

Keys for writing guided practical cases in e-Learning courses

Víctor Hugo Perera Rodríguez^{*,1}, Juan Jesús Torres Gordillo²

¹ Dept. of Didactic and Educational Organization, Faculty of Science of Education, University of Seville, C/ Camilo José Cela, s/n, 41018 Seville, Spain

² Dept. of Methods of Research and Diagnostics in Education, Faculty of Science of Education, University of Seville, C/ Camilo José Cela, s/n, 41018 Seville, Spain

This article presents some important keys for development of practical guided cases in e-Learning courses. We seek to contribute a pattern that guides content designers to follow the rules for writing real cases which support content in online training courses. There are many benefits that students can obtain from these practical cases, but maybe the most important has to do with student's capacity to join and to be identified with one of characters. This implies that students must be able to relate with an environment and participate in that reality to improve a concrete situation. The student changes his mental outlines and learns making decisions in a particular context from reflection. In online course contexts, we have considered a different practical case. This type is denominated 'guided case'. A guided case builds a situation where two or more characters are related through dialogue to give answers to problematic situations or situations that require systematic and procedural knowledge to achieve an objective.

Keywords guided cases; online training; online courses methodology

1. Introducción

Elearning está heredando de la educación presencial una parte importante de su utillaje. La transferencia de valiosas estrategias metodológicas para el aprendizaje, y de otros recursos didácticos, están dotando a estos nuevos entornos de aprendizaje de la logística -medios y métodos- necesaria para alcanzar ambiciosas cotas de éxito sin grandes dotes en innovación.

La revisión de innumerables experiencias prácticas en eLearning nos hace comprender que no siempre se cumple la expresión 'cualquier medio es útil para alcanzar el éxito'. Acorde con esta idea, pensamos que el valor de una buena experiencia en eLearning debe considerar los aspectos medulares del proceso, antes que el resultado logrado. En la literatura reciente encontramos que el caso práctico está siendo uno de los recursos didácticos que con mayor fuerza prevalece en el inmenso bagaje de las estrategias de aprendizaje en eLearning. En este sentido, nuestra propuesta de formación considera los casos prácticos como uno de los elementos clave para el proceso de aprendizaje.

Este artículo presenta algunas claves importantes para la elaboración de casos prácticos guiados en cursos de eLearning. Pretendemos aportar una guía sencilla que oriente al *diseñador en contenidos* a seguir las pautas para la redacción de casos reales que apoyen a los contenidos de cursos de formación en línea. De un modo resumido, nuestra experiencia abraza el ámbito de los casos prácticos desde la perspectiva de su diseño pedagógico en entornos de eLearning. Con este contexto, analizamos previamente la adecuación de los casos a diferentes situaciones de aprendizaje e interpretamos su valor educativo en la práctica real.

2. Metodología

2.1 Elearning y Aprendizaje Basado en Casos Guiados

* Corresponding author: e-mail: vpperera@us.es, Phone: +34 600671955

eLearning está siendo el escenario donde el aprendizaje está cobrando un nuevo sentido. El aprendizaje basado en casos es uno de elementos que ha adquirido con el tiempo un mayor protagonismo. Como es sabido, los *casos prácticos* presentan una parte de la realidad configurada por varios componentes (trama de personajes, contextos, organigramas, etc.) que han de analizarse para su estudio. Los casos prácticos permiten reflexionar sobre situaciones problemáticas que requieren de una o varias soluciones. El papel que desempeñan en nuestra propuesta de cursos en eLearning es servir de guía para que el alumno aprenda los contenidos en un contexto de aplicación real. De este modo, los casos prácticos se entienden como una estrategia de enseñanza y aprendizaje que facilita la comprensión del contenido de formación y su aplicación práctica a la realidad.

En nuestra propuesta de eLearning trabajamos pensando en los beneficios que el alumno obtiene de estos recursos didácticos. Quizás el más notorio tiene que ver con la capacidad del alumno para alinearse e identificarse con uno de los personajes. Esto implica que el alumno ha de sentirse dentro de un entorno y participar de una realidad para mejorar una situación concreta. Con esto conseguimos que el alumno cambie sus esquemas mentales y aprenda a tomar decisiones en un contexto particular desde la reflexión.

En el contexto de eLearning hemos considerado una variante de caso práctico que se utiliza comúnmente. Esta variante la denominamos '*caso guiado*'. El **caso práctico guiado** lo definimos como el recurso que se utiliza para crear una situación donde dos o más personajes interactúan a través del diálogo para dar respuestas a situaciones problemáticas o situaciones que requieran de un conocimiento sistemático y procedimental enfocado hacia el logro de un objetivo.

2.2 Tipos de casos prácticos guiados en los cursos de eLearning

La tipología de casos que puede emplearse en eLearning puede ser tan extensa como diversa. Con el fin de delimitar un ámbito útil para el trabajo de diseño, hemos propuesto algunos criterios que nos permitan elaborar un catálogo de posibles casos. Vamos a considerar tres elementos constitutivos de los casos (personaje, contenido y diálogo) como piezas centrales, desde las que surgirán varias posibilidades:

- Según los **personajes** podríamos centrarnos en:
 - a) **Número de personajes que integran el caso**. El caso más simple presenta a un personaje que hace de guía y dialoga con el alumno. Los casos más comunes presentan dos personajes. El primero representa al alumno, mientras que el segundo es el personaje clave del curso, que llamamos *maestro*. En otras circunstancias y atendiendo a los propósitos del curso, esos personajes pueden ser reemplazados por grupos o colectivos que representen una filosofía, razón, idea o actitud.
 - b) **Rol que representan**. Cuando en el caso aparece un único personaje, éste suele tener asignado **funciones de guía** sobre los contenidos. Cuando entran en juego varias figuras, éstas suelen interpretar papeles de dependencia entre ellas, análogo a una escena o película. Podríamos decir que la diferencia más notable en ambos casos está en el tipo de comunicación que el alumno mantiene con el caso. En el primer caso, el diálogo es de 'uno a uno' entre el personaje y el alumno; mientras que en el segundo caso, el diálogo lo mantienen los personajes y el alumno es un lector pasivo.
 - c) **Sentido de la relación entre los personajes**. La relación entre los personajes es un aspecto importante que depende, en parte, de la función que cada uno asume. De este modo, nosotros propusimos dos tipos de personajes. El **personaje maestro** que utiliza el conocimiento certero para animar, explicitar las expectativas y plantear cuestiones de indagación que dirijan al **personaje alumno** hacia una meta de aprendizaje; mientras que éste último se predispone a aprender mediante el descubrimiento a través del diálogo. La actitud dialogante del personaje alumno se expresa en interacciones que recogen la incertidumbre, dudas, asombro, comprensión, escepticismo, optimismo, etc.
- Según el **contenido formativo**:

- a) *Contenido conceptual*. Hace referencia a la naturaleza teórica del contenido. En estas materias prima el conocimiento teórico.
- b) *Contenido procedimental*. Se refiere a las materias que son aprendidas en el marco del saber hacer. Generalmente, va unido al manejo de operaciones con implicaciones prácticas.
- c) *Contenido actitudinal*. Vinculado con aquellos contenidos que suponen un valor.
- c) *Contenido conceptual y procedimental*. Se relaciona con aquellas materias cuyo campo de comprensión incluye el desarrollo de conocimientos teóricos (saber) y conocimientos prácticos (saber hacer).
- Según el *sentido del diálogo* (destacamos aquellas formas expresivas más utilizadas):
 - a) *Orientación inquisitiva*. El diálogo que se mantiene se hace en un orden sistematizado y con el fin único de conocer algo a través del ‘descubrimiento’. Se llega a la meta de aprendizaje por medio de la investigación o indagación.
 - b) *Orientación de consultoría*. El diálogo en este sentido muestra el examen de un asunto o materia donde se aportan datos que ayudan a tratarlo.
 - c) *Orientación explicativa*. Es el diálogo basado en el discurso comprensivo. Este tipo de diálogo trata de ayudar a comprender una materia o asunto por medio de definiciones, aclaraciones, precisiones, etc.
 - d) *Orientación ejemplificativa o modélica*. La persona representa un modelo de buenas prácticas a seguir.

2.3 Pautas para la redacción de casos prácticos guiados

En esencia podemos identificar tres partes en el modo en cómo estructurar un caso práctico guiado, a saber: a) situación de partida; b) cuerpo del caso; y, c) desenlace o cierre del caso. En el transcurso de este ciclo, podemos considerar diferentes secciones en el modo de tratar cada punto temático:

- Bienvenida y exposición del propósito general de la unidad temática
- Desglose de objetivos específicos
- Presentación de un supuesto real que sirve de punto de partida para desarrollar un punto del tema.
- Argumentación de la historia del caso.
- Descripción del contexto o entorno donde se desarrolla la historia.
- Conocimiento de los protagonistas que participarán del guión.
- Determinación de la trama entre los personajes.
- Planteamiento de las cuestiones para los aspectos conceptuales y procedimentales que guíen los diálogos.

Las reglas para escribir buenos relatos están al margen de la narrativa de los casos. Éstas tienen algunas características propias:

- **Creando la idea general del caso.**
En este punto debemos pensar en aquello que queremos que aprenda el alumno. Por tanto, el foco es el aprendizaje del alumno. Éste debe ser el centro y problema principal de todo caso práctico guiado. De esta forma, la primera tarea que debemos realizar cuando estamos escribiendo un caso es definir las competencias y objetivos a partir de los cuales el caso cobrará sentido.
- **Creación de la historia**
Una vez elegida la idea general del caso, es decir, el problema o situación sobre la que va a girar el caso, comenzaremos a construir la historia. Los relatos de casos incorporan muchas veces anécdotas personales. Estas anécdotas añaden realismo a los casos porque proceden de la vida real, aunque también puedes tomar como fuente de ideas diferentes periódicos, revistas, libros, etc. En el momento de crear la historia asegúrate de que:

- **El comienzo del relato resulte atractivo para los alumnos lectores.** A diferencia de otros tipos de relato, los casos empiezan refiriéndose a una acción con la idea de atrapar la atención del alumno desde el primer momento.
- **Esté centrado en sucesos importantes y relevantes.**
- **Se intensifique la tensión entre puntos de vista conflictivos.** Dramatiza esas tensiones para estimular a los alumnos y promueva la discusión (esto te permite traspasar las discusiones a las tareas, foros, etc...)
- **Definición de los personajes.**
Los personajes de un caso deben parecer reales y para ello es necesario *darles vida*. Las personas complejas hacen cosas raras, a veces actúan de modo irracional, a veces son impredecibles, también tienen ciertas características. Oreas veces, cuando estamos redactando un caso estamos ansiosos por avanzar en nuestra tarea y construimos la historia con una serie de descripciones de sucesos sin preocuparnos de desarrollar los personajes. Esta táctica disminuye la fuerza del caso ya que tus alumnos no les interesan los sucesos sino la gente, por ello debemos presentar a los alumnos personajes que despierten su interés, y razones que los hagan interesantes. Por tanto, es importante que se redacten los casos para que los alumnos se interesen por los personajes. Los protagonistas de un caso deben ser personajes creíbles, con características humanas y no simples estereotipos.
Y, de forma optativa...
- **Concluye el caso con un dilema.**
Cuando el relato de un caso concluye, los problemas no han sido resueltos aún. Todo lo contrario, el dilema queda pendiente. Esta característica está singularmente asociada con la redacción de casos. Un buen caso progresa hacia un clima en el que el personaje principal se enfrenta a un dilema. Muy a menudo el dilema se relaciona con cuestiones morales o éticos. A veces es preciso tomar una decisión en circunstancias en que no se cuenta con ciertos datos importantes.
Al enfrentar problemas complejos, los personajes de los casos luchan con variables que los confunden y les hacen desear que hubiera respuestas fáciles, estos son los asuntos inacabados con que terminan los casos. Su cualidad de **inacabado** le confiere una fuerza considerable y es tal vez lo que explica por qué los buenos casos, incluso años después de haber sido leídos y discutidos, siguen rondando la mente.

2.4 El caso práctico integrado en el diseño didáctico en eLearning

En el caso guiado se parte de una situación real que da opción a contextualizar el objetivo de lo que se quiere enseñar. En una página de contenido de un curso de formación, el caso debería aparecer siempre al principio, pues las situaciones prácticas no deben cerrar el caso sino que deben servir como situación de partida.

La extensión del contenido teórico que se quiere presentar es determinante para decidir si el caso se alterna o no con **diálogos**. De esta forma, el diálogo consigue ayudarnos poniéndonos en la situación que se está explicando y ameniza mucho el contenido.

Cada página de contenido debe seguir una secuencia ordenada de recursos que vendría a contener un conjunto de elementos importantes para el diseño didáctico. Por ejemplificar, un punto podría seguir esta secuencia:

1. Situación real de partida
2. Diálogo con el experto
3. Imagen representativa que ilustre momentos del caso (opcional)
4. Secuencias operaciones prácticas
5. Simulaciones o demostraciones visuales
6. Ejercicio de autoevaluación

Este esquema en el diseño de contenidos donde se integra un caso práctico guiados no es cerrado y debe considerarse a modo de esbozo que puede llegar a ser mucho más complejo.

El análisis de datos cualitativos en los procesos de investigación

AQD Estrategias para la reducción de datos: la categorización

He conseguido reunir todos los datos que voy a emplear en mi investigación. En conjunto resultan demasiado voluminoso como para tratar de sacar conclusiones directamente. He leído en un artículo que para este fin pueden aplicarse determinadas estrategias de reducción de datos.

La **reducción de los datos** se concreta en diferentes estrategias que pone en práctica el analista cualitativo. La más representativa de todas es la **categorización**, que suele identificarse como una de las tareas ineludibles en todo proceso de análisis.

La **categorización** de los datos consiste en identificar el tema o categoría de significado a la que se refiere un determinado fragmento de texto.

Recuerda que las **categorías** pueden referirse a opiniones, actitudes, sentimientos, valoraciones realizadas por los sujetos que actúan como fuente de datos, o también a actividades, procesos, conductas, interacciones entre individuos, lugares, momentos, características de las personas, etc.

La operación de **categorizar** conlleva una fragmentación del texto. Generalmente, cuando estamos interesados en el contenido de la información, la fragmentación del texto se realiza siguiendo **criterios temáticos**. Es decir, un fragmento es una cadena textual que puede ser diferenciada del resto del documento por referirse a un tema en particular.

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Fig. 1 Ejemplo de página de contenido donde aparece integrada parte del desarrollo de un caso práctico guiado en un curso de eLearning.

3. Conclusion

Los casos prácticos tradicionales demandan un examen reflexivo de los problemas más importantes que cada caso plantea. La diferencia más notable que presenta este tipo de caso respecto de los casos prácticos tradicionales es que se centra en la tutorización y construcción del conocimiento en los aprendices, y no en la presentación de dilemas que pretendan fomentar la capacidad reflexiva de los alumnos. Este tipo de casos es válido para aquellas personas que busquen el acercamiento a un nuevo campo de conocimiento, constructo, concepto, etc.

El caso práctico guiado tiene su valor en el propio diseño que consigue presentar las dudas y problemas de una forma resuelta. Un diseño logrado es aquel donde el alumno no conciba en su aprendizaje más dudas que las que vengán narradas en el caso. Esta forma característica de los casos les confiere un valor innato. De este modo, un caso práctico guiado bien diseñado debería:

- Potencian la comprensión de los problemas. Al mostrar el esquema o secuencia de un proceso, los alumnos comprenden y examinan el problema desde diversos puntos de vista.
- Permiten a los estudiantes comprender y apreciar lo que hay bajo la superficie de los acontecimientos.