

IKD GAZTE, MODULO DE APRENDIZAJE EN SENTIDO DE LA INICIATIVA: UNA EXPERIENCIA DE AUTOGESTIÓN DEL ALUMNADO.

*LUQUE, BORJA¹; SUBIZA, MIKEL²; IRAZABAL, GOIATZ^{***}; SUAREZ, MADDI^{****}; BARRENECHEA, JULIETA^{*****}*

Resumen. El proyecto IKD GAZtE tiene como principal propósito promover el empoderamiento del estudiantado en el proceso de implantación de metodologías de aprendizaje activo en UPV/EHU en el marco del modelo IKD de desarrollo curricular (Ikaskuntza Kooperativo eta Dinamikoa/Enseñanza-aprendizaje cooperativo y dinámico). En lo correspondiente al Curso 2012/2013 el objetivo específico es desarrollar una experiencia con vistas a incardin en el currículum el sentido de la iniciativa. Se trata del diseño y aplicación piloto de un módulo autogestionado por el alumnado para el aprendizaje de competencias vinculadas con el Sentido de la Iniciativa.

Laburpena. IKD (Ikaskuntza Kooperativo eta Dinamikoa) ereduak bilatzen duen curriculum-garapenaren barne, UPV/EHU ikasketa-aktibo baterako metodologik ezartzeko prozesuan ikasleen ahalduntzea sustatzea da IKD GAZtE proiektuaren helburu nagusia. 2012/2013 ikasturterako helburu zehatza, ekimen sena curriculumean txertatuko lukeen esperientzia bat garatzea da. Zehazki, ekimen senari lotutako gaitasunak ikasteko modulu autokudeatu baten diseinu eta ezarpenean datza esperientziak.

1 Introducción.

UPV/EHU ha lanzado un modelo propio de enseñanza-aprendizaje Cooperativo y Dinámico centrado en el alumnado (IKD²). Se trata de un modelo en el que el alumnado tiene un papel protagonista en su aprendizaje, mantiene relaciones de colaboración con el profesorado y hace proyectos con situaciones reales y de forma más autónoma. El hecho de que el alumnado se haga protagonista y responsable de su propio aprendizaje, hace imprescindible el desarrollo de competencias vinculadas con el Sentido de la Iniciativa (SI).

En el marco de este modelo, IKD GAZtE se conforma en el curso 2011-2012 como estrategia que busca empoderar al estudiantado y fomentar el SI³. En el núcleo de IKD GAZtE se encuentra un grupo de alumnas y alumnos de la universidad (IKD-Kide), lo que hace que se trate de un proyecto del alumnado para el alumnado.

¹ Núcleo Promotor IKD GAZtE – * Psicología UPV/EHU bluque001@ikasle.ehu.es; **Psicología UPV/EHU msubiza003@ikasle.ehu.es; *** Informática UPV/EHU girazabal002@ikasle.ehu.es; ****Enfermería UPV/EHU msuarez012@ikasle.ehu.es; *****Secretaría Técnica IKD GAZtE julieta.barrenechea@euskkampus.eu.

² Ikaskuntza Kooperativo eta Dinamikoa: <http://www.ehu.es/ehusfera/helaz/2010/10/15/ikd-ikaskuntza-kooperatiboa-eta-dinamikoa>.

³ IKD GAZtE se ha desarrollado desde el Servicio de Asesoramiento Educativo en colaboración con el Vicerrectorado de Calidad Educativa e Innovación Docente de UPV/EHU. En la nueva estructura de gobierno (2013) se desarrollará en colaboración con el Vicerrectorado de Alumnado. Cuenta con el apoyo del Departamento de Innovación, Desarrollo Rural y Turismo de la Diputación Foral de Gipuzkoa – Convocatoria Gipuzkoa Emprendedora.

En su primer año, IKD GAZtE realizó principalmente labores de sensibilización y talleres de diagnóstico de la vida estudiantil en la universidad. Se llevó a cabo en el campus de Gipuzkoa de UPV/EHU.

Con los resultados obtenidos en el diagnóstico, se acordó en el Grupo Mixto⁴, que una manera de encauzar la acción del alumnado para cubrir las necesidades identificadas en la primera etapa podía ser diseñar un módulo de aprendizaje en el SI. Este módulo se diseñaría, aplicaría y evaluaría de forma piloto con el fin de validarla y analizar, conjuntamente con responsables institucionales y profesorado, la posibilidad de su integración curricular en UPV/EHU.

Con esto, en el presente curso 2012-2013, el núcleo estudiantil IKD GAZtE se plantea tres grandes líneas de acción: 1. Participar activamente en la vida universitaria y en diversos eventos; 2. Sensibilizar el alumnado en la importancia de la implicación con la universidad; 3. Diseñar un módulo de aprendizaje sobre el SI. A continuación se exponen los avances en este tercer objetivo.

2 Diseño del módulo.

Se propone un módulo definido por las siguientes características.

- Autogestionado: el diseño, la organización y la dinamización de las actividades del módulo está en manos de las y los IKDkide que multiplicarán la experiencia.
- Interdisciplinariedad: se trata de un espacio que ofrece a estudiantes con diferentes formaciones la oportunidad de colaborar para dar una respuesta multidisciplinar a las necesidades planteadas.
- Colaborativo: la experiencia da la posibilidad a la comunidad universitaria (alumnado, profesorado y responsables institucionales) y a las organizaciones sociales seleccionadas, de colaborar en el diseño, la implementación y la evaluación del módulo.
- Basado en proyectos de interés social: los alumnos y alumnas participantes dan respuesta a necesidades expresadas por organizaciones y colectivos sociales trabajando en proyectos de carácter cívico y social.

Actualmente, las y los IKDkide están realizando reuniones con profesores y profesoras de UPV/EHU, con profesionales con experiencia en el ámbito del Sentido de la Iniciativa y el emprendizaje y con organizaciones sociales, para contrastar el diseño que se está desarrollando.

⁴ El proyecto se gestiona con un modelo de gobernanza. El “Grupo Mixto” es una instancia para la reflexión y la toma de decisiones conjunta entre responsables institucionales y el alumnado.

2.1 Enfoques Teóricos y metodológicos.

El proyecto cuenta con respaldo teórico y metodológico. Se parte de tres enfoques pedagógicos con sus correspondientes metodologías de trabajo. Los enfoques que se han tenido en cuenta para aplicar metodologías de aprendizaje activo son el *Aprendizaje basado en proyectos* y el *Aprendizaje-Servicio*. En cuanto al método de diseño, tanto en el diseño del módulo como en la elaboración de los proyectos de interés social, contamos con el *Design Thinking*.

2.1.1 Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

En esta metodología de aprendizaje⁵ se trabaja sobre temas reales. Implica formar equipos integrados por personas de perfiles, disciplinas, profesiones, idiomas y culturas diferentes que trabajan juntos para realizar proyectos y solucionar problemas reales. Estas diferencias ofrecen grandes oportunidades para el aprendizaje y el trabajo en un ambiente diverso y global. Por lo tanto son los y las estudiantes quienes planean, implementan y evalúan esos proyectos, en grupos interdisciplinares. De esta manera consiguen aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos en clase, promoviendo un aprendizaje más significativo. El alumno o alumna adquiere así un papel protagonista y es motivado/a para continuar aprendiendo. En este sentido, en el módulo formativo que se propone, se trata de dar respuesta a una necesidad real trabajando en grupo interdisciplinar y cooperando con organizaciones sociales.

2.1.2 Aprendizaje-Servicio (AS).

El Aprendizaje-Servicio es un tipo de ABP cuya peculiaridad estriba en que los proyectos están enfocados a cubrir necesidades sociales⁶. En este punto, se ha de contar con la colaboración y la participación de diferentes instituciones y agentes sociales. El trabajo de los alumnos se convierte en una iniciativa cívica y social y, por lo tanto, la experiencia de aprendizaje se enriquece y les permite desarrollarse de forma integral. *Aprendizaje y Servicio* se relacionan de una forma sinérgica o incluso simbiótica. Por un lado, el aprendizaje mejora el servicio realizado a la comunidad, ya que permite una intervención más eficaz. Por el otro, y de forma simultánea, el servicio dota de sentido al aprendizaje (Tapia, 2008; Batlle, 2011, Zerbikas⁷). Se trata de una metodología con mucho valor pedagógico y muy consonante con el *modelo IKD*. A lo largo de las diferentes sesiones del módulo, se trabaja para dar un servicio a los agentes sociales seleccionados, que a su vez están implicados durante todo el proceso. Para que el servicio sea útil para la sociedad y el aprendizaje significativo para el alumnado, se tienen que ir adquiriendo y articulando los conocimientos necesarios y desarrollando las competencias pertinentes durante el proceso.

⁵ Una buena revisión sobre este campo se encuentra en Galeana (2006).

⁶ El Aprendizaje-Servicio también se analiza como una metodología que permite desarrollar la responsabilidad social de la Universidad (Martínez *et al*, 2002; Martínez, 2008).

⁷ La Fundación Zerbikas en su web www.zerbikas.es pone a disposición un conjunto de guías prácticas en las que introduce el enfoque Aprendizaje Servicio y los procedimientos para desarrollar proyectos de este tipo.

2.1.3 Design Thinking (DT).

Se trata de un método de diseño e innovación que actualmente se utiliza para la creación de objetos, pero también de servicios e intervenciones educativas o sociales. La particularidad de esta metodología, frente a otras, es que da protagonismo a las personas; tanto a las que participan en el diseño como a las futuras usuarias del producto o servicio. El proceso comienza al preguntarse sobre los pensamientos, sentimientos y conductas de tales personas usuarias. Este enfoque otorga a la metodología de innovación un corte más humanista que las metodologías tradicionales.

Durante el diseño del producto o servicio, las personas implicadas han de colaborar, plantear y probar hipótesis, integrar las diferentes posturas, tener en cuenta a los usuarios y las usuarias y buscar soluciones a las problemáticas que vayan apareciendo. El Design Thinking concibe el diseño como una actividad de marcado carácter creativo en el que han de implicarse de forma activa los y las participantes en torno a un prototipo⁸, el cual ocupa un lugar primordial dentro de los planteamientos del modelo, ya que es constantemente revisado y actualizado en función de los procesos de co-creación grupales. El método Design Thinking se compone de seis fases, las cuales se van realizando a lo largo de las sesiones del módulo formativo.

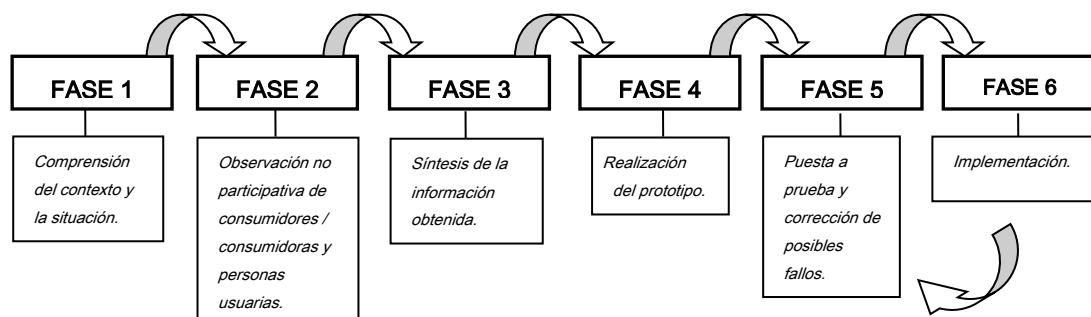


Figura 1. Fases de la metodología de diseño e innovación Design Thinking.

2.2 Competencias a desarrollar.

La Unión Europea define ocho Competencias Clave para el aprendizaje Permanente (UE, 2006). Destacamos la competencia transversal *Sentido de la Iniciativa*, que es la razón de ser de la estrategia IKD GAZtE en general y del módulo de aprendizaje en particular y que integra un conjunto de competencias.

⁸ El design thinking tiene su origen en la empresa de innovación IDEO, California. Aplicado al campo educativo contribuye al aprendizaje experiencial y creativo. Se basa en el pensamiento divergente y en el análisis por oposición a la síntesis y promueve procesos de co-creación. Los prototipos cumplen un papel de intermediarios en el proceso de co-creación; deben ser esbozos rápidos que ayuden a pensar y compartir ideas, no son un producto final y acabado.

La UE define el *Sentido de Iniciativa*⁹ como la habilidad de la persona para transformar las ideas en actos. Está relacionada con otras competencias como la creatividad, el trabajo en equipo, la innovación y la asunción de riesgos, así como con la habilidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Debe incluir una concienciación sobre los valores éticos y promover la buena gobernanza.

También se hace imprescindible comprender el concepto de *“Aprender a Aprender”*. Dicha competencia significa adquirir, procesar y asimilar nuevos conocimientos y capacidades, así como buscar orientaciones y hacer uso de ellas. Hace que el alumnado se apoye en experiencias vitales y aprendizajes anteriores con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en muy diversos contextos, como los de la vida privada, la profesional, la educación y la formación.

La colaboración con agentes sociales que se propone en el módulo, permite ejercitarse en las *Competencias Sociales y Cívicas*. Estas competencias recogen todas las formas de comportamiento que preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social adquiriendo un compromiso de participación activa y democrática.

3. Contenido y desarrollo del módulo.

El módulo consta de un total de ocho sesiones de tres horas cada una. A lo largo de dichas sesiones los y las participantes diseñan, realizan y evalúan su proyecto de Aprendizaje Servicio. Está previsto que la experiencia piloto se realice en la segunda mitad del curso 2012/2013 a lo largo de ocho semanas. A continuación, se pasa a exponer un breve resumen de los objetivos a cumplir, las competencias a desarrollar y las actividades a realizar en cada una de las sesiones.

1-) Primera sesión. *Presentación del módulo*. En esta sesión se presenta el módulo al grupo participante, se exponen los objetivos y la metodología del mismo. Se realizan dinámicas para crear un buen clima de grupo. Se dedica un espacio para que los agentes sociales, con los que previamente el núcleo IKDkide ha identificado un campo de colaboración, se presenten, cuenten cuál es su labor y expongan sus necesidades. Por último, cada participante elige uno de los agentes sociales para realizar la experiencia de Aprendizaje Servicio y busca información (en casa) sobre el colectivo social con el que trabaja dicho agente.

2-) Segunda sesión. *Creación de grupos e introducción al prototipado*. En esta sesión se pone en común y se sintetiza la información obtenida entre las dos primeras sesiones para crear la base teórico-contextual del servicio. Se tiene en cuenta la formación de cada participante para conformar equipos interdisciplinares.

⁹ En IKD GAZtE se opta por el Sentido de la Iniciativa más que por el espíritu de empresa, también mencionado por la UE, porque resulta una perspectiva incluyente de todos los perfiles y vocaciones. Se entiende que la transformación de ideas en actos debe dar lugar a todo tipo de proyectos e iniciativas entre las que se incluyen las empresariales.

3-) Tercera sesión. *El alumnado y su proyecto.* En esta sesión, cada uno de los grupos trabaja sobre las expectativas que tiene de su servicio. Se llevan a cabo dinámicas para que piensen cómo les gustaría que fuese su servicio, cómo afectaría a los beneficiarios, etc. Una vez puesta sobre la mesa esa información, tienen que esbozar una sugerencia de proyecto, la cual es expuesta en la siguiente sesión al agente social.

4-) Cuarta sesión. *Encuentro con los agentes sociales.* Se realiza la presentación de la “sugerencia de proyecto” en la sede de cada agente social. Dicha sugerencia es contrastada con el punto de vista del agente en función de las necesidades que tiene, su propia visión, las características de las personas o colectivos beneficiarios, etc. Fruto de este contraste, debe darse una actualización de la sugerencia de servicio.

5-) Quinta sesión. *Prototipado I.* El objetivo de esta sesión es dar comienzo al diseño propiamente dicho del servicio. Se trata de definir las tareas de planificación, cronogramas y gestión de recursos humanos y materiales. A su vez, hay que decidir y diseñar, en caso de que lo consideren oportuno, los materiales necesarios durante el servicio con los usuarios. Al final de la sesión, el alumnado se debe poner en contacto con el agente social (mail/teléfono) para mostrarle los avances y recibir un feed-back.

6-) Sexta sesión. *Prototipado II.* Se actualiza el prototipo obtenido en la sesión anterior en función del feed-back proporcionado por el agente social. Es el momento de ultimar el prototipo y realizar las gestiones necesarias para que todo esté preparado y así, en la próxima sesión, hacer el servicio. Además, se debe invitar y convocar (si no lo han hecho ya) a las personas que vayan a disfrutar del servicio.

7-) Séptima sesión. *Realización del servicio.* Es probable que no pueda tener lugar en el horario normal de las sesiones, ya que habrá que ajustarse a la disponibilidad de los agentes sociales y las personas beneficiarias.

8-) Octava sesión. *Evaluación del módulo y cierre.* En esta sesión se plantean metodologías que permiten realizar una evaluación inclusiva multiagente¹⁰ y en distintos niveles de la experiencia. Los grupos participantes tienen oportunidad de evaluar el módulo, y autoevaluar el trabajo realizado (personal y grupal) y el servicio. Por último, se celebra la experiencia con un picoteo y dinámicas festivas.

Una vez expuesto el contenido de las sesiones, se presenta una tabla que sintetiza los objetivos y las competencias que se trabajan en cada sesión.

¹⁰ Por otra parte, se convocará un evento con el alumnado IKD, los grupos participantes, agentes sociales, profesorado y responsables institucionales.

	OBJETIVOS	COMPETENCIAS
SESIÓN 1	1. Agrupar participantes según sus intereses. 2. Motivar al alumnado participante. 3. Presentar formalmente el módulo. 4. Presentar a los Agentes Sociales. 5. Romper el hielo.	1. Sentido de la iniciativa. Toma de decisiones. Proactividad. 2. Competencias sociales y cívicas. Relacionarse socialmente. Empatía. Asertividad. 3. Presentación de uno mismo y exposición de propios intereses.
SESIÓN 2	1. Conformar equipos en base a las competencias de cada participante. 2. Exponer la información recabada. 3. Sintetizar formalmente la información. 4. Elaborar la base teórico-contextual del servicio. 5. Conocer las TICs que puedan utilizar en sus proyectos.	1. Aprender a aprender. Identificación de competencias. Gestión de la información y elaboración de contenido. 2. Sentido de la iniciativa. Proactividad. 3. Trabajo en equipo. Empatía. Asertividad. 4. Competencia digital.
SESIÓN 3	1. Visualizar el servicio. 2. Definir los valores. 3. Mostrar expectativas (individuales y grupales). 4. Tomar conciencia de las expectativas. 5. Elaborar una sugerencia de servicio.	1. Trabajo en equipo. 2. Sentido de la iniciativa. Creatividad. Emprendizaje. Transformación de ideas en proyectos.
SESIÓN 4	1. Comenzar a trabajar con el Agente Social. 2. Intercambiar expectativas entre alumnado y agente. 3. Conocer el entorno del futuro servicio. 4. Definir el lugar que va a ocupar cada una de las partes. 5. Llegar a un acuerdo entre las partes. 6. Adecuar el proyecto a la realidad encontrada.	1. Identificación de las expectativas y competencias de la otra parte. 2. Competencias sociales y cívicas. Adecuación a diferentes entornos. Comunicación eficaz. Construcción de conocimiento compartido.
SESIÓN 5	1. Elaborar un prototipo del servicio. 2. Planificar y organizar las acciones precisas para el servicio. 3. Gestionar los recursos.	1. Trabajo en equipo. 2. Sentido de la iniciativa. Creatividad. Emprendizaje. Transformación de ideas en proyectos. Proactividad. Toma de decisiones. 3. Aprender a aprender. Aplicación de los conocimientos adquiridos en sesiones anteriores. 4. Competencias sociales y cívicas.
SESIÓN 6	1. Contrastar el prototipo con el agente. 2. Finalizar el prototipo. 3. Incluir las aportaciones del Agente en el prototipo y realizar las correcciones pertinentes.	1. Trabajo en equipo. 2. Sentido de la iniciativa. Toma de decisiones. Proactividad. 2. Competencias sociales y cívicas. Comunicación eficaz. Conciencia social. 3. Aprender a aprender. Asimilación de nuevas ideas.
SESIÓN 7	1. Llevar a cabo el servicio. 2. Poner en práctica los conocimientos y competencias adquiridos.	1. Trabajo en equipo. 2. Dinamización del servicio. 3. Sentido de la iniciativa. Transformar las ideas en actos. 4. Otras competencias personales. 5. El conjunto de las competencias trabajadas en el módulo.
SESIÓN 8	1. Cerrar el módulo. 2. Evaluar el módulo (contenidos, metodología, trabajo personal y servicio). 3. Celebrar el trabajo realizado.	1. Relación social festiva. 2. Competencias sociales y cívicas. Comunicación eficaz. 3. Sentido de la iniciativa. Autoevaluación y evaluación de los demás.

4. Consideraciones finales y expectativas. **Tabla 1** Objetivos a cumplir y competencias a desarrollar en cada una de las sesiones.

Las y los IKDkide afrontamos el reto de diseñar e implementar este módulo con optimismo y ganas. Sabemos que nuestros objetivos son exigentes pero pensamos que el módulo ofrece una oportunidad valiosa y novedosa en UPV/EHU. Pretendemos crear un espacio en el que alumnos y alumnas con diferentes formaciones e inquietudes trabajen conjuntamente y entren en contacto con el rico y variado tejido social vasco. Creemos que esta experiencia, diferente y complementaria a lo que se trabaja en las escuelas y facultades, tendrá un amplio valor formativo y humano y que es acorde con el modelo IKD.

5. Agradecimientos.

Desde IKD GAZtE queremos dar un sentido agradecimiento al estudiantado, profesorado y equipo profesional de UPV/EHU con los que nos hemos cruzado a lo largo de esta aventura. También queremos agradecer a los diferentes organismos e instituciones que colaboran con nosotros. Valoramos sus comentarios y opiniones, los cuales han sido muy útiles a la hora de plantearnos el diseño de este módulo formativo y nos inspiran para seguir trabajando.

6. Referencias.

- Batlle, R. (2011). ¿De qué hablamos cuando hablamos de aprendizaje-servicio? Crítica, 61, 49-54.
- Castro, J., Barrenechea, J., Ibarra, A. (2011). Cultura emprendedora y competencias: la experiencia del Programa GAZE. En GAZE (Ed.), Competencias, sentido de la iniciativa y el emprendizaje en la educación superior (pp. 27-45). Servicio editorial de la Universidad del País Vasco.
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en Proyectos. Revista electrónica, CEUPROMED. Consultado el 20 de diciembre de 2012: <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>.
- Martínez, M. Esteban Bara, F. y Buxarrais Estrada, M. R. (2002). La universidad como espacio de aprendizaje ético. Revista Iberoamericana de educación (29), pp.17-44.
- Martínez, M. (2008). Aprendizaje servicio y construcción de ciudadanía activa en la universidad: la dimensión social y cívica de los aprendizajes académicos. En M. Martínez (Ed.), Aprendizaje servicio y responsabilidad social de las universidades. (pp. 11 - 26): Octaedro – ICE.
- Rekalde, I. (2011). La universidad ante el desafío de la enseñanza por competencias y el aprendizaje cooperativo. En GAZE (Ed.), Competencias, sentido de la iniciativa y el emprendizaje en la educación superior (pp. 47-60). Servicio editorial de la Universidad del País Vasco.
- Tapia, M. N. (2008). Calidad académica y responsabilidad social: el aprendizaje servicio como puente entre dos culturas universitarias. En M. Martínez (Ed.), Aprendizaje servicio y responsabilidad social de las universidades. (pp. 27-56): Octaedro – ICE.
- Unión Europea (2006). RECOMENDACIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea, L 394/10, ES.