



## ESPAIS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

### ***Conscious Learning*: una metodologia docente activa para entornos virtuales**

**Nuevos espacios de aprendizaje en el entorno universitario que fomentan la  
participación del estudiante**

Selva, C., Martínez, M., Martín, C., Ortiz, J., Méndez, M., Navarrete, A., Alsina, F., Cortina, L.

**Selva Olid, Clara**

Universitat Autònoma de Barcelona

Departament de Psicologia Social

Despatx b5/062 Edifici B, UAB

[clara.selva@uab.cat](mailto:clara.selva@uab.cat)

**Martínez-González, Maite**

Universitat Autònoma de Barcelona

Departament de Psicologia Social

[carmen.martinez.gonzalez@uab.cat](mailto:carmen.martinez.gonzalez@uab.cat)

**Martín Fernández, Carlos**

Universitat Autònoma de Barcelona

[carlos.martinfer@e-campus.uab.cat](mailto:carlos.martinfer@e-campus.uab.cat)

**Ortiz Ceballos, Judit**

Universitat Autònoma de Barcelona

[juddit.ortiz@gmail.com](mailto:juddit.ortiz@gmail.com)



## ESPais D'APRENENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

**Méndez Creu, Marta**

Universitat Autònoma de Barcelona

[martamendezcreu3@gmail.com](mailto:martamendezcreu3@gmail.com)

**Navarrete Briansó, Alba**

Universitat Autònoma de Barcelona

[alba.navarrete@e-campus.uab.cat](mailto:alba.navarrete@e-campus.uab.cat)

**Moral Alsina, Ferran**

Universitat Autònoma de Barcelona

[falsinamoral@gmail.com](mailto:falsinamoral@gmail.com)

**Cortina Jarque, Laia**

Universitat Autònoma de Barcelona

[laiacoja@gmail.com](mailto:laiacoja@gmail.com)

### 1. RESUM:

La metodologia docente activa *Conscious Learning* tiene por objetivo fomentar la participación e implicación del/la estudiante en su proceso de aprendizaje y desarrollo de competencias mediante la integración, en un contexto virtual, de tres tipologías de aprendizaje: *clásico*, mediante la observación a un docente; *activo*, con la ayuda y estimulación del *Virtual Coach*, y *cooperativo*, desarrollado entre iguales. Los resultados de esta metodología activa se evaluarán en tres momentos del tiempo.



## ESPAYS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

### 2. ABSTRACT:

The active teaching methodology *Conscious Learning* aims to encourage the engagement and involvement of the students in their learning process and to develop their competences by integrating, in a virtual context, three types of learning: *classic*, through the observation of a teacher; *active*, through the assistance and stimulation of the *Virtual Coach*, and *cooperative*, developed among equals. The results of this active methodology will be evaluated in three moments in time.

### 3. PARAULES CLAU: 4-6

*E-learning*; TIC; autonomía; estudiantes; calidad docente; percepciones de aprendizaje; virtual coach.

### 4. KEYWORDS: 4-6

E-learning; TIC; autonomy; students; teaching quality; learning perceptions; virtual coach.



## ESPAIS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

### 5. DESENVOLUPAMENT:

En un contexto como el actual, donde la digitalización predomina en nuestro día a día, **la evolución de las nuevas tecnologías nos incentiva a innovar y actualizarnos constantemente para conseguir resultados óptimos**. En el ámbito educativo, se están experimentando grandes cambios debido al aumento del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Concretamente, las asignaturas que configuran el plan docente de los estudios universitarios se han visto modificadas para introducir las TIC y sus múltiples ventajas asociadas, y así poder responder a las necesidades de aprendizaje de los y las estudiantes (Bauza, Galindo y Solis, 2015; Ramírez et. al., 2016). De este modo, las TIC nos permiten sacar el máximo potencial del estudiantado, más allá de lo que puede ofrecer el método tradicional. Así pues, nos encontramos ante la exponencial aparición de programas, másteres o cursos que han adoptado la metodología de la formación virtual, *e-learning*, para culminar las necesidades de aprendizaje de los y las estudiantes y, de este modo, beneficiarse de las ventajas del uso de las TIC. El uso de estas tecnologías punteras y plataformas sofisticadas ha modificado la forma de hacer del docente en el aula (Duart y Reparaz, 2016).

Por un lado, **el uso de las TIC permite el aumento de la autonomía del estudiante** (Selva, Martínez, Elejabarrieta y Navarrete, 2016), elemento que acontece un indicador de resultado de la calidad del aprendizaje (Núñez y Vega, 2015). La autonomía estimula al estudiante a pensar por sí mismo, a potenciar la reflexión y el pensamiento crítico y a resolver situaciones prácticas, teniendo en cuenta los conceptos estudiados (Núñez y Vega, 2015). Por el otro, **permite desarrollar un aprendizaje cooperativo** (Adriaensés, 2015), generando beneficios en el estudiantado como la reducción de la ansiedad, el aumento de la motivación, la mejora del autoconcepto, el conocimiento de sus puntos fuertes y débiles y el desarrollo y uso de estrategias de aprendizaje (Sánchez y Casal, 2015). Además, la introducción de la metodología *e-learning* en el plan docente permite la percepción de un aprendizaje más vivencial (Barros y Verdeo, 2001; Férrez, 2005) y más relacionado con la profesión (Bacon y Blyton, 2003). Como apunta León (2015), el uso de estrategias didácticas que vinculan el contenido a la realidad, y que posibilitan la aplicación de los contenidos teóricos a las situaciones prácticas, permite:



## ESPAYS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

- ✓ Identificar problemáticas en situaciones concretas.
- ✓ Planificar adecuadamente las acciones a desarrollar.
- ✓ Enaltecer el compromiso hacia la tarea.

Las TIC requieren el uso de material audiovisual para presentar y desarrollar el contenido académico, y éste, a su vez, cumple diferentes funciones que enriquecen el aprendizaje del estudiantado, junto con todas sus interacciones (Monteagudo, Sánchez y Hernández, 2007):

- ✓ *Función informativa*: el objetivo del mensaje es describir una realidad lo más objetivamente posible.
- ✓ *Función motivadora*: trata de influir en la voluntad del y la destinataria y sensibilizarla en el tema desarrollado.
- ✓ *Función expresiva*: el mensaje permite expresar sus propias emociones.
- ✓ *Función evaluadora*: el vídeo puede realizarse para valorar una conducta determinada.
- ✓ *Función investigadora*: el vídeo se utiliza para realizar trabajos de investigación.

Hay que añadir que, además de todas las funciones mencionadas, el material audiovisual tiene la ventaja de permitir trabajar con elementos no verbales; es decir, posibilita observar actitudes, comportamientos, gestos o distancias entre interlocutores (Corpas, 2000). Asimismo, facilita que los y las estudiantes hagan un registro tanto de la información visual como de la auditiva. Esto comporta que se graben dos tipos de informaciones sensoriales a través de zonas diferentes del cerebro y que el recuerdo posterior sea más rico, dado que se hacen más asociaciones a la hora de vivir la situación experimentada gracias a un almacenamiento más diverso de la información recibida (Schacter, 2012).

Con este proyecto **se pretende desarrollar y profundizar en el campo que engloba los conceptos *e-learning*, formación virtual y teleformación**. Los tres hacen referencia a estrategias de aprendizaje mediante el uso de las TIC caracterizadas por una separación física entre docente y



## ESPAYS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

dicente, el estudio autónomo por parte del estudiantado, la comunicación e interacción entre los y las participantes (mediante herramientas sincrónicas y asincrónicas), y la existencia de un apoyo institucional (García y Cabero, 2016).

La metodología activa desarrollada se basa en dos demandas detectadas en el estudio de Selva, et al. (2016). En este estudio se señalaba que el estudiantado de grado que hacía uso habitual de las TIC en las asignaturas destacaba la necesidad de:

- ✓ Contar con un soporte para aprender a hacer, más allá de aprender contenidos.
- ✓ Motivar el 'aprender juntos' evitando así la soledad en el aprendizaje.

En base a estas demandas se consideró oportuno diseñar una metodología activa en espacios virtuales que acompañase al estudiantado en su camino de aprendizaje. La metodología activa resultante, el **Conscious Learning**, se basa en tres tipologías de aprendizaje:

- ✓ El *aprendizaje clásico o vicario*, en el que el estudiantado aprende por observación mediante vídeos y contenidos virtuales.
- ✓ El *aprendizaje 'haciendo'*, donde el estudiantado aplica y elabora procedimientos con la ayuda y soporte del **Virtual Coach (VC)\***, que con sus preguntas incentiva la reflexión y activa el potencial del material estudiado, haciendo fluir sus competencias para conseguir los objetivos propuestos. Es decir, el estudiantado aprenderá 'haciendo' mediante el uso de una serie de recursos comunicativos propuestos por el VC y propios del coaching. Contribuyendo así a la mejora de su autonomía, el desarrollo del aprendizaje consciente y la reflexión crítica, y permitiendo, a su vez, la movilización del conocimiento, las habilidades y los hábitos integrados por un uso intencional del aprendizaje (González, 2011). Este planteamiento permitirá re-elaborar el conocimiento previamente adquirido (aprendizaje clásico) y empezar a construir un nuevo conocimiento 'haciendo'.

\* El **VC** (Figuras de la 1 a la 6) es un holograma que acompaña al estudiantado durante el análisis de los casos, ayudándolo a hacerse las preguntas idóneas y reflexivas para proceder con la resolución de éstos. El VC acontece una



## ESPAIS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

herramienta docente más personalizada que el material académico que se encuentra hoy en día en la red virtual; pasando de un aprendizaje con “material pasivo”, a otro con “material activo” que busca enriquecer la experiencia y los conocimientos adquiridos del estudiantado.

- ✓ El *aprendizaje cooperativo*, o entre pares, donde se comparten los conocimientos entre los y las iguales, permitiendo ‘aprender juntos’ y potenciando las capacidades personales, aumentando la motivación intrínseca y el aprendizaje de estrategias (Sánchez y Casal, 2016). Este tercer aprendizaje permitirá que el estudiantado intercambie estrategias entre sí, motivando la consolidación del aprendizaje. Este intercambio se realizará mediante recursos virtuales como los foros.

Por todo lo expuesto, el **Objetivo General (OG)** del proyecto *Conscious Learning* es diseñar una metodología activa que integra, en un contexto virtual, el aprendizaje por observación del docente (*aprendizaje vicario*), el aprendizaje “haciendo” acompañado por el VC (*aprender haciendo*), y el aprendizaje cooperativo entre pares (*aprender juntos*).

Siendo los Objetivos Específicos (OE) del proyecto:

- ✓ **OE1.** Crear un espacio de enseñanza-aprendizaje para aprender el procedimiento de resolución de un “problema” y la planificación de los pasos necesarios para llegar a la solución, guiado por un profesor-mentor, que actúa en un espacio audiovisual e interactúa en un espacio foro.
- ✓ **OE2.** Crear una situación en la cual el docente deja de ser mentor y aparece el VC que, con su “caja de herramientas”, estimula al/la estudiante a plantearse otras formas de afrontar una situación o problema poniendo a prueba sus competencias.
- ✓ **OE3.** Crear una situación (espacio debate *peer to peer*, o entre iguales) donde cada miembro de la pareja trabaja un caso diferente, que se resuelve independientemente, y que será evaluado por la otra persona compañera, aprovechando las herramientas proporcionadas por el VC.



## ESPAYS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

En otras palabras, la **finalidad** de esta metodología activa en espacios de aprendizaje virtual se dirige a:

- ✓ Contenidos que no tienen una única resolución ni aplicación y, por lo tanto, requieren compartir 'buenas praxis'.
- ✓ Destinatarios/as que tengan que aplicar los contenidos y procedimientos en contextos diversos, interactuando con personas muy diferentes.

Para su óptimo desarrollo y viabilidad, el proyecto se ha **estructurado en dos Fases** (A y B):

- ✓ **Fase A:** ha contemplado el diseño de los contenidos teóricos del proyecto. En este sentido, la Fase A ha comprendido la creación y el desarrollo de los casos de aprendizaje activo y su esquema de resolución. Los casos elaborados se sitúan básicamente en el mundo organizativo y el eje temático es el diagnóstico organizacional. En este sentido, cuatro casos están inspirados en situaciones reales ocurridas en diferentes sectores organizacionales (banca, sanidad, abogacía y química) y un quinto que plantea una situación cotidiana y cercana a las relaciones humanas, y que tiene como finalidad acercar la lógica del diagnóstico a la esfera personal (más allá de la profesional).
- ✓ **Fase B:** ha contemplado la elaboración de los contenidos más prácticos asociados a los materiales elaborados en la Fase A. Concretamente esta fase remite a la animación y digitalización del VC (en relación a las diferentes emociones que debe representar en sus intervenciones) y de los casos de aprendizaje activo, así como al desarrollo de la plataforma que alberga el proyecto.

En la actualidad la metodología docente activa *Conscious Learning* se encuentra aún en la Fase de desarrollo B y, por ende, **el impacto** del proyecto en términos esperados es:

- ✓ Desarrollo de competencias en el/la estudiante (e.g., razonamiento crítico, iniciativa).



## ESPAIS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

- ✓ Aumento de la interacción y participación en un entorno virtual como herramienta esencial de desarrollo de contenidos de una asignatura universitaria.
- ✓ Aumento del interés por la disciplina en el ámbito de la intervención organizacional.
- ✓ Mejora de la enseñanza y la transferencia docente en entornos virtuales.
- ✓ Integración y uso de las herramientas de coaching en el aprendizaje cooperativo.

En este sentido, los **indicadores de resultado** (IR) del *Conscious Learning* en relación a cada Objetivo Específico (OE) serán:

- |                     |   |
|---------------------|---|
| <b>IR-<br/>OE1.</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Observado como el profesor-mentor resuelve un caso (Caso 1a), el/la estudiante replica en otro caso pareciendo (Caso 1b) los procedimientos y pasos observados para resolverlo, siguiendo un protocolo diseñado específicamente para reconocer elementos claves y relaciones significativas.</li><li>- Número de veces y tipología de preguntas que el/la estudiante realiza en el foro (dudas)</li></ul>             |
| <b>IR-<br/>OE2.</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Mediante la intervención del VC el estudiantado busca nuevas formas de resolución de un caso (Caso 2), planificando estrategias diversas y valorando la información disponible para llegar a la resolución.</li><li>- Número de veces que se activa el VC como una herramienta de guía (<i>mental block</i>).</li></ul>   |
| <b>IR-<br/>OE3.</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Resolver los casos (Caso 3 y Caso 4, uno para cada estudiante) incorporando el conocimiento aprendido (herramientas) para desarrollar acciones de mejora.</li><li>- Número de preguntas y pertenencia de las mismas (que cada uno/a de los miembros de la pareja realiza al/la otro/a compañero/a en el espacio de debate).</li><li>- Argumentaciones y cambios que se dan fruto de la intervención del VC.</li></ul> |
| <b>IR-<br/>OE4.</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Número de casos que el/la estudiante sigue resolviendo para consolidar el conocimiento aprendido.</li><li>- Número de veces que se activa el VC como una herramienta de guía (<i>mental block</i>).</li></ul>   |



## ESPAYS D'APRENETATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

La **evaluación de resultados** de la metodología activa se realizará en tres momentos:

- ✓ *Antes de empezar:* midiendo las competencias específicas y transversales, así como las expectativas que tiene previamente el/la estudiante.
- ✓ *Al finalizar:* con una encuesta de satisfacción del estudiante que recogerá su *feedback* en tanto que competencias adquiridas, conocimientos integrados y áreas de mejora de la metodología.
- ✓ *Transcurrido un cierto lapso temporal:* mediante encuestas y grupos focales que permitan atender a la consolidación de competencias realizada.

Esta evaluación en tres momentos permitirá conocer si el estudiantado ha alcanzado nuevas competencias (como, por ejemplo, el pensamiento crítico), y si aplica y/o extrapola lo aprendido a otras situaciones vitales. Es decir, si a partir de haber hecho uso de esta metodología de aprendizaje sabe abordar situaciones complejas de una forma más proactiva.

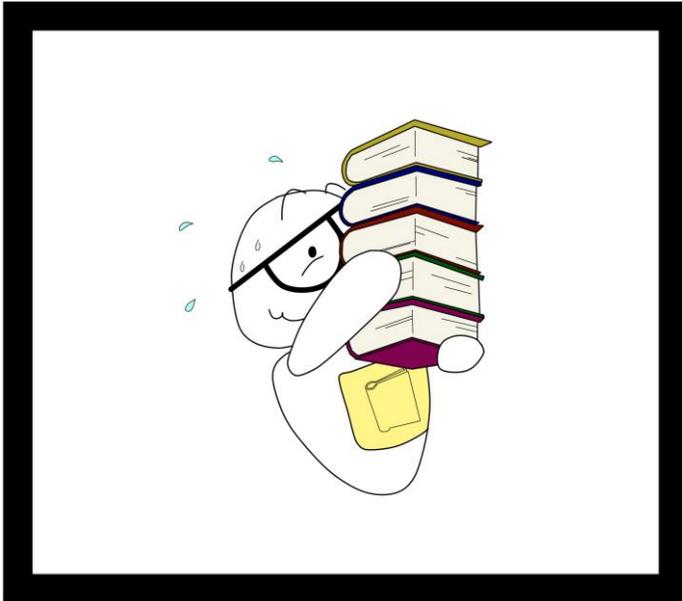
Por último, en cuanto a la **transferencia**, la metodología docente activa *Conscious Learning* con el contenido actual puede ser aplicable a otras titulaciones, como Relaciones Laborales o Económicas, por su proximidad temática; sin embargo, la finalidad de esta metodología no reside en trabajar, en exclusiva, contenidos relacionados con el diagnóstico organizacional, sino que al tratarse de una metodología docente que permite la resolución de problemas y la integración de contenido desde la virtualidad, puede ser aplicable, adaptando su contenido, a cualquier ámbito y disciplina.



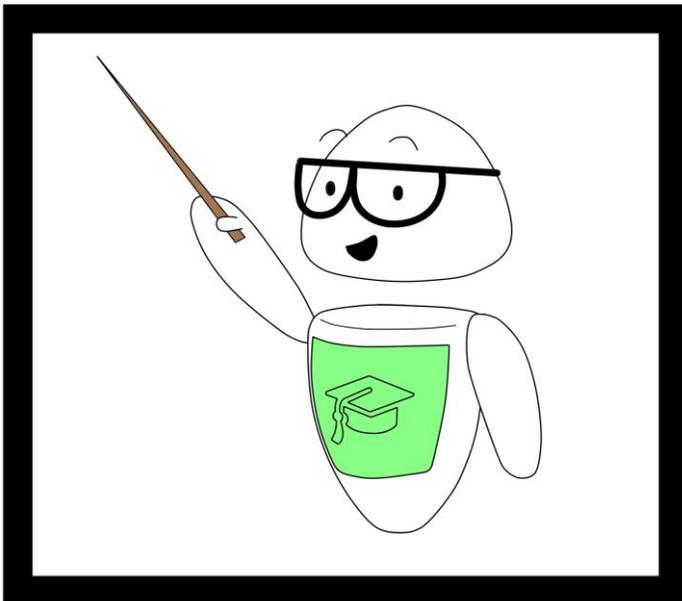
## ESPAIS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

### 5.1. FIGURA O IMATGE 1



### 5.2. FIGURA O IMATGE 2





## ESPAYS D'APRENENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

FIGURA O IMATGE 3



5.3. FIGURA O IMATGE 4

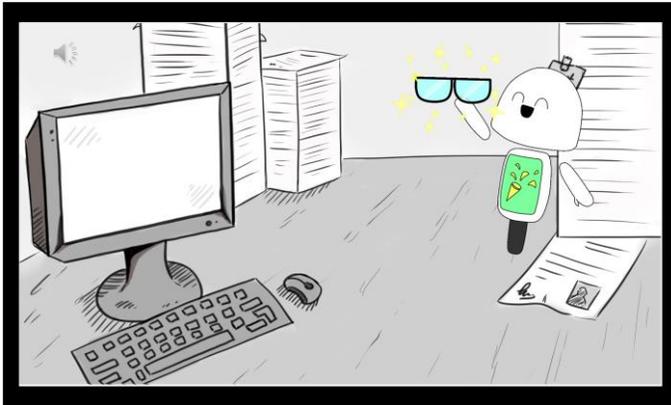




## ESPAYS D'APRENENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

FIGURA O IMATGE 5



5.4. FIGURA O IMATGE 6





## ESPAIS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

### 6. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES (segons normativa APA)

- Adriaenséns, M. (2015). *Aprendizaje colaborativo en estudios universitarios de grado: medición de su desarrollo en alumnos próximos a graduarse*. Tesis doctoral. Donostia-San Sebastian.
- Bacon, N. y Blyton, P. (2003). The impact of teamwork on skill: employee perceptions of who gains and who loses. *Human Resources Management Journal* 13(2), 13-29.
- Barros, B. y Verdejo, F. (2001). Entornos para la realización de Actividades de Aprendizaje Colaborativo a Distancia. *Inteligencia Artificial, Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, 5(12), 39-49.
- Bauza, G., Galindo, L. y Solis, C. (2015). Metodología para implementar un sistema de enseñanza-aprendizaje virtual-presencial en un entorno educativo de nivel superior. *Revista Multidisciplinar de Avances de Investigación*, 2(2), 30-45.
- Corpas, J. (2000). ¿Qué español enseñar? Norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros. En: *XI Congreso Internacional ASELE*. Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera, pp.785-792.
- Duart, J. y Reparaz, C. (2011). Enseñar y aprender con las TIC. *Estudios sobre educación*, 20, 9-19.
- Férez, P. (2005). Un acercamiento al trabajo colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35(2)
- García, C. y Cabero, J. (2016). Evolución y estado actual del e-learning en la Formación Profesional española. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED)*, 19(2), 167-191. Doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.15800>
- León, A. (2015). Aprender haciendo: Uso de una estrategia didáctica en un curso avanzado de la carrera de Farmacia de la Universidad de Costa Rica. *Revista Educación*, 39(2), 105-113. Doi: <http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v39i2.19900>



## ESPAIS D'APRENTATGE: AGENTS DE CANVI A LA UNIVERSITAT

---

- Monteagudo, P.; Sánchez, A.; Hernández, M. (2007). El video como medio de enseñanza: Universidad Barrio Adentro. República Bolivariana de Venezuela. *Revista Educación Media Superior*, 21 (2), 115. Recuperado de: [http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol21\\_2\\_07/ems06207.htm](http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol21_2_07/ems06207.htm)
- Núñez, M. y Vega, L. (2015). Estrategias de enseñanza-aprendizaje autónomo y el uso de las TIC. *Alma máter*, 2(3), 187-201.
- Ramírez, M., Chaparro, E., Barrientos, O., Moreno, H., Nagles, N. y Gil, J. (2016). Las TIC en la formación virtual. *Virtu@lmente*, 1(2), 26-35.
- Sánchez, I. y Casal, S. (2016). El desarrollo de la autonomía mediante las técnicas de aprendizaje cooperativo en el aula de I2. *Porta Linguarum*, 25, 179-190.
- Schacter, D. (2012). *Los Siete Pecados de la Memoria*. Barcelona. España: Editorial Ariel.
- Selva, C. y Tresserra, O. (2014). Flexibilidad Global, sinécdoque de progreso. *Athenea Digital*, 14(2), 197-202. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenea.1226>
- Selva, C., Martínez, M., Elejbarrieta, F.J., y Navarrete, A. (2016). Impacto del aprendizaje con TIC's desde la perspectiva del estudiante. *CIDUI's Journal*. Recuperado de: <http://www.cidui.org/revistacidui/index.php/cidui/article/view/991/957>