

# El e-learning en las disciplinas de la economía y la empresa

**Josep M. Batalla, Eva Rimbau y Enric Serradell**

Universitat Oberta de Catalunya, España | [jbatalla@uoc.edu](mailto:jbatalla@uoc.edu)  
Universitat Oberta de Catalunya, España | [erimbau@uoc.edu](mailto:erimbau@uoc.edu)  
Universitat Oberta de Catalunya, España | [eserradell@uoc.edu](mailto:eserradell@uoc.edu)

Fecha de presentación: abril de 2014  
Fecha de aceptación: abril de 2014  
Fecha de publicación: mayo de 2014

## Cita recomendada

Batalla, J.M., Rimbau, E. y Serradell, E. (2014). El e-learning en las disciplinas de la economía y la empresa. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 11(2). págs. 3-12. doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v11i2.2168>

## Resumen

El e-learning está ampliando los horizontes de la educación en todo el mundo. La aportación que pretende realizar este trabajo es la de poner de manifiesto innovaciones y prácticas aplicadas en entornos docentes y áreas de conocimiento vinculadas a la economía y la empresa en un entorno en línea. En este sentido se presentan algunas contribuciones relacionadas con conceptos y temáticas que consideramos de actualidad, como, por ejemplo, la adquisición de competencias en entornos en línea, el uso de Wikipedia aplicado a las materias de estadística, la utilización de herramientas de las redes sociales o la temática del aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo. Además de estas aportaciones, presentamos algunas reflexiones sobre cuáles son las tendencias de futuro del e-learning. En un futuro próximo los responsables docentes podrán tomar decisiones sobre la base de la ingente información que será posible generar analizando los procesos de aprendizaje. En todo caso, todo parece apuntar a cuatro características que irán incorporándose a la formación en línea: la extensión y democratización de los contenidos, la adición de elementos motivadores de los estudiantes, la gestión eficiente de la docencia y, por último, el establecimiento de una mayor vinculación entre formación y profesión.

## Palabras clave

e-learning en economía y empresa, aprendizaje colaborativo, innovación educativa, competencias, educación superior, tecnologías de la educación, tendencias educativas de futuro

## E-learning in Economics and Business

### Abstract

*E-learning is broadening education horizons all over the world. The contribution sought by this work is to evidence innovations and practices that are applied to teaching environments and fields of knowledge connected with Economics and Business in an online environment. In this respect, some contributions relating to concepts and subjects considered as emergent are presented here. These are, for example, the acquisition of competencies in online environments, the use of Wikipedia applied to statistics, the use of tools offered by social networks or the subject of cooperative learning*

*and teamwork. In addition to such contributions, we present some reflections on the most significant future trends of e-learning. In the near future, lecturers will be able to make decisions based upon a huge amount of information that it will be possible to generate after analysing the learning processes. All in all, everything seems to point towards four aspects that will be progressively incorporated into online learning: the release and democratisation of content, the addition of elements to motivate students, the efficient management of teaching and, lastly, the establishment of a tighter link between learning and profession.*

**Keywords**

*e-learning applied to Economics and Business, cooperative learning, educational innovation, competencies, higher education, educational technologies, educational future trends*

---

## 1. Introducción

El monográfico de *RUSC* centrado en el uso del *e-learning* en las disciplinas de la economía y la empresa es fruto de un largo proceso de reflexión y de trabajo que se inició con la celebración del I Workshop sobre e-Learning en la Economía y la Empresa que tuvo lugar el pasado 25 de octubre de 2013. Como foro de discusión, se pretendía impulsar el intercambio de ideas y experiencias sobre la docencia virtual en las diferentes disciplinas de la economía y la empresa. Se presentaron más de treinta trabajos científicos centrados en cinco ejes temáticos: (1) el aprendizaje por competencias dentro del EEES, (2) el rol de las redes sociales en la formación en línea, (3) los sistemas de evaluación virtuales, (4) los simuladores y los *serious games* como herramientas docentes y (5) el *feedback* personalizado en entornos virtuales de aprendizaje. Finalmente, este proceso cristaliza con este número especial.

En el marco de los distintos foros de discusión y debate que tuvieron lugar en el I Workshop sobre e-Learning en la Economía y la Empresa, se abordaron cuáles serán los principales retos que marcarán el futuro inmediato de los estudios superiores, poniendo especial atención en cómo afectarán estos a las universidades a distancia, pero también a las instituciones presenciales. Existía un cierto consenso en destacar dos retos principales: el primero es consolidar la adaptación de los estudios universitarios al espacio europeo de enseñanza superior (EEES). Este proceso, que ha supuesto una profunda modificación de los planes de estudios, sitúa las «competencias» en el centro del modelo educativo. Esta situación es particularmente llamativa por las implicaciones estrechas y relevantes que debiera tener, al menos, en tres niveles: en la formulación de los títulos, en la utilización de métodos, actividades y recursos de aprendizaje, y en la evaluación (Riesco, 2008, pág. 80).

Debemos recordar que el EEES ha sido diseñado conforme a la filosofía del ECTS (*European Credit Transfer System*), que convierte al «crédito» en la unidad básica de planificación, de actuación y de evaluación, y sitúa en el centro del modelo educativo la actividad del estudiante y no la del profesor (Ruiz-Gallardo y Castaño, 2008).

El segundo reto es la adaptación del proceso de aprendizaje a la masiva penetración de las tecnologías digitales en las instituciones universitarias, transformando progresivamente la docencia presencial en un *blended learning*, en el que las redes sociales, la web 2.0 y la comunicación no presencial (síncrona o asíncrona) pasan a estar en el centro del modelo educativo. Asimismo, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han pasado de ser un mero objeto de uso a considerarse como un instrumento de apoyo importante en la innovación docente (Salinas, 2004).

Esta adopción de metodologías virtuales por parte de las universidades presenciales ha tenido un crecimiento casi exponencial, concretamente para el caso de España se ha pasado de un total de 27 universidades con campus virtual en el año 2002 (Alemany, 2007) a 75 instituciones universitarias en el 2009 que disponían de un campus en línea (Prendes, 2009). Este proceso de «virtualización» de la universidad presencial ha continuado su expansión hasta penetrar en la casi totalidad del sistema universitario español en la actualidad. Obviamente esta transformación tan profunda modifica el rol de profesores y estudiantes. El profesor ha dejado de ser un mero transmisor de conocimientos a ser un mediador en la construcción del conocimiento de los estudiantes. Asimismo, el estudiante debe ajustar su forma de aprender a los procesos de aprendizaje mediante el uso de las TIC (Pérez i Garcías, 2002).

Este cambio condiciona radicalmente la estrategia docente que deben seguir las universidades presenciales, pero en mayor medida las virtuales. Puesto que la tecnología ha dejado de ser un hecho diferencial y ya no es una ventaja comparativa, las universidades virtuales deben basar su estrategia en su *know-how* metodológico y en su capacidad de innovación.

A continuación, en el siguiente apartado se realiza una sucinta revisión de cuáles han sido las disciplinas académicas que tradicionalmente han aglutinado la mayoría de los trabajos científicos sobre el e-learning. En el siguiente

punto se exponen brevemente los ejes principales, la metodología utilizada y el ámbito de aplicación de los artículos que componen este número especial. Finalmente, se ponen de manifiesto, desde nuestro punto de vista, las principales tendencias de futuro en cuanto al e-learning y al uso de herramientas para la mejora del proceso de aprendizaje.

## 2. El e-learning en las disciplinas de la economía y la empresa

Si realizamos una detallada revisión de los trabajos académicos y científicos relacionados con la formación universitaria en entornos virtuales de aprendizaje, observaremos que la gran mayoría de los trabajos se circunscribe, principalmente, a dos ámbitos de conocimiento: la pedagogía y la tecnología. De este modo, la pedagogía es el área de conocimiento predominante cuando el foco de estudio es la metodología docente para la mejora del proceso de aprendizaje. Asimismo, son los ámbitos relacionados con la informática y las tecnologías digitales los que predominan a la hora de hablar de herramientas e instrumentos para la mejora del e-learning.

Probablemente existen muchas razones para que esto sea así: la afinidad existente entre el objeto de estudio y el área de conocimiento, la posibilidad de realizar una investigación aplicada en los propios estudios universitarios o el incremento progresivo de investigadores (pedagogos e informáticos) especializados en el estudio de la formación virtual, junto con un aumento de revistas científicas focalizadas en este tipo de investigaciones son algunos de los motivos que explican este *statu quo*.

Este fuerte impulso que han tenido los trabajos e investigaciones sobre el e-learning por parte de pedagogos y tecnólogos ha tenido como contrapartida un cierto retraso en el análisis del e-learning desde otras disciplinas. En el caso del aprendizaje móvil y ubicuo, por ejemplo, una revisión de publicaciones entre 2001 y 2010 (Hwang y Tsai, 2011) halló que la mayoría de estas no se orientaban a ningún dominio de aprendizaje en particular, y que los dominios más presentes eran las ingenierías (incluida la informática), la lengua y las artes, y la ciencia.

Concretamente, los profesores universitarios e investigadores de las áreas de conocimiento afines a la economía y la empresa han tendido a valorar las innovaciones metodológicas que aplican a sus materias como simple praxis profesional, sin darle el valor que muy a menudo tienen. Además, frecuentemente renuncian a presentar los resultados obtenidos ya que no existen foros específicos en los que ser presentados y discutidos. Es en este contexto desde donde nace la reflexión sobre si es posible hacer aportaciones de interés al e-learning desde el área de conocimiento de la economía y la empresa. Obviamente la respuesta es afirmativa.

## 3. Principales contribuciones de este número especial

En este número especial presentamos cinco trabajos que quieren dar respuesta a los dos retos planteados anteriormente: la formación por competencias y los usos de las TIC en la enseñanza superior. El valor añadido de este número especial es que es la primera revista científica, de ámbito internacional, que centra exclusivamente el foco de su análisis en las disciplinas de la economía y la empresa. De esta forma, los trabajos seleccionados analizan el perfil competencial de los graduados de Administración y Dirección de Empresas (ADE) en línea, la adquisición de competencias en estudios de economía a través de las redes sociales, los efectos sobre la evaluación, en asignaturas de contabilidad, de una estrategia de *blended learning*, el uso de Wikipedia en materias de estadística y el

aprendizaje cooperativo, que es una de las principales competencias transversales que los estudiantes de nuestras disciplinas deben adquirir. Los cinco artículos de este número especial de *RUSC* han sido seleccionados después de un proceso de doble revisión ciega.

El primer artículo que aborda el reto de la formación por competencias es «El perfil competencial de los graduados de Administración y Dirección de Empresas en línea: una visión desde el mercado de trabajo» de A. Fitó *et al.* En él se presentan los principales resultados de un estudio cuyo objetivo es analizar el impacto de la metodología formativa en línea sobre la empleabilidad potencial de los graduados de titulaciones de Empresa. Para ello el análisis se realiza siguiendo una doble perspectiva: por un lado, estudiantes y graduados en titulaciones; y, por otro lado, basado en el punto de vista de los empleadores. Los resultados muestran una percepción positiva de los estudiantes en relación con su propia educación, y una percepción negativa respecto a cómo son valorados por el mercado. Los empleadores consideran que, en general, el nivel obtenido por los estudiantes en línea en varias competencias genéricas es superior al obtenido por estudiantes presenciales. Algunos ejemplos son las competencias relacionadas con la tecnología, la búsqueda de información y la gestión del tiempo, entre otras.

Estos resultados confirman el cambio que se está produciendo en la percepción de los empleadores en relación con la educación en línea y cómo los estudiantes en línea pueden competir con los presenciales en el mercado laboral. La investigación fue realizada en los Estudios de Economía y Empresa de la Universitat Oberta de Catalunya, en colaboración con la Fundación Factor Humano y la Asociación Catalana de Contabilidad y Dirección (ACCID).

«Las redes sociales como herramientas para la adquisición de competencias en la universidad: los códigos QR a través de Facebook», de A. Martín-Gutiérrez y P. Román-Gravan, analiza el uso de Facebook para integrar la información de los códigos QR. Los resultados muestran su utilidad para la adquisición de competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas. La investigación se realizó en la Universidad de Sevilla y la Universidad de Carabobo (Venezuela). Este artículo trata de la formación por competencias a partir de la adaptación al EEES junto con el uso de redes sociales para el aprendizaje.

En «Autoevaluación a través de una estrategia de *blended learning* para la mejora del rendimiento en una asignatura de contabilidad», de V. M. Gámiz *et al.*, los autores presentan una metodología que permite a los estudiantes matriculados en la asignatura de Contabilidad general llevar a cabo las actividades en línea de autoevaluación simulando la evaluación final. Los resultados ponen de manifiesto una valoración positiva respecto al interés y la utilidad de las actividades en la plataforma, y muestran una correlación positiva entre los grados de actividades y la calificación final de la asignatura. La investigación se realizó en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Granada.

El artículo «Aprendiendo mediante la comparación con Wikipedia: su importancia en el aprendizaje de los estudiantes», realizado por el profesor A. Meseguer, estudia la percepción por parte de los estudiantes de la calidad de la enciclopedia Wikipedia. El trabajo se basa en la metodología de aprendizaje mediante la comparación. Siguiendo esta línea, realiza una comparación de contenidos de Wikipedia respecto a otros materiales de aprendizaje académico estándar. Los resultados muestran que el uso activo de Wikipedia en el proceso de aprendizaje mejora el rendimiento académico de los estudiantes. La investigación se llevó a cabo en el máster de Información y sociedad del conocimiento de la Universitat Oberta de Catalunya.

En «Aprendizaje cooperativo en la educación superior: diferencias en la percepción de la contribución al grupo», de F. Jareño *et al.*, los autores presentan la metodología de aprendizaje basado en problemas. Analizan diversos aspectos relacionados con el aprendizaje cooperativo, como, por ejemplo, el esfuerzo, la participación, la organización del grupo, la comunicación, la cohesión y la percepción global de la propia implicación en el trabajo y

el aprendizaje cooperativo. Los resultados muestran que la percepción de los alumnos de su contribución a los grupos cooperativos es mayor que el aporte observado del resto de los grupos de compañeros. La investigación se realizó en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Castilla-La Mancha en Albacete.

#### 4. Tendencias de futuro

Es evidente que el e-learning es, desde hace mucho tiempo, una realidad incuestionable. A partir de la revisión de su historia y contenidos es posible determinar su situación actual e intuir cuáles pueden ser sus tendencias de futuro. En este sentido nos preguntamos ¿cuál será la evolución del e-learning para los próximos años?

Si realizamos una sucinta revisión histórica podemos observar que veinte años atrás el entorno de aprendizaje existente se sustentaba en presentaciones a distancia, pero en directo, de una manera completamente sincrónica. Posteriormente, ya a finales del siglo pasado, las presentaciones evolucionaron en forma de vídeo, primero en un formato propio y posteriormente en forma digital. En ambos casos, la metodología se centraba en la mera transmisión de contenidos, haciendo más amable el entorno de aprendizaje, pero sin dejar de ser en ningún caso autoaprendizaje.

La eclosión de los mundos virtuales situó en otro nivel el mismo centro del aprendizaje, los campus pasaban a ser mundos y sociedades virtuales, que permitieron transformar los entornos de autoaprendizaje en plataformas de aprendizaje colaborativo. Actualmente las herramientas tecnológicas han cambiado y la combinación de internet y la asincronía configuran un futuro apasionante para el e-learning donde será obligatorio que confluyan pedagogos y diseñadores de contenidos y contenido.

De esta forma, los principales retos de futuro que se plantea el e-learning como metodología de aprendizaje son de un cariz más cualitativo. Ya no se trata de grandes transformaciones (como es el paso del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo), sino de añadir nuevas cualidades a la propia metodología. En este sentido, cuatro características van incorporándose a la formación en línea: (1) la democratización de los contenidos, (2) la adición de elementos facilitadores de la motivación de los estudiantes, (3) la gestión eficiente de la docencia virtual y (4) el establecimiento de una mayor vinculación entre formación y profesión.

Seguidamente se presentan algunos elementos que se configuran como de gran actualidad para el e-learning y potenciales motores de su evolución. Previsiblemente no todos ellos evolucionarán a la misma velocidad ni causarán los mismos efectos, pero sí que parece que existe un cierto consenso sobre cuál es el conjunto de elementos a los que prestar especial atención.

El primero de los elementos que configuran las tendencias de futuro del e-learning es la aparición de los cursos en línea masivos y abiertos (MOOC), ya en el año 2012 se denominó el año de los MOOC. Se desarrollan plataformas de MOOC de forma masiva en muchos países (FutureLearn en el Reino Unido, Iversity en Alemania, OpenLearning en Australia o Miriada X en España) (Sharples *et al.*, 2012, 2013).

Los elementos que configuran los MOOC son una tecnología que permite la inscripción y gestión masiva de un gran número de estudiantes; elementos que permiten configurar y planificar el aprendizaje sobre la base de un conjunto de documentos y elementos visuales que planificados de forma adecuada son adecuados para personas con suficientes competencias para la gestión del tiempo y la sistematización de la propia rutina y el cumplimiento de la planificación que supone la educación en línea. Existen tres elementos importantes en la definición de los MOOC. Por un lado, el papel determinante que tienen los propios compañeros en el proceso de aprendizaje. Otro

aspecto hace referencia al reparto de los roles –intercambiables– de aprendiz y maestro, y finalmente la dificultad de definir el modelo de negocio. En estos momentos, la tasa de abandono de los MOOC está situada entre el 75% y el 90% (Poy y González-Aguilar, 2014).

Otro elemento destacable son los *badges*, premios o reconocimientos. Cualquier participante en un curso de formación está interesado en la obtención de rendimientos y premios a corto plazo, aun sabiendo que el proceso es largo y que necesitará un largo recorrido. Parece claro que el futuro de los *badges* pasa por integrarlos en algún sistema internacionalmente reconocido que pueda hacer más fácilmente reconocibles los premios obtenidos. Si bien de manera informal ya se ha conseguido (Mozilla Open Badges, 2014), queda pendiente todavía su incorporación en modelos de enseñanza formales. Sin embargo, y aunque sea ahora cuando justamente reciben mayor atención internacional, es necesario reconocer y hacer justicia a iniciativas pasadas que iban precisamente en esa línea de reconocimiento de metas intermedias como, por ejemplo, las titulaciones progresivas de la UOC, que pretendían alinear las necesidades formativas de las personas a sus experiencias y objetivos profesionales.

Sin embargo, los *badges* pueden tener un componente que lo hagan diferente. Por un lado su componente de juego, que permite obtenerlos a modo de puntuación y de establecimiento de *rankings* o competencia con otras personas. Por otro lado, su previsible extensión como elemento acreditador de competencias en el que sí que puede tener un rápido desarrollo, sobre todo en lo relativo a reconocimiento y acreditación profesional, que puede conseguirse por una doble vía: por un lado a partir de los cursos y las formaciones realizados, en entornos en línea y fuera de línea, y por otro lado por el reconocimiento a los cursos realizados como formador.

Las herramientas de análisis del e-learning tienen también un prometedor recorrido. La obtención de información, más allá de la recopilación de datos, supone un conocimiento de gran valor para el educador. El análisis se centra en qué es lo que capta la atención del estudiante, y sobre todo si esta atención o tiempo dedicado se corresponde con la dedicación prevista por el educador, así como la comprensión de cuáles son los recursos estrella y cuáles son los recursos invisibles, es decir, aquellos recursos que en teoría deberían ser utilizados por los estudiantes, pero que en la práctica no son utilizados, y que el implacable análisis de estas herramientas nos permite descubrir. Todo ello puede hacer más racional y eficiente la presentación y el uso de los recursos, y establecer un análisis coste-beneficio no solo educativo sino también económico. Sin duda, un elemento para el debate.

Durante los últimos años se han utilizado ampliamente estándares como el SCORM (*shareable content object reference model*). La aparición de otros tipos de actividades y de elementos más allá de un ordenador, móviles, tabletas, simulaciones, etc., está propiciando la aparición de otros tipos de estándares –como, por ejemplo, el Tin Can API– que responden a la necesidad de medir las acciones y reacciones de un proceso de aprendizaje, más allá de donde se desarrollen, de forma en línea o fuera de línea.

En último lugar, pero no por ello menos importante, hace referencia al concepto de ludificación (*gamification*), que muchas veces está relacionado con los *badges*, premios o reconocimientos y que responde a la necesidad de incorporar elementos que permitan unir aspectos de motivación para los participantes con los objetivos pedagógicos y docentes. Parece muy probable una evolución rápida en este apartado, y que combina aspectos de flujo (elemento que hace que el participante pierda la noción del tiempo y focalice su atención en determinados elementos y prescindan de otros) con la consecución o el desarrollo de determinadas habilidades como la toma de decisiones en contextos de poca información. Dentro de este apartado la simulación de juegos de negocio, por ejemplo, permite presentar situaciones en las que las decisiones tienen repercusiones siguiendo criterios económicos y de mercado, lo cual permite inferir situaciones y decisiones con causa y efecto. El éxito de la ludificación puede venir dado por su capacidad de dar credibilidad a su inclusión en los procesos de aprendizaje.



## 5. Conclusiones

El número especial que se presenta recoge algunas aproximaciones sobre el e-learning a partir de las distintas disciplinas relacionadas con la economía y la empresa. Partiendo de un interés legítimo de pedagogos y tecnólogos sobre estos temas, los profesionales de estas disciplinas implicados en procesos de aprendizaje han estado, consciente o inconscientemente, alejados de la mayor parte de los debates de este ámbito. A partir de los criterios establecidos por el EEES, la actividad de los docentes se ha dirigido a encontrar el equilibrio entre el aseguramiento de los contenidos y la metodología más adecuada para su utilización en entornos de docencia no presenciales. Siguiendo el proceso de *learning by doing* ('aprender haciendo') el aseguramiento de la calidad de los contenidos pasará por la utilización cada vez más intensiva de metodologías y tecnologías cada vez más complejas, por la evolución del papel del docente, y la consideración del aprendizaje colaborativo como una realidad incontestable. Las tendencias de futuro confirman que esta evolución tendrá éxito si se basa en dos pilares: por un lado, la capacidad de generar entusiasmo y compromiso entre docentes y estudiantes; y, por otro lado, en la necesidad de alinear los resultados del aprendizaje con los procesos de desarrollo de las competencias necesarias para mejorar la empleabilidad de las personas y su reconocimiento por parte de la sociedad. Es en este contexto en el que la educación superior tiene su razón de ser y en el que están implicados todos los profesionales del ámbito de la economía y la empresa.

Como coeditores de este monográfico queremos agradecer la ayuda de todos aquellos que han contribuido de alguna manera a cumplir con los objetivos y los plazos establecidos. En primer lugar, autores y revisores que han participado en la confección de este número especial, por su trabajo para cumplir con los plazos y asegurar los criterios de calidad académicos tan necesarios en una obra de estas características. Queremos expresar también, de forma especial, nuestra gratitud a Elsa Corominas, editora ejecutiva de RUSC, por su ayuda y apoyo profesional durante el proceso de diseño de este monográfico; a Albert Sangrà, por su gran receptividad y proactividad a la hora de proponer alternativas y propuestas; y finalmente a Rosalind James y, especialmente, a Josep Maria Duart, codirectores de RUSC, por su apoyo y buena predisposición a la hora de conceptualizar y dar vida al número.

## Referencias

- Alemany, D. (2007). *Blended learning: modelo virtual-presencial de aprendizaje y su aplicación en entornos educativos*. I Congreso Internacional Escuela y TIC. Consultado en [http://www.dgde.ua.es/congresotic/public\\_doc/pdf/31972.pdf](http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf).
- Hwang, G. J. y Tsai, C. C. (2011). Research trends in mobile and ubiquitous learning: a review of publications in selected journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 65-70. doi <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8535.2011.01183.x>
- Mozilla Open Badges (2014). Consultado en <http://www.openbadges.org/>.
- Pérez i Garcías, A. (2002). Nuevas estrategias didácticas en entornos digitales para la enseñanza superior. En: J. Salinas y A. Batista (eds.). *Didáctica y tecnología educativa para una universidad en un mundo digital*. Universidad de Panamá, Imprenta Universitaria.
- Poy, R. y Gonzales-Aguilar, A. (2014). Factores de éxito de los MOOC: algunas consideraciones críticas. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, E1/03, 105-118.



- Prendes Espinosa, M. P. (dir.) (2009). *Plataformas de campus virtual con herramientas de software libre: Análisis comparativo de la situación actual en las universidades españolas*. Informe del Proyecto EA-2008-0257 de la Secretaría de Estado de Universidades e Investigación. Consultado en <http://www.um.es/campusvirtuales/informe.html>.
- Riesco, M. (2008). El enfoque por competencias en el EEES y sus implicaciones en la enseñanza y el aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 13, 79-105. Consultado en [http://www.tendenciaspedagogicas.es/Articulos/2008\\_13\\_04.pdf](http://www.tendenciaspedagogicas.es/Articulos/2008_13_04.pdf).
- Ruiz-Gallardo, J. R. y Castaño, S. (2008). *La universidad española ante el reto del EEES*. Consultado en [http://umd.upla.cl/cursos/fmdelbuey/marco\\_competencias/universidad\\_espanola\\_eees.pdf](http://umd.upla.cl/cursos/fmdelbuey/marco_competencias/universidad_espanola_eees.pdf).
- Salinas, J. (2004). Teaching innovation and the use of ICT in university education. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1). Consultado en <http://www.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v1n1-salinas>.
- Sharples, M., McAndrew, P., Weller, M., Ferguson, R., FitzGerald, E., Hirst, T., Mor, Y., Gaved, M. y Whitelock, D. (2012). *Innovating Pedagogy 2012: Open University Innovation Report 1*. Milton Keynes: The Open University.
- Sharples, M., McAndrew, P., Weller, M., Ferguson, R., FitzGerald, E., Hirst, T. y Gaved, M. (2013). *Innovating Pedagogy 2013: Open University Innovation Report 2*. Milton Keynes: The Open University. Consultado en [http://www.open.ac.uk/personalpages/mike.sharples/Reports/Innovating\\_Pedagogy\\_report\\_2013.pdf](http://www.open.ac.uk/personalpages/mike.sharples/Reports/Innovating_Pedagogy_report_2013.pdf).

---

## Sobre los autores

Josep M. Batalla

[jbatala@uoc.edu](mailto:jbatala@uoc.edu)

Profesor agregado de la Universitat Oberta de Catalunya

Es licenciado en Ciencias Económica y Empresariales por la Universidad de Barcelona y doctor en Economía por la misma universidad. Profesor de la UOC desde 1998, donde ha desempeñado el cargo de director académico de la diplomatura Ciencias Empresariales (2000-2004), licenciatura en ADE (2001-2003), licenciatura de Ciencias del Trabajo (2002-2003) y grado en ADE (2013-2014). Actualmente coordina el grupo de investigación Management & e-Learning (MeL) vinculado al eLearn Center de la UOC. Participa en varios proyectos de innovación y *e-learning*. Es miembro de la Asociación de Economía de la Educación (AEDE).

---

Eva Rimbau

[erimbau@uoc.edu](mailto:erimbau@uoc.edu)

Profesora en la UOC

Es doctora en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de Barcelona, es profesora en la UOC desde 2004, donde ha desempeñado el cargo de directora académica de la licenciatura de Ciencias del Trabajo, del máster universitario de Prevención de riesgos laborales y del área de posgrado de Economía y Empresa. Ha liderado o participado en el proceso de adaptación de varias titulaciones al espacio europeo de educación superior, y es coautora de la primera guía de evaluación de competencias transversales en titulaciones en línea de Economía y Empresa. Es miembro del grupo de investigación Management & eLearning (MeL), vinculado al eLearn Center de la UOC, así como del grupo de investigación consolidado Observatorio de la Nueva Economía (ONE), del IN3-UOC. Sus intereses en investigación docente se centran en la gestión de la formación virtual, en el desarrollo y la evaluación de competencias transversales en línea y en la valorización del aprendizaje informal.

---

Enric Serradell

[eserradell@uoc.edu](mailto:eserradell@uoc.edu)

Profesor agregado de los Estudios de Economía y Empresa de la UOC

Es licenciado en Ciencias Económica y Empresariales por la Universidad de Barcelona, donde es también doctor en Economía. Sus principales líneas de trabajo están relacionadas con el *management* y el análisis de los elementos que proporcionan ventajas competitivas a las empresas, temas sobre los que ha desarrollado un buen número de materiales didácticos y de investigación. Es miembro del eLearn Center, centro de investigación en *e-learning*, especialmente dentro del ámbito de la educación universitaria y la formación continua.

---

UOC

Av. Tibidabo, 39-43

08035 Barcelona

España

---



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

