

Reporte de experiencia

Stormboard para aprendizaje basado en casos

Stormboard for Learning based in cases

Juan Carlos Muñoz Mayes 

Facultad de Posgrado, Universidad Tecnológica Centroamericana, San Pedro Sula, Honduras

* Autor corresponsal: jcmunozmayes@unitec.edu

RESUMEN. Introducción. Stormboard es un espacio digital compartido que permite generar, priorizar, organizar y refinar ideas. La implementación de la innovación educativa se debe a una transición entre herramientas digitales: de Wiki, utilizada en Blackboard; a Stormboard, en Canvas. **Método.** La herramienta Stormboard fue aplicada a una actividad asincrónica, en un caso de Harvard Business. Los estudiantes agregan etiquetas con ideas, gráficos o esquemas que pueden ser interconectados. Toda esta actividad queda en el espacio virtual y el docente puede generar un reporte, parcial o total, en Excel donde aparecen estas incidencias. En consecuencia, el estudiante interpreta resultados de un análisis estadístico, tomando en cuenta escenarios de instituciones reales para dar solución a las distintas problemáticas identificadas en las organizaciones, competencia de UNITEC. En una clase posterior, se celebra la sesión plenaria para obtener las posibles soluciones del caso. **Resultados.** En los resultados de la encuesta aplicada, se encontró que el 95.4% de los participantes no había utilizado la herramienta; y el 90.9% considera que puede ser útil para su trabajo. **Discusión.** El uso de Stormboard en los estudios de caso permite la interacción simultánea entre los participantes, fomenta el análisis y la resolución de problemas, facilita el buen trabajo con los demás. **Conclusión.** La experiencia fortalece el aprendizaje y el desarrollo personal.

Palabras clave: Aprendizaje, Casos, Innovación, Herramienta

ABSTRACT. Introduction. Stormboard is a shared digital space with the goal of generating ideas, and then prioritizing, organizing, and refining those ideas. The implementation of educational innovation is due to a transition between digital tools, from Wiki on Blackboard to Stormboard on Canvas. **Method.** The stormboard tool was applied to an asynchronous activity, the case of Harvard Business. Students add tags with ideas, graphs or diagrams that can be interconnected and see the flow of information. All this activity remains in the virtual space and the teacher can generate a partial or final Excel report where these incidents appear. In this way, the teacher interprets the results of a statistical analysis, considering real organizational scenarios to provide solutions to the different problems identified in organizations, the responsibility of UNITEC. In a subsequent class, the plenary session is held to obtain possible solutions to the case. **Conclusion.** A survey was carried out on teachers about the use of the tool. **Result.** the results found that 95.4% of the participants had not used the tool and 90.9% considered that it could be useful for their work. **Discussion.** The advantage of using stormboard in cases is that it allows simultaneous interaction between participants, thus encouraging problem analysis and resolution, good work with others. **Conclusion.** The experience strengthens learning and personal development.

Keywords: Learning, cases, innovation, tool



Este trabajo está bajo una licencia internacional Creative Commons Attribution 4.0

Historia del artículo: aceptado: 20 de marzo de 2024. Publicado: 30 de noviembre de 2024

Citar: Muñoz Mayes, J.C. (2024) Stormboard para aprendizaje basado en casos. Tekné: Ciencias Sociales y Humanidades Vol. 2, No. 1.S1. DOI: <https://doi.org/10.69845/tekne.v2iS1.416>

1. Introducción

Las plataformas de educación como Blackboard, Moodle y Canvas adquieren su apogeo en el mercado de la educación en tiempos de la covid-19. En la investigación, Creatividad, innovación y uso de las TIC'S, nuevas fórmulas docentes en materia turística, el autor establece un pensamiento bastante acertado: Para sobrevivir, el ser humano debe ser capaz de reinventarse cada día al hacerle frente al mundo cambiante en el que se vive.

La innovación debe de ser disruptiva; y necesita que esta disrupción ayude a cambiar el sistema educativo sin tener que cambiar las leyes (Pérez, 2014).

La herramienta Stormboard es un espacio de trabajo digital compartido, diseñado para ayudar a los equipos de alto rendimiento a generar, priorizar, organizar y refinar ideas. Con lo anterior, se logra que las reuniones, lluvias de ideas y proyectos sean más productivos y efectivos.

2. Método

2.1 Descripción de la innovación educativa

La herramienta se aplicó en la clase de Estadística en la Toma de Decisiones, en la cual se realizó un análisis del caso de *Harvard Business Publishing "Milford Industries"* (A); y en la clase de Dirección de las Tecnologías, la actividad se desarrolló acerca de un caso presentado en un video real de una operación, pegado de *Zipper* (video de *YouTube* de la empresa *Carhart*). Ambas clases fueron impartidas durante el Q1-2023. Para poder presentarse como innovación educativa, se comenzó este año la encuesta a maestrantes sobre el uso de la herramienta.

La herramienta *Stormboard* se implementó como innovación educativa mediante la modalidad de tele docencia. Se formaron grupos (de dos o tres estudiantes) heterogéneos, establecidos por el docente desde el inicio de la clase.

En una reunión de 15 a 20 minutos, se les explicó a los estudiantes todo lo relacionado al uso de *Stormboard*. De esta manera, ellos podían trabajar en la actividad desde casa. En la penúltima clase, se discutieron los resultados y el análisis que los grupos realizaron.

2.2 Proceso de implementación de la innovación educativa:

El proceso de ejecución de *Stormboard* se desarrolló en una actividad asincrónica. En la tercera semana del período, se explicaron los lineamientos de la actividad; y, en la quinta semana, se realizó la sesión plenaria. En esta, se discutieron las posibles soluciones del caso.

La aplicación del estudio de casos exigió la realización de actividades de tipo individual y grupal. El trabajo en pequeños grupos desarrollado mediante esta metodología tuvo las ventajas del aprendizaje colaborativo (Slavin, 1995).

En la clase de Estadística en la Toma de Decisiones, se definió que dos grupos de clase trabajaran con una plantilla, es decir, dos grupos debían trabajar juntos.

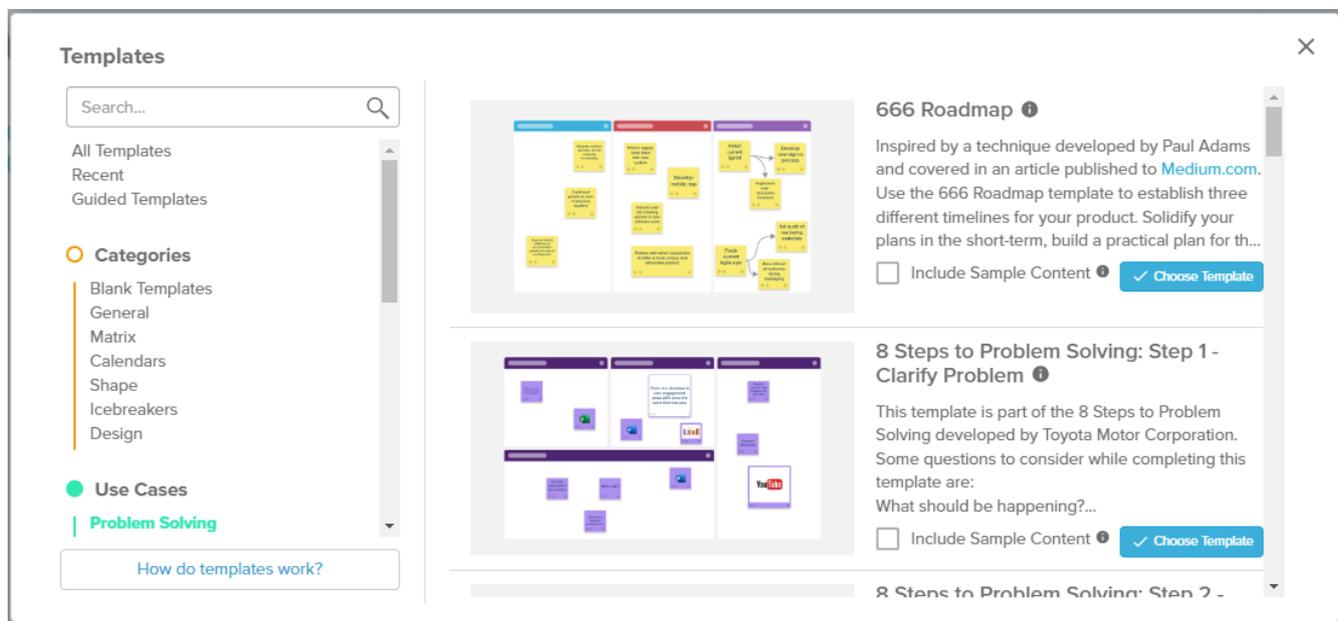
Para entrar a *Stormboard*, el estudiante debió crear su propia cuenta y trabajar en el sitio web como invitado. *Stormboard* tiene ciertas ventajas: primero, el reporte diario actualizado (*Stormboard Daily Update*) en el cual se pueden ver las acciones realizadas diariamente por los grupos; segundo, al finalizar el caso, se puede generar un reporte total de la actividad de los grupos donde se encuentran las estadísticas de los grupos, los días en que se crearon las ideas y los archivos que se agregaron en Word, Excel u otros.

La plantilla que se utilizó en *Stormboard* es la denominada *Retrospective Basic (modified)* la cual consiste en un espacio virtual de tres secciones. Las secciones se denominan: análisis cualitativo, análisis cuantitativo e identificar problema y soluciones. El enlace de descarga de la aplicación es: <https://stormboard.com/home>

En seguida se muestran los esquemas de resultados:

Figura 1

Tablero de del Stormboard



Para analizar el uso de la herramienta, se aplicó una consulta, que contenía cinco preguntas, a 44 maestrantes, por medio *Microsoft Forms*. A continuación, se detallan los resultados de cada pregunta:

1. ¿Había utilizado antes esta herramienta online? El 95.4 % de los maestrantes manifestó que no la había utilizado.
2. ¿Considera que es fácil de usar? El 97.7% de los maestrantes dijo que sí.
3. ¿Considera que esta herramienta también puede ser útil para su trabajo? El 90.9% de los maestrantes respondió que sí.
4. ¿Podría describir cómo trabajaron con su grupo para realizar la actividad? Estas son algunas de las respuestas:
 - a) “Trabajamos simultáneamente y coordinando todos los pasos al instante”.
 - b) “Empezamos viendo el video y agregando lo que veíamos. Pueden trabajar dos o más personas a la vez.”
 - c) “Cada integrante puede trabajar desde cualquier lugar, al mismo tiempo, dentro de la herramienta, facilitando el trabajo en equipo y dando una alternativa ante las barreras de la distancia”.
 - d) “Nos dividimos las actividades y fue muy productivo”.
 - e) “Nos turnábamos para subir las actividades y siempre nos informábamos para realizar las actividades del foro. Una comunicación fluida vía *WhatsApp* y *Teams*”.
 - f) “Generando lluvia de ideas para cada análisis”.

- g) “Se asignó a una persona por grupo, para editar el *Stormboard*, con las ideas que se discutían en las reuniones de trabajo”.
- h) “Planteamiento de ideas principales para resolver el problema planteado, insertamos gráficos para una mejor representación de los datos e insertamos links para mostrar los datos que sirvieron de apoyo para el análisis”.
- i) “Es una aplicación muy útil a hora de proponer ideas donde todos pueden colaborar con la información”.
- j) “El equipo se reunió para poner las ideas juntas, utilizando diferentes tipos de archivos office completamos la asignación”.
- k) “De manera conjunta, delegando lo que le correspondía realizar a cada miembro del grupo”.
- l) “Se realizó un plan de trabajo para definir las actividades y asignaciones. Posteriormente, se eligieron dos representantes para que participaran en la plataforma plasmando las ideas de todo el equipo”.

En el inciso 4), los maestrantes hacen referencia a la manera en que desarrollaron la actividad y mencionan las reuniones simultáneas en tiempo real. Sus comentarios son prueba de su aprendizaje. Los incisos a), b), g), h), j) y k) evidencian el trabajo colaborativo. Los maestrantes cumplen su rol de equipo de trabajo. Los incisos c), d), e), f), h) y l) resaltan el aprendizaje y el desarrollo personal.

- 5. ¿Qué recomendaciones le daría al docente para mejorar su uso? Estas son algunas de las recomendaciones del uso de la herramienta:
- 6.
 - a) Tal vez analizar un proceso completo.
 - b) Poner más actividades en la herramienta online.
 - c) Hacer más actividades con esta herramienta.
 - d) Agregar más pizarras para mejorar la visualización de los datos.
 - e) Usar *Stormboard* desde las primeras clases.
 - f) Realizar más casos con la herramienta.
 - g) Podría dejar a libertad de cada grupo la elección de un tema y que los estudiantes utilicen *Stormboard* para trabajar en su asignación.
 - h) Realizar la actividad con más tiempo.
 - i) Creo que la forma en la que utilizamos *Stormboard* es la que más tiene sentido; es una herramienta para lluvia de ideas y para colaborar en equipo así que no tengo recomendaciones en este momento.
 - j) “Quizás compartir un pequeño tutorial de información básica de manejo, aunque es una herramienta amigable es un poco rígida en cuanto a manipulación de texto, títulos y subtítulos. Considero que un tutorial pudiese ser útil para las personas que no suelen manejar muchos programas o herramientas”.

El objetivo de la encuesta consistió en descubrir la

aceptación de la herramienta. Por eso, se aplicó después de entregar la calificación final de la materia, para evitar sesgo.

Pero el éxito de la metodología no se encuentra en ella misma. La creación cognitiva en espacios de aula se sostiene en equipos de docentes que interactúan y evidencian una participación enriquecida de los estudiantes, mediante la deliberación constante y la discusión con argumentos (Lizcano-Dallos, et. al., 2019).

3. Discusión

El uso de las herramientas tecnológicas y de las estrategias de enseñanza, así como la elección de contenidos, métodos de enseñanza y cualquier otro elemento de aprendizaje no aseguran el éxito con respecto al objetivo de enseñanza, sin embargo, constituyen un factor de oportunidad y desarrollo del estudiantado.

Lo anterior dependerá exclusivamente del compromiso real que tenga el docente hacia los estudiantes. Se hace referencia al compromiso real, como sinónimo de interés genuino que presenta el docente hacia todos sus estudiantes, un docente que invierte su tiempo en enseñar todo lo que sabe.

4. Conclusión

La implementación del *Stormboard* como herramienta digital de apoyo en el aprendizaje basado en casos. Incluye una gran variedad de plantillas (101) que pueden ser personalizadas. De acuerdo con la encuesta aplicada, el 97.7% considera que es fácil de usar; y el 90.9 % considera que es una herramienta útil para su trabajo. Para lograr que los estudiantes interactúen correctamente en el desarrollo de la actividad, se requiere el uso de otra herramienta digital como lo es el Video chat.

Algunos estudiantes emplearon un mecanismo de hibridación aplicando diversos medios como *WhatsApp*, *Zoom*, *Teams* y otros. Las estrategias de trabajo utilizadas para el desarrollo del caso por parte de los grupos muestran el trabajo en equipo, es decir, buen trabajo con los demás; y el hecho de recolectar datos y analizarlos evidencia la competencia de aprendizaje y el desarrollo personal.

5. Contribución de autores

Se realizó en su totalidad por JCMM.

6. Conflictos de Interés

El autor declara no tener ningún conflicto de interés.

7. Referencias bibliográficas

Gutiérrez Giraldo, M. C. (2017). La formación del pensamiento reflexivo en la educación básica: Estudio de casos en un escenario presencial y en otro apoyado por TIC. Enseñanza De Las Ciencias Sociales, 16.

<https://doi.org/10.1344/ECCSS2017.16.8>
 EFE News Service (2015) Impacto de las TIC en la educación depende de los maestros, afirman expertos: EFE News Service.
<https://www.proquest.com/wire-feeds/impacto-de-las-tic-en-la-educacion-depende-los/docview/1736479881/se-2>
 Inter-University (1962). El empleo del método de casos para la enseñanza de las ciencias administrativas. Documentación Administrativa (51).
<https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-empleo-del-metodo-de-casos-para-la-enseñanza/docview/2012227115/se-2>
 Lacosta Gavari, I. (2012). Las ciencias en el aula: aprendizaje basado en estudio de casos. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
<https://elibro.net/es/ereader/unitechn/42467?page=35>
 Lizcano-Dallos, A. R., Barbosa-Chacón, J. W., & Villamizar-Escobar, J. D. (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos [ICT-aided collaborative learning: Concept, methodology and resources]. Magis, 12(24), 5-24.
<https://doi.org/10.11144/javeriana.m12-24.acat>
 NELDOR. (2019, febrero 24). Economía, administración y finanzas se aprenden en virtual: La adopción de herramientas TIC en la educación

ha hecho posible que la oferta de posgrados de las universidades sea cada vez más amplia y plural. El Tiempo.
<https://www.proquest.com/newspapers/economia-administracion-y-finanzas-se-aprenden-en/docview/2185171127/se-2>
 Padilla Beltrán, J. E., Rincón Caballero, D. A., & Lagos Sandoval, J. A. (2016). La poiesis en la facilitación del aprendizaje para el uso de TIC en educación superior. Revista Academia y Virtualidad, 9(2).
<https://doi.org/10.18359/ravi.1760>
 Pérez, D. X. (2014). Creatividad, innovación y uso de las TIC'S, nuevas fórmulas docentes en materia turística/Creativity, innovation and use of Tics, new teaching formulas in tourism. Historia y Comunicación Social, Suppl. Número Especial (enero): La Comunicación..., 19, 551-563.
<https://www.proquest.com/scholarly-journals/creatividad-innovacion-y-uso-de-las-tics-nuevas/docview/1559900500/se-2>
 Stormboard. (2023). <https://stormboard.com/home>
 Slivan. (1995) Aprendizaje cooperativo. Buenos Aires: Aiqué.
 Wassermann, S. (1994). El estudio de casos como método de enseñanza. Buenos Aires.

Figura 2
 Plantillas (templates) de Stormboard

