

Equipo de aula con roles Belbin: simulación de 3 sprints con retrospectiva

Dinámica de tres sesiones para vivir en primera persona un sprint ágil aplicado a un mini-reto de aula: asignación de roles Belbin, kickoff, dos dailys de 15 minutos y retrospectiva final que produce las decisiones que se llevarán al proyecto emprendedor.

DURACIÓN

80 min · 3 sesiones (kickoff 50 min + 2 dailys de 15 min)

AGRUPACIÓN

equipos pequeños (4 personas)

UNIDAD 10

La empresa: tipos, formas jurídicas y organización

MATERIALES

- Ficha de autoevaluación de rol Belbin (cinco roles simplificados) impresa, una por alumno
- Plantilla de carta de equipo (objetivo, comunicación, gestión de conflictos), una por equipo
- Tablero kanban en papel A3 con tres columnas (por hacer / en curso / hecho), uno por equipo
- Pósters de tres colores y rotuladores
- Cronómetro o reloj visible en el aula
- Plantilla de retrospectiva (qué funcionó / qué no / qué cambiamos), una por equipo

ENCAJE CURRICULAR · **Saberes** La empresa como unidad que crea valor: objetivos, ingresos, costes y beneficio, Funciones y áreas de la empresa, Clases de empresas y tejido empresarial español, Formas jurídicas, responsabilidad y trámites de constitución, Organización, equipos, roles y motivación, Responsabilidad social y economía social · **Comp. específicas** CE5 · **Comp. clave** CPSAA, CC, CE

Planteamiento

Sabéis ya, en teoría, qué es un equipo, qué roles necesita, cómo se gestionan los conflictos y cómo se organiza un sprint ágil. Esta actividad cambia el verbo: pasamos de *saber* a *hacer*. Cada equipo de cuatro personas asume un mini-reto de aula que tiene que entregar al cabo de dos semanas, organizándose con la estructura del sprint y con los roles Belbin repartidos desde el primer día. La hipótesis didáctica es sencilla: **un equipo que reparte roles y hace daily entrega mejor que uno que no, aunque el contenido del reto sea el mismo**. Lo veréis comparando vuestros equipos en la retrospectiva final.

Este sprint piloto produce, además, los **tres documentos** (ficha de roles, carta de equipo y plan de sprint) que se reutilizan tal cual en el proyecto emprendedor de la Unidad 12.

Objetivos didácticos

- Identificar el rol Belbin natural propio y los secundarios, y repartir los cinco roles dentro del equipo.
- Redactar una carta de equipo con objetivo común, canales de comunicación y protocolo de conflictos.
- Ejecutar la estructura mínima de un sprint ágil (kickoff, daily, entrega, retrospectiva) en un mini-reto real.
- Aplicar al menos una de las tres técnicas de gestión de conflictos (escucha activa, mensajes-yo, time-out de 24 h) si aparece tensión.
- Producir, a partir de la retrospectiva, una decisión concreta de mejora para el siguiente sprint.

Mini-reto a elegir por equipo

Cada equipo elige uno de estos tres retos —todos tienen el mismo tamaño y se entregan en la sesión de daily 2 (final del sprint):

- **Reto A — Encuesta exprés.** Diseñar, pasar a 30 personas y presentar en 5 diapositivas los resultados de una mini-encuesta sobre un hábito de consumo del alumnado del centro (tiempo de pantalla, gasto semanal, app más usada...).
- **Reto B — Prototipo en papel.** Diseñar en papel el prototipo de una app que resuelva una molestia identificada por el equipo (de la Unidad 4) y presentarla con 3 pantallas dibujadas a mano y una breve narración.
- **Reto C — Producto físico de bajo coste.** Diseñar y montar un prototipo físico de un producto de menos de 5 € (ej.: marcapáginas con QR, llavero de fieltro, organizador de cables) y presentarlo con foto, ficha de coste y propuesta de precio.

Estructura temporal

SESIÓN	MOMENTO	DURACIÓN
1	Kickoff completo (formación, roles, carta, plan, primeras tareas)	50 min
2	Daily 1 + ajuste de tablero	15 min
3	Daily 2 + entrega revisable + retrospectiva	15 min (más tiempo de aula para la entrega)

Nota: las dos sesiones de daily están pensadas para encajar al inicio de las clases siguientes de la unidad sin canibalizar tiempo nuevo. La entrega del reto se hace en paralelo al daily 2, no como sesión añadida.

Sesión 1 — Kickoff (50 min)

1. Formación de equipos y autodiagnóstico de rol (10 min)

Se forman equipos de **4 personas** (mejor heterogéneos: no juntar el grupo habitual de amigos). Cada alumno rellena de forma individual la ficha de autoevaluación de rol Belbin, marcando para cada uno de los cinco roles (cerebro, coordinador, implementador, evaluador, cohesionador) si es su rol natural, secundario o no es lo suyo.

2. Reparto de roles dentro del equipo (10 min)

El equipo pone en común los autodiagnósticos y reparte los **cinco roles entre las cuatro personas**, sabiendo que alguien doblará rol (lo habitual: una persona asume cerebro + evaluador, o coordinador + implementador). Reglas:

1. Cada uno de los cinco roles debe quedar cubierto por alguien.
2. Se prioriza el rol natural sobre el secundario.
3. Si dos personas comparten rol natural y nadie quiere coger el rol vacante, lo asume quien lo tenga como secundario.

Se rellena la **ficha de roles**: nombre + rol principal + rol secundario.

3. Carta de equipo (10 min)

El equipo redacta en la plantilla una carta breve (media página) con tres bloques:

- **Objetivo común.** Una frase clara que cualquier miembro del equipo pueda decir igual: *qué vamos a entregar y para quién.*
- **Comunicación.** Canal único acordado (grupo de WhatsApp / chat de aula / correo) y compromiso mínimo (ej.: “respondemos en menos de 12 horas en horario escolar”).
- **Gestión de conflictos.** Protocolo acordado por anticipado: *si una discusión salta de la tarea a la persona, aplicamos time-out de 24 h y usamos mensajes-yo al retomarla.*

4. Definición del sprint y reparto de tareas (15 min)

El equipo elige el **reto** (A, B o C), define el **entregable concreto** y descompone el trabajo en tareas de máximo media hora. Cada tarea se escribe en un pósito con el nombre de la persona responsable y se pega en la columna **por hacer** del tablero kanban. Mínimo 8 pósitos, máximo 14.

5. Compromiso de sprint (5 min)

El coordinador lee en voz alta el objetivo del sprint, la fecha de entrega y los compromisos de comunicación. Cada miembro firma con su nombre la carta de equipo. Foto del tablero como punto de partida.

Sesión 2 — Daily 1 (15 min)

Al inicio de la siguiente clase de la unidad, los equipos se juntan **de pie** (la incomodidad fuerza la brevedad) durante 5 minutos. Cada miembro contesta las **tres preguntas del daily**:

1. ¿Qué hice desde el kickoff?
2. ¿Qué voy a hacer hoy y hasta el daily 2?
3. ¿Qué me bloquea?

Si alguien menciona un bloqueo, el coordinador apunta y el equipo decide quién ayuda a desbloquearlo. Tras el daily, los **10 minutos restantes** se usan para actualizar el tablero (mover pósitos de *por hacer* a *en curso* o a *hecho*) y para que cada cual retome su tarea.

Regla estricta: **cinco minutos para el daily, ni uno más.** Si una conversación se alarga, se mueve fuera del daily.

Sesión 3 — Daily 2 + entrega + retrospectiva (15 min de dinámica + entrega en paralelo)

Daily 2 (5 min)

Mismo formato que el daily 1. El foco está en confirmar que todos los pósitos llegan a *hecho* antes del cierre de clase.

Entrega revisable

Cada equipo presenta el resultado del sprint **al resto de la clase**, en formato corto (3 minutos por equipo). No es un examen: es una demo. El resto de la clase y el profesor dan feedback con la regla *2 cosas que funcionan + 1 que mejoraría.*

Retrospectiva (10 min, en equipo)

Esta es la pieza más importante de la actividad. Cada equipo responde por escrito en la plantilla de retrospectiva a las tres preguntas:

¿Qué ha funcionado bien?

¿Qué no ha funcionado?

¿Qué vamos a cambiar en el próximo sprint (proyecto emprendedor)?

Reglas de la retrospectiva:

1. Se habla de procesos y comportamientos del equipo, no de personas concretas (mensajes-yo).
2. Cada miembro del equipo aporta al menos una idea a cada pregunta.
3. El cambio de la tercera pregunta debe ser **una sola cosa, concreta y ejecutable**. No vale “comunicarnos mejor”; vale “tener el daily al inicio de la clase, no a la mitad”.

Criterios de evaluación

CRITERIO	INSUFICIENTE	BIEN	EXCELENTE
Reparto de roles	Sin reparto claro o roles repetidos sin cubrir todos	Cinco roles cubiertos coherentes con autodiagnóstico	Cinco roles cubiertos + secundarios identificados + razonamiento del reparto
Carta de equipo	Faltan bloques o son vagos	Tres bloques completos y específicos	Tres bloques específicos + protocolo de conflictos verosímil
Ejecución del sprint	Tablero abandonado, sin daily	Tablero actualizado y dailys hechos	Tablero al día, dailys breves y bloqueos resueltos en el momento
Entregable del reto	Incompleto o sin presentar	Entrega cumple el alcance acordado	Entrega cumple alcance + incorpora feedback del aula
Retrospectiva	Genérica o ausente	Tres preguntas respondidas en equipo	Decisión de mejora concreta, ejecutable y firmada por todos

Para llevarse a casa

Dos ideas que queremos que se queden en el aula tras esta actividad:

1. **Repartir roles desde el día 1 cambia la dinámica del equipo más que cualquier discurso sobre el trabajo en grupo.** Saber qué rol natural tienes te ayuda a aportar lo que mejor sabes hacer y a pedir lo que no.
2. **La retrospectiva es la palanca de mejora real.** Sin retrospectiva los errores se repiten sprint tras sprint; con retrospectiva, el equipo mejora cada dos semanas. Los tres documentos que produce esta actividad —ficha de roles, carta de equipo y plan de sprint— se reutilizan tal cual en el proyecto emprendedor de la Unidad 12.

Variantes y extensiones

- **Variante exprés (50 min en una sola sesión):** suprimir los retos A/C y trabajar todos los equipos sobre el reto B (prototipo en papel). Kickoff 25 min + ejecución 15 min + entrega y retrospectiva 10 min. Menos profundidad pero permite vivir el ciclo completo en una sola sesión.
- **Variante avanzada:** al final del daily 2, cada equipo se reúne con otro equipo para hacer una **retrospectiva cruzada**: cuentan al equipo vecino qué cambian para el siguiente sprint y reciben una pregunta crítica. Excelente para evitar que la retrospectiva quede en autojustificación.
- **Variante de seguimiento longitudinal:** repetir la estructura completa en la Unidad 12 sobre el proyecto emprendedor real, comparando las retrospectivas para evidenciar la mejora del equipo entre sprints.

