

EduKanban: Adaptabilidad por Niveles Educativos

De la Sala Cuna al Bootcamp Profesional

Bastián Chávez

26 de noviembre de 2025

1. Introducción

La metodología Kanban es universal, pero su implementación debe variar drásticamente según la madurez cognitiva y los objetivos pedagógicos de los estudiantes. Este documento detalla las estrategias diferenciadas para tres grandes grupos.

2. Nivel 1: Educación Parvularia y Básica (Niños Pequeños)

Enfoque: Tangibilidad, Rutina y Juego.

2.1. El Tablero Físico como Centro

Para niños pequeños, la abstracción digital es menos efectiva. El tablero debe ser un objeto físico grande y colorido en el aula.

- **Simplificación de Columnas:** Reducir a 3 estados básicos con lenguaje simple:
 - "Por Hacer" → "**Misiones**" (Caja de tesoros o bolsa).
 - ".En Proceso" → "**Jugando/Trabajando**" (Espacio central).
 - "Hecho" → "**¡Logrado!**" (Muro de la fama).
- **Tarjetas con Imágenes:** El texto es secundario. Las tarjetas deben tener íconos grandes (ej. una tijera para recortar, un libro para leer).
- **Avatares Físicos:** Cada niño tiene un imán o foto con su cara que mueve junto a la tarjeta. Esto refuerza la identidad y la responsabilidad ("Yo estoy haciendo esto").

2.2. Dinámica de Clase

- **Ritual de Mañana:** El docente saca 2 o 3 tarjetas de la columna "Misiones" y explica qué se hará hoy.
- **Celebración:** Mover una tarjeta a "¡Logrado!" debe ser un evento físico (aplausos, sonido de campana).

3. Nivel 2: Educación Media y Universitaria

Enfoque: Autonomía, Planificación y Colaboración.

A esta edad, el objetivo es enseñarles a gestionar su propia carga de trabajo y combatir la procrastinación.

3.1. Transición a lo Híbrido

- **Tableros Personales vs. Grupales:**

- *Personal*: Para estudio individual (preparar exámenes).
- *Grupal*: Para Proyectos Basados en Problemas (ABP). Aquí el tablero es vital para ver quién hace qué.
- **Límites del WIP (Work In Progress)**: Introducir explícitamente la regla de "No empezar nada nuevo hasta terminar lo actual". Enseñarles que la multitarea es un mito.

3.2. Complejidad Añadida

- **Columna "Bloqueado"**: Enseñar a identificar y comunicar impedimentos ("No puedo avanzar porque me falta el material X").
- **Definición de "Done" (DoD)**: No basta con mover la tarjeta. Debe cumplir criterios de calidad (ej. "Bibliografía en formato APA", "Sin faltas de ortografía").

4. Nivel 3: Educación de Adultos y Bootcamps

Enfoque: Simulación Profesional y Métricas.

Para estudiantes de bootcamps de programación o capacitación profesional, EduKanban debe ser un espejo de la industria real.

4.1. Simulación del Entorno Laboral

- **Herramientas Reales**: Aquí se justifica el uso de la versión digital completa de EduKanban (o herramientas de industria).
- **Sprints y Retrospectivas**: Implementar ciclos cortos de trabajo (1 semana) seguidos de una sesión de mejora continua. ¿Qué salió mal? ¿Cómo mejoramos el proceso?

4.2. Métricas de Desempeño

El foco cambia de "terminar la tarea.^a .optimizar el flujo".

- **Lead Time**: ¿Cuánto tiempo pasa desde que se asigna el proyecto hasta que se entrega?
- **Cuellos de Botella**: Identificar dónde se traba el aprendizaje. ¿Todos se quedan pegados en el módulo de "Bases de Datos"? Eso es una señal para el docente de reforzar esa área.

5. Conclusión

EduKanban no es una talla única.

- **Niños**: Es un juego visual de estructura.
- **Jóvenes**: Es una herramienta de autogestión.
- **Adultos**: Es un entrenamiento profesional.