

## 2.1.2. Metodologías ágiles: EduScrum

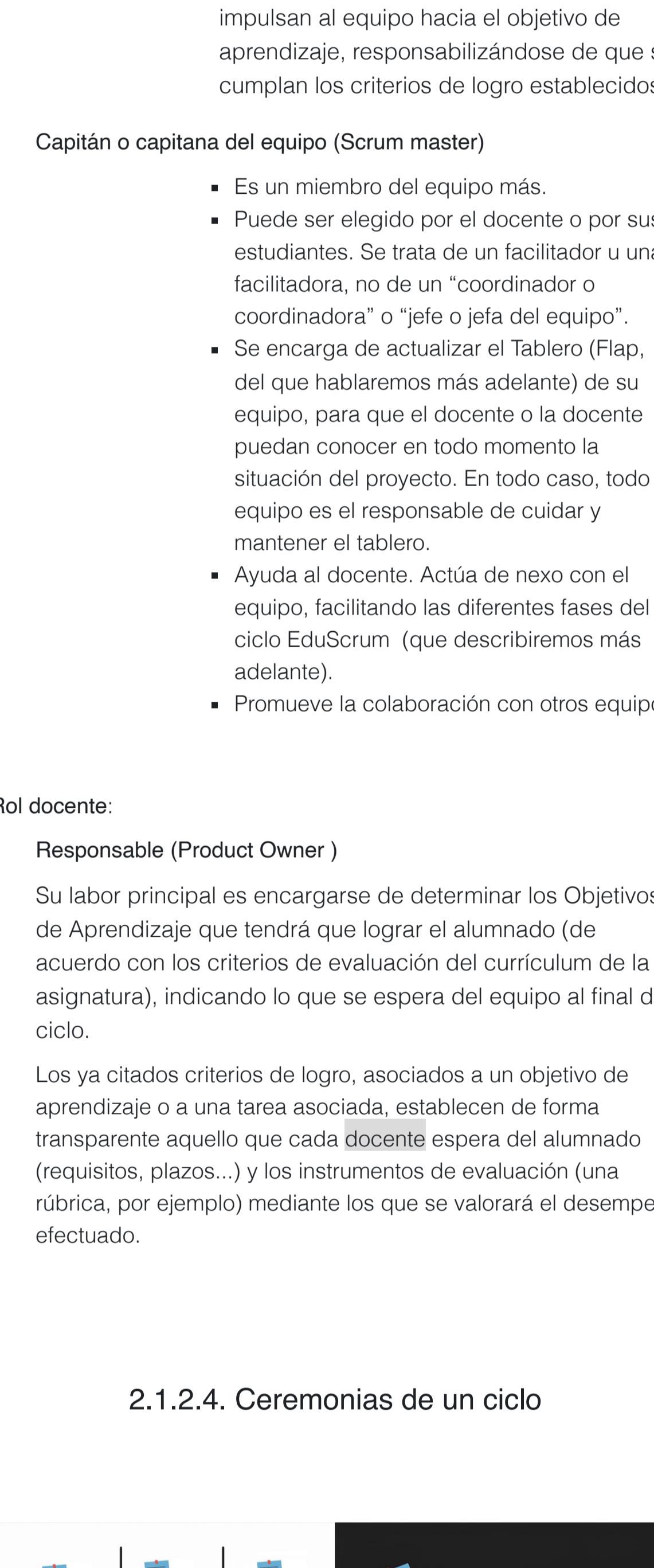
Sitio: Campus Formación Imprimido por: SEDANO FERNANDEZ, Curso: Digital Docente B2 (3<sup>a</sup> edición) MARLEN Libro: 2.1.2. Metodologías ágiles: EduScrum Día: lunes, 3 de noviembre de 2025, 10:07

### Descripción

#### Tabla de contenidos

- 2.1.2.1. Introducción
- 2.1.2.2. ¿Cómo funciona?
- 2.1.2.3. Equipos y roles
- 2.1.2.4. Ceremonias de un ciclo
- 2.1.2.5. El tablero
- 2.1.2.6. Software para EduScrum

#### 2.1.2.1. Introducción



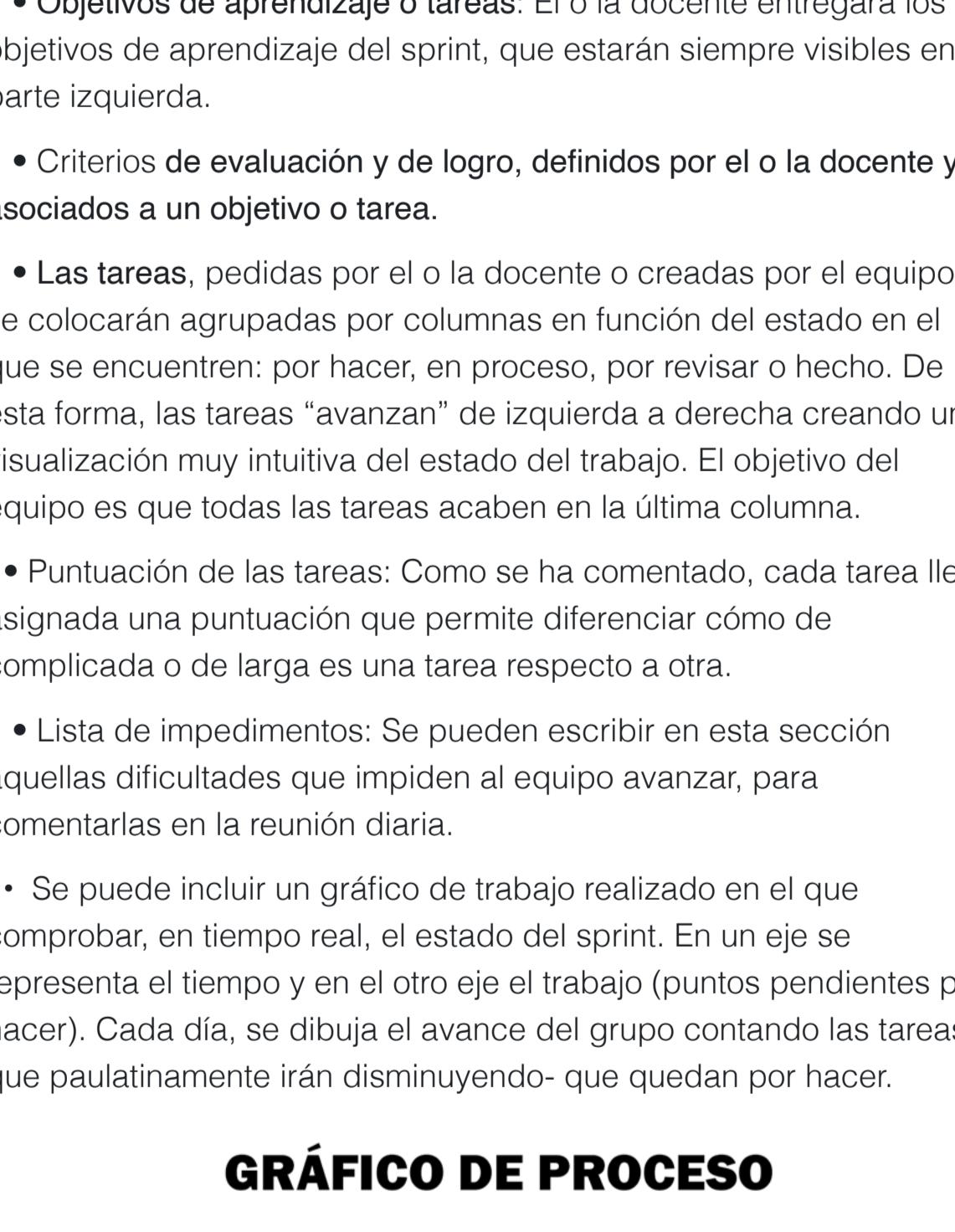
SCRUM es un término que pertenece al ámbito del desarrollo de software y se refiere a un método (que forma parte de las denominadas **metodologías ágiles**) que ayuda a los equipos a gestionarse y organizar convenientemente las tareas, sobre todo en proyectos complejos, para obtener los mejores resultados. Los puntos más importantes de esta metodología son la adaptabilidad, la interacción de procesos y la flexibilidad en su desarrollo.

El uso de esta metodología en el ámbito educativo se conoce como EduScrum, un marco en el que docente y alumnado abordan problemas complejos y persiguen objetivos de aprendizaje de una manera productiva y creativa. El profesorado prescribe el qué y el por qué, pero no el cómo; es el alumnado -que naturalmente debe ser autónomo- quien da respuesta a esta última cuestión. Se establece un método de trabajo por iteraciones o ciclos (sprints), para estructurar la elaboración del proyecto o la resolución del problema que se aborda.

En 2020 se publicó la [guía EduScrum](#) en Teaching Lessons. A continuación os ofrecemos un resumen del mencionado documento. También se han incluido aportaciones acerca de evaluación de Neus Sanmartí.

La vocabulario original proviene del inglés. Hemos optado por traducir la mayoría del léxico pero especificando también el vocablo original para mantener su esencia. La palabra Scrum proviene del mundo del rugby (en España utilizamos **melé**) y se refiere a la jugada en la que los integrantes del equipo se juntan y trabajan al unísono para obtener el balón tras una falta.

#### 2.1.2.2. ¿Cómo funciona?



EduScrum comienza cuando cada docente conforma los grupos y comunica los objetivos de aprendizaje. A partir de ese momento, los equipos se autogestionan para alcanzarlos.

Un **sprint** es un marco temporal, generalmente de dos a cuatro semanas, que agrupa un conjunto de actividades, materiales de aprendizaje y eventos que tiene como finalidad adquirir unos determinados objetivos de aprendizaje. Durante este periodo, un equipo de estudiantes trabaja de manera colaborativa y autónoma para completar un conjunto de tareas o alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje.

Al inicio de cada sprint, el equipo se reúne para planificar y definir qué tareas se deben realizar, estableciendo prioridades y asignando responsabilidades. Esta planificación se organiza en un tablero (flap) en el que hay una lista de las tareas pendientes y objetivos a alcanzar.

Al final del ciclo, se realiza una revisión o retrospectiva, donde el equipo evalúa lo que se ha logrado e identifica áreas de mejora.

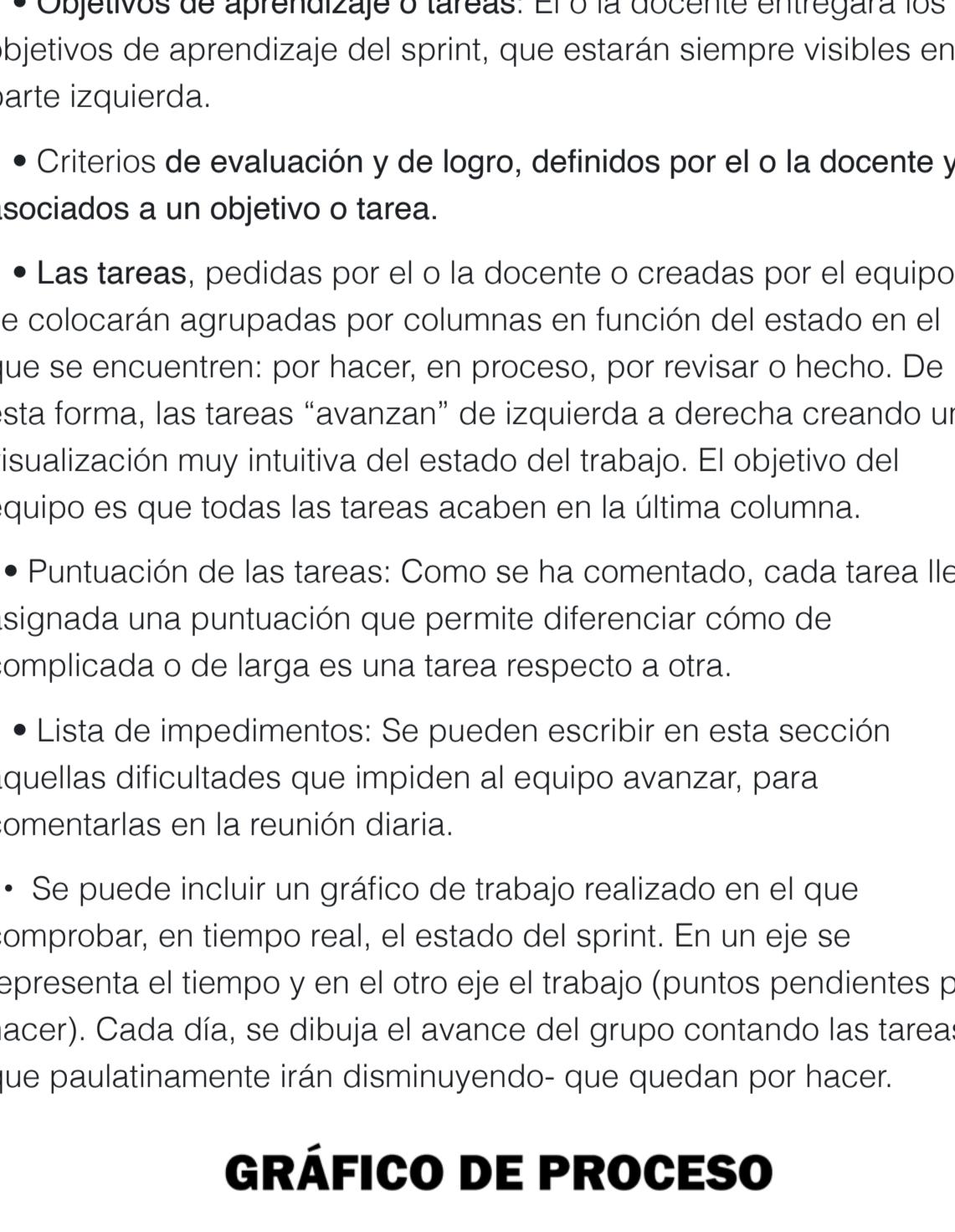
Este enfoque, iterativo y reflexivo, permite al alumnado desarrollar habilidades de autoorganización, colaboración y resolución de problemas, fomentando un aprendizaje más activo y participativo.

En EduScrum la responsabilidad del proceso de aprendizaje es **facilitadora** para docente y sus estudiantes. Cada docente pasa a ser un "guía" que evita guiar en exceso el aprendizaje o el trabajo de los equipos.

Los beneficios de aplicar esta metodología son:

- Propiciar el desarrollo personal del alumnado y la colaboración entre iguales.
- Mejora significa en el "sentido de propiedad": Los estudiantes hacen suyo el trabajo.
- Potencia la mejora continua, capacidad reflexiva y espíritu crítico.

#### 2.1.2.3. Equipos y roles



Aunque en el Aprendizaje Cooperativo se suele recomendar equipos de 3 o 4 miembros, en EduScrum menos de 5 integrantes por grupo no permitiría una gran interacción, y se reduciría enormemente la capacidad del equipo.

Características de los agrupamientos:

- Deben tener una mezcla de perfiles, géneros y habilidades.
- Se deben evitar agrupar por amistades, por lo que será recomendable que cada docente defina los grupos.
- Los equipos deben autoorganizarse. Decidirán por sí mismos cómo lograr los objetivos.

Los roles para estudiantes será de dos tipos:

##### Miembros del equipo:

- Se encargan de llevar a cabo las tareas que impulsan al equipo hacia el objetivo de aprendizaje, responsabilizándose de que se cumplan los criterios de logro establecidos.

##### Capitán o capitana del equipo (Scrum master)

- Es un miembro del equipo más.
- Puede ser elegido por el docente o por sus estudiantes. Se trata de un facilitador u una facilitadora, no de un "coordinador o "jefe o jefa del equipo".
- Se encarga de actualizar el Tablero (Flap, del que hablaremos más adelante) de su equipo, para que el docente o la docente puedan conocer en todo momento la situación del proyecto. En todo caso, todo el equipo es el responsable de cuidar y mantener el tablero.
- Ayuda al docente. Actúa de nexo con el equipo, facilitando las diferentes fases del ciclo EduScrum (que describiremos más adelante).
- Promueve la colaboración con otros equipos.

Rol docente:

##### Responsable (Product Owner)

Su labor principal es encargarse de determinar los Objetivos de Aprendizaje que tendrá que lograr el alumnado (de acuerdo con los criterios de evaluación del currículum de la asignatura), indicando lo que se espera del equipo al final del ciclo.

Los ya citados criterios de logro, asociados a un objetivo de aprendizaje o a una tarea asociada, establecen de forma transparente aquello que cada docente espera del alumnado (requisitos, plazos...) y los instrumentos de evaluación (una rúbrica, por ejemplo) mediante los que se valorará el desempeño efectuado.

#### 2.1.2.4. Ceremonias de un ciclo



Cada Sprint consta de momentos específicos (ceremonias) de planificación, revisión y reflexión (Sprint Planning, Sprint Review y Sprint Retrospective), que tienen lugar en orden cronológico. Es fundamental el establecimiento de estas reuniones de trabajo para evaluar cómo se avanza, qué dificultades se encuentran y cuál es el grado de participación, reflexionando sobre el trabajo en busca de mejoras sucesivas.

Además, las sesiones ordinarias de trabajo deben comenzar con una breve reunión de planificación. Describimos tales momentos a continuación.

##### Planificación (Sprint Planning)

La reunión inicial puede ocupar más de una sesión de trabajo. En ella se abordará:

- Formación de los equipos: el o la docente crea los equipos de trabajo. Se nombra a los capitanes y capitanas.

• Objetivos de aprendizaje: cada docente introduce a los equipos en el proyecto e indica lo que se espera de ellos al final del sprint. Deben recibir, como mínimo, la siguiente información: objetivos de aprendizaje (o su división en subtemas o subtareas), tiempo disponible para el sprint, criterios de evaluación y logro.

• Planificación de las tareas: Es el momento clave del Sprint Planning, en el que el alumnado se pone manos a la obra para planificar todas las tareas. Cada equipo desgranará los objetivos propuestos en tareas más pequeñas.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

- Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.

• Debe asignarse a las tareas creadas una puntuación o peso. Es un número que estima la dificultad de las tareas a realizar.

• Al final de esta reunión, es importante que los equipos de trabajo sean capaces de explicarle al docente qué pretenden lograr el objetivo de aprendizaje (trabajos y tareas). De la retroalimentación del docente dependerá, en gran medida, el desarrollo del sprint por parte de sus estudiantes.