

# La enseñanza y evaluación de competencias transversales

## Gestión de tiempo

Juan José Escribano, María José García,  
Joe Miró, Fermín Sánchez

26 de septiembre de 2008

La enseñanza de la competencia transversal de Gestión de Tiempo, o de cualquier otra competencia genérica, no se diferencia en lo esencial de la enseñanza de las competencias específicas. Hay tres pasos que deben llevarse a cabo:

- (1) Dar a conocer a los estudiantes lo que deben hacer para gestionar efectivamente su tiempo
- (2) Hacerles ejercitar la competencia
- (3) Evaluarles su labor

## 1. Principios de la Gestión de tiempo

No es el objetivo de este documento exponer el área de la gestión de tiempo, siquiera brevemente. Es indicar algún principio muy básico que nos permitirá empezar a diseñar actividades que permitan a los alumnos aprender a gestionar su tiempo a la vez que aprenden las competencias específicas de las asignaturas de Informática. Estos principios se desarrollan un poco más en los dos documentos adjuntos y en las muchísimas páginas web que encontraremos con sólo poner las palabras clave “*Time management*” en Google.

Un primer punto que quisiéramos destacar es que una persona que gestiona mal su tiempo no es una persona que trabaje poco, sino una que saca poco provecho a su trabajo. Una visión humorística pero profunda de cómo se puede trabajar mucho y rendir poco se encuentra en el documento adjunto *El principio de Parkinson*.

*The mythical man-month* nos ofrece un estudio de tono más serio y específico de informática.

Ambos autores remarcan la importancia de centrarse en actividades con resultado tangible y no en el tiempo dedicado a ellas. Pedir a un alumno que “piense un problema” en vez de pedirle que lo resuelva es encaminarlo a usar mal su tiempo. Una primera medida sencilla de enseñar a los alumnos a gestionar el tiempo es no permitirles que miren al techo o a la pizarra cuando debieran estar resolviendo, calculando, sugiriendo alternativas... Cualquier actividad debe concluir en un resultado tangible: la resolución de un problema, una lista de dudas, un programa o una explicación de por qué no se ha podido completar la práctica.

## 2. El cómo

La idea básica que soporta la gestión de tiempo es muy simple. Para llevar a cabo una tarea se debe:

1. Diseñar un plan de actuación. Cada fase de este plan debe manifestarse en un resultado tangible, mostrable, entregable, y debe tener asignado un tiempo de ejecución.
2. Llevar a cabo el plan, midiendo en todo momento si el tiempo de ejecución es el planificado.
3. Tomar medidas cuando el plan se rompa o haya un retraso.

El primer consejo es no reinventar la rueda. Busca por la red y en la literatura si otra gente ya ha hecho algo que te sea útil o que sea fácil de adaptar. En particular puedes mirar en el *Repositorio de Competencias Genéricas* (<http://rcg.uib.es>). Se han habilitado cinco cuentas para los asistentes al taller (usuario `malaga1` a `malaga5`, con la misma palabra como contraseña). Si te interesa tener una cuenta propia, basta que la solicites en la página web.

Para desarrollar una actividad adecuada a tu asignatura basta que mires a tu alrededor y veas dónde es necesario gestionar el tiempo. Puede ser para actividades cortas (resolución de un problema), medias (una práctica que dure una o dos semanas) o larga (un proyecto final de curso). Si no encuentras nada, es mejor no desarrollar la competencia en esta asignatura. Como siempre sucede en educación, conviene empezar por los casos simples (tareas cortas individuales) e ir avanzando

hacia las más complejas. Esto es una restricción bastante fuerte, sobre todo para cursos superiores. En el futuro, los alumnos llegarán a tu asignatura sabiendo ya gestionar su tiempo en actividades sencillas, y se podrá exigir y avanzar más, pero durante dos o tres años conviene tener paciencia e ir viendo hasta dónde se puede empujar.

Si la actividad es simple, como el del ejemplo que se adjunta —la creación de un programa que calcule la media de un conjunto de números— crear el plan y llevarlo a término es simple. Un proyecto largo y complejo, con muchas tareas interconectadas y en el que intervengan varias organizaciones es diabólicamente difícil de planificar, medir, evaluar y reconducir ante la infinidad de incidencias que la asaltarán. Conviene por tanto empezar con actividades que lleve a cabo una sola persona en un plazo corto. A medida que los alumnos adquieran los conocimientos y hábitos necesarios —y nosotros experiencia— se podrán abordar casos más difíciles.

Una vez hemos decidido qué actividad queremos que los alumnos hagan hemos de seguir los pasos enumerados al principio de este documento. El primer paso es explicar en detalle a los alumnos qué es lo que queremos que hagan. No basta decirles que deben hacer “un plan para el desarrollo de la práctica”, sino que hemos de detallar en qué consiste este plan. Por ejemplo que la tarea se divide en fases, que cada fase debe acabar con un resultado tangible, que la descripción de la fase consiste en una descripción, una fecha de inicio, una de finalización, y una estima del tiempo necesario para llevarlo a cabo, que debe planificarse tiempo para imponderables. Igualmente habrá que explicar cómo se documenta la ejecución del plan y qué se debe hacer si no se está cumpliendo el plan (aunque solo sea “si el tiempo de ejecución se desvía más de un 15 % respecto al del plan, id a consultar con el profesor”).

Al principio es muy difícil preparar esta explicación. Tenéis una fichas de descripción de las actividades que os ayudarán a diseñarla sin olvidar ningún aspecto importante: definición y objetivos de la actividad, estimación del tiempo que te llevará a ti y a los alumnos, una relación de documentos necesarios, cómo evaluarla, etc.

Hemos de ir aprendiendo de la experiencia. Prepara una primera explicación que te parezca de una dificultad razonable y asígnalo. Los resultados te enseñarán si hay algún paso demasiado complicado y que debe simplificarse o si hay alguna cuestión que no has previsto y que es necesario explicar. Tras unas pocas iteraciones esta experiencia te convertirá en un experto en la materia.

### 3. La evaluación

Los alumnos, que son los verdaderos profesionales de la educación, lo tienen bien claro: aquello que no se evalúa no existe. Si no se va a evaluar lo bien o mal que los alumnos gestionen su tiempo, estaremos trabajando en balde, lo que es muy frustrante. Evaluar la parte de gestión de tiempo de la actividad es en el fondo muy sencillo: les hemos exigido que realicen unas tareas (crear un plan con unas características y un formato, crear un registro de seguimiento del plan y no ignorar los retrasos e imponderables) y lo único que hay que hacer es comprobar que efectivamente han hecho las tareas pedidas. Si la actividad está bien diseñada, la evaluación es muy sencilla.

Hay dos ideas importantes a tener en cuenta

- Debe haber una evaluación separada y específica para la competencia transversal. Si no se hace así, acaba no evaluándose al perderse dentro de la competencia específica. Es pura deformación profesional: nos interesan mucho más los aspectos de programación o de diseño de circuitos que la gestión de tiempo. Lo único que nos importa es si se ha acabado a tiempo o no, lo cual no es gestión de tiempo. Evaluar *específicamente* la competencia es la única forma de asegurarnos que nosotros y los alumnos le demos la importancia debida.
- La evaluación debe ser objetiva. Decir que “No has gestionado bien el tiempo” en el fondo no es decir nada. Debe evaluarse si han hecho o no un plan, si este sigue o no las características exigidas, si los datos del plan son razonables u obviamente absurdos (‘Va a compilar bien a la primera, por lo que el tiempo de la fase de compilación es 0”). Puedes evaluar si el plan es completo, si cada fase acaba con un resultado tangible, y cuestiones similares.

Evaluar la actividad no significa necesariamente darle una nota numérica. Puede evaluarse así las primeras veces, pero después se convertirá en un aspecto más del trabajo del alumno: será un apartado obligatorio de la memoria de práctica, el primer documento del proyecto que deben entregar y un aspecto integral del mismo (“¿Cómo afecta este cambio que propones al plan temporal?”)

Vemos que la evaluación está inseparablemente unida al diseño de la actividad. En la descripción detallas lo más concretamente posible lo que quieres que los alumnos hagan. En la evaluación compruebas si lo han hecho o no. Cuanto más concreto sea y mejor descrito esté lo que esperamos de los alumnos, más fácil es evaluar el resultado.