

## Metodología Scenario Centered Curriculum (SCC)

La metodología Scenario Centered Curriculum (SCC), propuesta por el conocido innovador en pedagogía universitaria, el Dr. Roger Shank, se basa en el Scenario Centered Curriculum, que es una innovación respecto de los métodos de aprendizaje basados en proyectos Project Based Learning (PBL).

Al Scenario Centered Curriculum, el alumno se encuentra inmerso en un escenario realista que simula proyectos reales de empresa en diferentes sectores de actividad, y debe desarrollar tareas que deben llevar a un resultado a largo plazo. De esta manera se supera la estructura atómica del aprendizaje basado en casos, que son de corta duración. El Scenario Centered Curriculum, se basa en técnicas de aprendizaje activas, en las que los participantes aprenden y adquieren habilidades gracias al desarrollo de roles funcionales dentro de los escenarios de trabajo.

En entornos virtuales, la inmersión en un escenario virtual se hace a través de vídeos que simulan reuniones con proveedores, clientes y personal interno o mediante correos electrónicos con información asociada y asignación de tareas.



Figura 1. Ejemplo de un vídeo



Figura 2. Ejemplo de un e-mail

Estos mecanismos no son diferentes de los métodos usuales utilizados en los entornos empresariales para suministrar información y distribuir tareas. La dificultad y profundidad de las tareas está, sin embargo, graduada para abastecer al alumno con un reto asumible pero constante, que maximice su curva de aprendizaje.

Aquí el alumno aprende conceptos o desarrolla habilidades porque tiene la necesidad de hacerlo para resolver cada nuevo reto que le proporciona el escenario. Primeramente, está la motivación: hay que hacer algo. A partir de aquí el alumno ha de buscar y aprender lo que necesita para hacerlo.

Los escenarios representan proyectos con objetivos definidos de largo plazo que se subdividen en tareas con unos objetivos individuales más asequibles. Los participantes trabajan individualmente y/o en equipo diseñando un plan de trabajo acordado con el mentor (que puede actuar como a su jefe ficticio) para abordar la situación. De este modo, las tareas, que tienen actividades asociadas, se van completando de manera guiada y supervisada por el mentor hasta conseguir dar soluciones a los proyectos. Se sigue por tanto la misma mecánica de trabajo que utilizan las empresas en su día a día y se adquieren habilidades, tal como ocurre en la realidad, mediante la práctica y la experimentación. De esta manera se consigue un conocimiento basado en la experiencia que, como es sabido, es más duradero que el basado sólo en un ciclo convencional de estudio y examen. Además, se adquiere de manera natural la habilidad de llevar a la práctica los conocimientos, por cuanto se van adquiriendo precisamente con la práctica.

Los escenarios se encadenan secuencialmente. De esta manera el alumno no dispersa su atención en materias menudo divergentes, como es el caso en metodologías de aprendizaje clásicas en las que el alumno, durante el mismo periodo de tiempo, debe estudiar asignaturas de contenidos bastante diferentes, lo que posibilita un mayor concentración y rendimiento en el proceso de aprendizaje.

Los escenarios tienen una duración del orden de las de los proyectos empresariales en la vida real. Este tiempo es el adecuado para poder experimentar el ejercicio del rol profesional asociado en el área funcional que recoge el escenario, y así adquirir las habilidades y conocimientos asociados a este rol.

Los alumnos se desarrollan en los escenarios participando de forma activa (razonan, discuten, producen), aprendiendo a trabajar y tomar decisiones empresariales de forma individual y en equipo. De forma guiada, y con el apoyo de los mentores, van adquiriendo las habilidades, y superando y aportando soluciones a los retos de cada módulo docente. El hecho de aprender de forma activa colaborando y discutiendo con los compañeros permite poner en contacto participantes que provienen de ámbitos diferentes, con experiencias profesionales diferentes, y con necesidades e intereses variados. Esto enriquece notablemente el proceso de aprendizaje y dota a los alumnos de aquella calidad que es prácticamente imposible de alcanzar con métodos de aprendizaje tradicionales: la experiencia compartida.

---

Además, la metodología hace que cada alumno gestione su dedicación en cada uno de los escenarios en base a su conocimiento y experiencia, lo que le permite un mejor aprovechamiento del tiempo.

La figura del mentor es un elemento clave de esta metodología. Además de acompañar a los alumnos y ayudarles a organizar y planificar el trabajo, tiene como misión principal potenciar su pensamiento crítico, desarrollar las habilidades programadas para cada módulo docente y facilitar que descubran las soluciones utilizando el método socrático, evitando proporcionar una respuesta o solución rápida que no ayudaría a su aprendizaje.

La naturaleza virtual donde se aplica esta metodología, y todas las herramientas de trabajo y comunicación a distancia que están implementadas en la plataforma de estudio, posibilitan que el alumno enriquezca de manera diferencial su experiencia de aprendizaje, en poder trabajar y estar en contacto con personas de otras culturas y profesiones. Esta habilidad de trabajo en grupos multidisciplinares y multiculturales es una de las más buscadas en muchos perfiles profesionales.

### **Funcionamiento y estructura de un módulo o escenario**

Durante el transcurso de un módulo o escenario, los participantes deben comprometerse con el calendario para la presentación de avances y resultados (entregables), y con la actividad programada consistente en reuniones de clase y reuniones de seguimiento de equipo con los mentores. Estas reuniones programadas no suelen superar las 3 horas por semana.

Los alumnos comienzan recibiendo información sobre el entorno en el que se desarrolla el escenario, así como sus responsabilidades específicas. Normalmente, esta información es comunicada a través de correos electrónicos que envía su jefe ficticio (personificado menudo por el mentor), con documentos adjuntos y enlaces a otros recursos. Con la ayuda del tutor, se establecerán los roles y papeles que cada uno seguirá, así como los horarios y fechas de reuniones de seguimiento y entrega de avances y resultados. El material de soporte al alumno se basa en guías paso a paso y recursos o materiales de soporte, y está siempre disponible. Los tutores y mentores podrán responder dudas que orienten a los alumnos en la dirección correcta.

Cada módulo está dividido en tareas. Cada uno tiene un número diferente de tareas y entregables, con un mínimo de un entregable por tarea, que deben ser enviados dentro del plazo que se haya establecido.

---

### Relación y comunicación entre tutores, mentores y alumnos

Los alumnos se relacionan entre ellos y con los tutores y mentores de forma asíncrona (por correo electrónico y otros medios) y síncrona mediante reuniones de corta duración utilizando diferentes herramientas de trabajo colaborativo y de comunicación virtual, accesibles desde una plataforma LMS (Learning Management System), plataforma docente o de aprendizaje virtual.

### Soporte o ayuda para la realización de las tareas

El diseño de los diferentes módulos y asignaturas contempla el apoyo y recursos necesarios para completar cada una de las tareas de un escenario, alcanzar sus objetivos y adquirir las habilidades programadas. Así, cada tarea incluye las secciones de ayuda Guía Paso a Paso y Recursos (documentos teóricos, apuntes de la materia, artículos científicos, artículos de periódico, lecturas de interés, sitios web, archivos de vídeo y audio, etc.). La Sección de Recursos contiene la documentación necesaria para fundamentar los contenidos del módulo docente o escenario. Esta fundamentación es muy necesaria para nivelar los conocimientos de los diversos alumnos que acceden al programa, por cuanto pueden provenir de trayectorias y conocimientos previos bastante diferentes. La documentación de la sección Recursos, aparte de fomentar la comprensión y estructuración de los conocimientos y competencias a alcanzar en cursar el escenario, también aporta la base necesaria para poder realizarlo.

Ahora bien, en unos estudios basados en el aprendizaje activo, la discusión y reuniones con los compañeros serán la fuente principal de ayuda, asentamiento de conocimiento y adquisición de habilidades más valiosa de la que dispondrán los alumnos: en efecto, la comprensión de un determinado tema siempre es más sólida cuando es fruto de un proceso de discusión, y no de una comunicación de conocimientos unidireccional.

Asimismo, la figura de los mentores es un elemento diferencial de este programa, por cuanto son guías, asesores y desarrolladores personales y/o grupales. Como ya se ha comentado antes, mediante preguntas relevantes, ayudan a los participantes a pensar críticamente, a reflexionar y razonar sobre la situación, a fundamentar sus respuestas, a formular valoraciones y formar su propia opinión. No es una enseñanza basada en dar respuestas, sino en proporcionar retroalimentación y acompañar al alumno con el objetivo de que encuentre la solución por sí mismo, mejorando su resultado y rendimiento.

---

## Organización del entorno web

Inicialmente se muestra información general del escenario junto con recomendaciones a seguir para un mejor aprovechamiento y una descripción de habilidades generales comunes que se han de conseguir. También se muestran las tareas pertinentes al punto en el que se encuentra el escenario.

Cada tarea estará normalmente dividida en cinco o seis secciones que contienen la información, materiales, guías, recursos, consejos y reflexiones que se deben consultar para completar la tarea con éxito. Estas secciones son:

**a) Tu tarea**

Cada tarea comienza con un e-mail del supervisor u otra persona que informa al alumno sobre su objetivo. Se adjuntan documentos de texto, hojas de cálculo, etc. con información relevante y necesaria para completar la tarea. Una vez comprendidas la tarea y su objetivo, se recomienda ir a las secciones de ayuda (Paso a paso, Recursos) para recibir instrucciones detalladas y recursos para completar el trabajo. Estas secciones ofrecen diferentes tipos de apoyo, cada una con un propósito diferente.

**b) Paso a Paso (Ayuda)**

Ofrece instrucciones detalladas y una guía paso a paso para completar la tarea. Esta guía es especialmente útil en las partes más complicadas de la tarea y conduce al participante a los recursos clave para completar la tarea con éxito.

**c) Recursos (Ayuda)**

Proporciona información con textos, presentaciones, artículos, links, archivos de audio y vídeo que ayudan al alumno a completar el trabajo. Los recursos están divididos en secciones y están organizados por tema.

**d) Comprueba tu trabajo**

Cuando el alumno estima que ha completado una tarea, y antes de hacer la entrega, es bueno que consulte esta sección ya que contiene un listado de las acciones, pasos que se deberían haber seguido y resultados esperados para dar por bueno y correcto una entrega. Se indican qué entregables debe enviar y en qué formato. El tutor apoyará en todo momento al alumno en la planificación, control y entrega de su trabajo.

**e) Reflexión (Opcional)**

Antes de pasar a la siguiente tarea de un escenario, se puede realizar una actividad de reflexión. Son preguntas y comentarios que ayudan a salir del rol realizado, a pensar sobre lo aprendido y cómo se puede aplicar a otras situaciones empresariales, a otros sectores, etc. Es el momento oportuno para conectar también con competencias y experiencias de otros módulos.

---

En función del escenario, esta sección es opcional, ya que se puede realizar en la actividad síncrona de revisión de una tarea (WrapUp) cuando se presenta la siguiente tarea del escenario (KickOff).

f) **Espacio de trabajo**

Contiene las funcionalidades y aplicaciones de comunicación online, las carpetas de entrega de documentos, etc.

### Figuras académicas

Para la implantación y coordinación del Máster se trabaja con tres figuras: Mentor, Tutor y Director de los estudios.

a) **Mentor**

El Mentor es un profesor especialista en los contenidos de un módulo docente (o escenario), que lleva el día a día de la docencia. Utiliza métodos socráticos de enseñanza: invitando al alumno a responder de manera razonada a las preguntas que le va haciendo, consigue que el alumno descubra por sí mismo las soluciones a los problemas que los escenarios van proponiéndole. También es el responsable de las reuniones de seguimiento, de proporcionar feedback a los alumnos, y de realizar las evaluaciones y calificaciones.

b) **Tutor**

El Tutor es el responsable del correcto seguimiento del máster por parte de los alumnos. Supervisa el desarrollo de los escenarios y da soporte a los mentores. Es un claro referente de acompañamiento en el proceso de aprendizaje de los alumnos. También participa en la evaluación y canaliza las dudas, consultas y propuestas para mejorar la calidad del programa. Su función es transversal en el sentido que acompaña a los alumnos durante todo el curso académico, y no sólo durante un módulo docente o una asignatura.

c) **Director**

El director del Máster asume la responsabilidad. De él depende la toma de decisiones para la consecución de los objetivos programados, así como la planificación y organización del profesorado (mentores y tutores).

### Coordinación docente

El director del Máster, los tutores y los mentores realizan reuniones periódicas para valorar el desarrollo del máster, y de sus módulos docentes y asignaturas, y de proponer acciones correctivas cuando sea necesario.

---

Por cuanto los módulos docentes son esencialmente autocontenidos y se impartirán de manera consecutiva, la tarea de coordinación docente entre asignaturas será mínima, por cuanto no se generarán muchos problemas de sobrecarga simultánea de los alumnos en asignaturas diferentes, ni de dependencia conceptual entre materias diferentes. Las tareas de coordinación docente serán más importantes en el seno de cada escenario y asignatura, sobre todo en cuanto a la planificación y comunicación semanal de actividades para los alumnos.

---