

Creación de un caso multimedia para estudiantes del nivel de licenciatura en el Tecnológico de Monterrey

Jorge Alfonso González González
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Guadalajara
jgonza@itesm.mx

Resumen

El documento describe el proceso de realización de un caso de enseñanza en formato multimedia (caso multimedia) en el que participaron un grupo de alumnos conducidos por un profesor. El tema del caso está relacionado con las decisiones que puede tomar un pequeño productor en el contexto de la industria tequilera mexicana, enfatizando especialmente la problemática de control de la denominación de origen del producto y las diferencias entre pequeñas y medianas empresas. Se produjeron y editaron 4 videos, textos complementarios e imágenes para documentar el mismo, se realizó diseño de sitio web para utilizarse en el lenguaje html5.

Palabras clave: Caso multimedia, HTML 5, Industria tequilera.

1 Problema que se pretende atender

Uno de los desafíos que enfrentan las universidades es crear documentos de aprendizaje acordes a las características de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes. A partir del inicio del siglo XXI, una nueva generación de estudiantes ha arribado a las universidades con sus propias características. Jóvenes que desde muy temprana edad han usado intensivamente medios electrónicos para diversas actividades: el juego, la comunicación y la música, pero otra muy importante ha sido la búsqueda de información y adquisición de conocimientos. Internet, redes sociales y otros recursos de tecnología, han dinamizado y potencializado formas de aprendizaje que en el pasado eran atribuidas a la escuela.

También las generaciones de los llamados nativos digitales [2] han evidenciado nuevos procesos de adquisición de información y conocimientos pues han pasado miles de horas utilizando video juegos, internet, correo electrónico, y otras herramientas digitales. Esta exposición a tecnología ha desarrollado en ellos, patrones de pensamiento diferentes y ha generado también cambios en hábitos y conductas que llevan a las universidades a una necesaria revisión de sus propuestas didácticas.

Frente a ellos se encuentra el profesor, que podría ser un migrante digital [2], alguien que incorporó los recursos tecnológicos en la edad adulta. Como todo migrante, se adaptará al nuevo ambiente, a la nueva tecnología, así, la escuela y el profesor habrán de realizar adaptaciones a los procesos de enseñanza y aprendizaje para acoplarse a este nuevo ambiente.

En el modelo educativo del Tecnológico de Monterrey en México, se han propuesto transformaciones en los tres momentos de aprendizaje tradicionales en el uso del método del caso para incorporar estas nuevas características de los estudiantes. En la sesión plenaria por ejemplo, se han diseñado planes de clase que incorporan el uso racional de la tecnología para incorporar información relevante al caso, para complementar la investigación tanto de la empresa o industria como del contexto general del caso. También es común utilizarla para generar o añadir diferentes métodos de análisis y teorías aplicables al problema descrito en el caso. En los grupos pequeños se utilizan redes sociales digitales (corporativas y comerciales) para intercambiar información y construir aprendizajes en el ambiente en el que viven los estudiantes contemporáneos. Es común que estos nativos digitales prefieran usar su lenguaje digital y por ende, los dispositivos electrónicos. Vale decir que estos recursos digitales constituyen un complemento, no un sustituto de las actividades tradicionales en la discusión y análisis de un caso.

2 Hipótesis

Como hipótesis de trabajo se inició con un argumento basado en que los estudiantes no leen los casos de estudio que les asignan sus profesores debido a que no se encuentran en el medio que suelen utilizar (se entregan impresos). Los estudiantes carecen de motivación debido a que sus hábitos de lectura han cambiado, prefieren ver un video, un gráfico animado que un texto escrito, por lo tanto, un caso en formato electrónico influirá en su motivación y brindará mejores posibilidades para profundizar en su estudio, en su análisis y logrará el mismo tiempo o más de lo que hubiesen empleado si el caso usado se les presenta en formato de texto impreso.

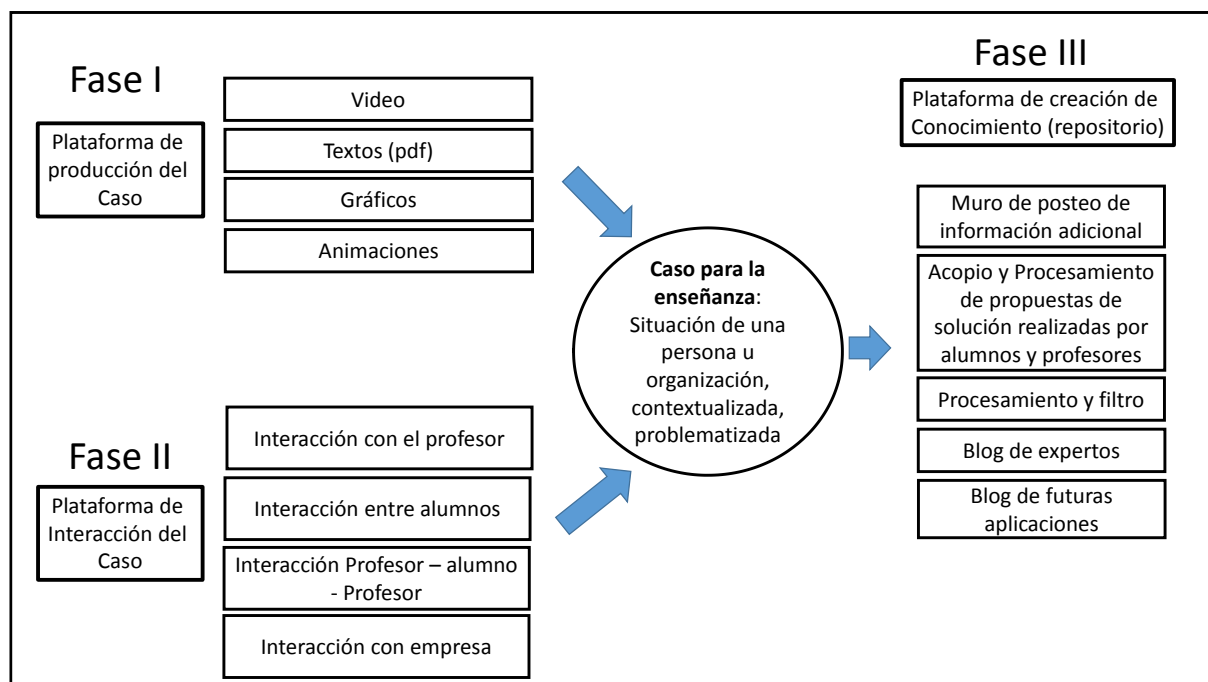


Figura 1: Elaboración del autor

3 Marco de teórico

Erskinn y Leenders [1] afirman que un caso contiene tres dimensiones: analítica, conceptual y presentación de información. Lo analítico está asociado a las capacidades del pensamiento que un estudiante pone en práctica cuando analiza el caso. Lo conceptual se refiere a los elementos teóricos empleados en el análisis, modelos, teorías etc. Lo relacionado a documentación del caso se refiere a la forma en la que la información es presentada en el documento. Estos autores afirman que el caso, varía en su grado de complejidad según lo diseña el escritor del mismo.

En el proyecto Novus se aplicó en la fase I, la creación del caso multimedia. La única variable que se modificó respecto del proceso tradicional de escritura del caso, fue la relacionada a la forma en la que la se les presenta la información a los alumnos, asumiendo que un caso para estudiantes nativos de la era digital (altamente familiarizados con tecnología de información) encontrarían más fácil e interesante la lectura y preparación del caso.

4 Descripción del proceso

La realización total del proyecto llevó 8 meses y requirió del involucramiento de 2 profesores y 4 estudiantes de las licenciaturas de: Animación y Arte Digital (2) Ciencias de la Comunicación (2).

Se diseñaron 7 pasos o actividades que se describen a continuación:

atractivo). Adicionalmente se solicitó su opinión acerca del número de horas dedicadas a la preparación

1.- Se integró un equipo de trabajo formado por estudiantes y profesores, configurándose los roles y responsabilidades de cada uno de los integrantes.

2.- Se adquirió un equipo Mac (computadora) profesional y video cámara (semi profesional) con los recursos Novus.

3.- Se diseñó el caso a partir de información de la industria tequilera. Creándose el guion del caso, la versión impresa del mismo y las guías de entrevista

4.- Se realizaron entrevistas en video.

5.- Se creó un sitio web usando lenguaje html5 para que fuera accesible desde diferentes equipos (tabletas, computadoras tradicionales, teléfonos)

6.-Se lanzó la prueba piloto con estudiantes del curso Seminario de Finanzas de las licenciaturas de: Administración Financiera y Contaduría Pública y Finanzas.

7.-Se probó el prototipo (sitio web) con Profesores que habían mostrado la la misma preocupación de la falta de interés de sus alumnos hacia la preparación de los casos con el propósito de validar su efectividad.

5 Resultados

Al momento sólo se tiene una primera exploración con el grupo piloto (seminario de finanzas). La encuesta de evaluación mostró una respuesta de 1.8 en una encuesta de evaluación acerca de qué tan atractivo resulta el documento (escala 1= muy atractivo 5= no del caso, la respuesta obtenida fue de 6 horas en promedio del grupo)

6 Conclusión

Los primeros hallazgos indican que si es factible atraer la motivación de los alumnos con el caso en medios digitales (multimedia) y que el tiempo de dedicación es ligeramente superior a lo que tradicionalmente hubieran empleado en el análisis. Se sugiere para futuras investigaciones ampliar la muestra de alumnos y profesores consultados y contrastar resultados con otros casos en medio electrónicos para validar la efectividad de la innovación.

7 Bibliografía

- [1] Erskine J.A., L. M.-L. (2003). *Writing Cases*. London, Ontario, Canada: Richard Ivey School of Business.
- [2] Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon* (MCB University Press), Vol. 9 No. 5.