



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRO 2014

Método de Casos y Ambientes Virtuales

Ma. Alma García García

Método de Casos y Ambientes Virtuales

Ma. Alma García García

Dirección General de Cómputo y Tecnologías de Información y Comunicación –
UNAM

ma.alma.g2@unam.mx

Introducción

El método de casos o Aprendizaje Basado en Casos (ABC) como estrategia de enseñanza tiene grandes potencialidades para desarrollar el análisis de un problema y generar soluciones desde la perspectiva del alumno, como instrumento educativo intenta que éste se enfrente a situaciones complejas fundadas en problemas reales y próximos a él.

El caso suele presentarse en forma de narrativa o historia, el alumno en solitario o en grupo hace el análisis de la situación enfrentándose a la complejidad, la incertidumbre o la ambigüedad para luego tomar una postura desde la cual generar alguna o algunas posibles soluciones que deben ser posibles y válidas, el docente funge como guía al realizar cuestiones que den paso al análisis, al final se realiza una sesión plenaria en la que cada alumno o grupo presenta su análisis, postura y posible solución (Wasserman, 2006).

La experiencia que se presenta fue un Taller de 30 horas de trabajo con el tema de la educabilidad en la que, de acuerdo a Ricardo Baquero (2001), el alumno, cualquier alumno, es susceptible de ser educado y toca al docente y al orientador educativo buscar las formas y maneras en las que se logre ese objetivo.

El presente trabajo está dividido en tres áreas, la primera expone el concepto de ambiente virtual y su ventaja cuando se considera un apoyo en las situaciones de enseñanza bajo el *blended learning*.

La segunda parte presenta la descripción y características del método de casos y sus ventajas como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

La última parte describe la experiencia y logros obtenidos en la aplicación de un caso apoyado con un ambiente virtual atractivo visualmente.

1. Ambientes virtuales de aprendizaje

Así como la educación ha ocupado Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para mediar la enseñanza así también los ambientes en los que se realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje están variando, se han establecido las modalidades de formación y socialización que van más allá del espacio físico. El salón de clases que

era el espacio usual de enseñanza y aprendizaje ha perdido terreno, ganándolo los ambientes virtuales en la nueva educación sin paredes.

Ávila y Bosco (2001, p. 1) definen claramente lo que es un ambiente virtual en el ámbito educativo y retomo aquí sus palabras:

Entendemos por ambiente virtual de aprendizaje al espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potenciado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales. Están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación.

Luego entonces son varios los elementos que deben considerarse al utilizar un ambiente virtual educativo (AVE) que poco difiere del usado en el aula, lo que lleva, erróneamente, a trasladar una situación de enseñanza presencial a la virtual. Me atrevo a decir que es un error porque las condiciones de información y comunicación marcan la diferencia ya que la interacción entre los actores del proceso educativo es mediada y no necesariamente sincrónica.

Por supuesto no sólo están los aspectos tecnológicos, como toda situación de enseñanza implica también los aspectos pedagógicos que conllevan a organizar las actividades tanto del asesor como del alumno en una vía conjunta que potencia el proceso educativo.

Ambos aspectos el tecnológico y el pedagógico contemplan tres fases: planeación diseño y operación que den coherencia a todo el trabajo.

La planeación, reconoce y define el modelo o método a utilizar, la población meta al que va dirigido, el tema a estudiar, los objetivos, la plataforma adecuada para el programa elegido, recursos materiales, recursos humanos con que se cuenta para el diseño y operación.

El diseño, desde el programa académico que explicita los objetivos, las metas, los contenidos que en este caso son digitales, las estrategias de enseñanza-aprendizaje, la evaluación, y lo que es muy importante en este caso es el diseño del espacio virtual que haya sido elegido de entre la diversa oferta.

En ocasiones para esta fase de diseño el maestro debe apoyarse, como se dijo en la planeación, de otras personas como un pedagogo y un diseñador, a menos claro que el maestro tenga esas habilidades.

La operación, última fase en la que inicia el programa elegido. Los alumnos entran al ambiente virtual "navegando" por el sitio y reconociendo el lugar de los elementos tecnológicos dispuestos para su aprendizaje, interactuando también con sus compañeros y con el asesor.

El asesor está en todo momento monitoreando las actividades de los participantes, orientándolos para que trabajen con los materiales y realicen las actividades necesarias que los lleven al logro del objetivo.

Por otro lado, se tienen diferentes ambientes virtuales educativos, algunos creados *ad hoc* para ser utilizados en la educación como Moodle, Blackboard, .LRN, y otros. De ellos algunos son de código abierto y otros de plan de pago. Sin embargo existen algunas alternativas que puede utilizarse como ambientes virtuales educativos como Google Sites, Foroactivo, Edmodo y hasta los servidores de weblogs, por supuesto que también están las redes sociales como twitter y Facebook que de la misma manera son utilizados por los maestros como AVE.

De tal suerte hay esa amplitud de alternativas que para este trabajo se ha escogido una plataforma no específica para la educación pero sí con el atractivo visual que motive a los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Tres experiencias se han llevado a cabo con ambientes virtuales, los tres con profesores que se les instruye en alguna habilidad docente. Los tres ambientes virtuales utilizados son gratuitos y diferentes entre sí, no se hace comparación porque cada uno tiene elementos de ventaja, se menciona solamente la mayor desventaja que tiene cada uno.

La primera fue para asesores de bachillerato que requerían formarse como asesores en línea. El Taller fue creado en Google Sites (Figura 1) y no fue aplicado, se quedó en la fase de diseño. El vínculo para este Taller es el siguiente: <https://sites.google.com/site/formacionasesoresead/>

Google Sites tiene deficiencias de comunicación para emplearse como un AVE, se solventaron con la integración de un weblog y un chat además de varios recursos que la misma marca Google dispone para sus usuarios sin las dificultades de compatibilidad.

Figura 1. Taller para formación de asesores en línea generado con Google Sites.



La segunda experiencia fue para instruir en los profesores de bachillerato la creación de un portafolios electrónico del docente (Figura 2) que les ayudara como recurso para reflexionar y mejorar su quehacer en el aula. No se proporciona el vínculo al sitio porque es un aula virtual dentro de la Universidad Nacional Autónoma de México y tiene restricciones de matriculación, sin embargo se deja la dirección del weblog en el que se dejaron las características del Taller, los detalles de la aplicación y los resultados: <http://portafoliosdocenteschazcapotzalco.wordpress.com/>

El Taller fue creado en Moodle, como se mencionó, esta plataforma fue creada para el ámbito educativo y tiene todos los recursos adecuados para tal efecto, sin embargo, es necesario comprar espacio en un servidor para instalar Moodle y tener apoyo en cuanto a la configuración de bases de datos, el uso es muy sencillo pero la administración del sitio es otro nivel de conocimientos y habilidades.

Figura 2. Taller para la creación de portafolios electrónico del docente, creado en moodle.



La tercera experiencia es la que se presenta en este documento, esta vez fue diseñada en el ambiente WIX, un generador de páginas web y por lo mismo bastante atractivo visualmente (Figura 3). En esta ocasión el objetivo fue hacer conciencia en profesores de nivel básico sobre la importancia de su labor docente para educar a los estudiantes que tienen problemas y no aprenden los contenidos como el resto de sus compañeros. La dirección electrónica es la siguiente: <http://maalmag2.wix.com/porque-juanito-no-aprende>

Este ambiente tiene la deficiencia de que si la computadora no tiene flash instalado y actualizado, todas las ventajas visuales del sitio se pierden, por lo demás es una buena opción para crear cursos en línea.

Ninguna de las experiencias mencionadas ha sido un Taller completamente en línea, se mencionó que fueron en la opción mixta con algunas sesiones presenciales y el apoyo del ambiente virtual.

Figura 3. Taller sobre educabilidad utilizando el método de análisis de casos, creado en WIX.



2. Características y Diseño del Método de casos

Tener el ambiente virtual no es suficiente, es solamente el medio y no debe limitarse a un medio por el cual sólo se transfiera información. Además del ambiente es preciso tener la estrategia con la cual se enseñará el contenido del tema a tratar por lo que tomando como referente los principios educativos de la enseñanza situada y el enfoque socioconstructivista la estrategia seleccionada es el método de análisis de casos.

El método de casos o también llamado Aprendizaje Basado en Casos o Análisis de Casos ha sido utilizado desde principios del siglo pasado en materias como el Derecho y la Medicina, “se caracteriza por intentar que los alumnos sean aprendices activos, enfrentándose a situaciones fundadas en problemas del mundo real” (Coll, Mauri y Onrubia, 2008).

El método aunque inicialmente lo utilizara la Universidad de Harvard en estudios de Derecho, se ha extendido a otras áreas de conocimiento precisamente porque es un método que enfrenta a los alumnos con casos reales regidos por circunstancias distintas y la solución no es siempre la misma y hasta podría no existir la solución. Las Universidades que trabajan con el método de casos han conservado un repositorio con varios de ellos por ser útiles en cada generación de alumnos.

Selma Wassermann (2006, p. 19) ha estudiado el método de casos y de su trabajo se toma la siguiente definición:

Los casos son instrumentos educativos complejos que revisten la forma de narrativas. Un caso incluye información y datos: psicológicos, sociológicos, científicos, antropológicos, históricos y de observación, además de material técnico. Aunque los casos se centran en áreas temáticas específicas, por ejemplo: historia, pediatría, gobierno, derecho, negocios, educación,

psicología, desarrollo infantil, enfermería, etc., son, por naturaleza, interdisciplinarios. Los buenos casos se construyen en torno de un problema o de «grandes ideas»: puntos importantes de una asignatura que merecen un examen a fondo. Por lo general, las narrativas se basan en problemas de la vida real que se presentan a personas reales.

Ramírez (2012, p.269) también proporciona una definición convergente con la anterior:

Los casos son la representación de una situación en la que una porción de la realidad es traída al aula, a fin de que trabajen en ella los alumnos y el profesor. Un buen caso permite la discusión basada en los hechos problemáticos que deben ser encarados en situaciones de la vida real, es el registro de una situación compleja que debe ser seccionada analíticamente y luego reconstruida para que se entienda. Su propósito es permitir la expresión de diversas actitudes y formas de pensar, a través de la discusión o intercambio de participaciones.

De las dos definiciones citadas se deducen los elementos que componen un caso, la misma Selma indica que sin esas características básicas el resultado puede ser cualquiera menos un caso. La Tabla 1 resume los elementos básicos y la función que tienen en el caso.

Tabla 1. Elementos básicos de un caso.

Elemento	Función
El caso, basado en una situación real	Enfrentar al estudiante a un caso real con todas las variables que lo hacen un ejercicio complejo y situado. Abierto, no estructurado. Exige una solución factible.
El asesor	Supervisa el aprendizaje, mantiene a los estudiantes involucrados en las discusiones, guía la dinámica del caso apoyándose en las preguntas. No impone sus ideas, ni las sugiere, se mantiene en todo momento neutral al caso.
El alumno	Participa activamente de manera individual y en el pequeño equipo, propositivo.
Trabajo en equipo	Aunque la lectura de la narrativa es individual, la solución del caso es en equipo al discutir las posturas,

	los dilemas, el análisis de los elementos del problema, la propuesta de una o varias soluciones posibles.
La narrativa	Debe atrapar al estudiante interesándolo en el problema y que promueva la empatía con algún personaje o le permita tomar una postura desde la cual encontrar la solución al problema.
Preguntas críticas	Van orientando la búsqueda de información y el análisis del problema, el pensamiento de alto nivel, la discusión. Díaz-Barriga (2006) cita a Boehrer quien distingue cuatro tipos de preguntas: de estudio, de discusión, facilitadoras y sobre el producto y resultados.
Evaluación	Debe ser una evaluación auténtica dado que el caso es una experiencia real, situada. La autoevaluación y la realizada al pequeño equipo es indispensable para ser conscientes del nivel de compromiso con el autoestudio.

Además de lo anterior algunas otras características importantes son: el título es un gancho para atrapar al lector; que el tema a tratar sea parte del currículo; debe generar dilemas y controversias; promueve el pensamiento de alto nivel; aprovecha conocimientos previos multidisciplinares.

La Figura 4 muestra el proceso de aprendizaje por medio del método de casos, en ella queda ejemplificado los momentos y roles del método.

3. La propuesta con el tema de educabilidad

El Taller de actualización docente tuvo como propósito el compartir las reflexiones, hacer conciencia y buscar soluciones al problema de que alguno o algunos alumnos no aprendan el contenido propuesto en los cursos. Sin duda existen muchos factores que provocan esa situación, el maestro que está trabajando con el alumno es quien puede, junto con el orientador educativo, buscar el origen del problema y plantear una solución de raíz y no eventual.

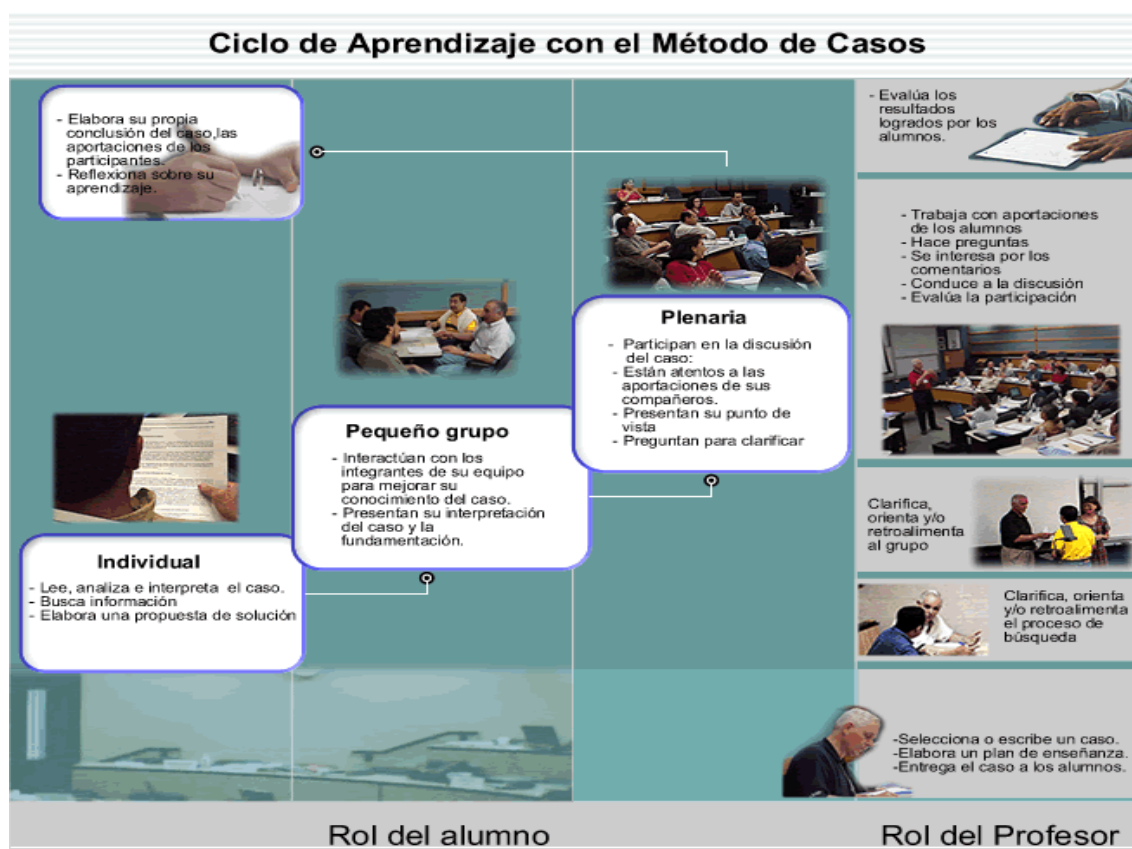
El método de casos es la estrategia adecuada por las características vistas en la sección anterior, permite que se centra totalmente en el trabajo de los propios

participantes guiados solamente por el asesor que va cuestionando y motivando a buscar más fuentes de información, promoviendo que se eche mano de todos los recursos y conocimientos previos para ponerlos en práctica ante una situación real.

El Taller fue pensado para que fuera *blended learning*, sesiones presenciales que exige el método de casos y apoyo de un ambiente virtual en el que hubiera recursos siempre a la mano y con posibilidades de comunicación entre los participantes y con el asesor además de ver en todo momento el total de instrucciones y materiales del Taller.

La planeación del trabajo didáctico, la construcción del ambiente virtual para el Taller y la aplicación del mismo comprendió las mismas tres fases mencionadas en la sección de ambientes virtuales de enseñanza, las cuales, se describen a continuación haciendo la acotación que las dos primeras se han combinado en una y la tercera se ha separado en preparación, desarrollo y cierre, pues son la parte medular de esta experiencia.

Figura 4. Infografía con el proceso de aplicación del método de casos, adaptado por Frida Díaz-Barriga.



3.1 Fase de Diseño

Durante un par de meses se realizó la tarea de estudiar el método de casos y el impacto positivo como estrategia educativa, aún con adultos. El tema elegido para enseñar sería el de Educabilidad tratado desde la óptica de Ricardo Baquero (2001) en la que se afirma que toda persona es educable.

Los siguientes dos meses se diseñó la propuesta para aplicarla con maestros de educación básica con el tema de educabilidad, un tema apropiado ante los diversos problemas que padecen los maestros con alumnos que “no aprenden”. Así la población meta eran maestros y orientadores educativos en activo de educación básica.

El caso trata de un alumno llamado Juanito de 14 años, estudiante de nivel educativo básico. Es un alumno que, desde la opinión de sus maestros, no aprende los contenidos de las materias. La orientadora educativa no sabe qué hacer con él y considera que no aprobará ese año (Ver el caso en la dirección electrónica del caso: <http://maalmag2.wix.com/por-que-juanito-no-aprende>)

Se compilaron los materiales y recursos necesarios para conformar el ambiente virtual educativo, para éste se eligió, entre varias opciones, el que se consideró más adecuado considerando que tuviera algunas características como el diseño atractivo, la posibilidad de cargar y descargar archivos, la posibilidad de que los participantes dejaran opiniones y comentarios y que fuera gratuito. De entre las opciones estaban Moodle, Google Sites, WIX, ForoActivo.

Por las características de cada uno de los recursos y lo que se requería, WIX (es.wix.com) fue el elegido, es atractivo, fácil de navegar, fácil de administrar, se puede subir material audiovisual y textos sin problema, además los participantes podrían descargarlos y aunque puede comprarse un plan también proporciona la opción reducida gratuita. Su debilidad es lo limitado de los comentarios, sin embargo, al ser un Taller presencial y en línea no habría inconveniente.

Se construyó toda la situación de enseñanza y el ambiente en WIX, antes de aplicar el Taller se hizo una validación con expertos en ambientes virtuales, en didáctica, diseño instruccional y del método de casos enviándoles la propuesta pedagógica, ajustando luego y corrigiendo en función de las observaciones hechas al trabajo.

3.2 Fase de preparación

Teniendo ya la validación por parte de expertos, la Mtra, Sandra Villeda que es docente en una Escuela Secundaria del sur de la Ciudad de México realizó varias reuniones con los supervisores de la zona y las autoridades de varios planteles para solicitar la anuencia y aplicar la propuesta.

Acordaron que la propuesta se llevaría a cabo en un solo plantel educativo de la zona al que acudirían docentes de las otras escuelas que voluntariamente quisieran participar. Nos reuniríamos los martes por la tarde durante un mes.

Se repartieron trípticos con la información y se pegaron carteles en las escuelas de la zona haciendo la invitación al Taller de Educabilidad, que así se llamó. El Taller sería gratuito, con reconocimiento oficial como parte de su actualización docente.

Se revisó nuevamente el ambiente virtual en WIX para afinar los detalles y dejar el Taller si problemas de acceso y con todos los vínculos actualizados, así como los materiales y recursos multimedia disponibles para ver en línea o descargarlos.

La convocatoria llevó a 16 participantes de 4 escuelas, entre ellos algunos eran maestros de educación básica, otros eran orientadores educativos y 2 de ellos se desempeñaban como directivos de dos escuelas. Desafortunadamente los dos directivos tuvieron que dejar el Taller debido a sus responsabilidades administrativas.

3.3 Fase de Desarrollo

El Taller fue planeado para 30 horas en 4 sesiones presenciales de 2.5 horas y 20 horas de trabajo extraclase apoyado por la plataforma WIX en la que está construido el Taller en su totalidad.

En la primera sesión se hizo la presentación del Taller destacando el objetivo del mismo y el cual era: Mediante el método de casos los participantes (profesores en activo) analizarán una situación real y específica sobre un alumno de secundaria que no ha alcanzado la consolidación de los contenidos de aprendizaje esperados, proponiendo opciones o estrategias de inclusión para alumnos como Juanito que requieren apoyos y entornos para su aprendizaje.

Se pidió que todos los participantes se presentaran y desde ese momento se crearan los equipos de trabajo, explicando la estrategia bajo la cual se trabajaría el Taller. Se hizo la aclaración que para obtener el reconocimiento de participación debían cumplir los requisitos de asistencia en un 80 por ciento, participar en un equipo de trabajo y en la sesión plenaria presentar el trabajo final.

Como la Escuela facilitó una sala de computación en la que todos tenían un equipo para el trabajo, se les pidió que entraran al sitio web en el que se encontraban las instrucciones para todo el Taller, se les dio un tiempo para que exploraran y navegaran por todo el sitio familiarizándose con los recursos.

Se les mostró la guía didáctica en la que podían ver la dinámica de trabajo en cada sesión presencial y lo que se esperaba que cada uno de ellos lograra, de antemano tenían la forma de evaluación y los requisitos de acreditación para obtener el reconocimiento correspondiente.

Tanto la guía didáctica como las imágenes que van evidenciando el desarrollo de la aplicación se muestran en el sitio virtual del Taller.

La segunda sesión presencial estuvo animada con la participación de los maestros que ya habían revisado la guía y las actividades de ese día. La motivación no era el problema de ese día, más bien fue el guiar la sesión en equipos hacia el tema central que era la educabilidad.

Una de las características del asesor es evitar en lo más posible las participaciones anecdóticas (Wassermann, 2006, p. 25-26) y fue la situación más común, conforme se revisaba el caso de Juanito, los maestros recordaban casos que les habían sucedido en su vida profesional semejante al caso.

Media hora al inicio de la sesión se les pidió que expresaran su sentir al trabajar en formato *blended learning*. La opinión general fue de ser una muy buena opción pues les permitía leer y realizar las actividades en momentos que no interfirieran con sus demás actividades.

El comentario negativo fue la dificultad de comprender los textos del Dr. Baquero, los consideraban difíciles, así que algunos buscaron otras fuentes documentales que compartían entre ellos, esos comentarios evidenciaron que no estaban acostumbrados a textos con fundamentaciones teóricas.

El tercer martes no pudo llevarse a cabo la sesión porque los maestros tenían reunión sindical, así que se decidió realizar la tercera sesión una semana después. Este hecho no afectó de ninguna manera el trabajo que debía realizarse, de hecho fue benéfico pues tuvieron una semana extra para la lectura de los textos pendientes y la decisión de la postura desde la cual resolverían el problema del caso.

La siguiente semana que se llevó a cabo la tercera sesión presencial los maestros tenían muchas dudas sobre cómo llegar a una solución factible, nuevamente el asesor no podía dar una postura, ni resolver las dudas directamente. También se evitaron los comentarios anecdóticos que surgían en cada momento, en lo posible se guiaba la discusión hacia el tema central de la responsabilidad del maestro para con todos sus alumnos y el cómo ellos deberían resolver los problemas de no aprendizaje recurrente en ellos.

En la última hora de la tercera sesión presencial se notó angustia de tener solamente una semana para resolver el caso. Evidenciaron con ello la necesidad de capacitación en temas relacionados con estrategias de enseñanza, de espacios para convivir con sus alumnos y conocerlos un poco más allá de sólo verlos en el aula y revisar sus tareas y escuchar sus intervenciones.

3.4 Fase de Cierre

La última sesión presencial fue el momento para realizar la sesión plenaria y exponer el trabajo realizado así como la solución a la que habían llegado, si es que había alguna solución al caso que se les había presentado.

Cada uno de los equipos expuso la manera en la que trabajó, las reuniones que tuvieron y la perspectiva desde la que trabajaron el caso de Juanito, ya sea como maestros o como orientadores educativos y las conclusiones a las que llegaron. Dentro del sitio del Taller se subieron como evidencias algunas presentaciones en powerpoint de tres de los equipos.

Es importante señalar que los directivos que inicialmente se habían inscrito en el Taller y la supervisora de la zona estuvieron presentes, no sólo clausuraron el Taller oficialmente sino que manifestaron la complacencia del tema tratado. Fue curioso que ninguno mencionó explícitamente la estrategia con la que se trabajó el Taller.

Al concluir el Taller los participantes estaban conscientes de la utilidad del tema pues en su práctica docente pocas veces reflexionan sobre lo que están haciendo y las responsabilidades que tienen para con sus alumnos. Algunos de los comentarios que dejaron son los siguientes:

Los docentes podemos de entrada hacer una planeación más eficaz, esgrimir mejores estrategias didácticas, elaborar materiales más idóneos y tener en cuenta el ritmo y estilo de aprendizaje de "Juanito" y también su contexto.

ME PARECIÓ UN BUEN CURSO, CON BUENOS CONTENIDOS; LOS CUALES SON TAN AMPLIOS QUE DESEARÍA QUE HUBIERA MAYOR ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA PARA QUE SE PUEDAN ABARCAR DESDE TODAS LAS PROFESIONES Y CONTEXTOS EN LOS QUE NOS DESARROLLAMOS CADA UNO DE LOS INTEGRANTES A ÉSTE CURSO. GRACIAS POR COMPARTIR CADA UNA DE LAS ESTRATEGIAS, QUE SE DIERON DURANTE EL CURSO!!

¿ Por qué Juanito no aprende ? por que no trabajamos en colaborativo, ni colegiadamente los docentes vamos en el tren pero caminando hacia atrás. debemos unirnos todos juntos, que puedes hacer tú, yo, la orientadora, el tutor, director etc. TODOS por ellos.

3.5 Resultados principales

En la primera y segunda sesión presencial había resistencia a aceptar que el maestro tiene mucho que ver para que Juanito aprenda, algunos comentarios lo muestran así. Aunque después y con más lecturas y preguntas guía fueron cambiando su opinión

3.¿Considera a Juanito poco inteligente? No, Juanito es el producto de su familia y de su extracto social en donde se puede presentar una conducta impulsiva o agresiva.

Los participantes dejaron comentarios sobre algunas de las preguntas que se les plantearon, todas ellas pueden revisarse en el sitio. De esos comentarios se deriva que llegaron al objetivo del caso, se deja un par de respuestas:

y si mi alumno fracasa él tuvo la culpa? NO, por que todos formamos parte de la educabilidad de juanito, de manera directa, e indirecta, ahora bien al ser la familia el primer nexo con la vida social tienen la responsabilidad de brindar el mayor numero de herramientas para que juanito se integre con facilidad a un mundo diversificado. de la misma forma los docentes deberíamos influir principalmente en el fortalecimiento del desarrollo personal, seguridad y autonomia que fortalece la integridad del alumno.

Educabilidad. todos los seres humanos son educables, sin embargo pensar en el proceso educacional, involucra tres principios: uno un niño provisto de capacidades, cualquiera que esta sea, dos un docente con un portafolio de activos o repertorio de recursos que potencialice estas capacidades, y tres: condiciones contextuales, lugar en donde el niño pueda desarrollarlas, y adquirir otras.

A los participantes, les gustó el diseño del Taller, el ambiente de aprendizaje en este caso fue atractivo y motivante. Los participantes comentaron que fue poco tiempo para el tema y querían una segunda parte.

Valoración de la experiencia

Desde el punto de vista del asesor, los participantes tuvieron problemas al reconocerse como maestros responsables de sus alumnos, aunque hacia el final del Taller lograron el objetivo.

Cuando los maestros indicaron que no entendían los textos sugeridos, evidenciaron en parte que no les gustaba leer y que no solían leer textos con fundamentaciones teóricas.

Los datos arrojados por el cuestionario indican que fue una aplicación positiva, les gustó el sitio, les agradó la manera en la que trabajaron donde fueron ellos mismos quienes trabajaran. Las lecturas les parecieron excesivas y difíciles. El cuestionario en el sitio fue cerrado para no desvirtuar los resultados de la aplicación, en las Tablas 2 y 3 se muestran las rúbricas aplicadas como autoevaluación y evaluación al Taller respectivamente. Las Tablas se encuentran al final del documento en un anexo para no romper la lectura.

Conclusiones

El método de casos fue una buena estrategia de enseñanza-aprendizaje porque los participantes fueron conscientes, y así lo manifestaron, de haber reflexionado en lo que deben hacer cuando se les presenta un caso como el de Juanito, ya sea como maestros o como orientadores educativos.

Fueron conscientes del trabajo en equipo, de que compartir los conocimientos previos de cada uno ayuda a encontrar alternativas en la solución del caso. La experiencia, conocimientos, habilidades y hasta las actitudes de cada uno de los miembros del equipo enriquecieron a los demás. Contrastaron que es mejor trabajar en equipo que de manera individual, logran más si trabajan en conjunto que solos.

Lograron ver que solos no pueden poner una solución, deben estar en contacto con los compañeros de academia, con los orientadores y aún con los directivos. Los orientadores educativos también saben ahora que son apoyo de los maestros y que entre ambos lograrán más que sólo canalizar al alumno de uno a otro y hasta a instancias externas como un consultorio psicológico o psiquiátrico. Saben ahora que también deben involucrar a los padres en todo lo posible.

El Taller cumplió con el objetivo planteado al hacer consciencia en los participantes de que entre los maestros y los orientadores educativos debían analizar con más cuidado el caso de sus alumnos con problemas de aprendizaje, sabiendo de antemano que todos tienen las capacidades de aprender

El ambiente virtual les motivó a entrar y explorar, se sintieron a gusto al tener los recursos siempre disponibles y visibles. Comentaron que el sitio es ligero de cargar en sus computadoras.

El aspecto negativo fue que no podían hacer comentarios extensos y que si no tenían actualizado el *plugin* de flash no podrían ver varios elementos del sitio web.

Se considera que es necesario mejorar la presentación del ambiente virtual evitando los elementos de flash por los de html. Es preciso llamar a todos como participantes y no alumnos, maestros o docentes. Repensar las preguntas para centrar la atención en el tema y evitar comentarios anecdóticos.

Como ayuda para entender la postura del Dr. R. Baquero, conviene crear un video o documento que resuma su teoría.

Referencias

AVILA, P., BOSCO, M. D. (2001). *Ambientes virtuales de aprendizaje, una nueva experiencia*. [en línea]. Düsseldorf: 20th International Council for Open and Distance Education. [Fecha de consulta: 23/05/2014].

BAQUERO, R. (2001). "La educabilidad bajo sospecha". *Cuadernos de Pedagogía*. Núm. 9, Año IV, pág. 71-85.

COLL, C., MAURI, T. y ONRUBIA, J. (2008). "Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas". En C. COLL y C. MONEREO (ed.). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata, cap. IX, pág. 213-232.

DÍAZ-BARRIGA, F. (2006). "El aprendizaje basado en problemas y el método de casos". En *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill. cap. 3, pág. 61-95.

MORENO, J. (2009). "Diagnóstico de los usos e incorporación de las TIC en un escenario universitario". En F. DÍAZ-BARRIGA, G. HERNÁNDEZ y M. A. RIGO (ed.). *Aprender y enseñar con TIC en educación superior: contribuciones del socioconstructivismo*. México: UNAM. cap. 6, pág. 207-240.

RAMÍREZ, M. S. (2012). "Casos para modelos de enseñanza" En RAMÍREZ, M. S. (ed.). *Modelos de enseñanza y método de casos: Estrategias para ambientes innovadores de aprendizaje*. México: Trillas. 1ª reimp., pág. 269-315.

WASSERMAN, S. (2006). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu, 1ª.ed., 1ª. reimp.

Anexo

Tabla 2. Rúbrica para la autoevaluación del aprendizaje de educabilidad

Dimensiones/nivel	NOVATO (1)	APRENDIZ (3)	PRACTICANTE (5)	EXPERTO (7)	Valor
-------------------	---------------	-----------------	--------------------	----------------	-------

Comprensión del concepto de educabilidad	No entendí claramente el concepto de educabilidad	Entendí el concepto de educabilidad pero puedo confundirlo nuevamente.	Me quedó claro el concepto de educabilidad.	Me queda claro el concepto de educabilidad y puedo dar ejemplos de ello.	
Participación en equipo para la definición de educabilidad	No participé en mi equipo y no llegué a la definición de educabilidad.	No participé en mi equipo pero realice la definición de educabilidad.	Participé en mi equipo pero no llegamos a la definición de educabilidad.	Participé en mi equipo y llegamos a definir el concepto de educabilidad.	
Problema de Juanito y dilema de la profesora	No entendí el problema de Juanito y no veo el dilema de la maestra de Juanito.	Entendí el problema de Juanito pero no veo el dilema de la maestra de Juanito.	Entendí el problema de Juanito y se nota claramente el dilema de su maestra.	Entendí el problema de Juanito y el dilema de su maestra es el mío en mi situación de maestra.	
Participación en equipo para posibles soluciones o propuestas de inclusión	No participé en mi equipo y no tengo soluciones al caso de Juanito, ni propuestas de inclusión.	No participé en mi equipo pero redacté algunas soluciones al caso de Juanito, no hice propuestas de inclusión.	Participé en mi equipo pero no tenemos soluciones al caso de Juanito ni propuestas de inclusión.	Participé en mi equipo y tenemos algunas soluciones y propuestas de inclusión.	
“Juanitos” en mi Escuela y su atención	En mi Escuela no tenemos casos como los de Juanito ni parecidos.	En mi Escuela tenemos uno que otro caso como el de Juanito pero no hay atención para ellos.	En mi Escuela tenemos casos como los de Juanito y le damos atención a esos alumnos.	En mi Escuela tenemos casos como los de Juanito y yo me encargo de darles atención para su inclusión y aprendizaje.	

Método de casos como estrategia para aprender	No entendí cómo es el método de casos.	Entendí el método de casos pero no le veo utilidad para aprender y solucionar problemas.	Entendí el método de casos como estrategia para aprender educabilidad y dar soluciones a problemas tipo Juanito.	Aprender el concepto de educabilidad por medio del método de casos me ayudó a ver problemas como los de Juanito y dar soluciones factibles junto con mis colegas.	
--	--	--	--	---	--

Total (suma de valores asignados):

Escalas:

Menos de 22. Revisar las dimensiones con valor de novato y aprendiz trabajando lo más posible para aumentar el criterio y mejorar el aprendizaje.

De 23 a 35. Revisar las dimensiones que no lograron los niveles de practicante y experto para trabajar sobre las características que logren el aprendizaje esperado.

De 36 a 42. Se considera un caso de enseñanza con altas posibilidades de eficiencia para lograr sus objetivos sin problemas, pero si algún valor está en el nivel de novato o aprendiz debe ser trabajado en sus características deficientes para mejorarlo.

Tabla 3. Rúbrica de evaluación para el método de casos¹.

Dimensiones/nivel	NOVATO (1)	APRENDIZ (2)	PRACTICANTE (3)	EXPERTO (4)
AUTENTICIDAD DEL CASO	El caso planteado no se vincula con una situación real de modo que es artificial.	El caso está vinculado escasamente con una situación real.	El caso está claramente vinculado con la vida real.	El caso se relaciona de manera muy relevante con la vida real.
APERTURA PARA LA DISCUSIÓN	El caso plantea una única respuesta correcta o solución de modo que está sesgado.	El caso posibilita algunos abordajes diferentes para su solución.	El caso permite diferentes aproximaciones de abordaje, de modo que garantiza una cierta discusión.	El caso permite varias aproximaciones de abordaje válidas y es capaz de generar una discusión muy relevante para abordar los contenidos.

¹ Rúbrica coregada y ampliada por Alma García, Mónica Ramírez, Paola Villafañá y Minerva Zambrano, basada en la traducción y adaptación de Gerardo Hernández de IDE Corporation.- www.idecorp.com (2000). Revisada y coregada por Frida Díaz Barriga (2009-2).

COMPLEJIDAD	El caso implica el empleo de diferentes habilidades, pero la mayoría de bajo nivel.	El caso implica muchas habilidades y contenidos de bajo nivel.	El caso implica muchas habilidades y contenidos distintos, incluyendo los de niveles superiores del pensamiento.	El caso implica muchas habilidades y contenidos distintos, incluyendo los de niveles superiores del pensamiento; obliga a los alumnos, además, a utilizarlos selectivamente.
VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO	El caso no se vincula con los contenidos curriculares fundamentales, sólo lo hace con algunos contenidos secundarios.	El caso está escasamente ligado a los contenidos curriculares fundamentales.	El caso está vinculado con los contenidos curriculares básicos pero no permite profundizar demasiado en ellos.	El caso se relaciona bastante con los contenidos curriculares y permite profundizar mucho en su aprendizaje.
CALIDAD DE LA NARRATIVA	El caso cuenta una historia. Pero la narración es aburrida, tediosa, incongruente o no invita al lector a finalizar el caso. Sin estructura apropiada (introducción, desarrollo, clímax y eventual cierre).	El caso cuenta una historia. El lenguaje de la narrativa es técnico y poco apropiado para el público al cual va dirigido, sin embargo se entiende la idea general y la trama. Estructura incompleta o mal desarrollada (introducción, desarrollo, clímax y eventual cierre).	El caso cuenta una historia. La mayor parte de la narración es atractiva y fluida pero no siempre es claro el objetivo del caso o hay inconsistencia en la trama. Estructura completa pero no del todo clara (introducción, desarrollo, clímax y eventual cierre).	El caso cuenta una historia. En la medida en que el caso “atrapa” al lector o aprendiz, le permite imaginarse a las personas, hechos o lugares relatados. Estructura clara, congruente y completa (introducción, desarrollo, clímax y eventual cierre).
EMPATÍA	No permite ningún tipo de identificación con los personajes ni con la historia. No quedan claros los puntos de vista o razones de éstos.	En algunos momentos propicia la identificación con algunos de los personajes y con la historia.	Permite la identificación con los personajes de la historia y entender su punto de vista, pero no conduce a tomar postura propia.	Existe identificación con los personajes de la historia, permite entender sus puntos de vista y conduce al alumno a tomar postura y argumentarla para la discusión en grupo.
PLANEACIÓN DEL CASO	No hay identificación de los elementos clave del caso de enseñanza (situación	Escasamente hay identificación de los elementos clave del caso (situación	Hay una clara identificación de los elementos clave del caso (situación problema,	Existe una clara identificación de todos los elementos clave del caso (situación problema, escenario,

	problema, escenario, información y documentos de soporte, preguntas de análisis, actividades instruccionales, evaluación) lo que impide el análisis y solución pertinente del caso.	problema, escenario, información y documentos de soporte, preguntas de análisis, actividades instruccionales, evaluación) lo que dificulta el análisis y solución del caso.	escenario, información y documentos de soporte, preguntas de análisis, actividades instruccionales, evaluación) lo que permite realizar un análisis pertinente y proponer algunas soluciones posibles.	información y documentos de soporte, preguntas de análisis, actividades instruccionales, evaluación) lo que permite realizar un análisis pertinente y profundo del problema, así como proponer diversas soluciones. Permite además su aplicación desde una perspectiva multidisciplinaria
EVALUACIÓN	No hay elementos y criterios de evaluación o autoevaluación del aprendizaje o nos apropiados, en torno a manejo de información, habilidades de pensamiento y toma de decisiones, integración significativa del conocimiento, resolución de problemas, habilidades de comunicación oral y escrita, trabajo cooperativo, etc.	Se dan escasamente elementos y criterios de evaluación o autoevaluación del aprendizaje, en torno a manejo de información, habilidades de pensamiento y toma de decisiones, integración significativa del conocimiento, resolución de problemas, habilidades de comunicación oral y escrita, trabajo cooperativo, etc.	Existen elementos y criterios de evaluación o autoevaluación del aprendizaje, en torno a varios de los siguientes aspectos: manejo de información, habilidades de pensamiento y toma de decisiones, integración significativa del conocimiento, resolución de problemas, habilidades de comunicación oral y escrita, trabajo cooperativo, etc.	Existen elementos y criterios de evaluación o autoevaluación del aprendizaje, en torno a la mayor parte de los siguientes aspectos: manejo de información, habilidades de pensamiento y toma de decisiones, integración significativa del conocimiento, resolución de problemas, habilidades de comunicación oral y escrita, trabajo cooperativo, etc.
ROLES	No se incluye la técnica de role playing o alguna actividad que permita la identificación de roles y perspectivas o ángulos del problema, dejando de lado que las soluciones sean factibles,	Se incluye la técnica de role playing o alguna otra actividad que busca la identificación de roles y perspectivas o ángulos del problema, pero no se encuentra desarrollada de manera	Se incluye la técnica de role playing o alguna otra actividad que busca la identificación de roles y perspectivas o ángulos del problema, y se desarrolla de manera pertinente, lo que	Se incluye la técnica de role playing o alguna otra actividad que busca la identificación de roles y perspectivas o ángulos del problema, y se desarrolla de manera sobresaliente, lo que permite que las soluciones al caso sean factibles, reales

	reales y abarquen diversas posibilidades e intereses.	pertinente, por lo que deja de lado que las soluciones sean factibles, reales y abarquen diversas posibilidades e intereses.	permite que las soluciones al caso sean factibles, reales y abarquen diversas posibilidades e intereses.	y abarquen diversas posibilidades e intereses. Permite a los estudiantes la identificación y manejo de conflictos, el debate, la asertividad, tolerancia y toma de decisiones en los diferentes momentos de proceso.
--	---	--	--	--