



Buenas prácticas docentes en Aprendizaje y Servicio

8

Una lógica ágil en los proyectos de aprendizaje servicio: desarrollo de productos mínimos viables

Agile Logic in Service Learning Projects: Development of Minimum Viable Products

 AUTOR

Sergio Arranz López

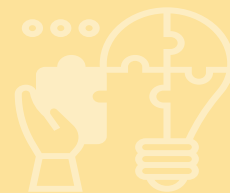
sarranz@comillas.edu

Consultoría social Empresarial ICADE

 PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

Aprendizaje y servicio, metodología ágil, proyectos, aprendizaje, trabajo en equipo, comunicación, alumnos, entidades.

Service learning, agile methodology, projects, learning, teamwork, communication, students, entities.



RESUMEN

La buena práctica plantea el uso de las llamadas metodologías ágiles o agile en el marco del desarrollo de los proyectos de aprendizaje servicio en los estudios de ADE. Dichas metodologías, combinadas con otras, facilitan la entrega de valor a la clientela de los proyectos, a la vez que articula el proceso de reflexión y la mejora del trabajo en equipo del alumnado.

ABSTRACT

The good practice proposes the use of agile methodologies in the framework of the development of service-learning projects in the ADE studies. These methodologies, combined with others, facilitate the delivery of value to the clientele of the projects, while articulating the process of reflection and improvement of teamwork of students.



1. Motivación y fundamentación

*Al final del camino me dirán: - ¿Has vivido? ¿Has amado?
Y yo, sin decir nada, abriré el corazón lleno de nombres.
(Pedro Casaldáliga)*

“Lo curioso de Aprendizaje y Servicio es que pasa de ser una asignatura irrelevante y hasta cansina, a una de las más productivas y coherentes con nuestra deontología. Además, da sentido al resto de diplomas de habilidades adquiridos, ya que la mayoría de nosotros los hemos llegado a ver como chorradas que nos quitan tiempo de estudiar otras cosas”

Alumno APS 2019-2020. Extracto memoria final

El Aprendizaje y Servicio (en adelante, APS) en la gestión empresarial tracciona sobre la cuestión fundamental de que el alumnado adquiere, desarrolla y consolida competencias diversas a través de la generación de un proyecto, de un servicio, que aporta una solución de valor a la entidad destinataria, normalmente una entidad que trabaja para la comunidad.

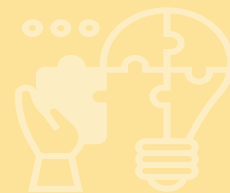
El APS implica un proceso de acción reflexión en el que el alumnado es el protagonista y en el que los sucesivos incidentes críticos que acontecen en el desarrollo del proyecto facilitan la toma de conciencia en relación a determinadas realidades sociales (Deeley,2016). Es un proceso comunitario, por las numerosas interacciones que implica más allá de la universidad y es un proceso que puede ser iterativo e incremental, desde una lógica en la que los grupos de alumnado entregar valor a las entidades aproximándose a su realidad y ajustándose a esta en tiempo real.

Ante esto, la construcción de este proyecto, el proceso, se puede estructurar como una espiral de aprendizaje, que se gestiona en sucesivas iteraciones y que posibilita el contraste del conocimiento del alumnado (sus *hard skills*) con la realidad, manifestada en la necesidad del cliente, ajustando propuestas de manera progresiva.

Por ello, las llamadas metodologías ágiles, nacidas en el entorno del desarrollo de software y encaminadas al desarrollo de productos ajustados a la necesidad del cliente, centrados en la interacción con este y con ciclos de desarrollo más cortos (a través de la elaboración de Productos Mínimos Viables) ajustan a la perfección en el marco de la asignatura, como vamos a describir a continuación.

2. Objetivos

- Articular la generación de proyectos de valor para las entidades participantes en la asignatura a través de la aplicación de metodologías ágiles
- Optimizar la comunicación entre entidades y alumnado



- Favorecer el conocimiento crítico de la realidad de las entidades por parte del alumnado

3. Contexto de aplicación

Alumnado de 4º de ADE en ICADE, asignatura necesaria para obtener el Diploma de Habilidades Personales, Comunicativas y Profesionales que COMILLAS ofrece a todo su alumnado.

4. Descripción

Este proceso ágil de desarrollo del proyecto de APS se asienta sobre dos pilares metodológicos, que plantearemos de modo breve.

Pilar 1. Ninguna de nosotras es tan inteligente como todas nosotras.

Aprendizaje dialógico

El grupo se construye en los diálogos, así como gran parte de los aprendizajes a desarrollar en el proceso del APS. En este sentido, traccionamos sobre el enfoque del aprendizaje dialógico, que cobra vigencia en el contexto de las comunidades de aprendizaje, enfoque emergente en el ámbito de la educación primaria y que revisa el planteamiento de las relaciones de las escuelas con la comunidad y el mismo proceso del aprendizaje, trascendiendo el aprendizaje significativo y poniendo en valor las interacciones y el diálogo constante con el máximo de agentes y recursos como elemento clave en el aprendizaje (*Aubert et al, 2008*).

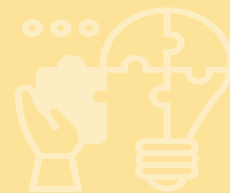
El aprendizaje parte de las interacciones entre iguales, profesorado, familiares u otros agentes del contexto educativo, que en nuestro caso serían todos los que operan con relación al proceso de APS. De esta manera el alumnado crea el conocimiento en la interacción con otras personas de su contexto y en su interacción con todos los elementos culturales de ese entorno.

vincular al alumnado con población (a veces vulnerable) y agentes sociales de la comunidad y posibilitar el dialogo sobre una necesidad social supone algo de valor tanto para el alumnado como para las propias ONGs, que reciben el aporte profesionalizado del alumnado de ICADE.

Pilar 2. HAZTITUD. Porque la mejor actitud es hacer / Hecho mejor que perfecto

(acción / reflexión/ acción) (crear/medir/ aprender). La lógica ágil.

El planteamiento del APS procura que el aprendizaje sea activo y protagónico, emplazando al alumnado “a hacer” y entregar valor lo antes posible al cliente.



Este planteamiento entronca directamente con los postulados desarrollados por Eric Ries en su famosa propuesta para el desarrollo de proyectos tecnológicos, el llamado Lean Start Up. Aplicar una perspectiva LEAN facilita al alumnado desarrollar ideas innovadoras de una manera ágil y que les permite aprender y generar conocimiento. Un ciclo LEAN se basa fundamentalmente en construir, medir y aprender, es decir, generar una idea, aplicarla, medirla y aprender, Y con lo aprendido, mejorar la idea o generar ideas nuevas. Desde esta perspectiva, el alumnado funciona de una manera ágil, centrada en aprender de errores y que les permite avanzar preguntando, tanto al cliente como a docentes u otros agentes. Huye del esquema clásico de que para emprender un proyecto se requiere una gran inversión, y nos permite avanzar en un proceso similar al propio de la investigación-acción.

Para ello se constituyen las llamadas Startup's, que como define Steve Blank son "organizaciones temporales en busca de un modelo de negocio escalable y replicable", organizaciones constituidas para comprobar que una idea de negocio se puede desarrollar y generar beneficio. Al crear una Startup, se trata principalmente de que aprendamos sobre nuestro producto y nuestro cliente, en un proceso de acción-reflexión-acción, avanzando en sucesivas iteraciones para la lograr finalmente un producto que nos permita realizar un escalado, es decir, que podamos hacerlo llegar al máximo número de clientes, o más bien, al número que lo haga viable económicamente.

No se trata de estructurar un gran plan de empresa con una gran inversión. Se trata de ir probando, ir gestionando pequeños fracasos, arriesgando lo justo y aprender, sobre todo aprender, para generar la mejor versión.

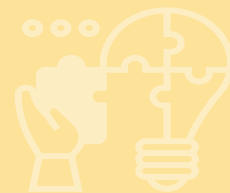
Los equipos de APS vienen a ser organizaciones temporales en busca de una solución ajustada a las necesidades del cliente, construida sobre diálogos e iteraciones en el marco de un curso académico (lo que implica ciclos cortos de desarrollo, más de uno al trimestre). Esto no descarta que la propuesta generada por el alumnado siga creciendo en cursos posteriores al ser adoptada por nuevos equipos.

Partiendo de la lógica anteriormente descrita, complementamos el desarrollo del proyecto con otras herramientas Agile, como son el Design Thinking, y en el presente curso, el uso de Kanban y reuniones ágiles (daily meeting y retrospectivas).

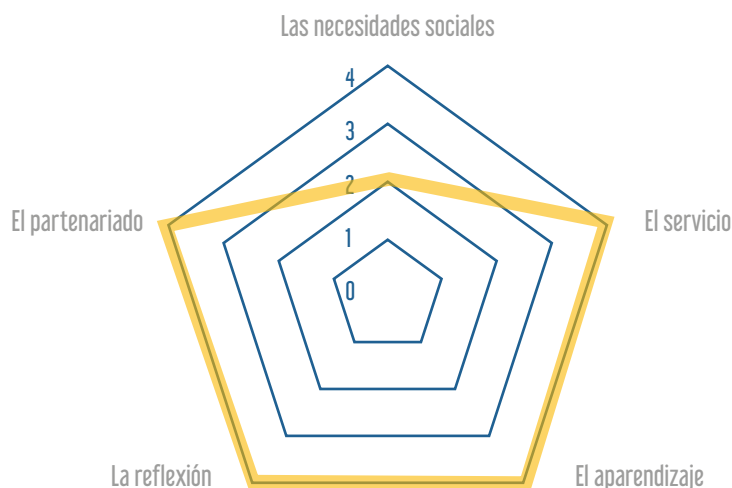
5. Resultados y valoración del trabajo realizado

El trabajo sobre productos mínimos viables garantiza que en la gran mayoría de las ocasiones se entregue valor a las entidades participantes del proyecto, ya que este se ajusta a sus necesidades reales. Asimismo, la aproximación del alumnado a la realidad de las entidades en el marco que es a la par ágil y dialógico favorece el aprendizaje a través de la acción

La rúbrica (GREM, 2014) puntúa 4 sobre 5 en todos los ítems, salvo en el de necesidades sociales, ya que el alumnado, por la actual configuración de la asignatura,



no puede identificar la causa y entidad con la que quiere trabajar de manera autónoma, siendo esta una necesidad a mejorar en cursos venideros.



6. Conclusiones y próximos pasos

Tras cuatro años aplicando la lógica ágil en el desarrollo de proyectos, estamos afinando este planteamiento incorporando el uso de nuevas metodologías como son el Kanban (matriz de organización de tarea, para la que usamos la aplicación Trello) y las reuniones (weekly meeting y retrospectivas de inspección y adaptación), y planteando para próximos cursos el afinar los roles dentro de los equipos de trabajo (product owner, responsable del producto a obtener y Scrum master, responsable de la facilitación y el avance del equipo).

Referencias

- Deeley, S. J. (2016). *El aprendizaje servicio en educación Superior*. Teoría, práctica y perspectiva crítica. Madrid: Narcea. DOI [10.14201/teri.19425](https://doi.org/10.14201/teri.19425)
- Valls, R., & Munté, A. (2010). *Las claves del aprendizaje dialógico en las Comunidades de Aprendizaje*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 24(1), 11-15. DOI [10.14201/teri.19425](https://doi.org/10.14201/teri.19425)
- Ries, E. (2012). *El método Lean Start up*.