



LA UTILIZACIÓN DEL MÉTODO DE CASOS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA DE LA ÉTICA EN LA LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN

Eje temático 1: La implementación de la EaD en diferentes niveles educativos: Desafíos para lograr la calidad

Autora: María del Carmen Veleros Valverde
Universidad Nacional Autónoma de México
México
mcveleros@hotmail.com

Resumen

La utilización de estrategias de enseñanza que vinculen al estudiante con la realidad en la cual se desempeñará profesionalmente, es clave para el desarrollo de actitudes éticas, el método de casos dada su naturaleza didáctica permite el abordaje efectivo de temas relacionados con la Ética profesional. Asimismo la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como soporte de los casos de estudio contribuye al desarrollo de habilidades transversales en educación superior. En este documento se presentan los avances y propuestas en la utilización del método de caso en entornos virtuales en una Licenciatura de Comunicación.

Palabras Clave

Método de casos, enseñanza, ética, entorno virtual, educación superior,



Presentación

La ética, se diluye en lo que Bauman ha llamado tiempos líquidos, el autor sostiene que el arribo de la posmodernidad, trajo consigo una moralidad minimalista, cuyo enfoque de la ética consiste “no en hacer a un lado las preocupaciones morales modernas características, sino en rechazar las formas modernas típicas de abordar los problemas morales; esto es, responder a los retos morales con normas coercitivas en la práctica política, así como la búsqueda filosófica de absolutos universales y sustentos de la teoría. Los grandes problemas éticos –derechos humanos, justicia social, equilibrio entre la cooperación pacífica y la autoafirmación- no han perdido vigencia; únicamente es necesario verlos y abordarlos de manera novedosa.” (2005:X)

El abordaje de la ética va más allá de las aulas universitarias, sin embargo, éstas se han visto ampliamente impactadas por esta nueva visión ética. Desde hace tiempo, la formación ética de los estudiantes universitarios pasó a segundo plano, en el currículum se ha dado prioridad al desarrollo de habilidades a la adquisición de conocimientos, postergando la formación de las actitudes, o bien procurando que se abordaran en todas las asignaturas sin que al final, lo hiciera ninguna.

La formación ética no es tarea exclusiva de la escuela y no debiera dejarse a la etapa final de la escolarización. La formación en valores inicia en el seno de la vida familiar y en los pequeños grupos en los cuales nos vamos formando como individuos desde la primera infancia, es fundamentalmente resultado de la socialización, sin embargo, algunas universidades han recuperado el valor de formar personas conscientes de su entorno y con responsabilidades respecto a las comunidades a las que pertenecen. Bajo esta premisa, la ética forma parte de cualquier ejercicio profesional (Bolívar, 2005: 4)

Por lo que se refiere a las **estrategias de enseñanza**, se abordan desde el enfoque de la cognición situada, en el cual se asume que el conocimiento es situado en un contexto y cultura definidos. Es desde esta perspectiva que se propone explorar la construcción y utilización del estudio de caso en la enseñanza de la ética.

En particular se utiliza el **método de casos** por considerarlo útil para la enseñanza de temas transversales como son la ética y los valores en el nivel universitario, pues “no se trata de focalizar la enseñanza de conceptos disciplinarios aislados, sino de vincularlos a asuntos actuales y relevantes, sean científicos, sociales o éticos” (Díaz Barriga, 2006:82).

Se incorpora el uso de tecnologías de información y comunicación para trabajar los casos en un **entorno de enseñanza virtual**, en el cual se propician las condiciones simbólicas que permiten la construcción del aprendizaje significativo, donde los estudiantes y profesores establecen relaciones armónicas y propositivas con fines educativos a partir de contenidos dados.

A partir de la interrelación teórica y práctica de estos tres elementos: ética, método de casos y entorno virtual, se realiza actualmente esta propuesta de investigación en el Doctorado en Pedagogía de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, bajo la dirección de la Dra. Frida Díaz Barriga Arceo.

Los **supuestos** de los que parte este trabajo son en principio, que se requiere la utilización de estrategias de enseñanza que relacionen a los estudiantes con la realidad que abordan y les permitan el aprendizaje de los principios éticos que regulan el ejercicio profesional, lo cual se puede generar con la utilización de entornos virtuales.

El **propósito** que esta investigación persigue es diseñar y validar un caso electrónico para la enseñanza de la ética profesional en la carrera de comunicación.

Para dar cumplimiento a este propósito han realizado algunas actividades entre las cuales podemos mencionar un entorno virtual piloto y una serie de entrevistas a profesores, actividades que a continuación se describen.

Estudio de caso en entorno virtual, prueba piloto

Primeramente, se llevó a cabo un estudio piloto a través del cual se probó un modelo de caso en entornos virtuales. El citado estudio titulado “Cultura y Ética Universitarias”*, se desarrolló en una plataforma Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Envi-



roment, Entorno de Aprendizaje Dinámico, Modular y Orientado a Objetos) y se probó durante dos semanas en un grupo de 11 profesores.

El caso se organizó en dos partes fundamentales: una presentación en la que se introdujo al usuario al manejo del entorno y al conocimiento general de la metodología del estudio de caso. En un segundo apartado se presenta el caso en sí a través de una breve narrativa que expone el conflicto ético por resolver. Asimismo se desarrollaron dos foros a través de los cuales los participantes debían responder diferentes tipos de preguntas para analizar y eventualmente resolver la problemática planteada. Se implementaron herramientas para propiciar el trabajo colaborativo, como son los foros y wikis, así como una rúbrica y cuestionario de evaluación para evaluar la experiencia de aprendizaje de los participantes.

Los hallazgos sobre la utilización del entorno revelaron que en principio es necesario proporcionar una formación más amplia sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como sobre el manejo del entorno Moodle. Igualmente se puso de manifiesto a través de las participaciones en los foros, que estas no necesariamente van al fondo de los temas o se encuentran claramente sustentadas en las lecturas y experiencias propias.

Por lo que se refiere al trabajo colaborativo en las wikis y la resolución de los casos, se requiere de una amplia intervención de la tutoría para lograr que esto se realice, ya que en general los participantes prefirieron trabajar de manera individual.

En relación al abordaje de la temática concreta, se centraron en tres puntos: la importancia de la enseñanza de la Ética en la Universidad, elementos centrales en la enseñanza de la Ética y estrategias para su enseñanza, lo cual es concordante sobre el tipo de preguntas planteadas en los foros.

Entrevistas a profesores

Se han llevado a cabo diversas entrevistas con profesores que imparten clase en la Licenciatura en Comunicación en las cuales se les ha interrogado sobre sus concepciones



sobre la ética, la ética de la comunicación y la enseñanza de la misma en el campo disciplinar de la comunicación. Igualmente se han realizado preguntas sobre el lugar de la ética en el curriculum y el uso de las TIC en el aula.

Someramente se puede decir que los profesores coinciden en que la ética profesional en el mercado laboral se encuentra ampliamente cuestionada por condicionantes económicas e institucionales, las cuales en muchas ocasiones impiden que el comunicador se apegue a una actuación ética.

Asimismo han coincidido en que un desempeño ético se caracteriza en primera instancia por un trabajo de calidad en la cual se privilegie el manejo profesional de la información y con ello la obligación de informar a la sociedad oportuna y claramente. Igualmente se considera que la ética del comunicador debe fundarse en el apego a la realidad de los hechos, a la investigación de los hechos y a privilegiar el bien de la sociedad por encima de los intereses empresariales, políticos o sectarios.

En general piensan que la enseñanza de la ética en la universidad no ha logrado vincular al estudiante con la realidad pues en muchos casos se privilegia el conocimiento de la legislación y no se aborda a fondo la reflexión ética y la problemática a la que se enfrentarán en el campo laboral. Destacan que las estrategias utilizadas son en su mayoría expositivas y que no siempre se propicia la participación activa de los alumnos, por lo cual se reconoce que el Estudio de caso, aunque se utiliza ocasionalmente, no es la estrategia más frecuente en el aula.

Por lo que se refiere a las TIC, excepto uno, los demás coinciden en que los estudiantes están sensibilizados sobre su uso y que les sería fácil ir de los usos sociales de las mismas, a los usos educativos y que aunque en muchas universidades no se utilizan consuetudinariamente, están muy interesados en experimentar nuevos ambientes de enseñanza-aprendizaje pues reconocen en ellas el potencial para generar aprendizaje significativo.



Propuesta

A partir de la información recogida en estas dos experiencias se diseñará un sitio web conforme a los principios del método de casos de enseñanza y los lineamientos del enfoque socioconstructivista.

Se desarrollará la estrategia de enseñanza basada en el estudio de caso en el cual se retomarán los incidentes críticos planteados por los profesores a través de una serie de viñetas sobre el tema. Los casos publicados en el sitio se validarán por expertos tanto en informática como en metodología y ética, antes de probarse en el grupo de estudiantes que participarán en el estudio.

Por lo que respecta a la **metodología de investigación**, el estudio se ha planteado como un estudio de caso, ya que permite seleccionar el objeto/sujeto del estudio y el escenario real que se constituye en fuente de información. El estudio de caso posibilita comprender en profundidad los fenómenos educativos, sin perder la riqueza de su complejidad.

De acuerdo a las recomendaciones de Stake (2007:17), se han considerado factores como el acceso al objeto de estudio y el tiempo del que se dispone, de modo que los sujetos de caso, serán abordados en el contexto en el que realizan sus estudios universitarios y las indagaciones han sido bien acogidas por la institución en la que se llevará a cabo. Es así que se han identificado tanto los profesores como los estudiantes que pueden participar en la construcción de este caso.

Desde la perspectiva del enfoque cualitativo de investigación y en particular el estudio de caso, su validez y credibilidad se fundamenta en la comprensión de un caso particular, de la estructura, los procesos y características particulares. El presente estudio se llevará a cabo en la Universidad Salesiana, ubicada en el Distrito Federal, particularmente en con estudiantes y profesores de la Licenciatura en comunicación, con la certeza de que conocer a fondo este caso permitirá eventualmente formularse una idea general sobre la utilización de los casos electrónicos en la enseñanza de la ética en comunicación.



Configuración del entorno virtual

Como se mencionó anteriormente, el entorno virtual de aprendizaje debe generar un ambiente en el que el estudiante encuentre y construya recursos para dar sentido a sus ideas y que le permita desarrollar soluciones significativas a los problemas y retos que se le plantean.

Un ambiente virtual de aprendizaje heurístico es un entorno creado ex profeso que privilegia las teorías y los principios del aprendizaje significativo desarrollando las teorías constructivistas, centrando los programas en los estudiantes, favoreciendo su capacidad intuitiva e inventiva Ruiz-Velasco (2005:79). En el mismo sentido, consideramos que un entorno de esta naturaleza debe reunir las siguientes características:

- a) priorizar el aprendizaje del estudiante a través de problemas, casos, etc.
- b) centrarse en las características de los usuarios en lo individual y lo colectivo
- c) propiciar el aprendizaje cooperativo y colaborativo
- d) fomentar la comunicación y el trabajo en grupo
- e) proveer de múltiples recursos de aprendizaje
- f) utilizar recursos audiovisuales, interactivos y autogenerativos

El aprendizaje virtual desde el punto de vista constructivista implica que el estudiante se replantee y reelabore los contenidos que se le presentan a partir de las experiencias que el propio ambiente le provee y de los recursos de su estructura cognitiva, su estilo de aprendizaje, su conocimiento previo, motivación, etc.

Cuando el alumno se encuentra en una situación de aprendizaje, se enfrenta a dos requerimientos, por un lado otorgar sentido al material que está aprendiendo y por otro, entender el motivo por el cual está aprendiendo dichos contenidos, de ahí la importancia de que todo quede claro en las instrucciones y organización del material.



Retomando la visión sociocultural, el aprendizaje en entornos virtuales es la realización de tareas en conjunto, basada en la colaboración. Esta actividad conjunta se da a partir del trabajo común de los sujetos que habitan un espacio-tiempo distinto y que sin embargo actúan con fines comunes. *El trabajo de cada uno cobra sentido en relación al trabajo del resto.* Actividades como los foros, la discusión de documentos leídos individualmente y la producción conjunta de los mismos habla efectivamente de un intenso trabajo colaborativo.

Desde estas dos vertientes se puede aprender significativamente, es decir, descubrir un camino hacia el nuevo conocimiento, donde el estudiante identifica la información que ya posee y la integra con la que recién adquiere, produciendo un nuevo conocimiento que relaciona de manera directa con los conocimientos previos, adquiriendo así sentido y continuidad, es decir, el aprendizaje significativo se relaciona con la estructura cognitiva del sujeto.

Diseño del entorno

De acuerdo con Herrera (2006), existen diversas fuentes para generar el aprendizaje de los estudiantes, estos pueden provenir al menos de tres fuentes: los materiales didácticos, el ambiente y la comunicación con el resto del grupo. Como se mencionó anteriormente, los entornos de aprendizaje se dan en un sentido amplio en los contextos en los cuales la persona dispone de elementos para adquirir conocimientos, desarrollar habilidades o actitudes específicas, confluyendo en él, un grupo de estudiantes y profesores o tutores, a propósito de ciertos contenidos.

El diseño instruccional o planificación de la enseñanza es un proceso que permite relacionar el sustento teórico, con las estrategias de enseñanza/aprendizaje y las herramientas que para ello se tienen. El diseño de un ambiente de aprendizaje por tanto, debe ser consecuente entre los principios teóricos que lo sustentan y los recursos instructivos y tecnológicos que propone.



En esta propuesta como se ha expuesto a lo largo del texto se asume que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo, en tanto la enseñanza debe propiciar que el alumno piense y actúe por sí mismo de acuerdo al contexto en que se encuentra, por lo cual se propone crear un ambiente en el que la estrategia clave es el método de casos. Entendemos con Wasserman (2006:120) que 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. En la misma línea, Naumes y Naumes (2006:3) consideran que el caso debe proporcionar el suficiente material referente a la situación y el ambiente que rodea la situación para lograr los objetivos pedagógicos o de investigación específicos señalados por el escritor del caso.

El caso se compone de introducción, un contexto que lo relacione con el currículum, la narrativa del caso, la actividad o tarea demandada al alumno y los materiales complementarios. Para Coll, Mauri y Onrubia (2008:215) los casos deben cubrir algunos de los siguientes requisitos:

- a) lustrar una temática
- b) Incluir elementos relevantes de la temática que ilustran
- c) Presentar la complejidad y multidimensionalidad de la situación
- d) Subrayar los principios de la disciplina que aborda
- e) Aportar información para el análisis
- f) Promover la generación de soluciones y alternativas a la situación planteada.

Tomando en cuenta las anteriores consideraciones, las etapas del diseño instruccional del entorno de aprendizaje son las siguientes:



Presentación del caso a través de la narrativa que para ello se realice. Se realizará mediante viñetas para poder abordar los incidentes críticos más relevantes en la práctica profesional de la comunicación

Estudio independiente del material que contextualice el caso y le dé sentido a través de información de apoyo en diversos soportes se proporcione o bien, de las búsquedas que el estudiante lleve a cabo y comparta con el grupo.

Trabajo colaborativo mediante las diversas herramientas de comunicación y colaboración del ambiente de aprendizaje que les permitan resolver los cuestionamientos que progresivamente les lleven en conjunto a resolver los casos.

Reflexión de lo aprendido: mediante preguntas críticas que propicien que el estudiante asuma una actitud frente a la problemática y que lo lleven a pensar en su propio proceso de aprendizaje.

Herramientas:

Los fundamentos, el diseño, las estrategias y herramientas están estrechamente relacionadas en los entornos virtuales de aprendizaje. La tecnología como es sabido, evoluciona continua y rápidamente, por lo que el internet hoy en día ha llevado a los usuarios a ser en realidad autores de la nueva Web, Tim O'Reilly y Dale Dougherty, denominaron a este fenómeno Web 2.0. Esta nueva red se caracteriza así por la participación activa y creativa a través de herramientas de carácter social como foros, wikis, blogs, grupos, webcast, redes sociales, etc.

La Web 2.0 ha evolucionado hacia la 3.0 o Red semántica, caracterizada por la organización/indexación de contenidos a partir de metadatos semánticos que permiten una ordenación, búsqueda y tratamiento de información a través de gestores de conocimiento.

Hoy en día se habla ya de la Web 4.0 o WebOS (Sistema Operativo Web) "Raymond Kurzweil, un prestigioso inventor y futurólogo, afirma que en el 2029 los ordenadores tendrán una potencia de proceso equivalente a la de un cerebro humano, que se estima



en 10^{16} , cálculos por segundo, y eso dará opción de contar un un sistema operativo web".
(Cukierman, Rozenhauz y Santángelo, 2009:48)



Con el propósito de configurar un ambiente de aprendizaje propositivo y funcional acorde a los fines de esta investigación y para implementar las herramientas de la web con fines educativos, se propone diseñar con un sistema integrado por los siguientes recursos:

- Sistema de administración del aprendizaje, **Learning Content Management System (LCMS)**, herramientas del aprendizaje virtual que permiten el acceso a contenidos, gestión de recursos y usuarios, provee de herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas. Además de generar contenidos e impartirlos, es posible almacenarlos, distribuirlos y reutilizarlos. La plataforma propuesta es Moodle.
- Herramientas de comunicación síncronas: **los chats** se utilizarán fundamentalmente para la coordinación del trabajo y aclaración de dudas; **Salas virtuales de reunión** en las cuales se puede trabajar coordinadamente por equipo para la discusión de los temas.
- Herramientas de comunicación asíncronas: Los **foros** permiten una participación reflexiva y trabajo colaborativo intenso. Son espacios de análisis, discusión y socialización que permiten reflexionar en colectivo y eventualmente resolver problemas. El **correo electrónico**, también asíncrono, es de utilidad para el intercambio privado de información a propósito de temas diversos que van de lo personal, a lo profesional e institucional. Las **wikis**, espacios de colaboración en los que los usuarios pueden modificar documentos y construirlos colaborativamente.
- **Contenidos:** Primeramente la narrativa de las diferentes viñetas del caso en formatos diversos por definir: video o texto. Lecturas de apoyo sobre el tema, artículos, documentos, sitios y blogs en línea.



Conclusión y prospectiva

El trabajo realizado hasta ahora ha arrojado interesantes resultados en relación a las concepciones que sobre la ética tienen los profesores y estudiantes universitarios, además de las percepciones que se tienen sobre el uso de la tecnología de la información en educación. Asimismo la exploración y prueba de diversas posibilidades para sustentar tecnológicamente el estudio de caso ha derivado en la integración de recursos y herramientas de distinta naturaleza en un entorno que se construye conforme a las necesidades específicas de un grupo de estudiantes.

Se pretende validar el caso por parte de los profesores y la conformación del sitio por expertos, además de poner a prueba el caso de estudio en línea con los estudiantes, para eventualmente obtener conclusiones sobre su utilidad para la enseñanza de la ética en educación superior.

Bibliografía

- ALCÁNTARA S. A., BARBA M., L. Y HIRSH A., A.C. (2009) Valores universitarios y profesionales de los estudiantes de posgrado de la UNAM. México: IISUE
- BAUMAN, Z. (2005). Ética posmoderna. Madrid: Siglo XXI.
- BISQUERRA A., R. (Coord.) (2004) Metodología de la investigación educativa. Madrid: La muralla
- BOLÍVAR, A. (2005). El lugar de la Ética profesional en la formación universitaria. En Revista Mexicana de investigación educativa. 10(24) pp. 93-123. Consultado el 9 de abril, 2010:
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2124056>
- Center of Teaching and Learning with Technology (s/d). What is a case? PennState University. Consultado el 10 de marzo, 2010 en: <http://tlt.its.psu.edu/suggestions/cases/casewhat.html#definition>
- 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: COLL, C. Y MONEREO, C. (eds.) Psicología de la educación virtual. Madrid: Morata. pp. 213-232.
- CUKIERMAN, U., ROZENHAUZ, J. Y SANTÁNGELO, H. (2009) Tecnología educativa. Recursos, modelos y metodologías. Buenos Aires. Pearson
- DÍAZ BARRIGA A., F. (2006). Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida. México: McGraw Hill.
- DIAZ BARRIGA A., F. (2003) "Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo". En: Revista electrónica de investigación educativa 5(2). Consultado el 15 de febrero, 2010 en:
<http://redie.uabc.mx/contenido/vol5no2/contenido-arceo.pdf>
- DURÁN, R., T. D. (2004). Análisis de los factores que concurren en la intención de buscar el conocimiento de manera autónoma, el caso de los estudiantes de la Facultad de Filosofía y Letras. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- HERRERA B., MIGUEL A. (2006) Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes de aprendizaje en línea: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. Revista iberoamericana de educación. Vol. 38, No. 5. Consultado el 8 de agosto 2010: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- LOPERA, H. (2000). Integración de Redes de Conocimiento: Bibliotecas Universitarias. Consultado el 10 de abril 2008 en: <http://caribe.udea.edu.co/~hlopera/irc.html>
- LÓPEZ A., C. Y MATESANZ DEL BARRIO, M. (Eds.) (2009). Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad. Barcelona. Biblioteca Nueva.
- STAKE, R. E. (2007) investigación con estudio de casos. Madrid: Morata
- WASSERMANN, S. (2006). El estudio de casos como método de enseñanza. Buenos Aires: Amorrortu.

* **Caso Desarrollado por Adelaida Flores y Carmen Veleros en el Seminario Especializado "Diseño y validación de casos de enseñanza apoyados por tic"** impartido en la UNAM por la Dra. Frida Díaz Barriga durante el semestre 2010-1. Con el apoyo técnico de Pamela Santana y Rodrigo Velázquez. Disponible en: <http://www.yram-irdor.net/doctorado/>



Resumen Curricular

Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Autónoma Metropolitana, Maestra en Educación, Candidata a Doctor en Educación por la Universidad de Alcalá de Henares y Doctoranda en Pedagogía por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Ha trabajado desde hace 15 años como docente y directiva en diversas instituciones de educación superior. Es Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje por la OEI y ha participado en programas nacionales e internacionales como tutora y responsable de entornos virtuales de aprendizaje. Actualmente se desempeña como Coordinadora del Master a distancia en Formación de Formadores y del Proyecto Redes de Conocimiento de la Universidad de Alcalá de Henares y la Agencia Española de Cooperación Internacional al Desarrollo, ambos proyectos se desarrollan para diferentes países de América Latina.

