 519-528). Madrid: McGraw Hill.
- MAYORAL, R. (2001). *Aspectos epistemológicos de la traducción*. Castellón de la Plana, Universitat Jaume I.

- PACTE (2001). La competencia traductora y su adquisición. *Quaderns. Revista de Traducció* 6, 39-45.
- ROMANA, M. L. (2018). Traducistán, el país de los traductores. Innovación didáctica: ludificación en traducción económica. En C. Fortea Gil (Ed.), *Nuevas perspectivas en Traducción e Interpretación* (pp. 237-250). Madrid: Escolar y Mayo Editores S.L.
- WARMUTH, K. (2014). Intrinsic and Extrinsic Motivation in the Classroom. *Notes for Teaching and Learning*. University of Notre Dame [en línea]. Recuperado de <<http://sites.nd.edu/kaneb/2014/11/03/intrinsic-and-extrinsic-motivation-in-the-classroom/>> (última consulta: 27 de marzo de 2020).
- WERBACH, K. y HUNTER, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Pensilvania: Wharton Digital Press.
- WERBACH, K. y HUNTER, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Pensilvania: Wharton Digital Press.

FIGURA

Figura que representa el mundo imaginario Traducistán, elaborado en su totalidad en una página web (<http://traducistan.wixsite.com/traducistan>), que corresponde al centro neurálgico del proyecto, del que parte todo el presente proyecto de innovación docente.



Figura 1. Pantalla de inicio de Traducistán

TABLA

Tabla de indicadores con los respectivos parámetros basados en la literatura que se utilizan para evaluar la consecución de los objetivos planteados en el marco del proyecto de innovación docente Traducistán 2.0.

Tabla 1. INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE «TRADUCISTÁN 2.0»					
	Indicadores\Medios	Encuestas alumnos	Medición (numérico)	Examen	Otros
1	Tipo de motivación (Reeve, 2010)				
2	Tª autodeterminación (id. + Werbach y Hunter 2012):				
	Autonomía				
	Competencia				
	Afinidad o implicación				
3	Aprendizaje de contenidos				
4	Creatividad				
5	Satisfacción subjetiva				
6	Responsabilidad personal:				
	Plazos				
	Respuesta a errores				
7	Capacitación profesional:				
	Coordinación				
	Fijación de objetivos				
	Iniciativa				
	Liderazgo				
	Organización				
	Predisposición				
	Trabajo con clientes (atención)				
	Trabajo en equipo				