



Universidad de Valladolid

MIGUEL ÁNGEL MARTÍNEZ PRIETO Y JORGE SILVESTRE VILCHES, COORDINADORES DEL PROYECTO UVAGILE

Las organizaciones más exitosas, hoy en día, son aquellas que son capaces de abordar los cambios que vive constantemente nuestra sociedad y de responder con agilidad a los desafíos que estos traen consigo. Estas organizaciones han adoptado el cambio como un activo más y están evolucionando hacia una gestión basada en proyectos (frente a los modelos tradicionales, más enfocados en las operaciones), en la que la tecnología juega un papel determinante.

La organización del trabajo basada en proyectos brinda una mayor autonomía a los empleados, promueve sus interacciones (sobre los procesos y las herramientas que se utilizan en ellos) y delega sobre ellos la responsabilidad que supone su trabajo, haciéndolos más partícipes de los objetivos del proyecto e incrementando su motivación y productividad.

Si las empresas y administraciones públicas más innovadoras están evolucionando hacia una gestión basada en proyectos, la Universidad no puede ser ajena a este cambio de paradigma, considerando que sus estudiantes serán sus futuros protagonistas. Además, la dinámica de trabajo que subyace a este paradigma organizativo guarda, desde nuestro punto de vista, ciertas similitudes con los modelos de aprendizaje que empezaron a promoverse desde el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Dichos modelos se apoyan en la naturaleza constructiva del aprendizaje; es decir que el aprendizaje es de mayor calidad cuando el estudiante experimenta “la construcción de un producto” (de aprendizaje).

Todo lo anterior supone el punto de partida del proyecto de innovación docente UVAGILE, que surgió en el ámbito de la Escuela de Ingeniería Informática de Segovia, en el año 2018. El objetivo principal de este proyecto era aprovechar nuestra experiencia como ingenieros informáticos para diseñar una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje, que integrase algunas de las buenas prácticas que se utilizan, habitualmente, en los equipos de desarrollo de software y que, en los últimos años, se han incorporado en organizaciones de diferentes sectores profesionales. Concretamente, apostamos por reinterpretar los marcos de trabajo ágiles desde la perspectiva del aprendizaje y, sobre ello,

definimos el concepto de **proyecto de aprendizaje**.

Como cualquier proyecto, el objetivo de un proyecto de aprendizaje es “construir” un **producto de aprendizaje** que satisfaga las necesidades de un cliente. En este caso, el cliente es la sociedad, ya que es ella la que determina la formación que deben tener los estudiantes para poder incorporarse de forma satisfactoria al mercado laboral. Esta demanda se plasma, en términos generales, en las diferentes titulaciones que se ofrecen en la Universidad y, de forma más detallada, en el conjunto de asignaturas que las conforman.

UVAGILE define proyectos de aprendizaje a nivel de asignatura, de tal forma que los estudiantes

trabajan en construir el producto de aprendizaje que integra todas las competencias que se deben adquirir en la asignatura. Para ello, nuestra metodología define también un **proceso de aprendizaje**, en el que los estudiantes construyen su producto de forma incremental, en base a *sprints* de corta duración (no más de 5 semanas). Este tipo de organización es muy habitual en los entornos profesionales, ya que permite consolidar pequeños incrementos del producto, que le permiten al cliente evaluarlo y retroalimentar al equipo de trabajo en consecuencia. Trasladado todo esto el entorno educativo, esta organización le permite al estudiante recibir *feedback* sobre su aprendizaje de forma regular, y

siempre estructurado de acuerdo con los objetivos que describen el producto de aprendizaje. Esto ayuda a que el estudiante se enfoque en aprender y no solo en aprobar, bajo la consideración de que ningún cliente aceptaría un producto que no satisfaga sus necesidades (aunque este reciba una valoración de 5 sobre 10).

La organización interna de cada *sprint* integra numerosas prácticas ágiles que fomentan que el estudiante sea consciente, en todo momento, del trabajo que tiene que realizar y de lo que le va a aportar cada acción formativa a su producto de aprendizaje, además de asegurar un ritmo de aprendizaje constante durante toda la asignatura. Para ello, UVAGILE define

también un **entorno de aprendizaje** que contempla el uso de diferentes herramientas de productividad que, a su vez, fomentan que los estudiantes mejoren sus competencias transversales.

Esta propuesta de proyecto de aprendizaje ha hecho merecedor al proyecto UVAGILE del Premio de Innovación Educativa 2023, otorgado por el Consejo Social de la Universidad de Valladolid, en el que se destaca como nuestra metodología facilita que los estudiantes construyan productos de aprendizaje de alta calidad.■

1. Se ha solicitado permiso a la UVA para poder utilizar la imagen, que está disponible en esta URL: <https://www.flickr.com/photos/universidadvalladolid/53358527802/in/album-72177720312958807/>

Proyectos de aprendizaje

El Consejo Social de la UVA otorga el Premio de Innovación Educativa 2023 a un proyecto de la Escuela de Ingeniería Informática de Segovia



Miguel Ángel Martínez Prieto y Jorge Silvestre Vilches, coordinadores del proyecto UVAGILE, recogen el Premio de Innovación Educativa 2023, en un acto celebrado el 27 de noviembre de 2023¹.

EL OBJETIVO PRINCIPAL DEL PROYECTO UVAGILE SERA APROVECHAR NUESTRA EXPERIENCIA COMO INGENIEROS INFORMÁTICOS PARA DISEÑAR UNA NUEVA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, QUE INTEGRASE ALGUNAS DE LAS BUENAS PRÁCTICAS QUE SE UTILIZAN, HABITUALMENTE, EN LOS EQUIPOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE Y QUE, EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, SE HAN INCORPORADO EN ORGANIZACIONES DE DIFERENTES SECTORES PROFESIONALES