

Por qué usar gestión de tiempo

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

3 de abril de 2009

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. Lo que pretendemos es indicar principios muy básicos para diseñar actividades que permitan a los alumnos aprender *a la vez* a gestionar su tiempo y las competencias específicas de las asignaturas de Informática. Estos principios se desarrollan un poco más en los dos documentos que se encuentran en la página web del taller (<http://bioinfo.uib.es/~joemi/CTinversion/index.html>) 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. Dos documentos que se encuentran en la página web remarcan esta idea. Una visión humorística pero profunda de cómo se puede trabajar mucho y rendir poco se encuentra en *El principio de Parkinson. The mythical man-month* nos ofrece un estudio específico de informática y de tono más serio.

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... Debe exigirse además que toda actividad deba concluir en un resultado concreto: la resolución de un problema, una lista de dudas, un programa, o incluso una exposición razonada 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 (el estudio de un tema) o larga (un proyecto final de curso). Como siempre sucede en educación, conviene empezar por los casos simples como pueden ser tareas cortas individuales o la gestión del estudio de un tema. Más adelante se irá avanzando hacia actividades más complejas. Esto es una restricción bastante fuerte, sobre todo para cursos superiores, pero es un problema temporal debido a que estamos en un momento de cambio de método. 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 medición del tiempo de creación de un programa elemental— crear el plan y llevarlo a término es igualmente 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 del producto que se tendrá al final de la fase, una fecha de inicio, una de finalización, y una estima del tiempo necesario para llevarla 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 un ejemplo al final que os puede ayudar, pero 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 tanto nosotros como 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. Cuando eso suceda quizá baste con preguntar “¿Cómo afecta este cambio que propones al plan temporal?”

4. El ejemplo

Esta actividad se titula *Medición del tiempo de creación de un programa*. Su objetivo es medir el tiempo necesario para diseñar, codificar y verificar un programa muy simple, como por ejemplo un programa que calcule la media de un conjunto de números. El alumno debe diseñar, codificar y verificar el programa y medir el tiempo necesario para cada tarea. De esta manera empezará a crear una ‘intuición’

de lo que comporta la creación de un programa complejo, el tiempo necesario para llevarlo a cabo y cómo saber si va bien encaminado o muy retrasado.

Al alumno debe explicársele cuáles son las fases de creación de un programa y cómo se mide y registra el tiempo necesario para cada una. También debe remarcarse que cada fase de la actividad, como debe ser, tiene un resultado palpable: un algoritmo, un programa con errores, un conjunto de pruebas, un programa correcto. Esta parte de la actividad se realiza en clase. El alumno realiza el ejercicio —el diseño, codificación y medición de tiempos— en su casa. Al ser muy breve puede encargarse la tarea en una clase y recoger los resultados en la siguiente.

Al acabar esta actividad el alumno sabe dividir la creación de un programa en tareas y estimar el tiempo necesario para llevar a cabo cada una de ellas. Cuando más tarde deba completar programas más complejos tendrá una base experiencial para crear su plan de trabajo.